

eMission

Spielanleitung

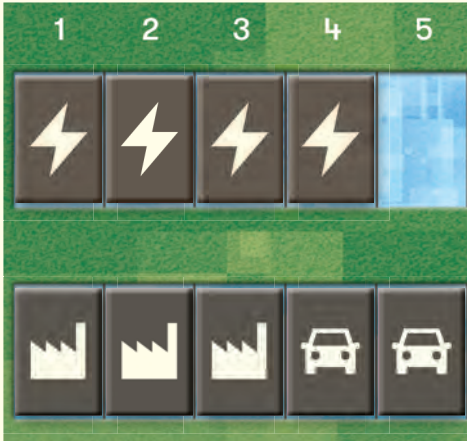
Verfolgt gemeinsam die gleiche Mission, den Klimawandel aufzuhalten!

Ihr schlüpft jeweils in die Rolle einer Weltmacht und habt ein gemeinsames Ziel: Produziert zusammen weniger CO₂ als die Erde aufnehmen kann, bevor die Temperatur zu weit steigt und ihr zu sehr in den Notstand geratet. Erfindet bahnbrechende Technologien und sorgt dafür, dass eure Gesellschaft, Natur und Infrastruktur angesichts der Erderwärmung stabil bleiben.

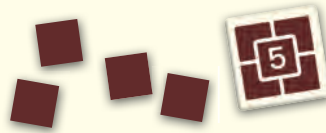
Einleitung



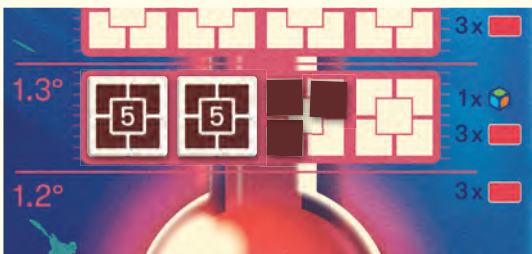
*Du willst gleich loslegen?
Dann schau dir unser Gameplay-Video an.*



Zu Beginn des Spiels produziert ihr auf euren Tableaus noch jede Menge CO₂ durch schmutzige Energie und Emissionen.

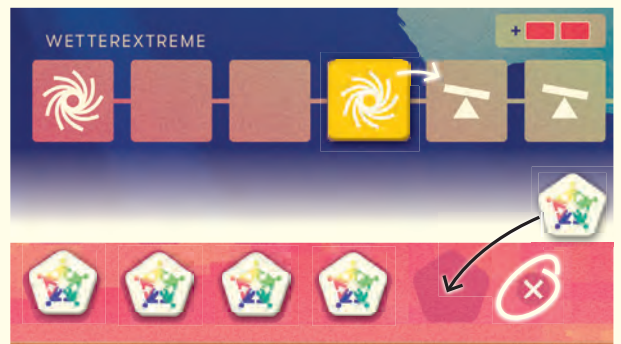


Ein Teil davon wird zum Glück durch Bäume und Meere auf dem Spielplan gebunden.



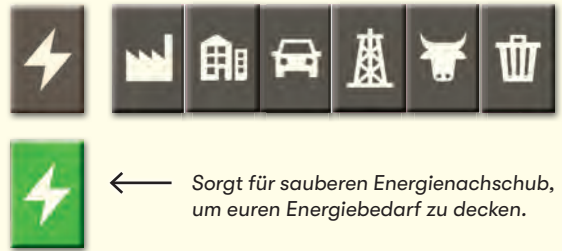
Überschüssiges CO₂ lässt jedoch die globale Temperatur ansteigen.

Mit steigender Erderwärmung nehmen Krisen und globale Folgen zu. Kippunkte werden überschritten, die eure Bevölkerung immer mehr in den Notstand versetzen.



So könnt ihr gewinnen: Produziert gemeinsam weniger CO₂, als die Erde aufnehmen kann und erreicht dadurch den Wendepunkt. Versucht schmutzige Energie durch saubere zu ersetzen und Emissionen von euren Tableaus zu entfernen.

Entfernt Emissions- und „schmutzige Energie“-Plättchen.



Jeder Weltmacht stehen dazu Projekte zur Verfügung, die sie jede Runde durch Karten beeinflussen können. Karten können dabei auf drei einfache Wege benutzt werden:



Als Bezahlung abwerfen, um den Effekt zu nutzen

Hier bringen dir die Solarwärmekraftwerke eine saubere Energie, wenn du eine Handkarte abwirfst.



Unterschieben, um ein Projekt zu verstärken

Jetzt erhältst du für die Solarkraftwerke schon zwei saubere Energien, wenn du zukünftig den Effekt nutzt.



Obendrauf legen, um ein Projekt zu verändern

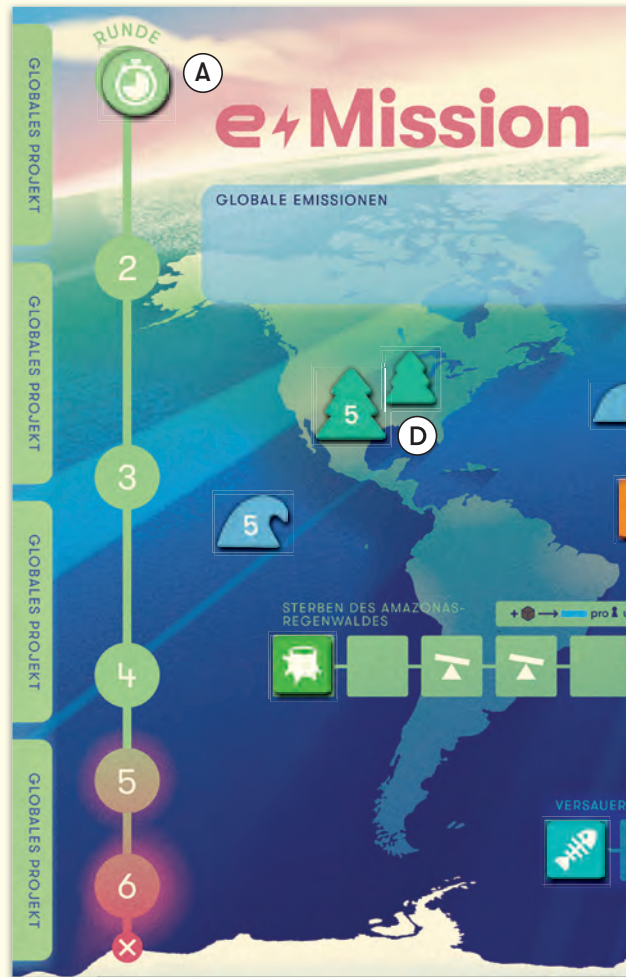
Die Solarkraftwerke gehören der Vergangenheit an. Mit privaten Solaranlagen kannst du ab sofort 2 saubere Energien erzeugen, ohne eine Karte abwerfen zu müssen.

Im Laufe des Spiels werdet ihr vor viele spannende Entscheidungen gestellt! Schafft ihr gemeinsam das große Ziel? Die Zukunft liegt in eurer Hand!

Aufbau

Spielplan vorbereiten

- A** Legt den Rundenmarker mit der Uhr nach oben auf Feld 1 der Rundenleiste am linken Spielplanrand.
- B** Legt die 6 Globale-Folgen-Marker jeweils auf das Feld ganz links auf ihrer Leiste.
- C** Legt die 8 Temperaturplättchen, den Globale-Folgen-Würfel und den Geo-Engineering-Würfel auf den runden Teil des Thermometers.
- D** Seht in der Tabelle rechts unten nach, wie viele Bäume und Meere ihr für eure Personenzahl benötigt und legt sie auf den Spielplan. Verteilt sie einfach beliebig auf der Weltkarte. Die übrigen Bäume und Meere legt ihr als Vorrat bereit.
- E** Legt die Energie- und Emissionsplättchen, Stabilitätsplättchen, Luftfilter, CO2-Marker, „aktiv/inaktiv“-Marker und die Notstandsplättchen jeweils getrennt als Vorrat bereit.



