

Das Klimareise-Spiel

CLEA – Check and Leave for Environmental Action

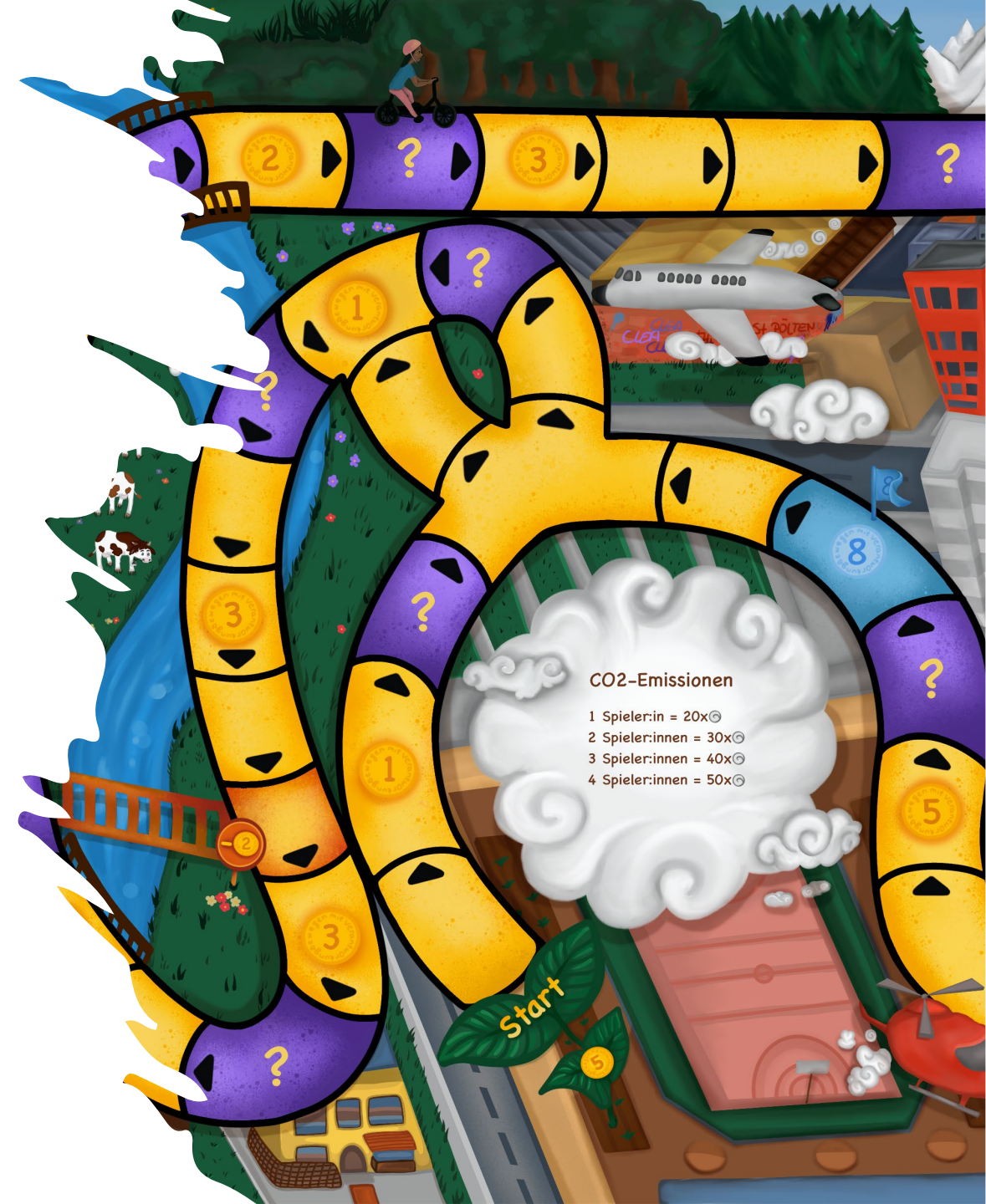


Lass uns ein Spiel spielen!

Reise mit verschiedenen Verkehrsmitteln, sammle dabei Punkte und stelle dich spannenden Herausforderungen.

Am Ende gewinnt die Person mit den meisten Punkten!

Aber aufgepasst: Deine Wahl der Verkehrsmittel beeinflusst, wie du dich über das Spielfeld bewegst – und wie viele Punkte du am Ende behalten darfst.



