Spielanleitung

Hier sind alle wichtigen Informationen enthalten, die Sie für das Spiel brauchen

Vorbereitung

- Das große Spielfeld wird in die Mitte gelegt.
- Jeder Mitspieler erhält eine Produktübersicht, die Tabellenübersicht und eine Spielfigur.
- Seine Figur stellt jeder Mitspieler auf den Startpunkt (Start ist in Deutschland).
- Die Zutatenkarten werden gut gemischt und anschließend verteilt, sodass jeder Mitspieler gleich viele Karten bekommt.
- Jeder legt seine Zutaten verdeckt vor sich in einem Stapel ab.

Spielablauf

Es beginnt der jüngste Spieler, und danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
Wer an der Reihe ist, durchläuft folgende Aktionen:

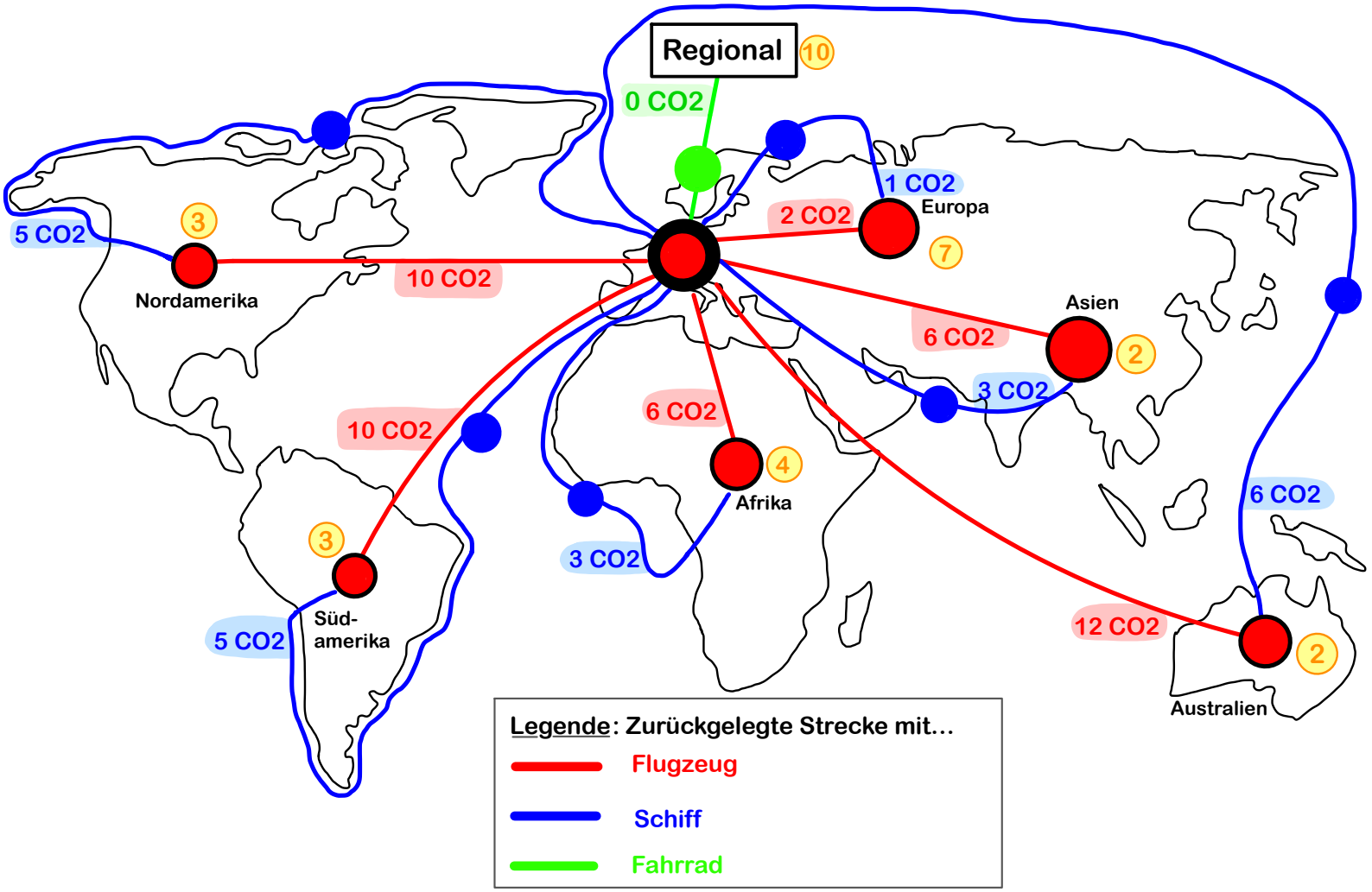
1. Wenn ich an der Reihe bin, decke ich meine zuoberst liegende Zutatenkarte um.
2. Dann nehme ich die benötigten Zutaten für das vorliegende Produkt zur Kenntnis und schaue auf der Produktübersicht, wo diese zu bekommen sind
3. Nun überlege ich mir, von wo ich meine Produkte mit den jeweiligen für mich wichtigen Bilanzen optimal beschaffen kann
4. Jedesmal, wenn ich nun am Zug bin, darf ich einen Zeitsprung vornehmen.
5. Nachdem ich in einem anderen Land angekommen bin, trage ich meine verbrauchten CO2- und Geldwerte in die Tabellenübersicht ein