Karten vorbereiten

- F** Mischt die Globalen Projekte (große Karten mit grüner Rückseite) und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Lasst daneben Platz für einen offenen Abwurfstapel.



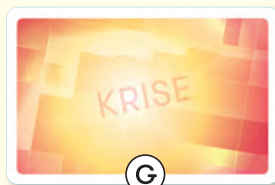
Globale Projekte

- H** Mischt die Projektkarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Lasst daneben Platz für einen offenen Abwurfstapel.



Projektkarten

- G** Mischt die Krisen (große Karten mit roter Rückseite) und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Lasst daneben Platz für einen offenen Abwurfstapel.



Krisen

- I** Spielt ihr zum ersten Mal, benötigt ihr die rosanen Herausforderungskarten nicht und legt sie zurück in die Schachtel. Mit ihnen könnt ihr weitere Partien schwerer oder leichter gestalten bzw. euch andere Spielziele setzen (siehe Seite 23).



Beispielaufbau für ein Spiel zu viert



D

Personen	Bäume	Meere
4	24	16
3	16	12
2	11	7
1	6	4

Tip: Habt ihr viele Bäume und Meere, verwendet die Marker im Wert 5, damit es übersichtlich bleibt.

Spielmaterial:

1 Spielplan, 4 zweiteilige Tableaus, 2 Zusatztageaus, 133 Projektkarten, 25 Startkarten, 48 Krisen (Karten), 24 Globale Projekte (Karten), 42 Herausforderungskarten, 9 Übersichtskarten, 74 „schmutzige/saubere Energie“-Plättchen (60x Wert 1; 14x Wert 5), 60 Stabilitätsplättchen (48x Wert 1; 12x Wert 5), 69 Emissionsplättchen, 42 Notstandsplättchen, 8 Temperaturplättchen, 6 Globale-Folgen-Marker, 1 Rundenmarker, 4 „aktiv/inaktiv“-Marker, 13 Bäume (8x Wert 1; 5x Wert 5), 11 Meere (8x Wert 1; 3x Wert 5), 9 Luftfilter (8x Wert 1; 1x Wert 5), 20 CO2-Marker (Wert 5), Holz: 35 CO2-Marker (Wert 1), 1 Globale-Folgen-Würfel (Symbole), 1 Geo-Engineering-Würfel (Zahlen), 4 Energiebedarfsmarker (Häuser)



Deine Auslage

(A)

Saubere Stromerzeugung

Wirf 1 Handkarte ab. Erhalte dafür 1 "saubere Energie"-Plättchen pro Stromnetz-Symbol in diesem Projekt.

Ende fossiler Stromerzeugung

Wirf 1 Handkarte ab. Entferne dafür 1 "schmutzige Energie"-Plättchen pro Gesetz-Symbol in diesem Projekt.

Forschung zu Ausstoßreduktion

Ziehe 2 pro und behalte alle und/oder

EINSCHRÄNKUNG
Jede Runde: 1x

Energiebedarfsleiste

Energieleiste

Emissionsleiste

Stabilitätsbereiche

Weltmächte wählen

Seht in der Tabelle unten nach, welche Weltmächte ihr für eure Personenzahl benötigt. Wählt jeweils 1 davon und nehmt euch das zugehörige **Tableau** und die passenden **Übersichtskarten**.

Hinweis: Da jede Person im Spiel eine Weltmacht verkörpert, wird zur besseren Verständlichkeit auf den Kartentexten der Begriff Person verwendet.

Personen	Weltmächte
4	Alle
3	Globaler Süden, Europa, USA
2	China, USA
1	1 beliebige

Für das Solo-Spiel entfernst du alle Karten mit diesem Symbol.

Tableaus vorbereiten

Nehmt euch jeweils die beiden farblich passenden Teile eines Tableaus und fügt sie zusammen.

(A) Nehmt euch jeweils die **5 Startkarten** für eure Weltmacht (ihr erkennt sie am Namen der Weltmacht auf der Rückseite). Legt sie offen in einer Reihe über eurem Tableau aus wie oben abgebildet. Die Startkarten nicht mitspielender Weltmächte legt ihr zurück in die Schachtel. Im Solo-Spiel verwendest du nur die Startkarten mit dem Namen „Solo“.

Hinweis: Auf einigen Startkarten findet ihr einen zusätzlichen Erklärungstext, der euch helfen wird, den Einstieg in das Spiel einfacher zu finden.

**ur
uzierung**

in diesem Projekt
Karten, deren Effekt
entfernen.

Ehrenamtliche Hilfe

Wirf 1 Handkarte ab. Erhalte dafür
1 beliebiges Stabilitätsplättchen.

Export von Umweltechnik

Gib bis zu von deinem
Tableau an 1 andere Person weiter.

1x pro Innovations-Symbol in diesem Projekt
möglich.

EINSCHRÄNKUNG
Jede Runde: 1* pro

5 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

E

Notstand

China

Energie 12 9 3

Emissionen 6 1 2

Stabilitätsplättchen 2 1 1

Notstandsplättchen 1 0 1

 1

Übersichtskarte

- B** Nehmt euch jeweils 1 blaues Haus, welches euren **Energiebedarfsmarker** darstellt. Auf der Übersichtskarte seht ihr, auf welches Feld ihr das Haus auf eurer Energiebedarfsleiste stellen müsst.
- C** Auf eurer Übersichtskarte ist angegeben, wie viele „schmutzige Energie“-Plättchen und „saubere Energie“-Plättchen ihr jeweils in eure Energieleiste legt. Gleiches gilt für die Emissionsplättchen in der Emissionsleiste.
- D** Legt so viele Stabilitätsplättchen wie auf eurer Übersichtskarte angegeben in die entsprechenden Stabilitätsbereiche.
- E** Legt so viele Notstandsplättchen wie auf eurer Übersichtskarte angegeben in die oberste Reihe eures Notstandsbereichs.

- F** Die Zusatztableaus benötigt ihr erst, wenn jemand von euch mehr als 30 Felder in der Energie- oder Energiebedarfsleiste benötigt.

F

31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

Spielablauf

Ihr spielt über mehrere Runden, bis ihr gemeinsam gewinnt oder verliert. In diesem Spiel gibt es keine Spielreihenfolge. Stattdessen spielt ihr alle gleichzeitig.

Jede Runde besteht aus 5 Phasen, die nacheinander gespielt werden. Hier findet ihr eine Kurzübersicht:

Globale Phase

Ihr haltet gemeinsam einen Klimagipfel ab, in dem ihr Karten für Krisen zieht und ein Globales Projekt auswählt.

Projektphase

Jetzt konzentriert ihr euch auf eure eigenen Tableaus. Zieht Projektkarten und spielt sie aus. Ihr wollt eure Emissionen senken, saubere statt schmutziger Energie erzeugen und dafür sorgen, dass die Infrastruktur, Natur und Gesellschaft stabil bleiben. Dabei helft ihr euch auch gegenseitig, soweit dies möglich ist.

Emissionsphase

Zählt zusammen, wie viele CO₂ ihr diese Runde insgesamt produziert habt. Bindet so viel von diesem CO₂ wie möglich und legt den Rest auf das Thermometer.

Krisenphase

Jetzt wirken sich eure Taten auf den Planeten aus und versetzen euch mehr und mehr in den Notstand. Ihr würfelt, um die globalen Folgen zu bestimmen, und führt Krisen aus.

Wachstumsphase

Prüft, ob ihr gewonnen habt. Falls nicht, erhöht ihr euren Energiebedarf und spielt eine weitere Runde.

Globale Phase

Ihr haltet gemeinsam einen Klimagipfel ab, in dem ihr Karten für Krisen zieht und ein Globales Projekt auswählt.

1. Zieht Krisen

In der ersten Runde zieht ihr 3 Krisen. Legt 1 davon offen unten auf das „Erwartete Krise“-Feld und die anderen verdeckt auf die „Unbekannte Krise“-Felder darüber. Im weiteren Spielverlauf bestimmt die Anzahl der Temperaturplättchen auf dem Thermometer, wie viele Krisen ihr zieht: Seht rechts neben dem obersten Temperaturplättchen nach, wie viele Karten dort angegeben sind, und zieht so viele Krisen.

