

Danny Ludwig

GRID

AUFBAU & ENERGIE

Bei GRID geht es um Aufbau und Instandhaltung eures Energienetzes. Das Ziel ist es, eure Energieversorgung auf erneuerbare Energien umzustellen. Dazu verbessert ihr eure Städte und baut Kraftwerke, um deren Energiebedarf zu decken.



3-4
Spieler



45-60
Minuten



14-99
Jahre

uwid

Dieses Spiel wurde im Rahmen des vom Auswärtigen Amt geförderten Projektes „Powers in Play“ von Studierenden des Studiengangs Industrial Design an der Bergischen Universität Wuppertal entwickelt. Das Ziel des Projektes ist die Entwicklung von Spielen, die verschiedene Aspekte von Politik interaktiv erlebbar machen. Alle weiteren Spiele und Informationen zum Studiengang findet ihr unter www.powers-in-play.com. Mehr Informationen und Angebote des Auswärtigen Amts gibt es unter www.diplo.de/aussenpolitiklive.

Achtung. Verschluckbare Kleinteile. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.



SPIELINHALT

Zum Spielen benötigt ihr eine Schere und 3-4 Stifte in unterschiedlichen Farben. Optional könnt ihr kleine Spielfiguren („Marker“) verwenden, um euren aktuellen Geld- und Energiestand auf den beiliegenden Tabellen zu dokumentieren. Wählt das Spielbrett entsprechend eurer Spielerzahl aus.

----- Schneiden

BEILIEGEND



2 Spielbretter



60 Energiemünzen



4 Fortschrittstabellen



1 Preis- und Upgradeliste

BENÖTIGT



1 Schere



3-4 Stifte



2 Marker (pro Spieler)

ERLÄUTERUNG

Städte, Kraftwerke und Energieleitungen.

Im Spielverlauf baut ihr ein Netzwerk aus Gebäuden (Städten und Kraftwerken) sowie Energieleitungen auf, indem ihr die entsprechenden Symbole in die Felder des Spielbretts einzeichnet – siehe Übersicht rechts.

Sobald ihr ein Gebäude eingezeichnet habt, wird sich seine Position nicht mehr verändern.

Pro Feld kann nur ein Gebäude eingezeichnet werden.



Stadt Stufe 0



Stadt Stufe 1



Stadt Stufe 2



Stadt Stufe 3



Kraftwerk (herkömmlich)



Kraftwerk (erneuerbar)



Kraftwerk (mit Upgrade)



Kraftwerk (erneuerbar, mit Upgrade)



Energieleitung

Das Ziel des Spiels.

Um zu gewinnen, müsst ihr diese Ziele erreichen:

1. Eine Stadt der Stufe 3 besitzen.
2. Die Anzahl eurer erneuerbaren Kraftwerke muss gleich der Anzahl eurer Städte sein.

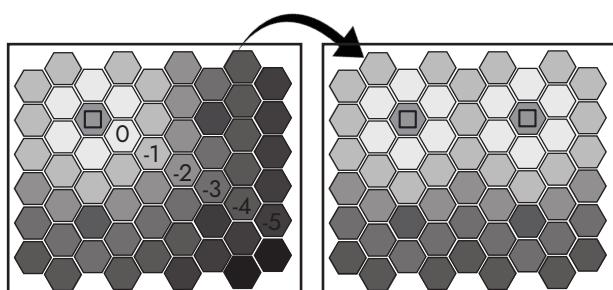
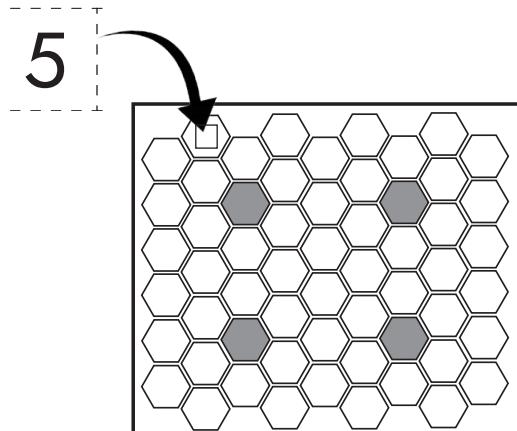
Wer diese beiden Ziele zuerst erreicht, gewinnt das Spiel.

ERLÄUTERUNG

Platziert Energiemünzen.

Vor Spielbeginn mischt ihr die Energiemünzen durch, dreht sie um und verteilt sie zufällig auf alle weißen Felder (siehe rechts). Die Zahlen auf den Energiemünzen zeigen die maximale Energie, die auf diesem Feld generiert werden kann.

Es bleiben einige Münzen übrig.



Je weiter weg sich das Feld von euren Städten befindet, desto geringer ist die Energie, die ihr von diesem Feld erhaltet (siehe links). Platziert neue Städte geschickt, um diesen Nachteil wieder auszugleichen.

Städte und Geld.

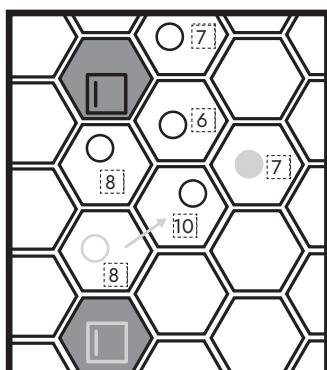
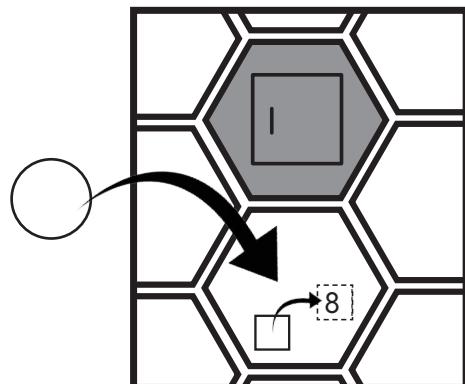
Jede Stadt auf Stufe 0 bringt euch zu Beginn eures Zuges 30 € ein. Städte können aufgewertet werden, sobald ihr eine bestimmte Menge Strom habt. Dadurch erzeugt die Stadt mehr Geld. Ihr habt keine Extrakosten, müsst allerdings fortan das Strom-Level halten. Solltet ihr euer Strom-Level nicht halten können, wird die Stadt mit der höchsten Upgrade-Stufe deaktiviert und erzeugt für die Dauer der Deaktivierung kein Geld mehr. (Ihr könnt einen Stift verwenden, um euer benötigtes

Strom-Level auf den beiliegenden Tabellen zu markieren.) Ihr könnt eine deaktivierte Stadt wieder aktivieren, indem ihr sie neu kauft. Allerdings ist das erst möglich, wenn ihr euer benötigtes Strom-Level wieder erreicht habt. Ihr könnt neue Städte bauen, wo ihr wollt. Sie müssen jedoch immer benachbart zu einem Feld sein, auf dem sich ein eigenes Gebäude befindet. Die Energiemünze des Feldes wird dann entfernt. Legt sie neben dem Spielbrett ab.

ERLÄUTERUNG

Kraftwerke und Energieleitungen bauen.

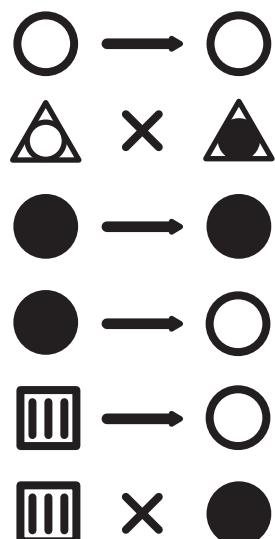
Auch Kraftwerke können nur auf Feldern gebaut werden, die benachbart zu eigenen Gebäuden sind. Sobald ihr ein Kraftwerk einzeichnet, wird die Energiemünze des Feldes umgedreht und euer Energilevel steigt einmalig um den abgebildeten Wert (siehe rechts). Energie steigt und sinkt, wird aber nicht wie Geld verbraucht.



Neben Gebäuden könnt ihr auch Energieleitungen bauen. Energieleitungen ermöglichen euch, die Gebäude eurer Mitspieler „anzapfen“ (siehe links). Sie können von eigenen Gebäuden durch sämtliche andere Gebäude gelegt werden. Beim Anzapfen von Kraftwerken wird die erzeugte Energie abgerundet auf beide Parteien aufgeteilt.

Beim Anzapfen von Städten erhaltet ihr weder Energie noch Geld. Das angezapfte Gebäude gilt als Gebäude beider Spieler, es können also eigene Gebäude um das Feld herum gebaut werden. Ihr könnt nur Kraftwerke anzapfen, die sich auf der gleichen oder höheren Stufe befinden wie das eigene Kraftwerk (siehe rechts). Von Städten aus könnt ihr nur Kraftwerke der Stufe 0 anzapfen. Ihr könnt pro Runde so viele Energieleitungen bauen, wie ihr Geld zur Verfügung habt.

Eine Energieleitung reicht 1 Feld weit.

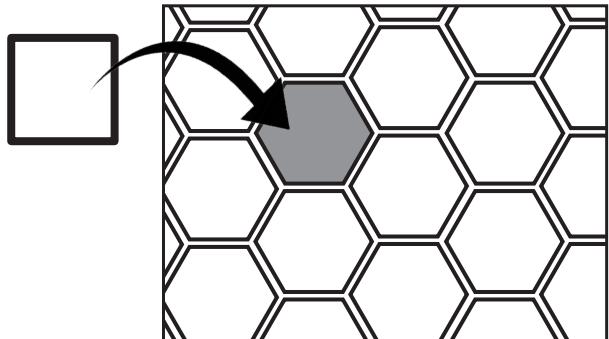


RUNDENABLAUF

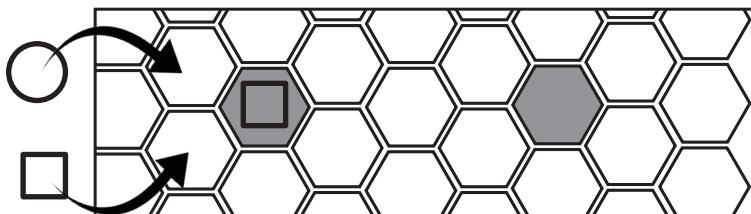


BEVOR ES LOSGEHT

Vor Spielbeginn bestimmt ihr Startspieler und Zugreihenfolge und platziert anschließend reihum eure Städte auf den grauen Feldern.



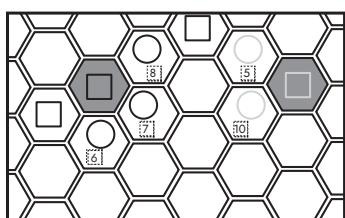
ZU SPIELBEGINN UND IN JEDEM ZUG



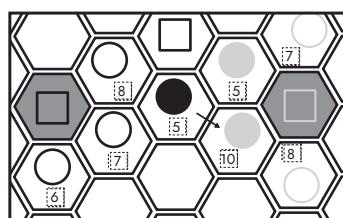
Ihr erhaltet zu Spielbeginn 100 € Startguthaben.