-> mein Ziel ist es: alle Produkte möglichst schnell herzustellen (bzw. alle Zutatenkarten, die vor mir liegen, möglichst schnell abzuarbeiten), dabei möglichst wenig CO2 zu verbrauchen und am Ende möglichst viel Geld zu haben

Die Linien auf dem Spielplan zeigen die verschiedenen Wege, welche mit unterschiedlichen Verkehrsmitteln in ein bestimmtes Land zurückgelegt werden:
-rote Strecke= Flugzeug
-blaue Strecke= Schiff
-grüne Strecke= Fahrrad

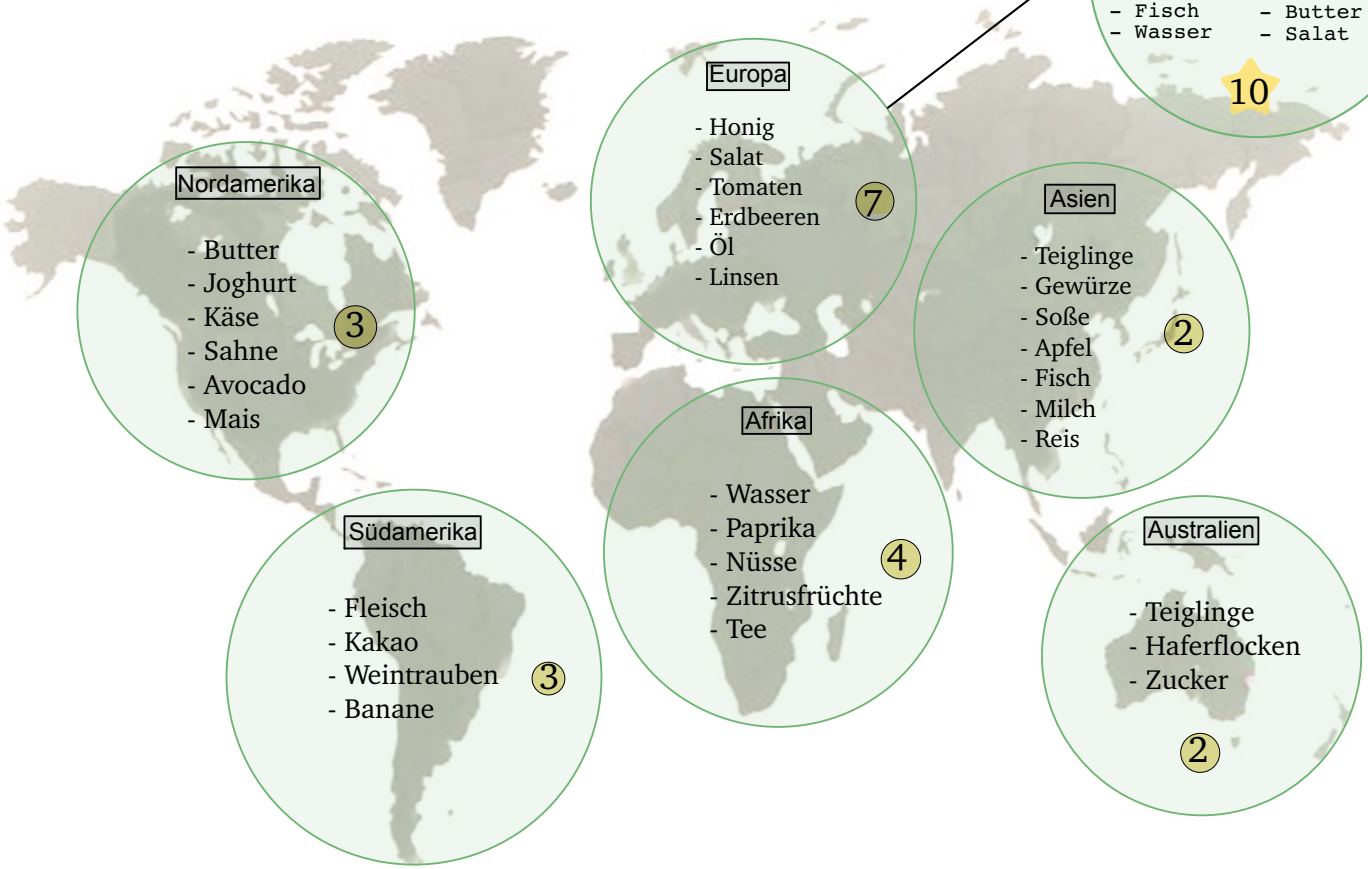
-Ein Zeitsprung ist das Voranschreiten der Spielfigur von einem Punkt auf dem Spielfeld zum darauffolgenden Punkt auf dem Spielfeld.
*Wenn man in ein Land fliegen möchte, so setzt man seine Spielfigur von dem Startland über die rote Linie auf den Punkt im Zielland: zum Beispiel bewegt man seine Figur von Deutschland über die rote Linie nach Australien (ein Zeitsprung).
*Wenn man sich per Fahrrad oder per Schiff fortbewegen möchte, so setzt man seine Spielfigur von dem Startland über die grüne bzw. blaue Linie auf den zwischen Punkt, welcher sich in der Mitte der entlang folgenden Linie befindet. Wenn man wieder an der Reihe ist, kann man einen weiteren Zeitsprung