Spielaufbau



CO₂-Steinen



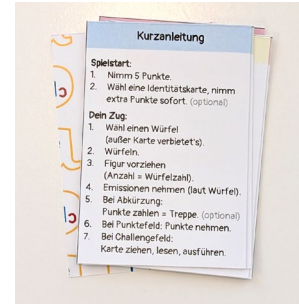
Punktemarken



Zusatz-Punktechip



Transportmittel



Kurzanleitungskarte



Herausforderungskarte



Identitätskarten

CO₂-Steine:

- 2 Spieler:innen = 30x
- 3 Spieler:innen = 40x
- 4 Spieler:innen = 50x

* Ihr könnt mit allen 55 CO₂-Steinen zu fünft spielen, aber wir empfehlen, nicht mit mehr als 4 Personen zu spielen.



Ab 8 Jahren



2-4 Spieler:innen



15-30 Minuten

CO₂-Emissionsmarker

Zusatz-Punktechips

Punkte

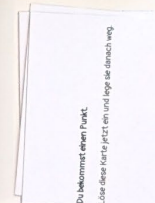
Würfel für jede
Verkehrsart

Personenkarten und
Punkte

Identitätskarten-Stapel
(optional)

Herausforderungskarten-
Stapel

Ablagestapel



Identitätskarten

Identitätskarten sind **optional** und können zu Beginn einer Spielsitzung verteilt werden.

Ziehe zwei Identitätskarten und wähle eine davon aus. Behalte eine Karte und gib dein Profil den anderen Spieler:innen bekannt.

Du spielst bis zum Ende des Spiels entsprechend der Identität, die du erhalten hast.



Taschengeld

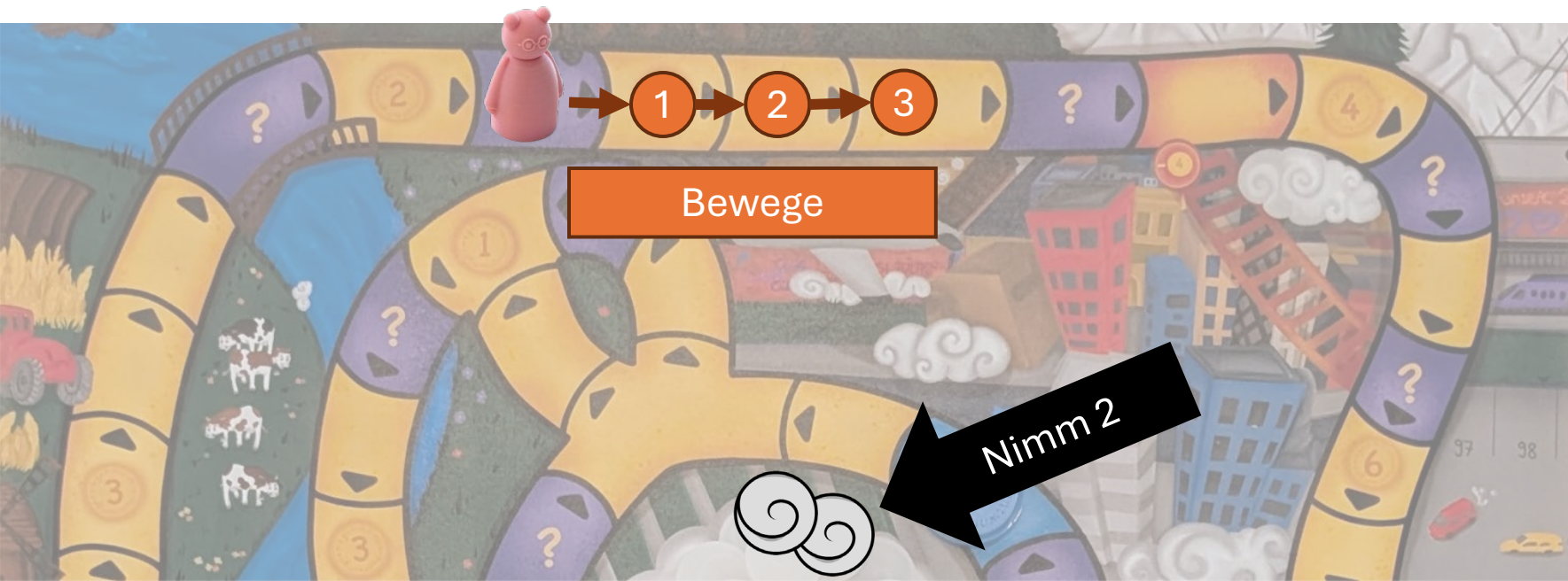
Alle Spieler:innen **starten mit 5 Punkten** als Taschengeld.

Wenn du mit Identitätskarten spielst, die einen neuen Taschengeldwert angeben, erhältst du stattdessen diesen Betrag.
Wenn deine Identitätskarte angibt, dass du kein Taschengeld bekommst, sammelst du die 5 Startpunkte nicht ein.