Zu Beginn eures Zugs erhaltet ihr weitere 30 € für eure Stadt. In eurem Zug könnt ihr so viele Aktionen ausführen, wie ihr wollt, solange ihr eure Investitionen bezahlen könnt.

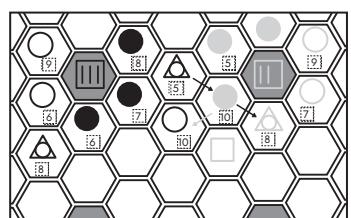
IN EUREM ZUG



Baut neue Städte und Kraftwerke.



Zapft die Gebäude eurer Mitspieler an.



Wertet eure eigenen Kraftwerke auf.

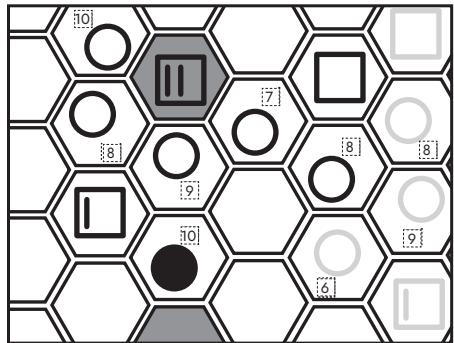
BEISPIELRUNDE



1. GELD ERHALTEN.

In diesem Beispiel besitzt Spielerin Schwarz 3 Städte der Stufen 0, 1 und 2.

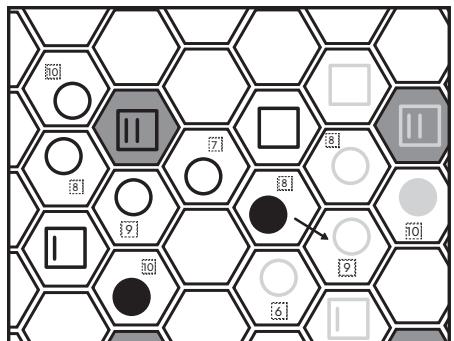
Sie erhält in diesem Zug somit 190 €: 30 € für Stufe 0 + 60 € für Stufe 1 + 100 € für Stufe 3.



2. AKTIONEN AUSFÜHREN.

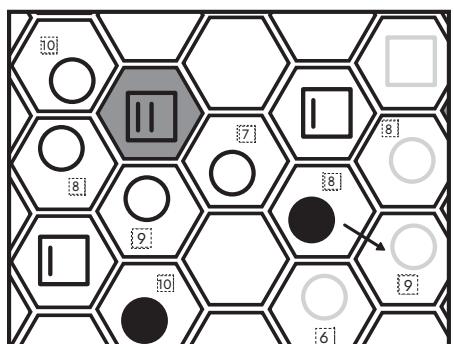
Mit dem Geld wertet sie eines ihrer Kraftwerke auf, um sich vor dem Anzapfen durch Spieler Grau zu schützen. Danach baut sie eine Energieleitung, um das Kraftwerk von Spieler Grau anzuzapfen. Durch diese Aktion erhält Spielerin Schwarz 4 Energie dazu.

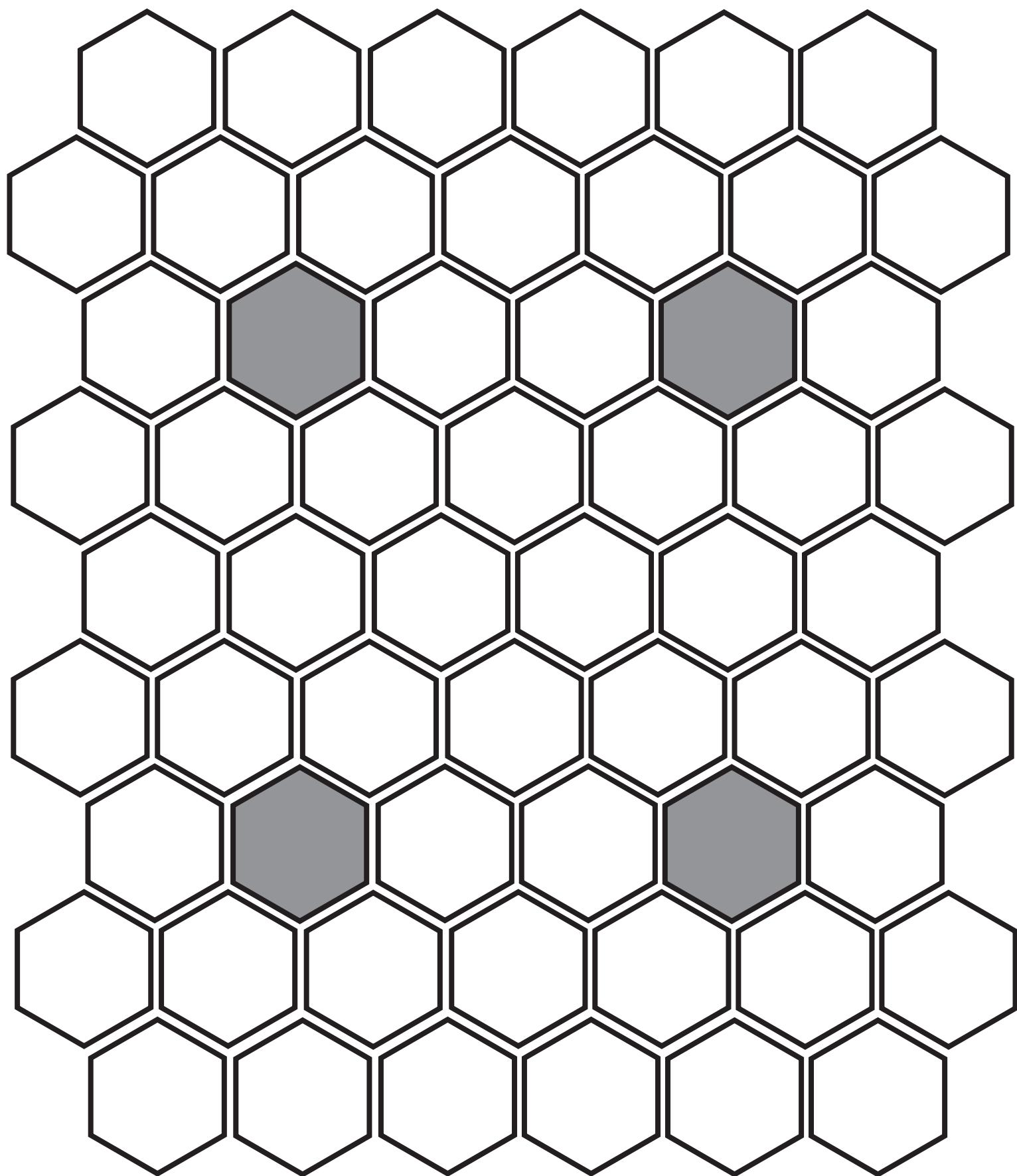
Aufgrund der Abrundungsregel für das Anzapfen verliert Spieler Grau 5 Energie.

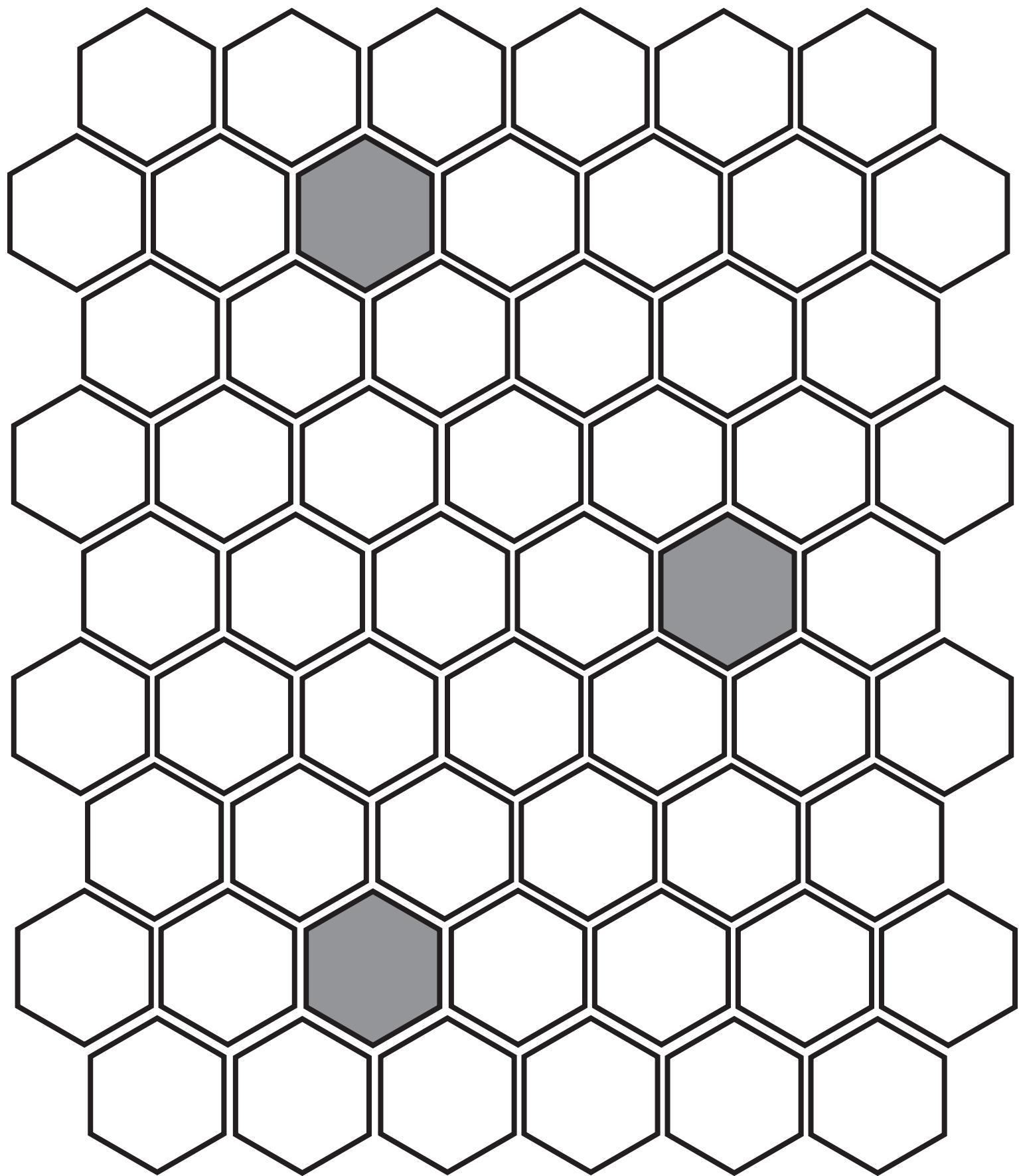


3. ZUG BEENDEN.

Die gewonnene Energie ermöglicht es Spielerin Schwarz, ihre zweite Stadt zur Stufe 1 aufzuwerten. Sie erhält nächste Runde mehr Geld. Gleichzeitig hat sie sich gegen Angriffe ihres Mitspielers geschützt. Als Nächstes ist Spieler Grau an der Reihe.