Es dürfen unbegrenzt viele Krisen ausliegen.



Müsst ihr mehr als 4 auslegen, legt die restlichen einfach über den Spielplan hinaus über den anderen aus.

Mehr zu den Krisen auf S. 19.

2. Startet ein Globales Projekt

Zieht 2 Karten vom Stapel der Globalen Projekte. Entscheidet gemeinsam, welches davon ihr behalten möchtet. Legt dieses offen neben den Spielplan auf eins der freien Felder „Globales Projekt“ (links). Legt einen Marker mit der Seite „inaktiv“ auf die Karte.

Das andere, nicht gewählte Globale Projekt legt ihr auf den Abwurfstapel.

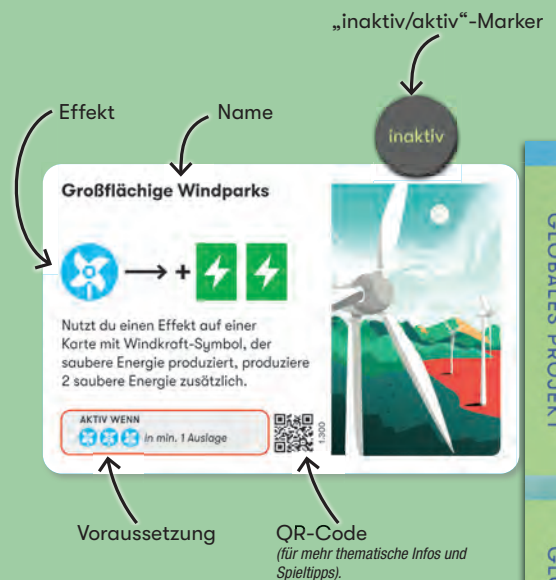
Sobald ihr die Voraussetzungen eines Globalen Projekts erfüllt, dürft ihr den Marker auf „aktiv“ drehen. Der Effekt der Karte darf dann von euch allen sofort genutzt werden (solange die Voraussetzungen erfüllt sind).

Mehr zur Aktivierung auf S.12.

Es dürfen höchstens 4 Globale Projekte auf einmal ausliegen. Liegen bereits 4 aus und möchtet ihr ein neues auslegen, müsst ihr zuerst ein beliebiges anderes Globales Projekt abwerfen – zusammen mit allen untergeschobenen Karten, falls vorhanden. Ihr dürft stattdessen auch darauf verzichten, ein neues Globales Projekt auszulegen.



In der ersten Runde zieht ihr 3 Krisen. Davon legt ihr 1 offen aus (Erwartete Krise), die anderen 2 legt ihr verdeckt aus (Unbekannte Krisen).



Projektphase

Jetzt konzentriert ihr euch auf eure eigenen Tableaus. Zieht Projektkarten und spielt sie aus. Ihr wollt eure Emissionen senken, saubere statt schmutziger Energie erzeugen und dafür sorgen, dass die Infrastruktur, Natur und Gesellschaft stabil bleiben. Dabei helft ihr euch auch gegenseitig, soweit dies möglich ist.

1. Karten ziehen

Zieht jeweils 5 Karten vom Stapel der Projektkarten.

Hinweis: Es gibt kein Handkartenlimit. Durch manche Projekte ziehst du mehr als 5 Karten, durch Notstandsplättchen ziehst du weniger. Hast du 4–7 Notstandsplättchen, ziehst du in der Projektphase 1 Karte weniger. Bei 8–11 Notstandsplättchen ziehst du 2 Karten weniger. Mehr dazu auf Seite 20.

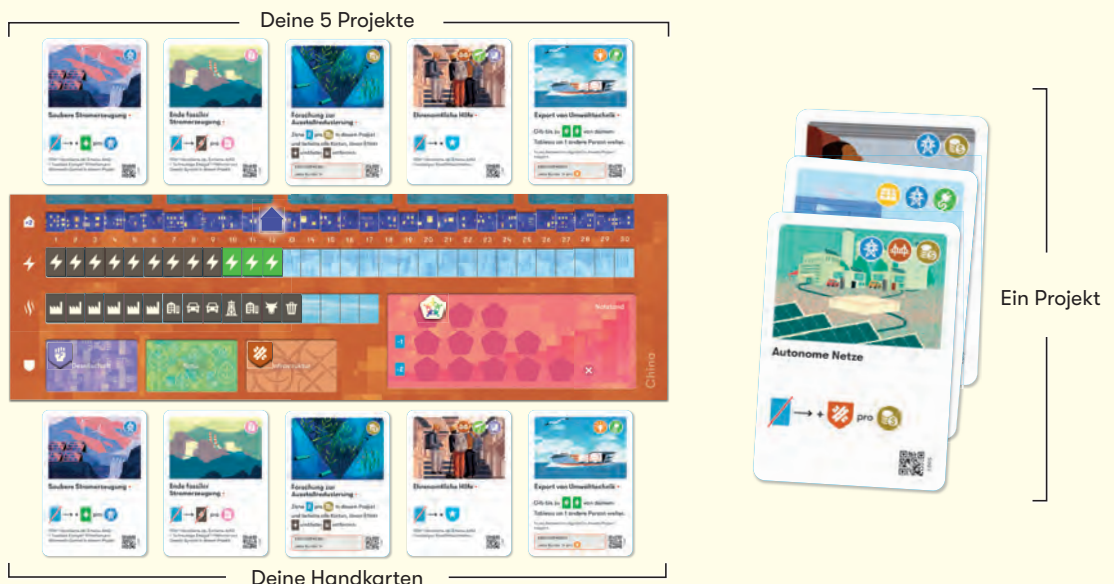
Legt eure Handkarten immer offen vor euch aus. Nutzt dazu den Platz unterhalb eurer Tableaus. Ihr dürft euch jederzeit alle Handkarten, Auslagen und Abwurfstapel ansehen und darüber sprechen. Verdeckte Stapel dürft ihr euch nicht ansehen.

Generell gilt: Ihr könnt keine Karten tauschen (außer, ein Karteneffekt erlaubt euch das).

2. Karten nutzen

Oberhalb eures Tableaus habt ihr Platz für genau 5 Projekte. Ein Projekt besteht entweder aus einer einzelnen Projektkarte oder auch aus mehreren Projektkarten, die übereinander in einer Reihe aufgefächert liegen.

Zu Beginn bilden die 5 individuellen Startkarten eurer Weltmacht die 5 Projekte. In der Projektphase könnt ihr nun Karten unter diese Startkarten schieben oder auch obendrauf spielen. So können Projekte mit mehreren Karten und starken Kombos entstehen.



Die Projektphase spielt ihr alle gleichzeitig.

Eure Karten könnt ihr auf 3 verschiedene Wege beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge nutzen:

Den Effekt eines Projekts nutzen

Ein Projekt unterstützen (Karte unterschieben)

Ein Projekt ändern (Karte drauflegen)

Den Effekt eines Projekts nutzen

Jede Projektkarte hat einen **Effekt**, der im weißen Bereich der Karte beschrieben ist. Meistens gibt es **Voraussetzungen** oder **Kosten**, um einen Effekt zu nutzen.

Die Effekte beziehen sich oft auf Symbole, die oben rechts auf den Karten abgebildet sind. Nutzt du einen solchen Effekt, zählen sowohl die Symbole auf der Karte selbst als auch die Symbole aller untenliegenden Karten, die in diesem Projekt liegen.

Sofern nicht durch eine **Einschränkung** begrenzt, darfst du einen Effekt beliebig oft nutzen, solange du jedes Mal die angegebenen Kosten bezahlst.

EINSCHRÄNKUNG

Jede Runde: 1x

Sind **Voraussetzungen** auf der obersten Karte angegeben, darfst du den Effekt nur nutzen, wenn die angegebenen Symbole in diesem Projekt liegen.

VORAUSSETZUNG



Hinweis: Als Kosten musst du oft eine Karte von deiner Hand abwerfen. Es spielt dabei keine Rolle, welchen Effekt oder welche Symbole die Karte hat, die du zum Bezahlen abwirfst. Hierzu kannst du jede beliebige Projektkarte aus deiner Hand verwenden.



