Aufbau!(2-5 Spieler)

Vorbereitung

1. Spielbrett aufbauen
2. Jeder Spieler erhält eine Unterlage mit einer unnachhaltigen Lieferkette
3. Spielfiguren und Karten auf die jeweiligen makierten Felder legen
4. Jeder Spieler erhält ein Startgeld von 400N
5. Spielen und Spaß haben!

Nachhaltigkeitspunkte/Bezahlung

Verbesserungen: 1 Dreiecke=2NP
2 Dreiecke=4NP
3 Dreiecke=6NP

Bezahlung Fischeinheiten:
Pro Fischeinheit 10N (z.B. für 5 Fischeinheiten kriegt man 50N).

Bezahlung mit den Verbesserungskarten:
Bei deinem Verkauf deiner Fischeinheiten bekommst du pro Dreieck 40N Bonus.

Überfischung:
Bei einer Überfischung von
13 Fischeinheiten, muss man 230N bezahlen. Jede Fischeinheiten mehr + 10N (z.B. 14 Fischeinheiten= 240N).

Spielen!

Aufgabe/Ziel

Ziehe mit deiner Figur über das Spielfeld, versuche deine Lieferkette nachhaltig zu machen.

Sobald jeder Spieler seine Lieferkette drei mal verbessert hat endet das Spiel. Anschließend zählt jeder Spieler seine Nachhaltigkeitspunkte (welche auf den Karten stehen) zusammen: Der Spieler mit den meisten Nachhaltigkeitspunkte gewinnt!

Spielablauf

1) **Der jüngste Spieler fängt an.**
   Danach folgen die anderen im Uhrzeigersinn.

2) **Würfeln und ziehen.**
   Würfel mit dem Würfel und ziehe so viele Felder weiter, wie du gewürfelt hast.

3) **Wo bist du gelandet?**
   Siehe dir im Abschnitt "Die Felder auf dem Spielplan" die Bedeutung der verschiedenen Felder und Karten an (und führe diese aus).

4) **Das war's!**
   Dein Zug ist vorbei und der nächste Spieler würfelt.

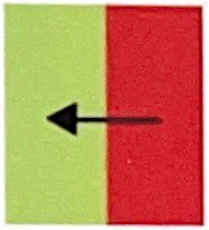
5) **Jetzt geht's los!**
   Mehr musst du erst mal nicht wissen. Was du auf den verschiedenen Feldern zu tun hast, siehst du, wenn du darauf landest.

Die Felder auf dem Spielplan!

Zahltag

Wenn ein Spieler mit seiner Figur dieses Feld überquert, werden alle Fischeinheiten, die auf dem Weg gesammelt wurden, verkauft. Wenn ein Spieler mehr als 13 Fischeinheiten gesammelt hat, muss er wegen Überfischung eine Geldstrafe zahlen.

Tauschen



Sollte ein Spieler auf diesem Feld landen, hat der Spieler die Möglichkeit ein Teil seines Equipments zu verbessern und dies käuflich zu Erwerben. Die käuflich Erworbenen Karten, werden auf die davor gesehenden Felder auf die Unterlage gelegt.

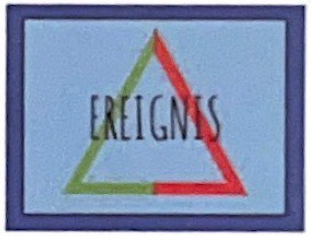
Fischfang

Landet ein Spieler auf diesem Feld, zieht er eine Karte welche eine beliebige Anzahl an Fischeinheiten besitzt. Diese Karte musst du solange behalten, bis du über den **Zahltag** kommst.