5	6	7	8	9	10
5	6	7	8	9	10
5	6	7	8	9	10
5	6	7	8	9	10
5	6	7	8	9	10
5	6	7	8	9	10
5	6	7	8	9	10
5	6	7	8	9	10
5	6	7	8	9	10
5	6	7	8	9	10
5	6	7	8	9	10
5	6	7	8	9	10

PREISLISTE

UPGRADES



Kraftwerk (herkömmlich)

50 €



Energieleitung

80 €



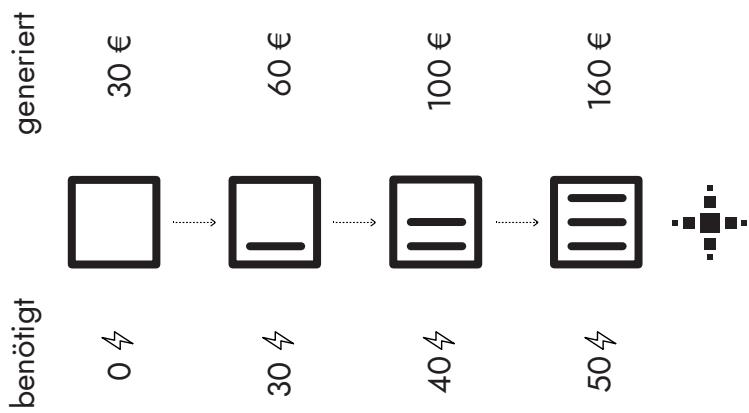
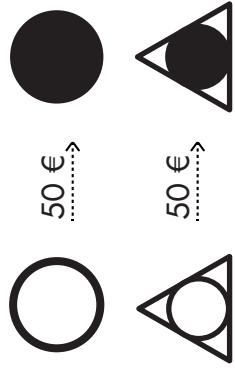
Stadt (Stufe 0)