Symbole von untergeschobenen Karten zählen in diesem Projekt mit.

Symbole der obersten Karte zählen ebenfalls in diesem Projekt mit.

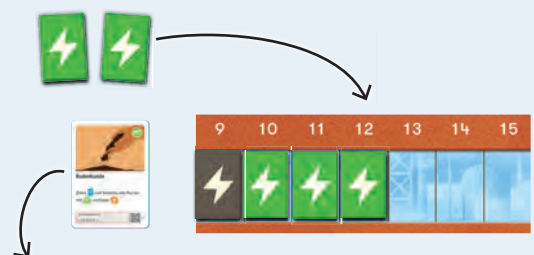
Name der Projektkarte

Effekt

Beschreibungstext des Effekts (nur auf manchen Startkarten).

QR-Code (für mehr thematische Infos und Spiel Tipps).

Dies ist ein Projekt, welches aus 3 Karten besteht. Für den Effekt der obersten Karte darfst du die Symbole aller Karten, die in diesem Projekt liegen, nutzen.



Beispiel: Du möchtest den Effekt der oben abgebildeten Sauberen Stromerzeugung nutzen. Du wählst also zuerst eine Karte von deiner Hand, die du nicht brauchst, und wirfst sie ab, um die Kosten des Effekts zu bezahlen. Dann erhältst du 1 „saubere Energie“-Plättchen für jedes Stromnetz-Symbol in diesem Projekt, also insgesamt 2 „saubere Energie“-Plättchen. Diese beiden Plättchen legst du auf dein Tableau in die Energieleiste.

Ein Projekt unterstützen (Karte unterschieben)

Du kannst Karten aus deiner Hand unter andere Karten schieben, um diese zu unterstützen. Du kannst damit Projekte verstärken, Voraussetzungen für ein Globales Projekt erfüllen, sowie Auswirkungen von Krisen abschwächen.

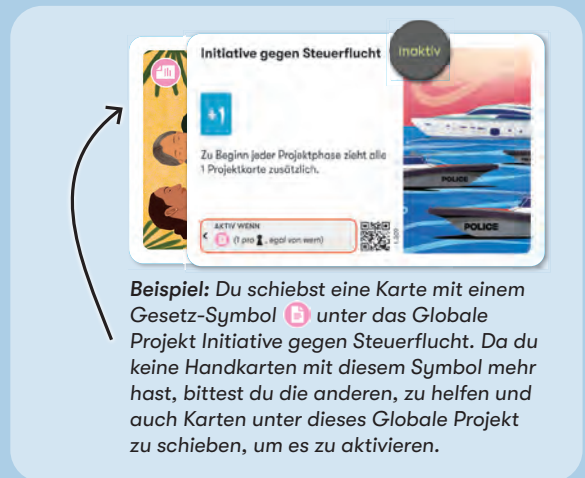
Unter Projektkarten schieben:

Schiebe 1 Karte von deiner Hand unter ein Projekt. Die Symbole oben rechts auf der Karte bleiben dabei immer sichtbar. Durch das Unterstützen von Projekten kannst du mit den passenden Symbolen den Effekt eines Projekts verstärken oder Voraussetzungen erfüllen.



Unter Globale Projekte schieben:

Die Aktivierung mancher Globalen Projekte erfordert, dass Karten mit bestimmten Symbolen darunter liegen. Ihr könnt alle dazu beisteuern, diese Globalen Projekte zu aktivieren. Schiebe 1 Karte von deiner Hand unter ein Globales Projekt. Die Symbole oben rechts auf der Karte bleiben dabei immer sichtbar. Sobald ihr die Voraussetzung erfüllt habt, dreht den Marker auf die „aktiv“-Seite. Der Effekt dieses Globalen Projekts ist ab sofort aktiv und kann von allen genutzt werden, solange die Voraussetzungen erfüllt sind.



Unter Krisen schieben:

Manche Kriseneffekte kannst du abschwächen oder ignorieren, wenn Karten mit bestimmten Symbolen darunter liegen. Schiebe dazu 1 Karte von deiner Hand unter eine Erwartete Krise. Du kannst dadurch Krisen abschwächen oder sogar ignorieren. Du kannst niemals Karten unter Unbekannte Krisen schieben. Mehr dazu auf Seite 19.



Ein Projekt ändern (Karte drauflegen)

Lege 1 Karte von deiner Hand als oberste Karte auf eins der 5 Projekte in deiner Auslage. Lege die Karte leicht versetzt, sodass die Symbole aller darunterliegender Karten sichtbar bleiben. Diese Karte ist jetzt dein neues Projekt. Der Effekt darauf ist sofort nutzbar.

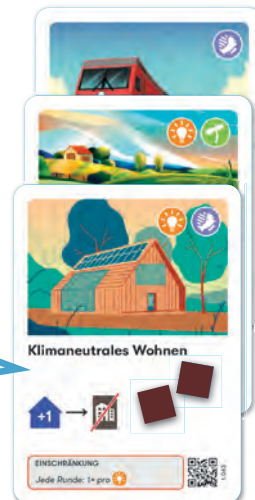
Überlege dir gut, welche Karten du überdeckst, denn du darfst immer nur den Effekt der obersten Karte nutzen. Die Effekte der darunterliegenden Karten kannst du nicht mehr nutzen.

Hinweis: Die Voraussetzungen auf einer Karte gelten nur, wenn du den Effekt nutzen möchtest. Du darfst also durchaus Projekte mit Voraussetzungen ändern, ohne die Voraussetzungen erfüllt zu haben.



Beispiel: Du legst die Bürgerversammlungen auf deine Startkarte Ehrenamtliche Hilfe und überdeckst sie dadurch. Du darfst den Effekt der Bürgerversammlungen pro Runde 1x je Zusammenhaltssymbol in diesem Projekt nutzen. Aktuell kannst du pro Runde also 2 Gesellschaftsstabilitätsplättchen erhalten. Die Ehrenamtliche Hilfe kannst du allerdings nicht mehr nutzen, da du sie überdeckt hast.

Tipp: Um den Überblick darüber zu behalten, wie oft du einen Effekt bereits pro Runde genutzt hast, kannst du jedes Mal, wenn du ihn nutzt, einen CO₂-Marker aus dem Vorrat auf die Karte legen, um mitzuzählen. Manche Effekte darfst du in einer Runde nur begrenzt nutzen. Diese CO₂-Marker dienen nur dem Zählen und haben sonst keine Wirkung. Am Ende der Projektphase (oder auch wenn ein Projekt geändert wurde) legst du diese Marker zurück in den Vorrat.



Beispiel: Du kannst den Effekt von Klimaneutrales Wohnen nutzen, um Gebäude-Emissionsplättchen zu entfernen, indem du deinen Energiebedarf erhöhst. Das darfst du einmal pro Runde machen, für jedes Innovations-Symbol in diesem Projekt (hier also 2x). Jedes Mal, wenn du diesen Effekt nutzt, legst du als Erinnerung einen CO₂-Marker auf diese Karte.

Zusammengefasst könnt ihr eure Handkarten entweder auf ein Projekt drauflegen und damit das Projekt verändern, unter eine Karte schieben, um die Symbole zu nutzen, oder als Bezahlung abwerfen. Den Effekt auf einer Karte könnt ihr nur nutzen, wenn sie oben auf einem der 5 Projekte liegt (niemals einfach so, wenn ihr die Karte abwerft).

Nutzt eure Karten in einer geschickten Reihenfolge. Du könntest zum Beispiel den Effekt einer Karte nutzen, sie dann mit einer neuen Karte überdecken und anschließend den Effekt dieser neuen Karte nutzen. Dabei profitierst du dann auch noch von den Symbolen der soeben überdeckten Karte. Sprecht euch gut ab und nutzt alle Möglichkeiten, die euch geboten werden. Mit einer guten Planung sind sehr starke Züge möglich.

Ende der Projektphase

Sobald ihr alle keine Karten mehr spielen oder den Effekt nutzen wollt, endet die Projektphase. Ihr dürft beliebig viele Karten auf der Hand behalten und mit in die nächste Runde nehmen.