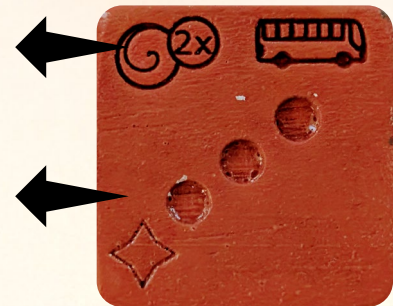
Wie zieht man am Spielbrett?

Mit jedem Fortbewegungsmittel kannst du eine bestimmte Anzahl Schritte zurücklegen. Jedes davon verbraucht auch eine bestimmte Menge CO² aus der Emissionsquelle.



2x CO₂ Steine

Bewege dich
3 Schritte



CO2 Emissionen

Wenn die Emissionsquelle in der Mitte des Spielbretts aufgebraucht ist, bevor das Spiel endet, gibt es keine Gewinner:innen.

Andernfalls berechnen wir die Punkte wie folgt:

- Jeder **1-Punktechip** ist +1 Punkt wert
- Jede **3 CO2-Steine** sind -1 Punkt wert

Die Punkte werden erst am Ende des Spiels gezählt.

* Wenn die Münzen vor Spielende aufgebraucht sind, darfst du für je drei CO₂-Emissionsmarker, die du besitzt, einen Punkt an die Bank zurückgeben. Wenn du das machst, gib die CO₂-Emissionsmarker nicht zurück auf die Karte.



= +1 Punkt



= -1 Punkt

Transportmöglichkeiten

Farbe	Würfel	Transport	Emissionen	Co2
Weiß	1	Skateboard	0 g CO ₂ /pkm	0
Weiß	1	Roller	0 g CO ₂ /pkm	0
Weiß	2	Fahrrad	0 g CO ₂ /pkm	0
Orange	3	Zug	~6-40 g CO ₂ /pkm	1
Orange	2	Straßenbahn	~20-50 g CO ₂ /pkm	1
Orange	3	Bus	~60-120 g CO ₂ /pkm	2
Grau	3	Motorrad	~80-120 g CO ₂ /pkm	2
Grau	4	Auto	~104-160 g CO ₂ /pkm	3
Grau	4	Kleintransporter	~200-300 g CO ₂ /pkm	4
Rot	5	Flugzeug	~255-285 g CO ₂ /pkm	4
Rot	5	Hubschrauber	~250-400 g CO ₂ /pkm	5
Rot	6	Kreuzfahrtschiff	~250-450 g CO ₂ /pkm	6



Transportmöglichkeiten

In jeder Runde kannst du wählen, mit welchem Würfel du spielen möchtest.

Manche Würfel bringen dich in einem Zug weit voran, verursachen aber viele Emissionen.

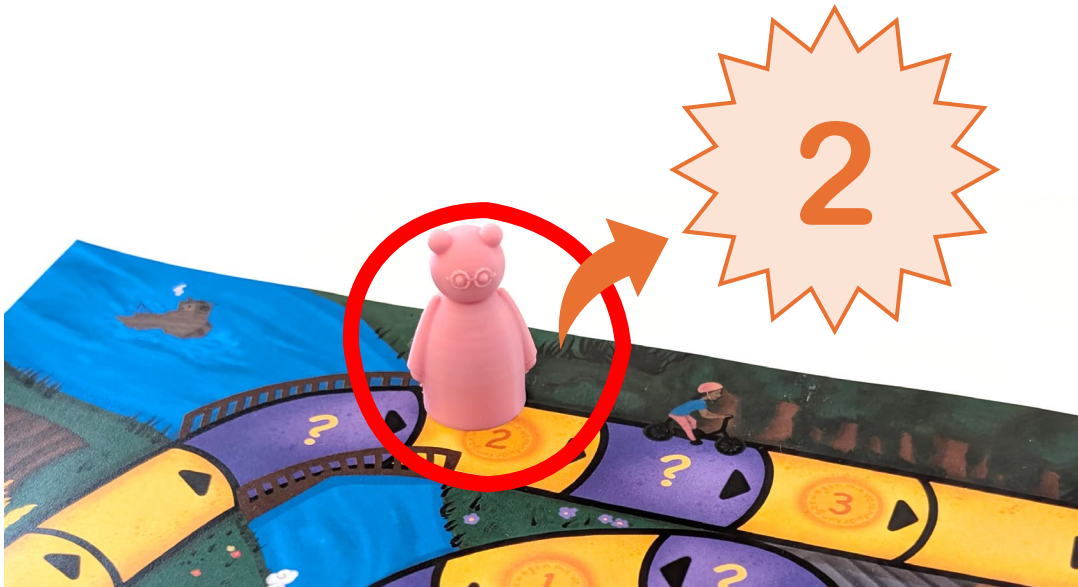
Du darfst jeden Würfel wählen – außer deine Identitätskarte verbietet es oder eine Herausforderungskarte schränkt deine Wahl ein.