100 €



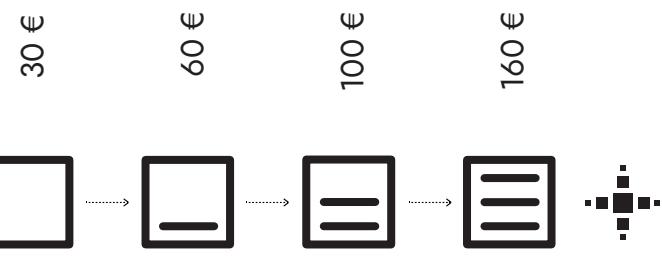
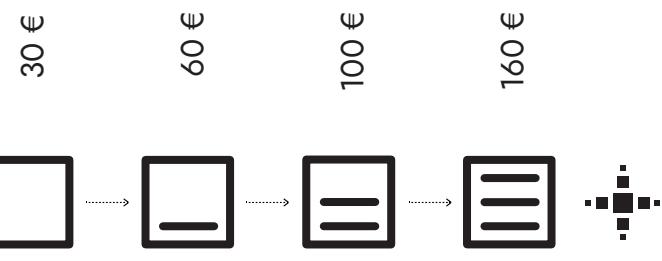
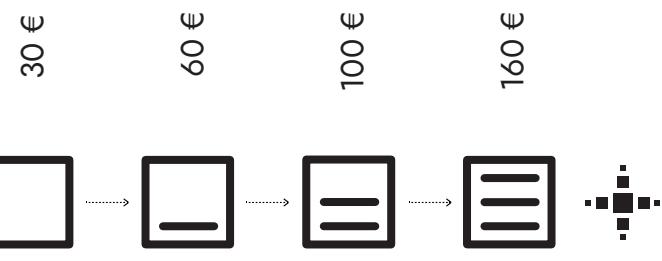
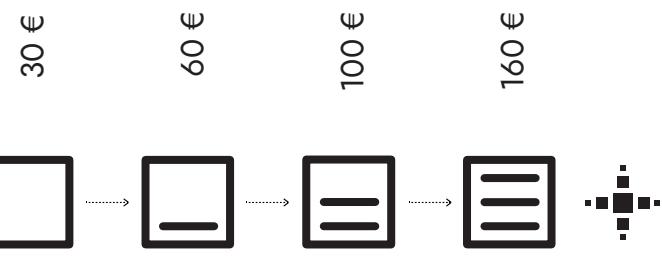
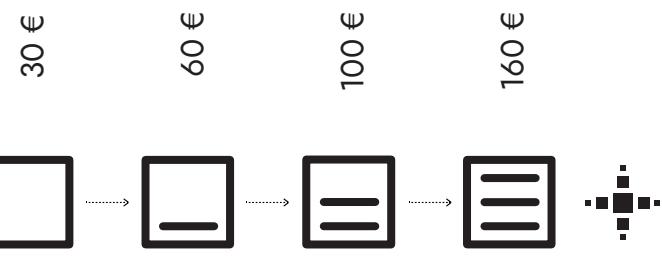
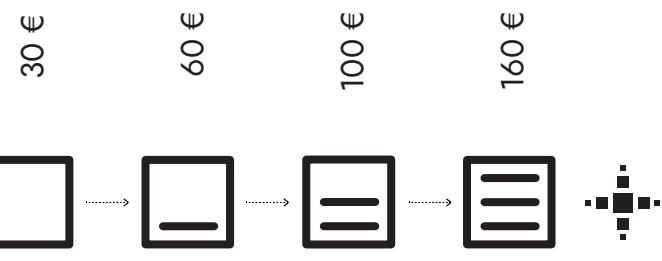
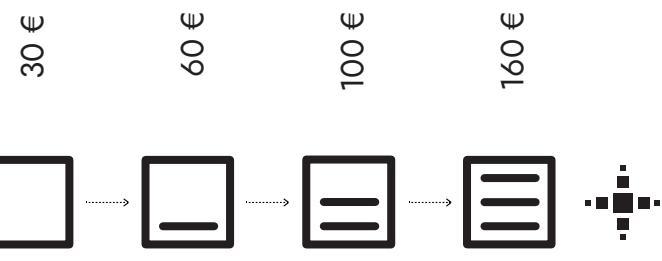
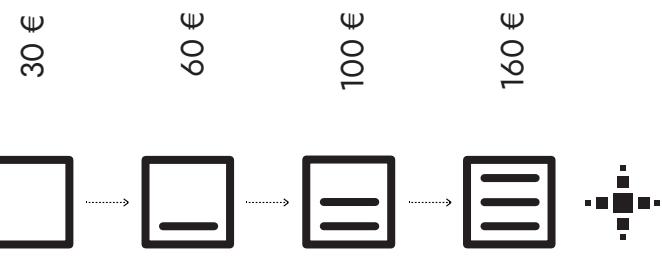
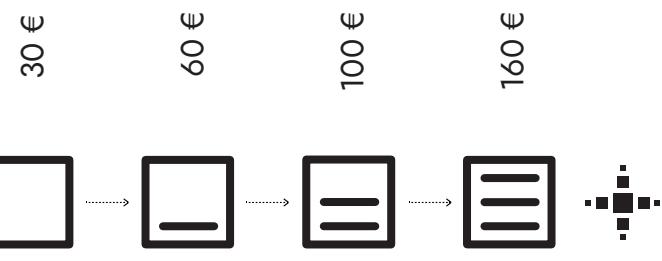
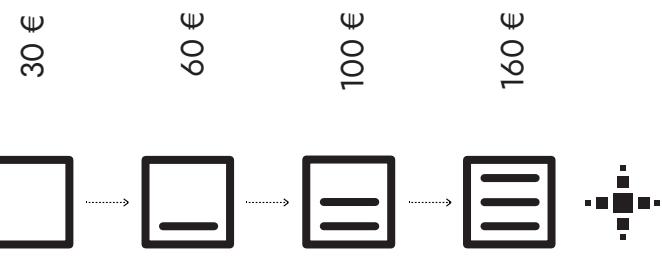
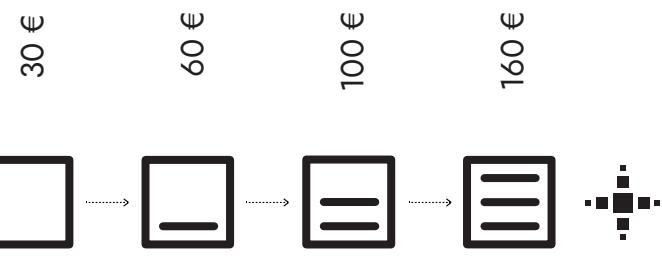
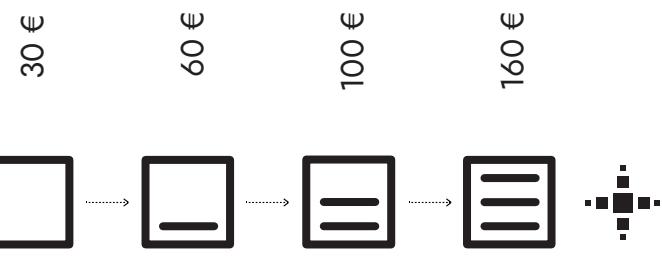
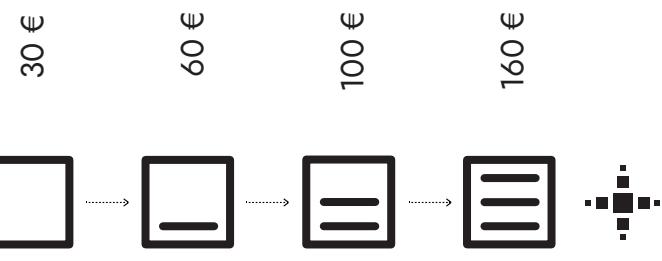
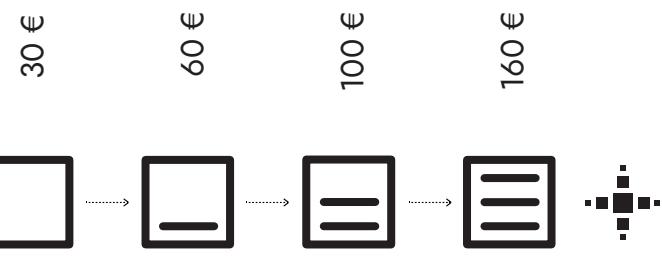
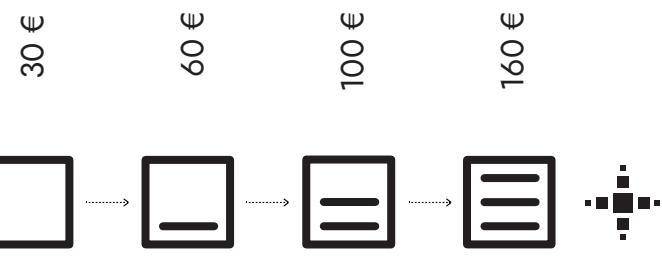
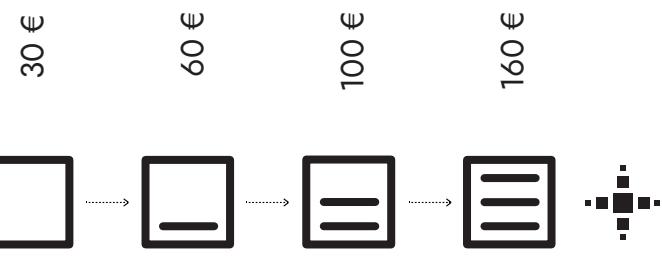
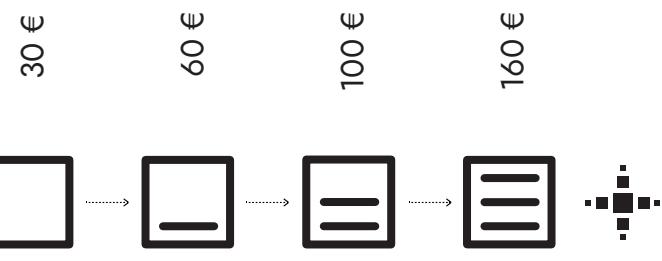
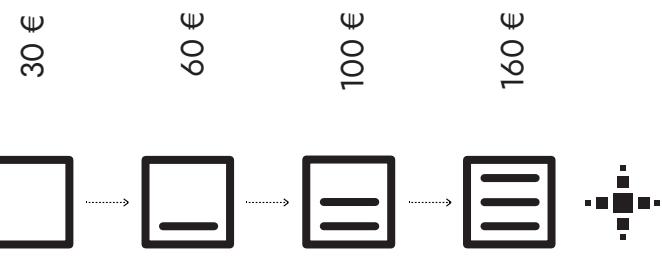
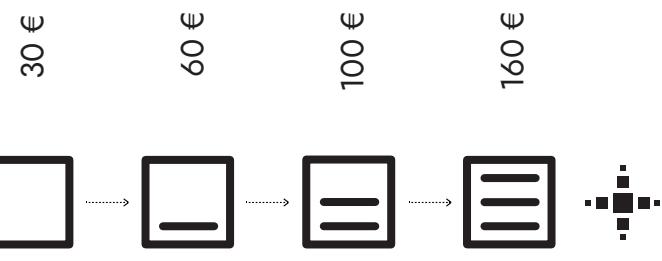
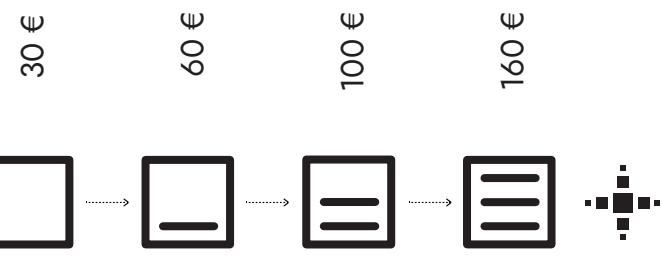
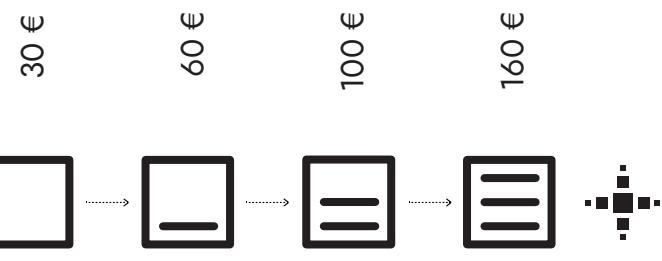
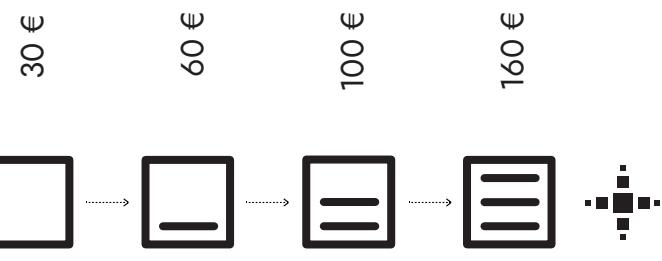