Emissionsphase

Zählt zusammen, wie viele CO₂ ihr diese Runde insgesamt produziert habt. Bindet so viel von diesem CO₂ wie möglich und legt den Rest auf das Thermometer.

1. Energiebedarf prüfen

Seht jeweils auf eurem Tableau nach, ob ihr euren Energiebedarf deckt. Hierfür musst du zusammengezählt mindestens genauso viele „schmutzige und saubere Energie“-Plättchen haben, wie dein aktueller Energiebedarf vorgibt (das ist die Position auf dem dein blaues Haus steht).

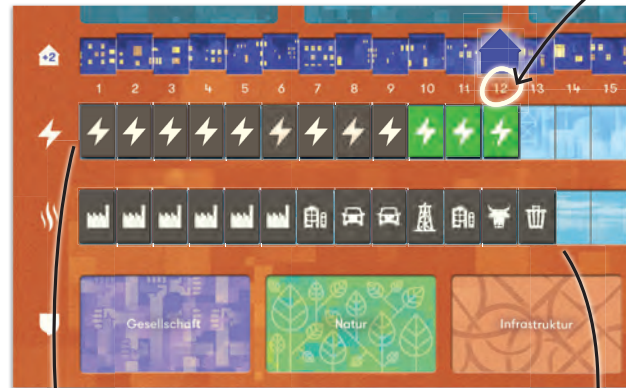
Kannst du deinen Energiebedarf nicht decken, musst du so viele Notstandsplättchen auf dein Tableau legen, wie die Differenz beträgt. Mehr dazu auf S. 20.

2. Produziert Emissionen

Zählt jeweils, wie viele „schmutzige Energie“- und Emissionsplättchen ihr auf eurem eigenen Tableau habt. Nehmt genauso viele CO₂-Marker aus dem Vorrat und legt sie in den Bereich „Globale Emissionen“ auf dem Spielplan.

Du musst dabei immer alle deine „schmutzige Energie“-Plättchen und Emissionsplättchen zählen.

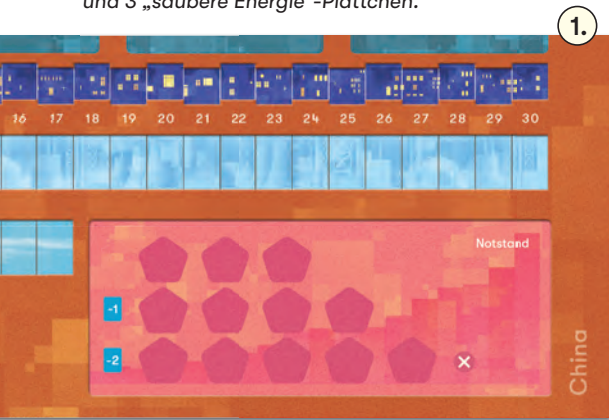
Tipp: Versuche, „schmutzige Energie“-Plättchen von deinem Tableau zu entfernen, um Runde für Runde immer weniger Emissionen zu produzieren. Achte aber darauf, dass du dann genug „saubere Energie“-Plättchen hast, um deinen Energiebedarf trotzdem zu decken.



Beispiel: Du hast 9 „schmutzige Energie“-Plättchen und 13 Emissionsplättchen, also legst du diese Runde 22 CO₂-Marker in den Bereich „Globale Emissionen“.



Beispiel: Du deckst deinen Energiebedarf von 12 mit 9 „schmutzige Energie“-Plättchen und 3 „saubere Energie“-Plättchen.



1.

3. Bindet CO₂

Legt so viele CO₂-Marker vom Bereich „Globale Emissionen“ wie möglich zu Bäumen, Meeren und Luftfiltern im entsprechenden Gesamtwert.

Hinweis: Luftfilter kommen durch bestimmte Karten ins Spiel und erfüllen dieselbe Funktion wie Bäume und Meere, um CO₂ zu binden.



Sind noch CO₂-Marker übrig die nicht von der Welt gebunden werden konnten? Dann lest auf der nächsten Seite weiter. →

2.



Sind noch Bäume, Meere oder Luftfilter unbesetzt und alles CO₂ wurden von der Welt gebunden? Dann habt ihr den Wendepunkt erreicht! Lest hier weiter:



Bindet dann weiter CO₂, aber statt CO₂-Marker aus dem Bereich „Globale Emissionen“ zu nehmen, nehmt ihr sie jetzt vom Thermometer. Liegen nicht genügend CO₂-Marker auf dem Thermometer, tauscht das oberste Temperaturplättchen wieder in CO₂-Marker um. Entfernt ihr CO₂ vom Thermometer, senkt ihr die Temperatur wieder und übersteht leichter die Krisenphase, die später folgt.

3.



Habt ihr den Wendepunkt erreicht, dreht den Rundenmarker auf die andere Seite. **Ihr seid kurz davor, das Spiel zu gewinnen, und müsst bloß noch eine letzte Krisenphase überstehen!**

4. Passt die Temperatur an

Legt alle CO₂-Marker, die jetzt noch im Bereich „Globale Emissionen“ liegen, auf das Thermometer. Die kleinen Felder bieten Platz für einen CO₂-Marker im Wert 1 und die großen Felder bieten Platz für einen CO₂-Marker im Wert 5. Füllt das Thermometer von unten nach oben und von links nach rechts.

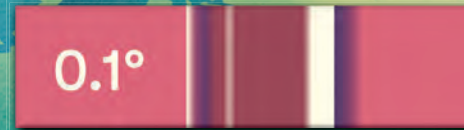
Füllt bei jeder Reihe so viele Spalten, wie ihr Personen seid. Spielt ihr zu viert, füllt ihr also alle 4 Spalten einer Reihe und macht dann bei der nächsten Reihe weiter. Im Solo-Spiel füllst du nur 1 Spalte und machst dann bei der nächsten Reihe weiter.

Sobald eine Reihe mit CO₂-Markern voll ist, legt sie zurück in den Vorrat und legt 1 Temperaturplättchen auf diese Reihe.

Mit jedem Temperaturplättchen steigt die globale Temperatur um 0,1 °C. Die Temperaturplättchen bestimmen, wie oft ihr den Globale-Folgen-Würfel werft und wie viele Krisen ihr ziehen müsst.

Legt ihr ein Temperaturplättchen auf eine Reihe, neben der mehr Krisen angegeben sind, als ihr in der Globalen Phase diese Runde gezogen habt, müsst ihr **sofort** so viele Krisen ziehen, wie die Differenz beträgt, sie verdeckt auslegen, und später in der Krisenphase ebenfalls ausführen. Steigt die Temperatur zum Beispiel von 1,5 °C auf 1,6 °C, müsst ihr jede Runde 4 statt 3 Krisen ziehen, also zieht ihr sofort 1 zusätzliche Krise.

Legt ihr das 8. Temperaturplättchen auf das Thermometer, ist die Temperatur insgesamt um 2,0 °C gestiegen und **ihr verliert das Spiel sofort**.



Im Spiel zu viert entsprechen 20 CO₂-Marker 1 Temperaturplättchen.