Wie bekomme ich Punkte?

Punktfelder

Wenn du auf einem Feld mit einer Münze landest, erhältst du die darauf angegebene Punktzahl.



Herausforderungsfelder

Wenn du auf ein Herausforderungsfeld fällst, musst du eine Herausforderungskarte nehmen.

Du erhältst möglicherweise mehr Punkte oder verlierst möglicherweise auch welche.



Herausforderungskarte

Herausforderungskarten müssen sofort gelöst werden.

Wenn die Karte ein Ereignis beschreibt, das in der nächsten Runde stattfindet, kannst du die Karte behalten, bis das Ereignis eintritt, und dann legst du die Karte zurück auf den Kartenstapel.



8-Punktechip

Je weiter du dich auf der Karte bewegst, desto mehr Punkte kannst du auf Punktefeldern erhalten. Zusätzlich gibt es einen 8-Punktechip zu gewinnen. Die erste Person, die das entsprechende Feld mit der blauen Flagge erreicht, bekommt den Chip.

* Wenn ihr mit 1–2 Personen spielt, ist nur ein 8-Punktechip im Spiel – die erste Person, die auf das Feld kommt oder es überquert, erhält den Chip. Bei 3–4 Personen werden zwei 8-Punktechips verwendet – die ersten zwei Personen, die das Feld erreichen, bekommen jeweils einen.



Vorsprung!

Wenn du auf einem roten Feld landest, kannst du wählen, ob du den geforderten Preis zahlen möchtest, um sofort die Abkürzung zu nehmen. Es funktioniert nicht, wenn du nur am Feld vorbeigegangen bist, ohne darauf zu landen.



Wann ist es zu Ende?

Das Spiel ist vorbei, wenn eine **Stoppkarte** vom Herausforderungskarten-Stapel gezogen wird. Nachdem die Karte gezogen wurde, dürfen alle Spieler:innen, die nach dem/der ersten Spieler:in noch nicht gespielt haben, noch ihren Zug machen.

Alternativ kann das Spiel nach einer vorher festgelegten Zeit enden, die von den Spieler:innen oder der Lehrkraft festgelegt wird. Wir empfehlen eine Gesamtspielzeit zwischen 15 und maximal 30 Minuten. Die Zeit kann jedoch je nach Klassensituation angepasst werden.



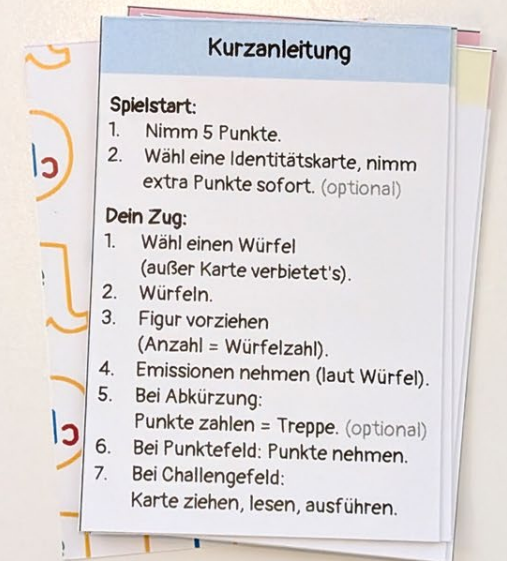
Kurzanleitung

Bevor das Spiel beginnt:

1. Nimm dir 5 Punkte.
2. (Optional) Zieh zwei Identitätskarten und such dir eine davon aus. Wenn die Karte dir extra Punkte gibt, darfst du sie sofort nehmen.

Wenn du in einer Runde dran bist, musst du:

1. Einen Würfel auswählen.
2. Den gewählten Würfel werfen.
3. Deine Spielfigur so viele Felder vorziehen, wie der Würfel zeigt.
4. Die entsprechenden Emissionen vom Würfel nehmen.
5. Wenn du auf einem Abkürzungsfeld landest, kannst du Punkte zahlen, um die Treppe zu nehmen – das ist freiwillig.
6. Wenn du auf einem Punktefeld landest, nimm die angegebenen Punkte.
7. Wenn du auf einem Challenge-Feld landest, zieh eine Challenge-Karte, lies sie durch und mach das, was darauf steht.



Dieses Spiel wurde im Rahmen des Projekts CLEA – Check and Leave for Environmental Action der Fachhochschule St. Pölten entwickelt.

Ersteller:

- Jonathan Latour
- Philipp Herzog

Redaktion:

- Hirut Grossberger
- Pamela Nolz
- Susanne Binder
- Victor-Adriel De-Jesus-Oliveira
- Zora Heis

Design, Illustrationen und Herstellung:

- Ana-Klarissa Breitkopf