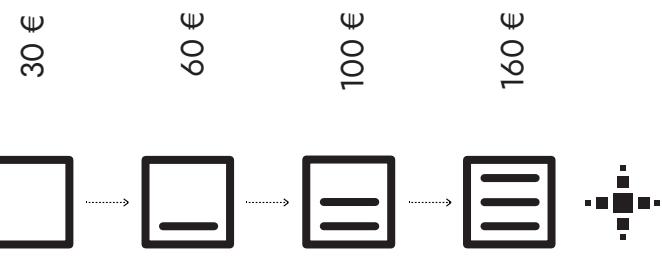
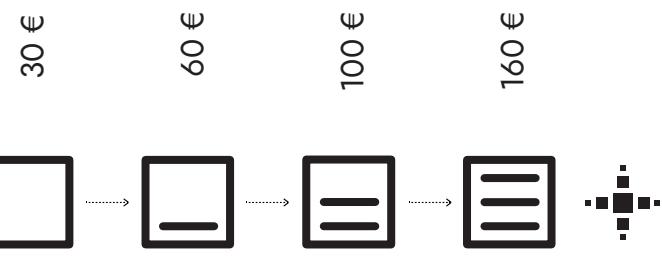
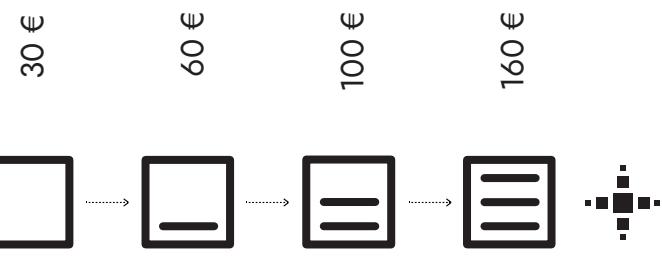
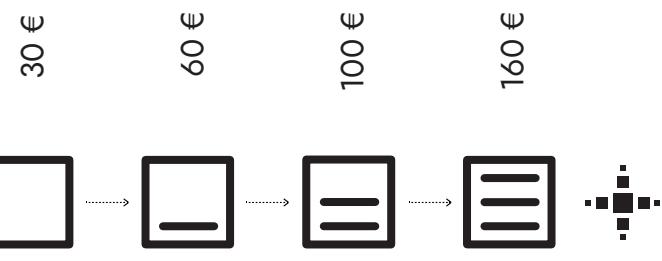
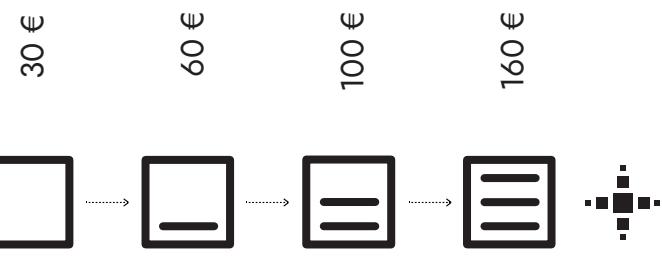
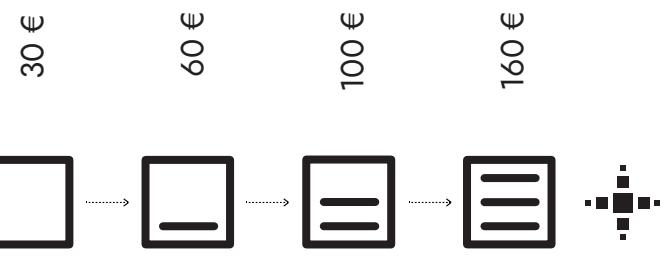
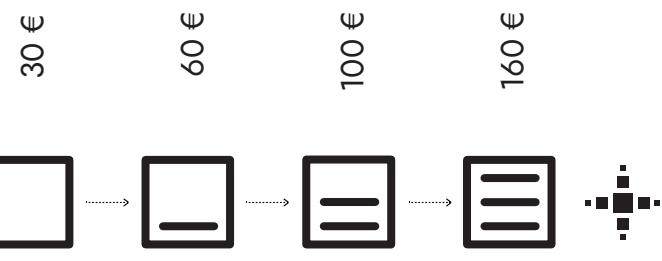
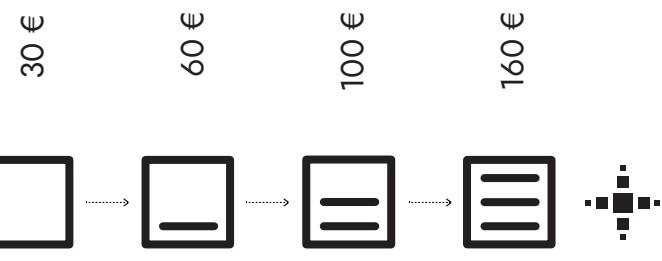
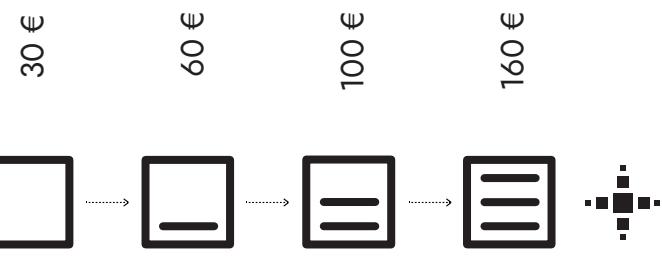
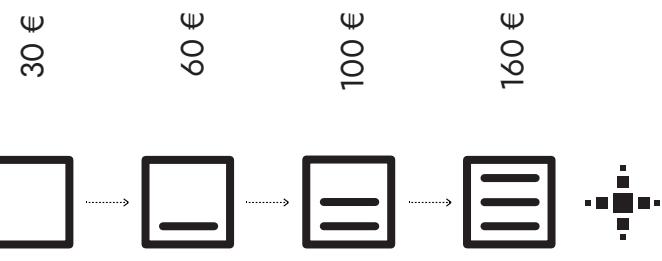
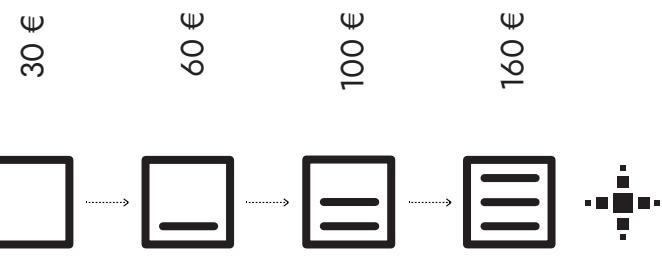
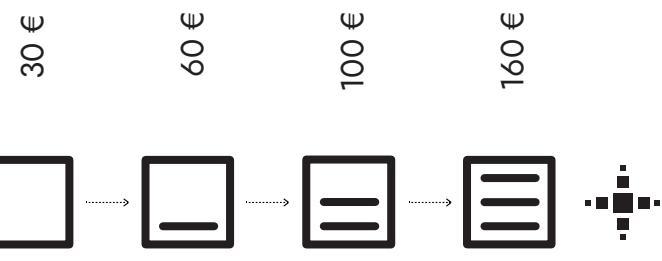
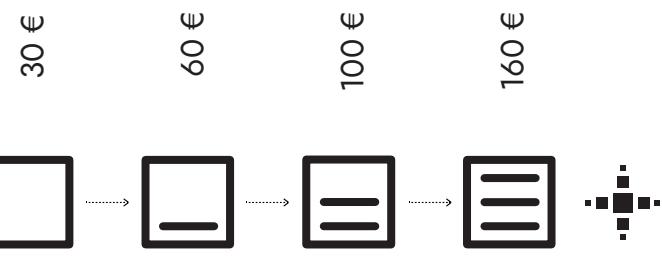
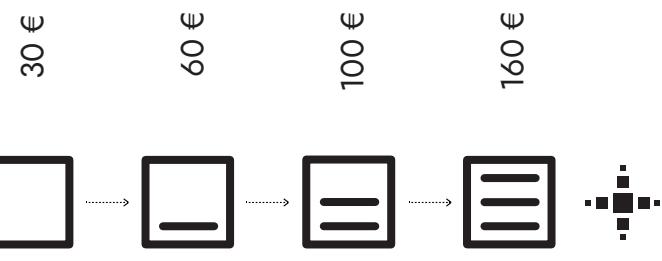
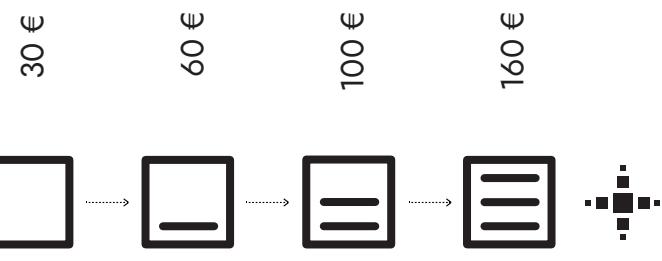
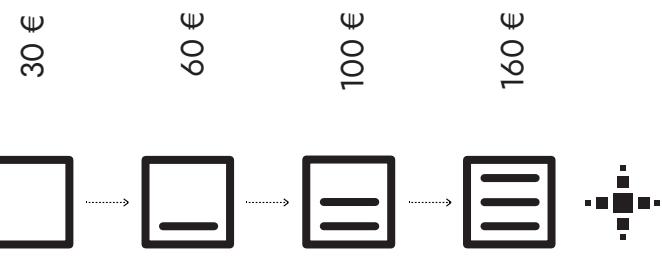
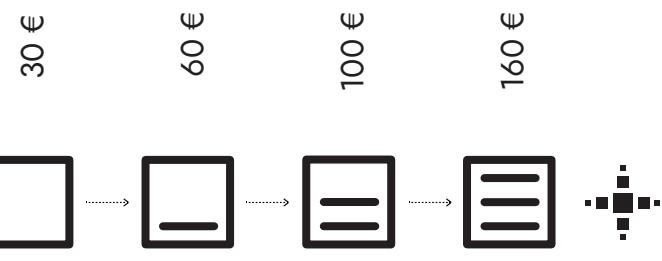
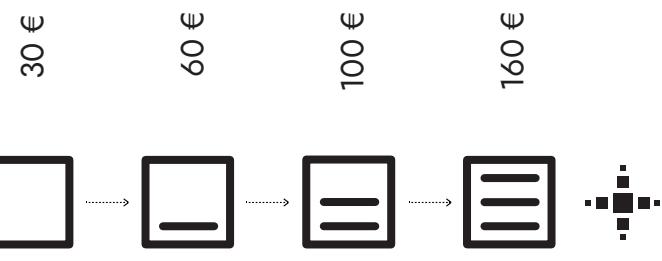
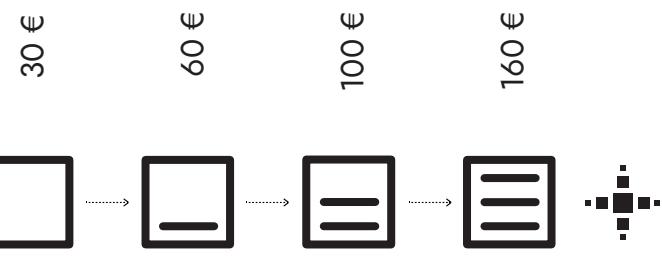
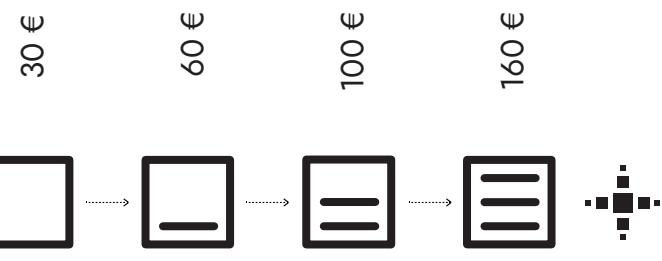
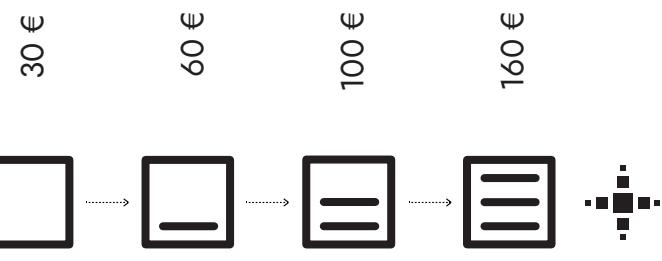
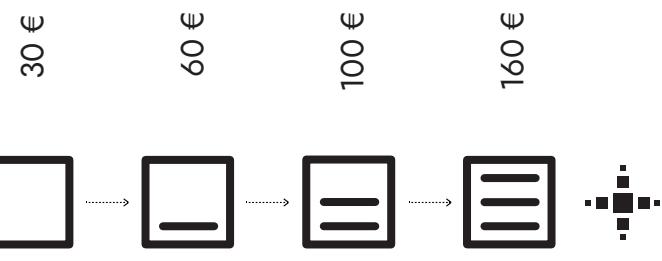