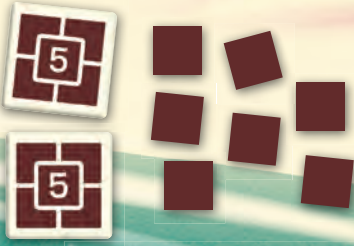
Im Spiel zu dritt entsprechen 15 CO₂-Marker 1 Temperaturplättchen

Im Spiel zu zweit entsprechen 10 CO₂-Marker 1 Temperaturplättchen

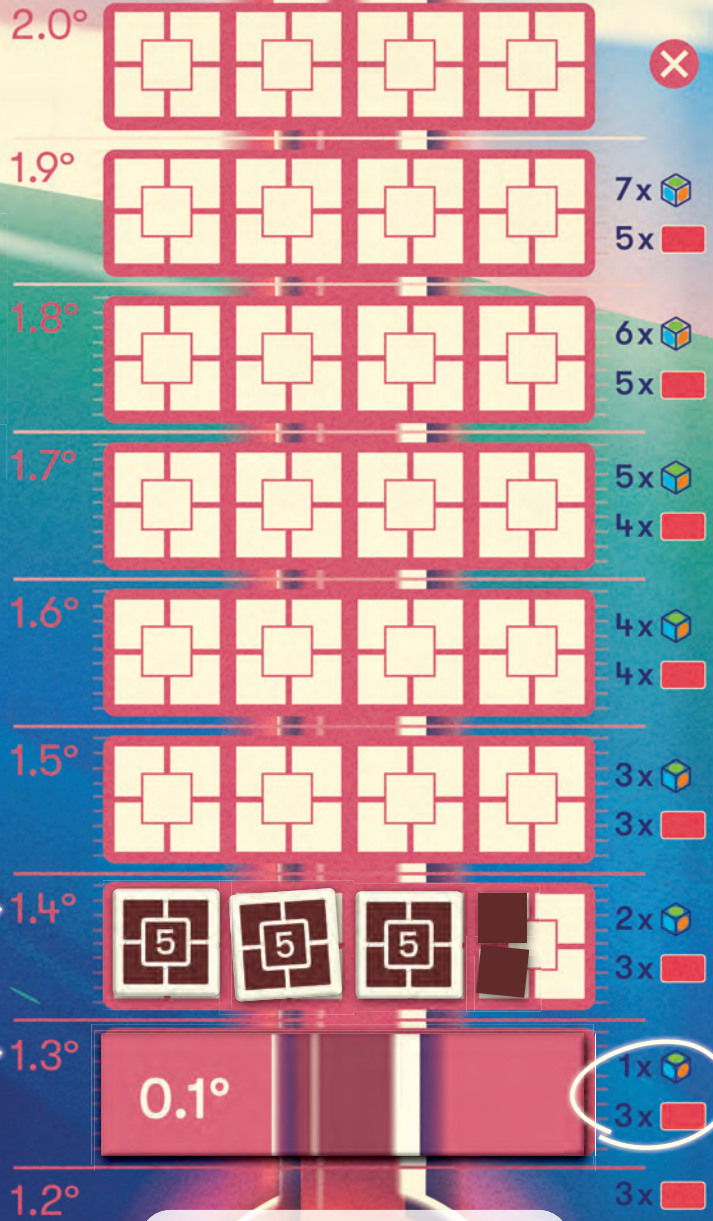
Im Solo-Spiel entsprechen 5 CO₂-Marker 1 Temperaturplättchen.

Solo-Spiel

Spiel zu viert



Tipp: Ihr könnt 5 CO₂-Marker im Wert 1 durch einen CO₂-Marker im Wert 5 ersetzen.



Legt am Ende der Emissionsphase alle CO₂-Marker, die bei Bäumen, Meeren und Luftfilter liegen, zurück in den Vorrat. Dieses CO₂ konnte gebunden werden und führt nicht dazu, dass die Temperatur steigt.

Beispiel: Im Spiel zu viert liegen auf dem Thermometer 1 Temperaturplättchen und weitere 17 CO₂ Marker. Also werft ihr in der Krisenphase einmal den Globale-Folgen-Würfel und zieht weiterhin 3 Krisen pro Runde.

TEMPERATURERHÖHUNG IN °C SEIT 1900

Krisenphase

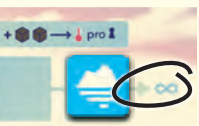
Jetzt wirken sich eure Taten auf den Planeten aus und versetzen euch mehr und mehr in den Notstand. Ihr würfelt, um die globalen Folgen zu bestimmen, und führt Krisen aus.



1. Werft den Globale-Folgen-Würfel

Werft den Globale-Folgen-Würfel einmal für jedes Temperaturplättchen auf dem Thermometer. Rückt jedes Mal den entsprechenden Marker der gewürfelten globalen Folge auf seiner Leiste 1 Feld vorwärts. Erreicht er dabei ein Feld mit dem Symbol für einen Kippunkt, führt den Effekt aus, der über dieser Leiste angegeben ist.

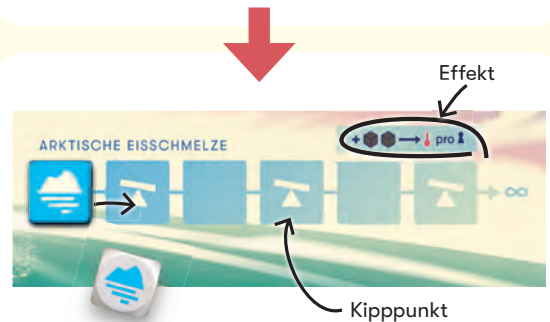
Müsst ihr dadurch ein Temperaturplättchen auf das Thermometer legen, müsst ihr den Globale-Folgen-Würfel noch einmal werfen und ausführen.



Liegt ein Marker auf dem letzten Feld seiner Leiste und müsstet ihr ihn weiter vorrücken, müsst ihr stattdessen den Effekt dieser Leiste ausführen.



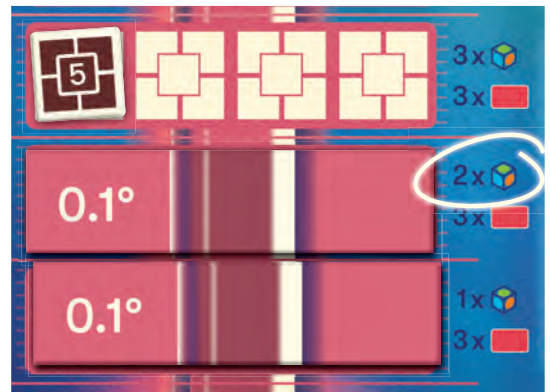
Beispiel: Ihr werft den Globale-Folgen-Würfel einmal, weil 1 Temperaturplättchen auf dem Thermometer liegt.



Ihr würfelt die Arktische Eisschmelze und rückt diesen Marker 1 Feld vorwärts. Dabei erreicht er ein Feld mit dem Symbol für einen Kippunkt. Ihr müsst also 2 CO₂-Marker pro Person auf das Thermometer legen.

Globale Folgen

- 
Wetterextreme:
Zieht 2 zusätzliche Krisen.
- 
Wüstenbildung:
Entfernt 1 Baum pro Person.
- 
Sterben des Amazonas-Regenwaldes: Legt 1 CO₂-Marker pro Person aus dem Vorrat in den Bereich „Globale Emissionen“ und entfernt 1 Baum pro Person.
- 
Arktische Eisschmelze:
Legt 2 CO₂-Marker pro Person aus dem Vorrat auf das Thermometer.
- 
Tauen des Permafrostbodens:
Legt 2 CO₂-Marker pro Person aus dem Vorrat in den Bereich „Globale Emissionen“.
- 
Versauerung der Meere:
Entfernt 1 Meer pro Person.



Ihr spielt zu viert, also legt ihr 8 CO₂-Marker auf das Thermometer. Dadurch ist eine weitere Reihe voll und ihr legt ein 2. Temperaturplättchen auf das Thermometer. Dadurch müsst ihr den Globale-Folgen-Würfel jede Runde zweimal werfen, also werft ihr ihn sofort noch einmal.

2. Krisen ausführen

Führt alle ausliegenden Krisen einzeln nacheinander und von unten nach oben aus. Beginnt mit der offenen Erwarteten Krise.

- 1. Deckt die Krise auf**, falls sie verdeckt liegt.
- 2. Prüft, wen die Krise betrifft.** Manche Krisen betreffen euch alle einzeln, andere betreffen nur eine bestimmte Person. Herrscht hierbei Gleichstand, werfen die Beteiligten den Geo-Engineering-Würfel und die Karte betrifft die Person mit dem niedrigsten Würfelergbnis.
- 3. Lest den Effekt.** Manche Effekte könnt ihr mit **Stabilitätsplättchen** abschwächen: Betrifft dich ein solcher Effekt und hast du entsprechende Stabilitätsplättchen, schwäche den Effekt für jedes davon um 1 ab. Du schwächst den Effekt nur für dich selbst ab, nicht für die anderen.