Start/Ziel

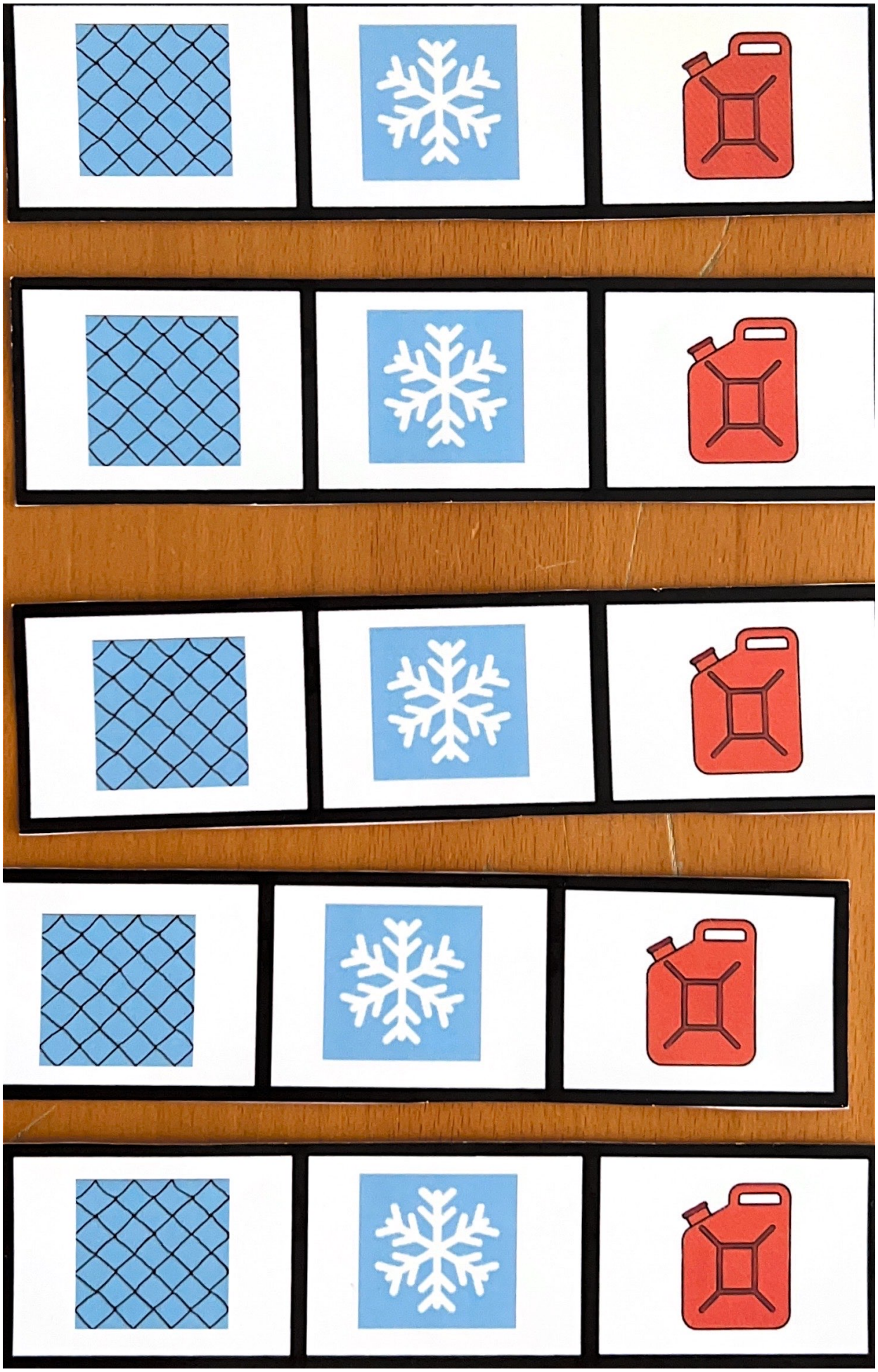
Wenn ein Spieler dieses Feld überquert erhält er 200N. Auf diesem Feld starten alle Spieler.