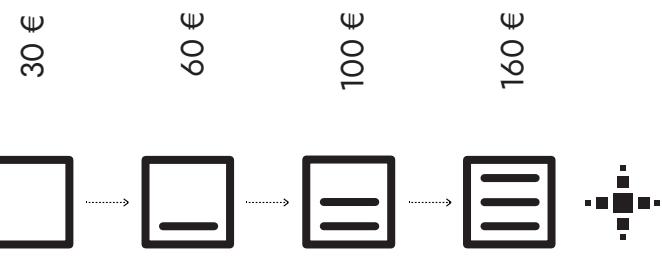
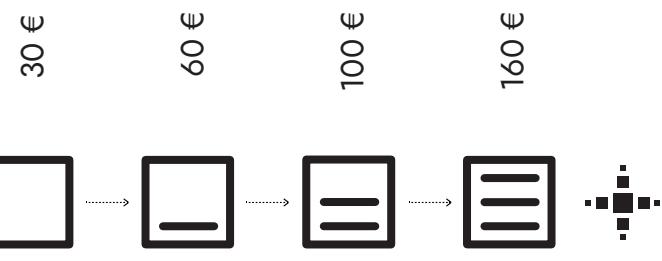
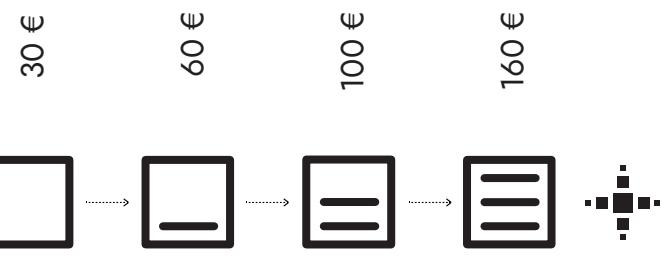
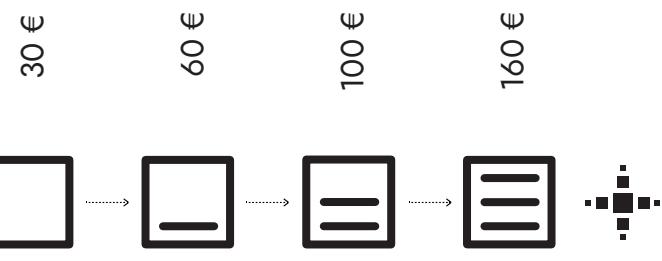
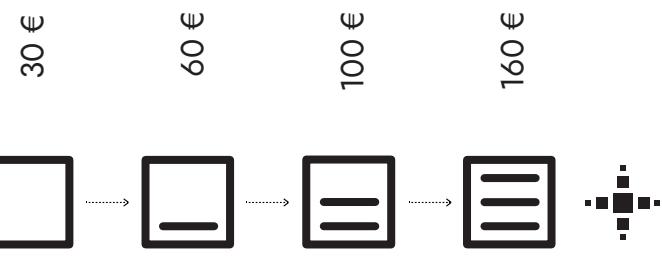
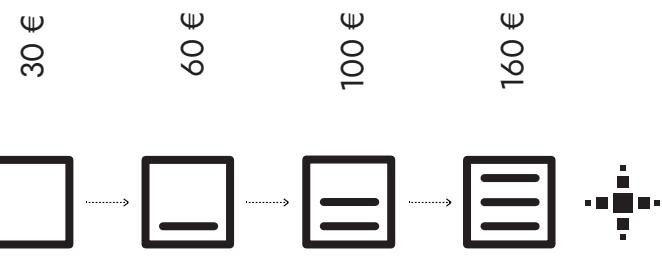
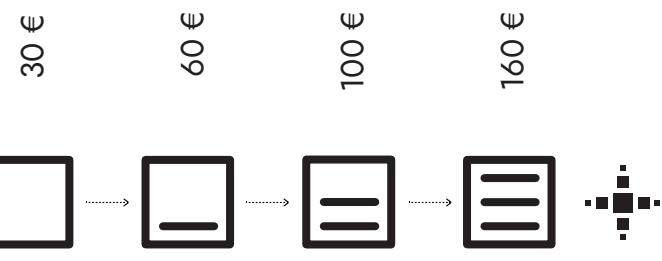
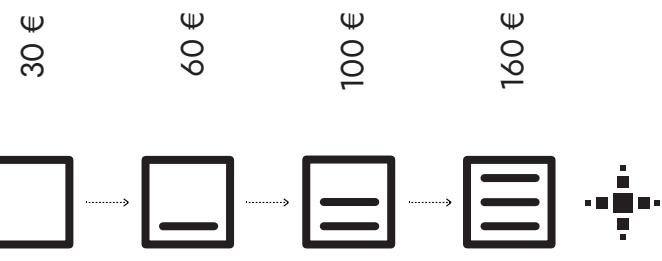
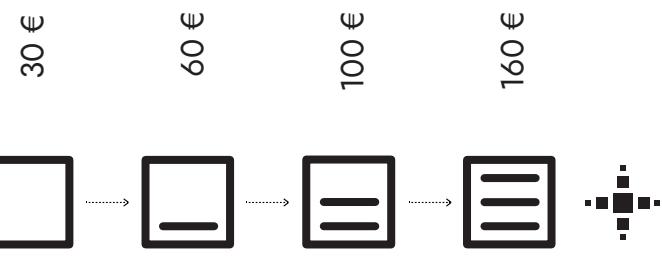
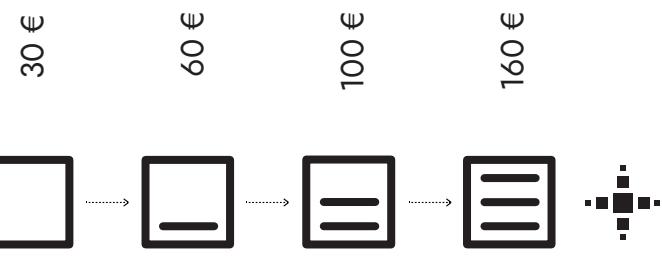
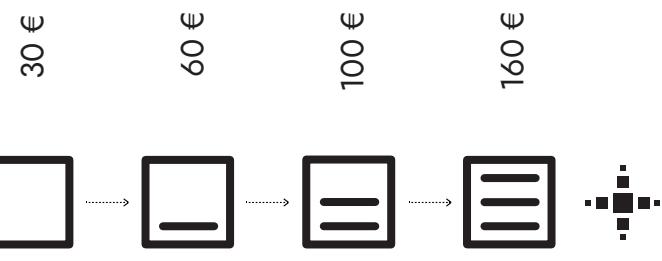
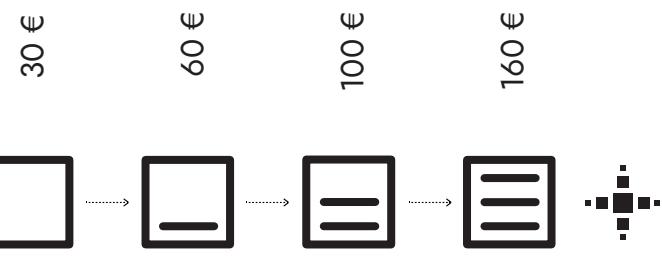
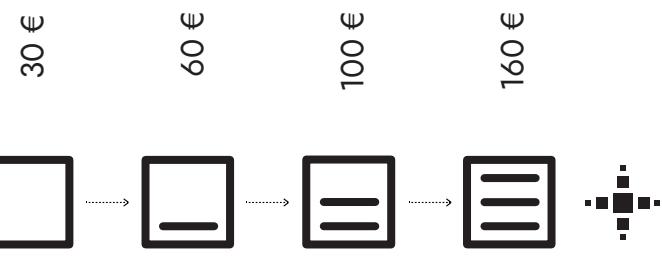
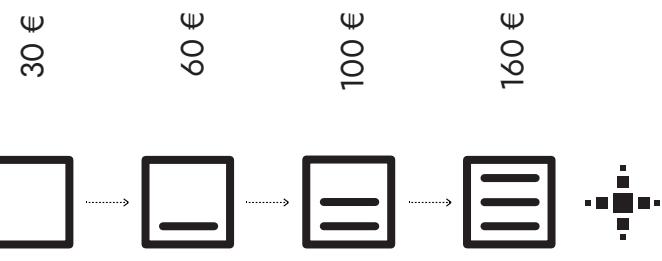
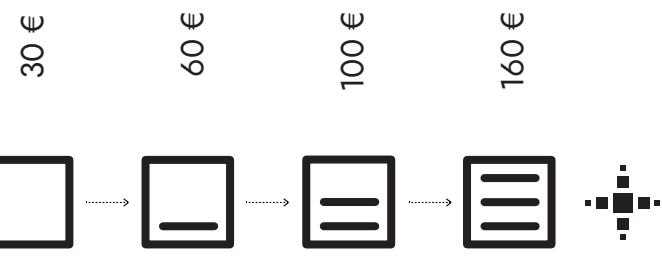
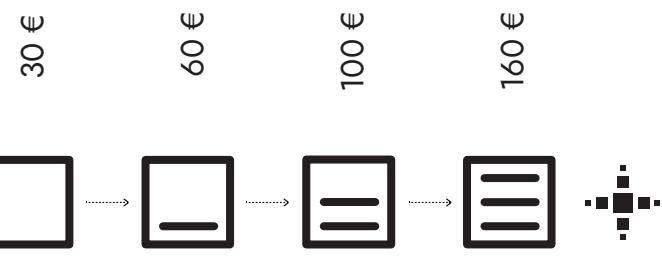
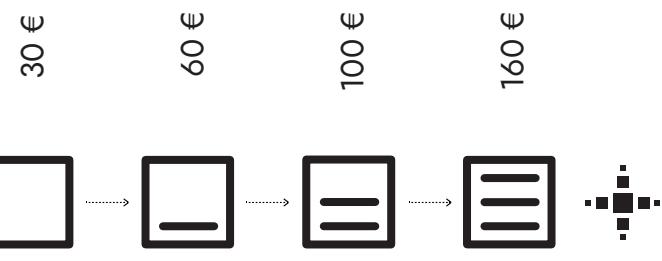
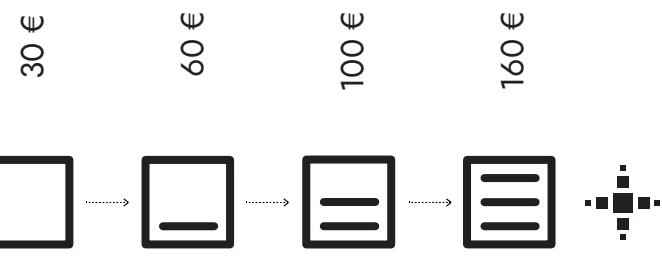
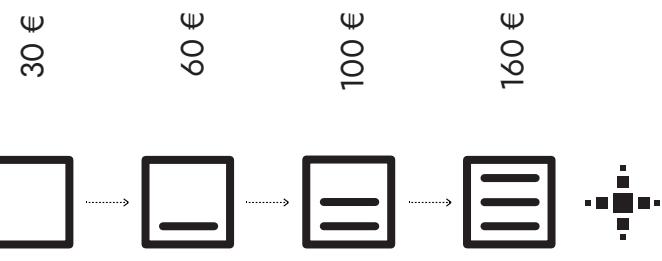
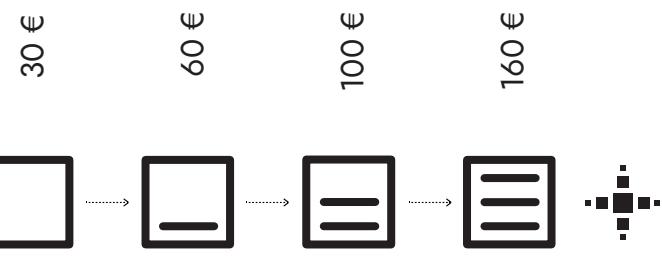
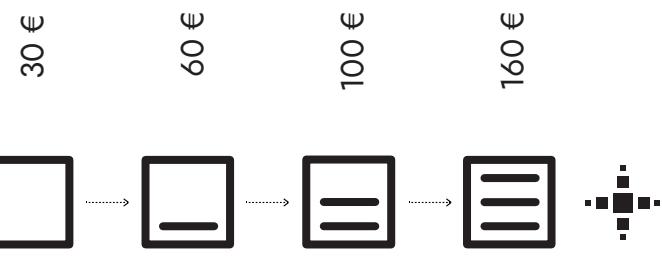
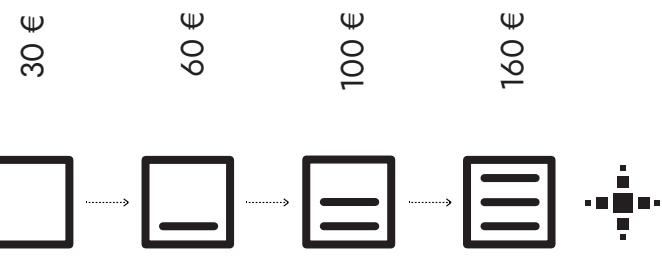