Wichtig: Du musst die Stabilitätsplättchen nicht abwerfen.

Manche Effekte könnt ihr abschwächen oder ignorieren, wenn ihr in der Projektphase entsprechend Karten unter die Krisen geschoben habt. Der Effekt ist dadurch für alle abgeschwächt bzw. ihr ignoriert ihn alle.



Dauerhafte Kriseneffekte bleiben aktiv, bis ihr die Krise abwerft. Um sie abzuwerfen, müsst ihr ihre Voraussetzung erfüllen.

- 4. Die betroffenen Personen führen den Effekt aus.**
- 5. Werft die Krise ab**, zusammen mit allen untergeschobenen Karten, falls vorhanden.

Effekt

Name

Betroffene Person(en)

Orkane

0.1°

Erhaltet alle je 1 Notstandsplättchen pro Temperaturplättchen.

Abschwächen: um 1 pro

QR-Code (für mehr thematische Infos und Spieltipps).

Wenn du entsprechende Stabilitätsplättchen hast, wird der Effekt für dich abgeschwächt.

Globale Finanzkrise

-1

In der nächsten Runde zieht ihr alle in der Projektphase 1 Projektkarte weniger.

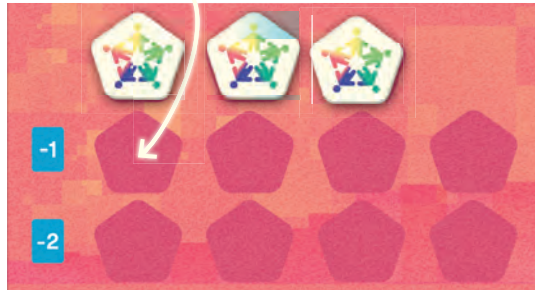
Ignorieren: untergeschoben

Ignoriert den Effekt, falls ihr Karten mit entsprechenden Symbolen unter diese Krise geschoben habt.

Notstandsplättchen erhalten

Wenn ihr Notstandsplättchen erhaltet (oftmals durch Krisen), nehmt euch entsprechend viele Plättchen und legt sie auf euer Tableau. Füllt zuerst die oberste Reihe, dann die mittlere, dann die unterste, immer von links nach rechts.

Wichtig: Hast du 4–7 Notstandsplättchen, ziehst du zu Beginn der Projektphase ab sofort 1 Karte weniger. Bei 8–11 Plättchen ziehst du 2 Karten weniger.



Lege Notstandsplättchen immer von links nach rechts in eine Reihe und fülle die Reihen von oben nach unten.



Bei 4 Notstandsplättchen ziehst du zu Beginn der Projektphase 1 Karte weniger.

Sobald du das 12. Notstandsplättchen erhalten würdest, habt ihr alle das Spiel verloren.

Musst du durch Kriseneffekte oder Globale Folgen Stabilitätsplättchen entfernen?

Entferne die entsprechenden Stabilitätsplättchen von deinem Tableau und lege sie zurück in den Vorrat. Hast du nicht genügend Stabilitätsplättchen von der entsprechenden Art, entferne so viele wie du hast und erhalte 1 Notstandsplättchen für jedes noch fehlende Stabilitätsplättchen.

Musst du durch einen Kriseneffekt Karten abwerfen?

Musst du durch einen Kriseneffekt Karten abwerfen, wirf sie von deiner Hand oder aus deiner Auslage ab. Entscheidest du dich für die Auslage, darf es eine beliebige Karte in einem beliebigen Projekt sein. Wirfst du die oberste Karte eines Projekts ab, wird der Effekt der Karte darunter, die jetzt die neueste oberste Karte ist, wieder nutzbar.

Müsst ihr durch Kriseneffekte oder Globale Folgen Bäume und Meere entfernen?

Entfernt die entsprechenden Marker vom Spielplan und legt sie zurück in den Vorrat. Habt ihr nicht genügend Marker der entsprechenden Art, entfernt so viel wie ihr habt und erhalte alle 1 Notstandsplättchen für jeden noch fehlenden Marker.

Hinweis: die Bäume und Meere sind in ihrer Anzahl begrenzt. Du darfst Bäume nicht mit Meeren ersetzen (und auch nicht anders herum).

Beispiel Krisen ausführen

UNBEKANNTE KRISE

UNBEKANNTE KRISE

UNBEKANNTE KRISE

ERWARTETE KRISE



Orkane ALLE

+ pro 0,1°

Erhaltet alle je 1 Notstandsplättchen pro Temperaturplättchen.

QR: Abschwächen: um 1 pro

Globale Finanzkrise ALLE

-1

In der nächsten Runde zieht ihr alle in der Projektphase 1 Projektkarte weniger.

QR: Ignorieren: falls untergeschoben >

Ölindustrie-Schäden WENIGSTE

Solospiel:

Hast du die wenigsten Infrastruktur-Stabilitätsplättchen, verliere 2 Natur-Stabilitätsplättchen. Im Solospiel verlierst du nur 1 Natur-Stabilitätsplättchen.

QR: Ignorieren: falls untergeschoben >

5

Es dürfen unbegrenzt viele Krisen ausliegen. Erhöht sich die Anzahl Krisen, die ihr auslegen müsst (z.B. weil ihr in der Emissionsphase ein Temperaturplättchen hinzugefügt habt), müsst ihr so viele Krisen ziehen, wie die Differenz beträgt. Legt diese zusätzlichen Krisen einfach verdeckt über den anderen aus.

↑

4

Wäre die Temperatur noch weiter gestiegen, hättet ihr noch eine 4. Krise verdeckt als Unbekannte Krise auslegen müssen und hättet sie jetzt ausgeführt.

↑

3

Die letzte Krise, Orkane, betrifft wieder euch alle. Ihr erhaltet jeweils 1 Notstandsplättchen für jedes Temperaturplättchen auf dem Thermometer. Ihr könnt diesen Effekt aber jeweils für euch selbst abschwächen, falls ihr Infrastruktur-Stabilitätsplättchen habt. Ihr habt alle jeweils 1, doch da 2 Temperaturplättchen auf dem Thermometer liegen, erhaltet ihr alle jeweils 1 Notstandsplättchen.

↑

2

Die nächste Krise ist die Globale Finanzkrise. Sie betrifft euch alle und ihr konntet ihren Effekt nicht abschwächen, weil es eine Unbekannte Krise war. Ihr zieht nächste Runde zu Beginn der Projektphase also jeweils 1 Karte weniger.

↑

1

Die unterste Krise, Ölindustrie-Schäden, ist die Erwartete Krise, die ihr in der Globalen Phase offen ausgelegt habt. Ihr konntet euch also auf sie vorbereiten. Durch diese Karte verliert die Person mit den wenigsten Infrastruktur-Stabilitätsplättchen 2 Natur-Stabilitätsplättchen. Da ihr in der Projektphase eine Karte mit einem Gesetz-Symbol untergeschoben habt, ignoriert ihr diesen Effekt aber.

Wachstumsphase

Prüft, ob ihr gewonnen habt. Falls nicht, erhöht ihr euren Energiebedarf und beginnt eine neue Runde.

1. Habt ihr gewonnen?

Zeigt der Rundenmarker die Seite mit „Wendepunkt“, habt ihr gewonnen!

(Spielt ihr mit Herausforderungskarten, müsst ihr alle zusätzlichen Voraussetzungen zum Gewinnen ebenfalls erfüllt haben.)



Falls nicht, führt die folgenden Schritte 2. und 3. aus:

2. Rückt den Rundenmarker vor

Rückt den Rundenmarker auf das nächste Feld der Rundenleiste vor. Eure Handkarten und eure Auslage behaltet ihr von Runde zu Runde. Falls ihr bis zum Ende von Runde 6 nicht gewonnen habt, verliert ihr.



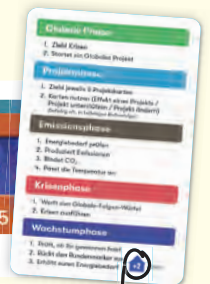
3. Erhöht euren Energiebedarf

Jede Weltmacht muss nun ihren Energiebedarf entsprechend der Vorgabe auf dem Tableau bzw. der Übersichtskarte erhöhen.