vornehmen, nämlich von diesem Punkt ins Zielland (d.h., es werden zwei Züge benötigt, um ins Zielland zu gelangen). Beispielsweise bewegt man seine Figur von Deutschland über die grüne Linie auf den Punkt auf dieser Linie (ein Zeitsprung) und von dort aus mit einem weiteren Zeitsprung in dem Bereich für regionales.
-Aus dem Zielland zurück nach Deutschland kann man sich eine neue Transportmöglichkeiten suchen, wenn man dies möchte (Gelangt man z.B. mit dem Schiff nach Australien, so könnte man auch zurück fliegen).
-An jeder farbigen Linie stehen CO2- Werte in rot. In jedem Zielland und auf der Produktübersicht stehen Geldwerte in gelb.
-Jedesmal, wenn man eine Strecke bzw. die Linie vollständig zurückgelegt hat, werden die Werte in die Tabellenübersicht eingetragen: Die CO2-Werte werden untereinander in die Spalte für CO2 und die Geldwerte werden ebenso untereinander in die Geldspalte eingetragen (Auf einem Rückweg nach Deutschland wird natürlich nur der CO2- Wert eingetragen).
- Ist ein Produkt fertiggestellt, so wird eine neu Zutatenkarte umgedreht.
- Jeder Spieler muss alle seine Produkte fertigstellen. Erst dann gilt das Spiel als beendet.