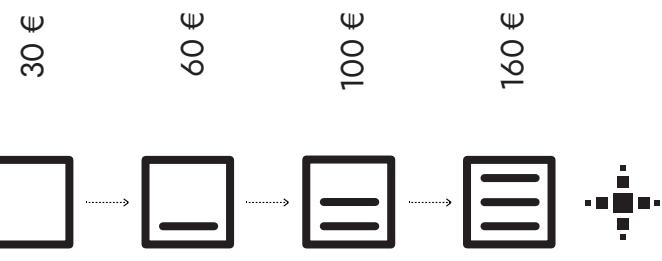
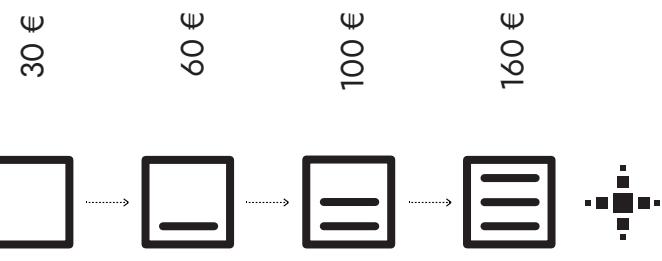
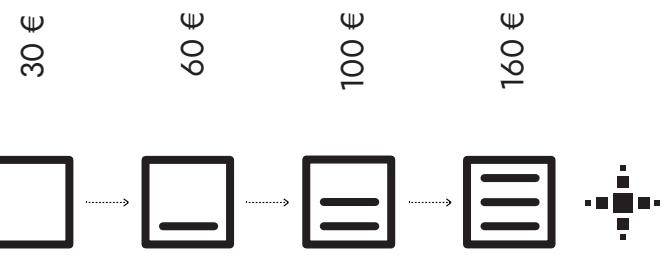
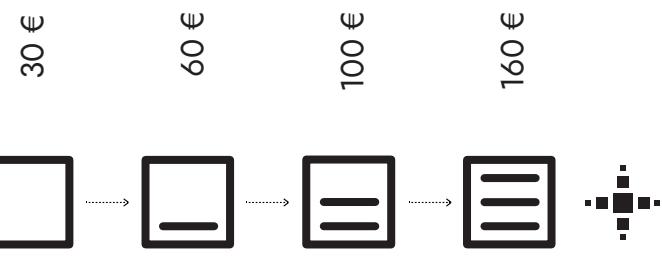
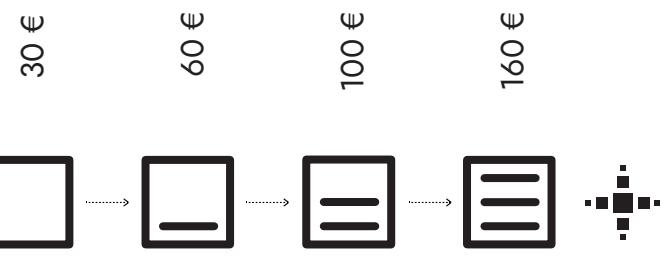
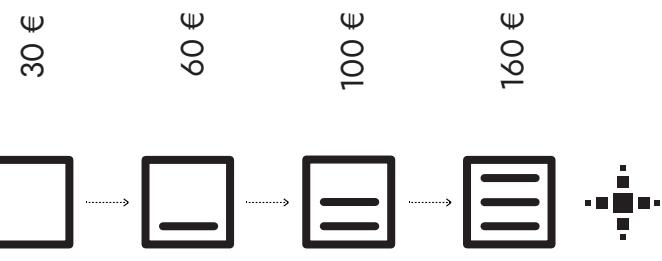
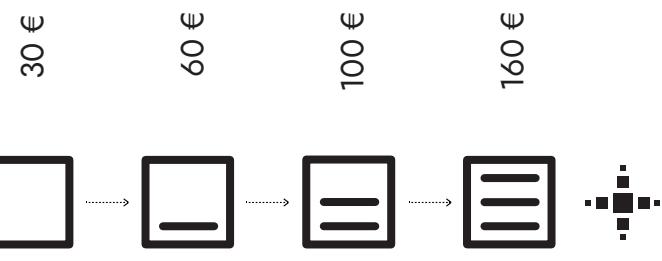
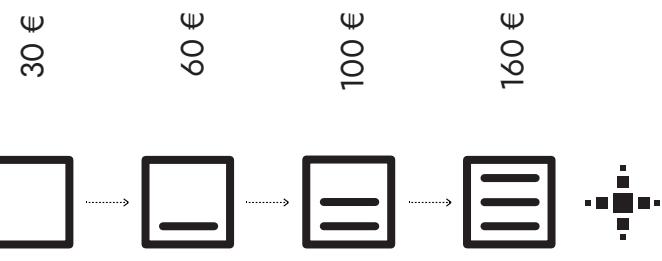
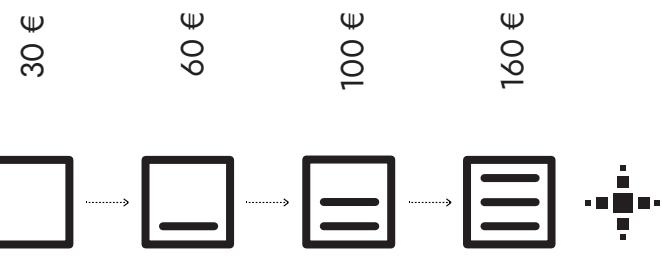
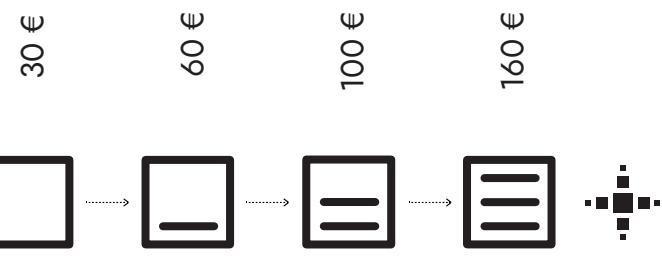
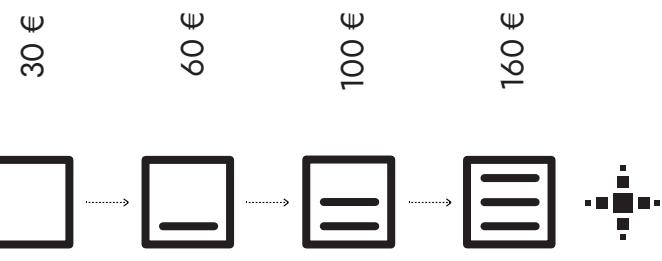
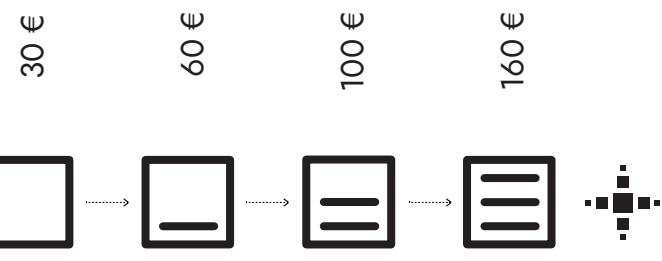
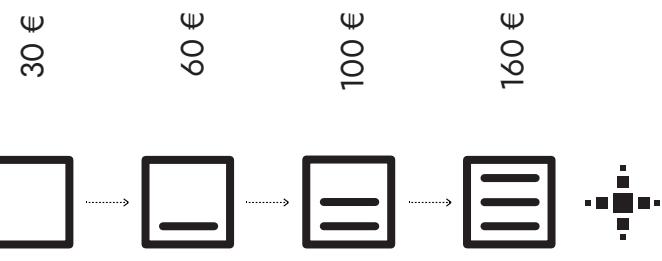
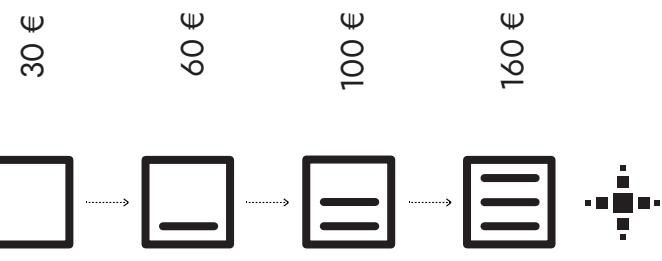
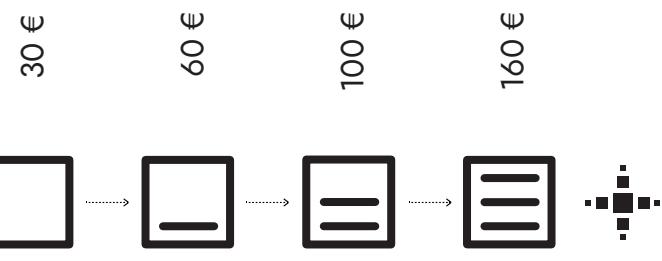
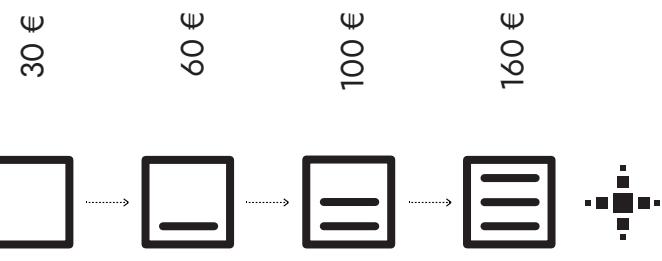
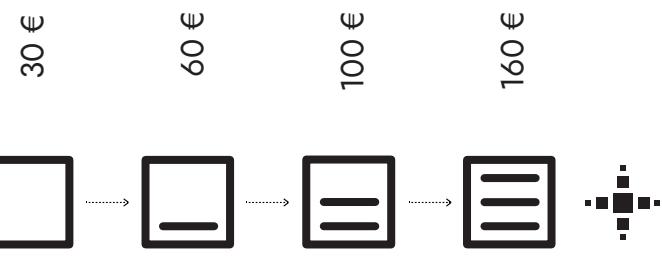
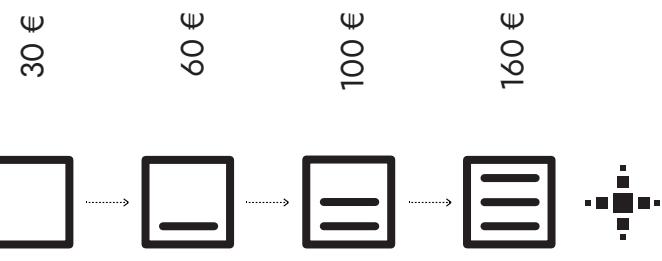
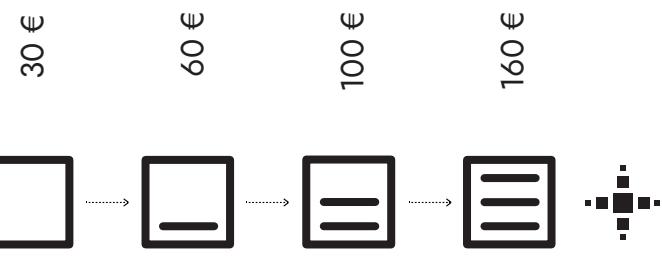
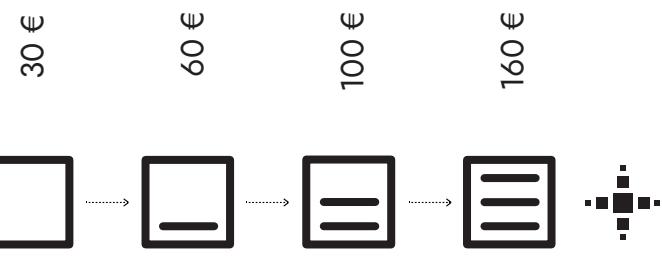
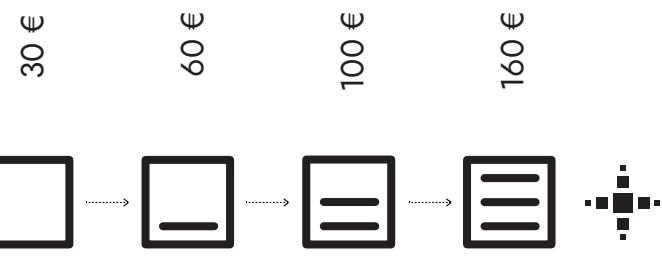
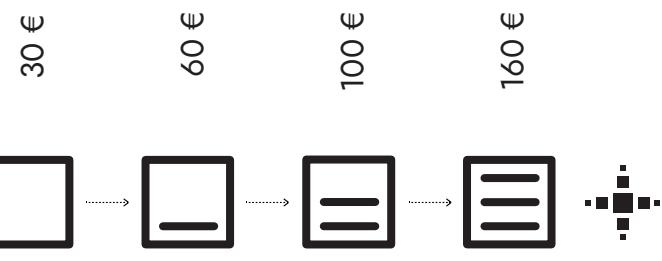
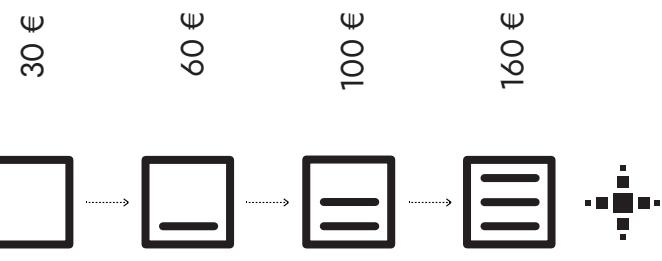