Rückt dazu euren Energiebedarfsmarker nach rechts.



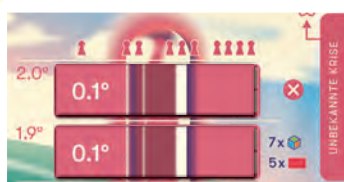
Beispiel: China erhöht den Energiebedarf um 2 und rückt den Marker von Feld 12 auf Feld 14.



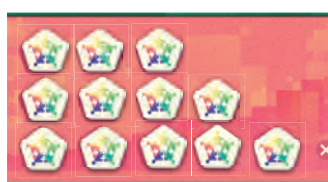
Spielende

Ihr gewinnt, falls ihr in der Emissionsphase den Wendepunkt erreicht (siehe S. 15) und eine letzte Krisenphase übersteht, ohne zu verlieren.

Ihr verliert sofort, falls eine der folgenden Situationen eingetreten ist:



Ihr musstet das 8. Temperaturplättchen auf das Thermometer legen.



Eine Weltmacht hat 12 oder mehr Notstandsplättchen erhalten.



Ihr habt bis zum Ende von Runde 6 noch nicht gewonnen.

Varianten

Für ein schwierigeres oder leichteres Spiel könnt ihr die Herausforderungskarten mit dem + oder - dazunehmen. Mit den ? Karten, könnt ihr das Spiel gezielt nach euren Interessen ausrichten oder noch abwechslungsreicher gestalten.

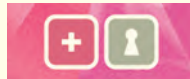
Eine Herausforderungskarte betrifft entweder euch alle oder nur 1 Person. Ihr könnt die Herausforderungskarten auch beliebig kombinieren, zufällig ziehen oder gezielt heraussuchen.

Schwieriger

Möchtet ihr das Spiel schwieriger machen, legt entweder 1 rote Gruppen-Herausforderungskarte offen aus und befolgt die Anweisungen darauf, oder zieht jeweils 1 rote Einzel-Herausforderungskarte.



Rote Gruppen-Herausforderungskarte
Macht das Spiel schwieriger und betrifft alle.



Rote Einzel-Herausforderungskarte
Macht das Spiel schwieriger und betrifft 1 Person.

Leichter

Möchtet ihr das Spiel leichter machen, macht dasselbe mit den grünen Herausforderungskarten.



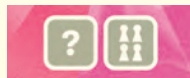
Grüne Gruppen-Herausforderungskarte
Macht das Spiel leichter und betrifft alle.



Grüne Einzel-Herausforderungskarte
Macht das Spiel leichter und betrifft 1 Person.

Abwechslung

Für noch mehr Abwechslung oder spezielle Spielziele, nehmt 1 graue Gruppen-Herausforderungskarte und befolgt die Anweisungen darauf.



Graue Gruppen-Herausforderungskarte
Macht das Spiel abwechslungsreicher und betrifft alle.

Alternativer Spielaufbau

Im Spiel zu zweit oder zu dritt könnt ihr die Schwierigkeit auch anpassen, indem ihr den Spielaufbau verändert. Richtet euch dabei nach der folgenden Tabelle.

Personen	Schwierigkeit	Weltmächte				Bäume	Meere
4	Normal	Globaler Süden	China	Europa	USA	24	16
3	Leichter		China	Europa	USA	15	10
	Normal	Globaler Süden		Europa	USA	16	12
	Schwieriger	Globaler Süden	China		USA	19	14
		Globaler Süden	China	Europa		20	14
2	Leichter			Europa	USA	8	5
	Normal		China		USA	11	7
			China	Europa		11	8
	Schwieriger	Globaler Süden			USA	12	9
		Globaler Süden		Europa		13	9
	Extrem	Globaler Süden	China			16	11
1	Normal	1 beliebige				6	4

Wichtige Regeln und Tipps

- Wenn nicht durch eine Einschränkung begrenzt, darfst du einen Effekt einer Karte mehrmals pro Runde nutzen, solange du jedes Mal die angegebenen Kosten bezahlst.
- Die Symbole eines Projekts gelten immer nur für dieses Projekt und nicht für deine gesamte Auslage.
- Die Voraussetzung einer Projektkarte gilt nur, wenn du ihren Effekt nutzt – nicht wenn du sie ausspielt oder die Karte anderweitig nutzt.
- Um ein Projekt zu ändern, lege die neue Karte auf ein beliebiges Projekt in deiner Auslage. Du kannst die Karte sofort nutzen.
- Du darfst einen Effekt nutzen, diese Karte dann mit einer neuen Karte überdecken und anschließend den Effekt dieser neuen Karte nutzen. Dabei profitierst du dann auch noch von den Symbolen der soeben überdeckten Karte.
- Es gibt kein Handkartenlimit und du behältst deine Karten von Runde zu Runde.
- Du darfst höchstens 5 Projekte in deiner Auslage haben. In jedem Projekt dürfen aber beliebig viele Karten sein.
- Damit du nicht zu sehr in den Notstand gerätst, solltest du pro Temperaturplättchen immer 1 Stabilitätsplättchen jeder Art haben.
- Legt ihr Temperaturplättchen auf das Thermometer, müsst ihr noch in derselben Runde den Globale-Folgen-Würfel entsprechend zusätzlich werfen und womöglich mehr Krisen ziehen.
- Globale Projekte könnt ihr alle unterstützen (die einen mehr, die anderen weniger). Dies ist eine gute Möglichkeit, sich gegenseitig zu helfen.
- Gehen euch Notstandsplättchen, Stabilitätsplättchen oder CO₂-Marker einmal aus, behelft euch mit Ersatzmaterial. Achtung, dies gilt nicht für Bäume, Meere und Luftfilter.

Über e-Mission

Die Autoren und der Verlag bedanken sich bei allen, die bei diesem Projekt mitgewirkt haben. Es war allen eine besondere Freude, ein Spiel in diesem Genre zu entwickeln, das sich positiv damit auseinandersetzt, dass wir als Menschheit den Klimawandel aufhalten müssen, um nicht nur zu überleben, sondern gut leben zu können.

e-Mission ist ein Spiel über ein äußerst wichtiges und aktuelles Thema. Es ist allerdings keine Simulation. Zusammenhänge wurden daher vereinfacht oder verkürzt dargestellt, um eine gute Spielbarkeit zu gewährleisten. Gleichzeitig wurde aber versucht, möglichst nahe an der Realität zu bleiben. Die QR-Codes auf den Karten führen euch zu Information über die realen Projekte, sowie Spiel Tipps.

Weitere Informationen (auf Englisch) findet ihr auf www.daybreakgame.org

Für die Inhalte und Übersetzung der weiterführenden QR-Code-Links ist der Lizenzgeber verantwortlich.

Für diese Ausgabe wurden Anpassungen vorgenommen, sodass eine plastikfreie und umweltfreundliche Produktion in Deutschland möglich wurde.

Mitwirkende

Autoren
Matt Leacock &
Matteo Menapace

Redaktion
Alex Hague & Justin Vickers

Grafik
Kristen Leach

Website Entwicklung
Robert Xu

Nachhaltigkeitsberaterin
Ruth Meza

Lokalisierung
Anatol Dündar

Illustration & Design
Ojima Abalaka, Denis Freitas,
HifuMiyo, Kento Iida, Jia-yi Zoe Liu,
Johan Papin, Rui Ricardo, Son of
Alan, Wenjia Tang, Edward Tuckwell,
Xuetong Wang, Holly Warburton,
Schultzschildt (Symbole), Mads
Berg (Cover & Symbole)

Übersetzung
Board Game Circus (Lisa Prohaska,
Frank Thuro)

Lizenz
© CMYK 2023 -
Daybreak



Partner Organizations

Adrienne Arsht-Rockefeller
Foundation Resilience Center,
Project Drawdown, Red Cross Red
Crescent Climate Centre



Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Art.-Nr. 49444

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de
www.facebook.com/SchmidtSpiele