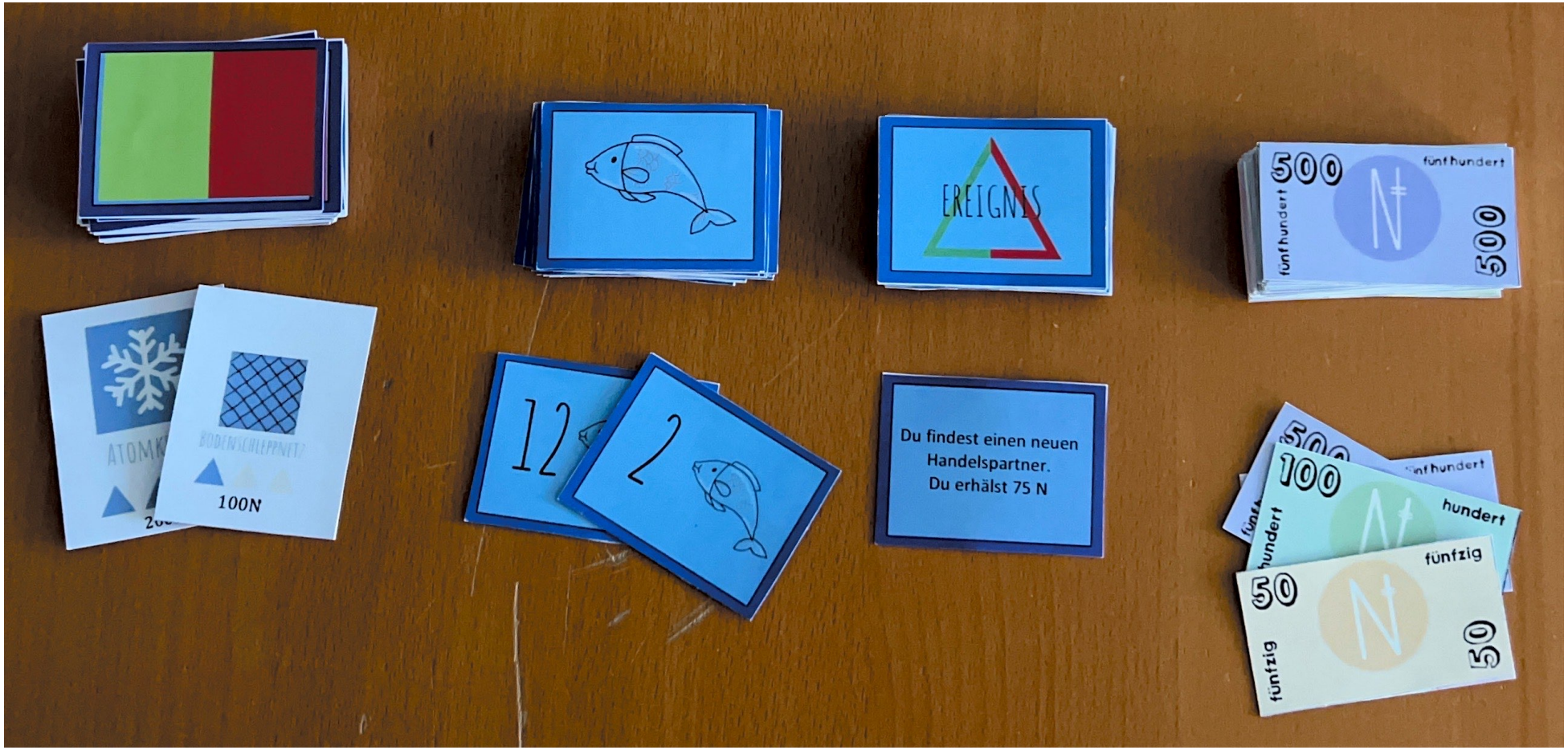
Ereignisfeld

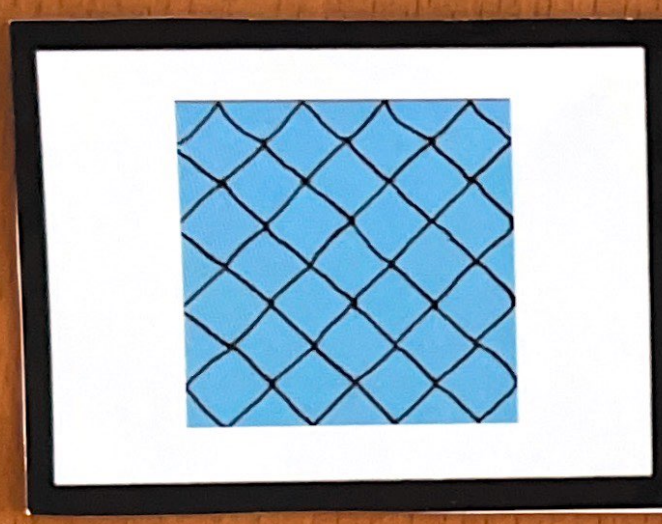


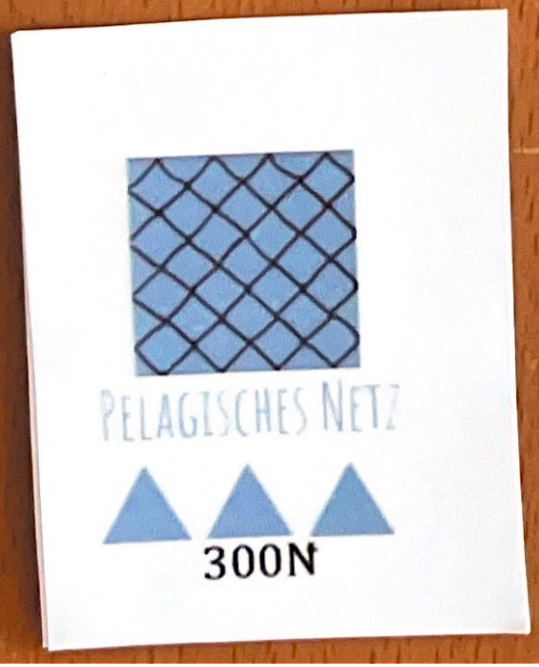
Wenn du auf diesem Feld landest, ziehst du eine Karte von dem dazugehörigen Kartenstapel. Diese Aktion musst du anschießend ausführen.

Sollte ein Spieler auf einem leeren Feld landen, findet kein Ereignis statt.




EREIGNIS
500
fünfhundert
fünfhundert
500
ATOMK
BODENSCHLEPPNETZ
100N
12
2
Du findest einen neuen
Handelspartner.
Du erhälst 75 N
100
hundert
hundert
50
fünfzig
fünfzig
50




PELAGISCHES NETZ
300N

WINDKRAFT
300N

WASSERSTOFF
300N

THE
CHANGE
MAKE
Start
+200N