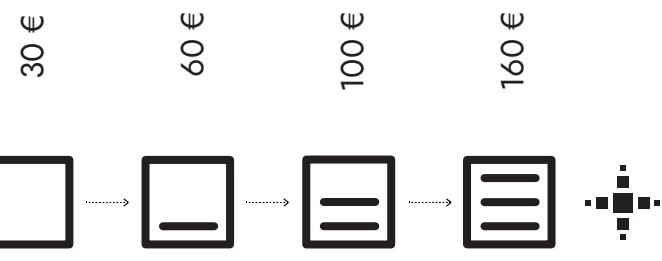
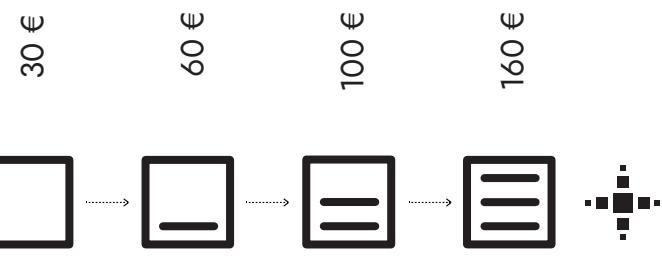
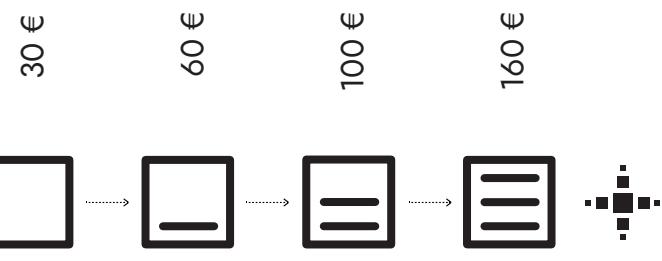
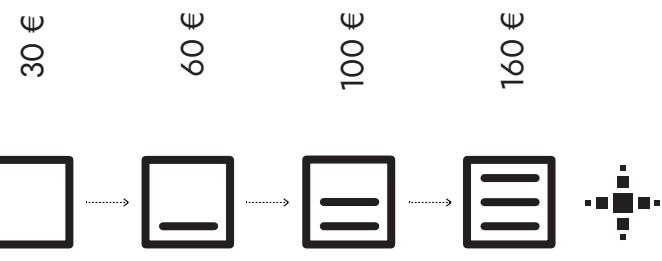
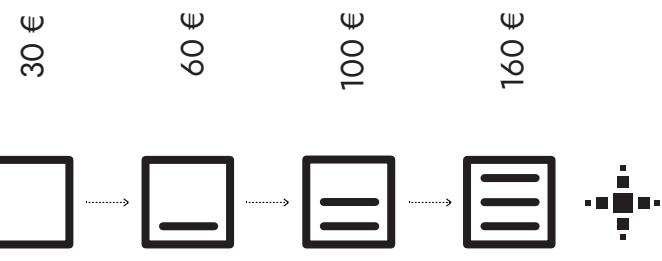
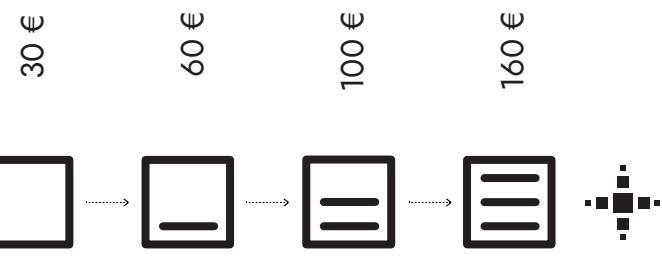
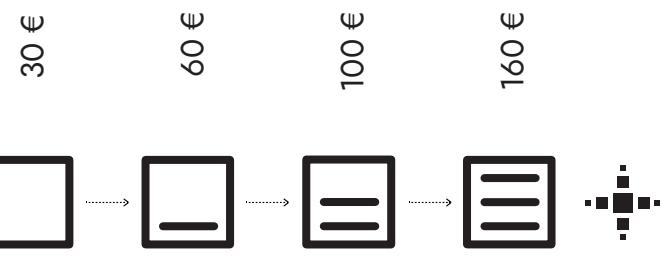
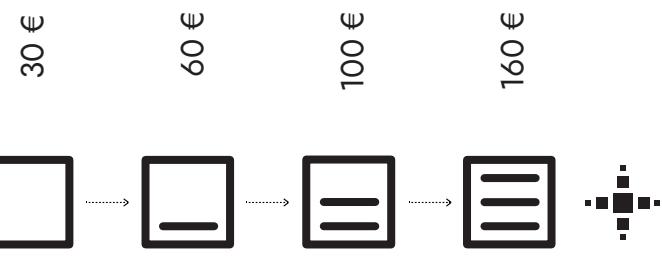
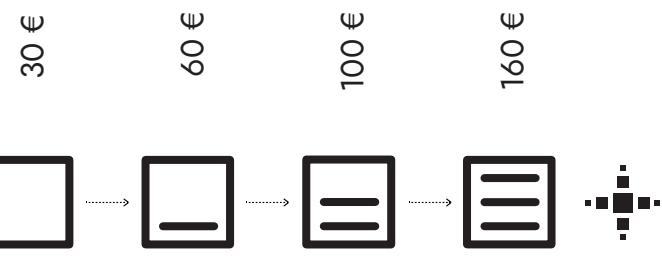
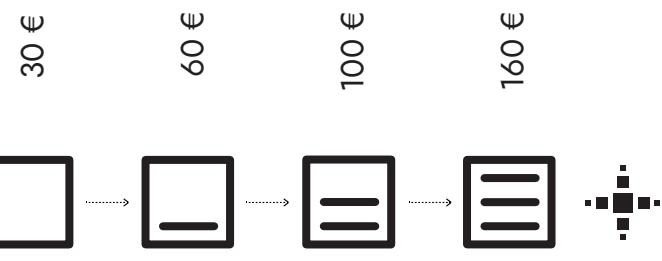
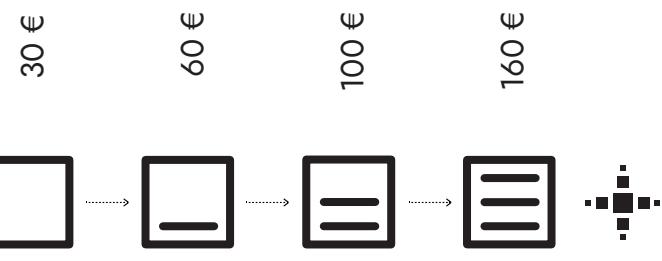
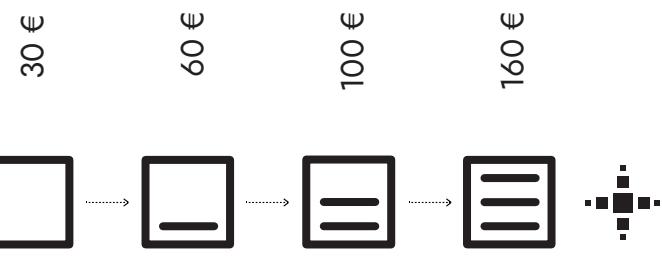
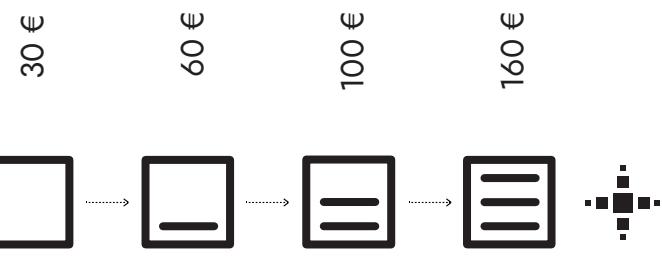
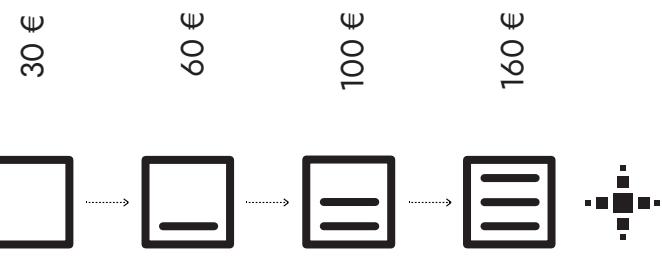
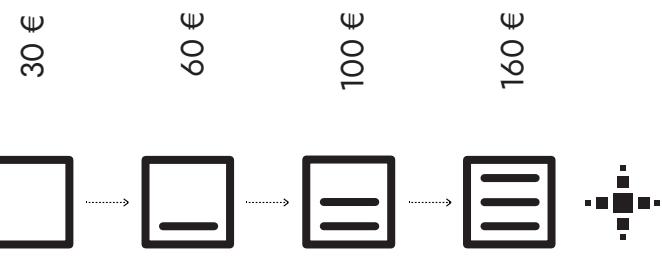
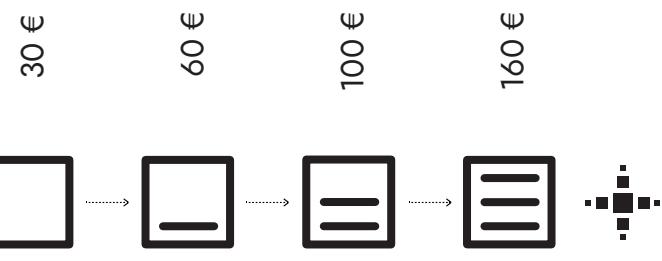
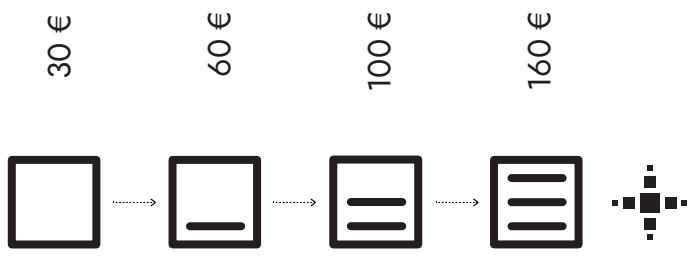
Kraftwerk (erneuerbar)

200 €



benötigt

generiert



PREISLISTE



Kraftwerk (herkömmlich) 50 €



Energieleitung 80 €



Stadt (Stufe 0) 100 €



Kraftwerk (erneuerbar) 200 €



UPGRADES