Nach Spielende wird ausgewertet:
-Es gibt einen CO2-Höchstwert von 150, der nicht überschritten werden darf. Sollte ein Spieler mehr als 150 CO2-Punkte verbraucht haben, ist dieser ausgeschieden und hat verloren.
-Es gibt auch ein Geldbudget von 150 Geldmünzen. Wer mehr Geld ausgibt, hat ebenfalls verloren.
-Alle CO2-Werte und alle Geldwerte werden auf der Tabellenübersicht addiert.
-Zeitbomus: der Spieler, der zuerst fertig ist, bekommt 10 CO2-Punkte gut geschrieben, der Spieler, der als zweites fertig ist, bekommt 8 CO2-Punkte gutgeschrieben (usw. jeweils in Zweierschritten). Der gutgeschriebene CO2- Wert darf jeweils von dem CO2-Gesamtwert abgezogen werden) Derjenige, der zuletzt alle Zutatenkarten abgearbeitet hat, bekommt keinen Zeitbonus.
-Die CO2-Bilanz ist ein wichtiges Kriterium bei Produkten und den dazugehörigen Lieferwegen: jeder einzelne darf am Spielende nicht mehr als 10 CO2-Punkte haben. Um diesen Wert erreichen zu können, muss man jeden überschüssigen CO2-Punkt für 1 Geldmünze verkaufen.
-Gewonnen hat der Spieler, der nun am Spielende das meiste Geld hat.


Regional
10
0 CO2
1 CO2
Europa
2 CO2
7
5 CO2
3
Nordamerika
10 CO2
Asien
6 CO2
2
3 CO2
6 CO2
10 CO2
4
Afrika
6 CO2
3
3 CO2
Süd-
amerika
5 CO2
12 CO2
2
Australien
Legende: Zurückgelegte Strecke mit...
Flugzeug
Schiff
Fahrrad

Produktübersicht - Wo kommt was her?

→ Preise für den jeweiligen Kontinent



Tabellenübersicht

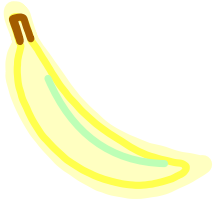
CO2 - Verbrauch	Ausgaben	Zeitbonus

Müsli

du benötigst:
-Haferflocken
-Erdbeeren
-Zucker
-Nüsse
-Kakao

Smoothie

du benötigst:
-Haferflocken
-Apfel
-Banane
-Erdbeeren
-Milch

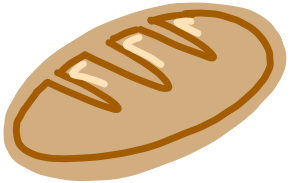


SALAT

du benötigst:
-Salat
-Tomate
-Mais
-Avocado
-Soße

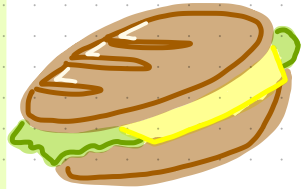
Brot

du benötigst:
-Teiglinge
-Wasser
-Nüsse
-Gewürz
-Öl



Belegtes Brötchen

du benötigst: -Brötchen
-Butter
-Käse
-Salat
-Fleisch



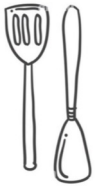
Aufstrich

du benötigst: -Linsen
-Paprika
-Tomate
-Gewürz
-Nüsse

APFELKUCHEN

du brauchst:

-Teiglinge
-Zucker
-Sahne
-Äpfel
-Nüsse



JOGHURT

benötigt wird:

- Joghurt
- Erdbeeren
- Apfel
- Nüsse
- Zucker

It's always tea time.

für deinen perfekten TEE ist dies nötig:

Tee
Zucker
Honig
Wasser
Gewürze

Schokocreme

Nüsse

Gewürze

Zucker

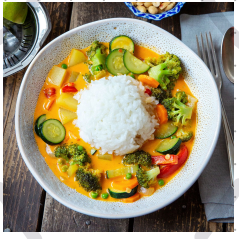
Speiseöl

Kakao

Schokocreme

Gemüsecurry

- Soße
-Paprika
-Gewürze
-Milch
-Reis



SUPPENKÜCHE

- Tomaten
- Linsen
- Gewürze
- Wasser
- Fleisch