

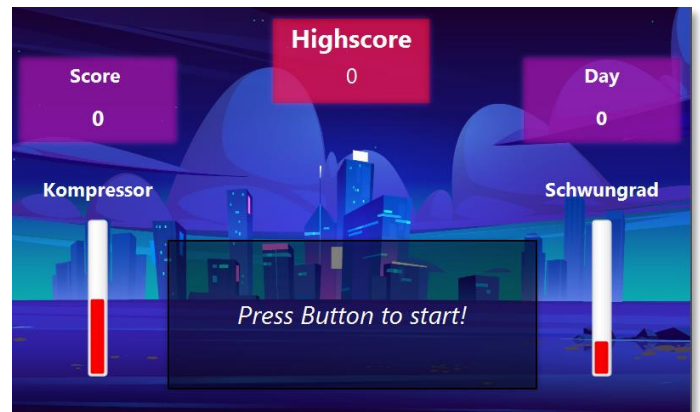
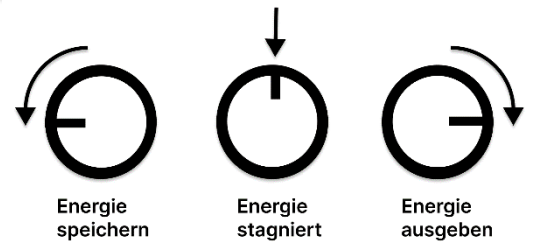
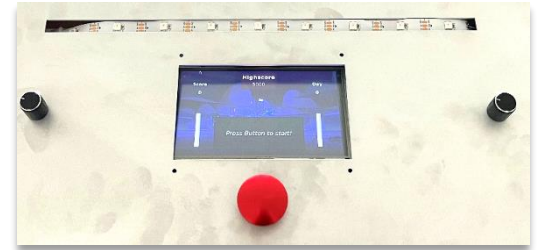
Spielregeln Clash of Energiespeicher

Ziel

Strebe eine effiziente Stromversorgung deiner Stadt an, um einen neuen Highscore zu erreichen. Ineffiziente Energieverwaltung kann zu einem Game Over führen!

Spielregeln

1. Spiel startet wenn ein Spieler auf den **Roten Knopf** druckt
2. Auf den Spielerseiten hat jede SpielerIn einen **Drehregler pro Energiespeicher**. Je weiter dieser nach **links** gedreht wird, desto **mehr Energie wird gespeichert** (LEDs auf dem Spielfeld werden grün). Je weiter dieser nach **rechts** gedreht wird, desto mehr **Energie fließt in die Stadt** (LEDs werden rot).
3. Das **Display** gibt die Tageszeit, die verstrichenen Spieltage, den eigenen Score, den allgemeinen Highscore sowie aktuelle Events an.
4. Der **Score** kann **erhöht** werden, indem die Stadt **optimal mit Strom versorgt** wird. Dies zeigen die LEDs oberhalb des Displays an. Je besser die Versorgung, desto näher in der Mitte blinken die LEDs und desto mehr Punkte werden verdient und umgekehrt.
5. Die **Tageszeit** hat einen **Einfluss auf die Energieproduktion bzw. den Energieverbrauch**. (Bsp. Bei Nacht produziert das Sonnenkraftwerk keinen Strom und zur Mittagszeit wird in den Haushalten viel Strom verbraucht etc.)
6. Jeder SpielerIn hat einen **Event Button**. Sobald ein **Score von 5'000 erreicht** wird (Anzeige auf dem Display) kann somit ein Event ausgelöst werden. Entweder ereignet sich ein **positives Event** für die SpielerIn, oder ein **negatives Event** für die GegenspielerIn.
7. Das **Spiel endet spätestens nach 3 Minuten** (15 Spieltagen), oder aber wenn die Stadt eines Spielers nicht mehr mit Strom versorgt wird. Der **Gewinner** ist derjenige, dessen **Stadt noch mit Strom versorgt wird** und den **höheren Score** hat.



Besuche unsere
Webpage mit
weiteren Infos

