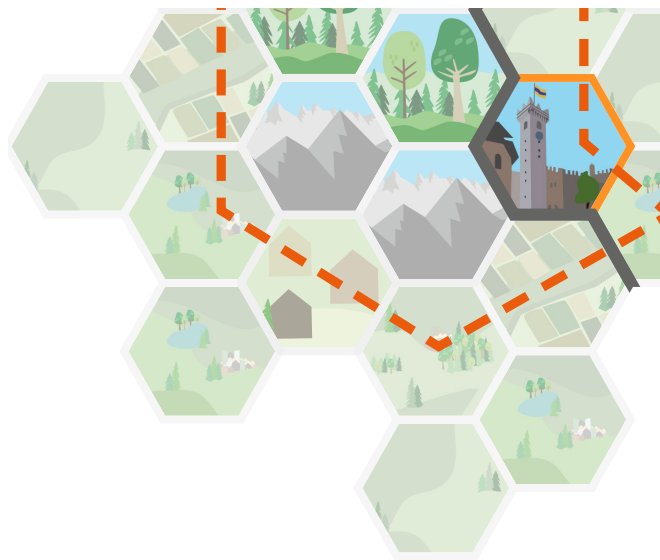
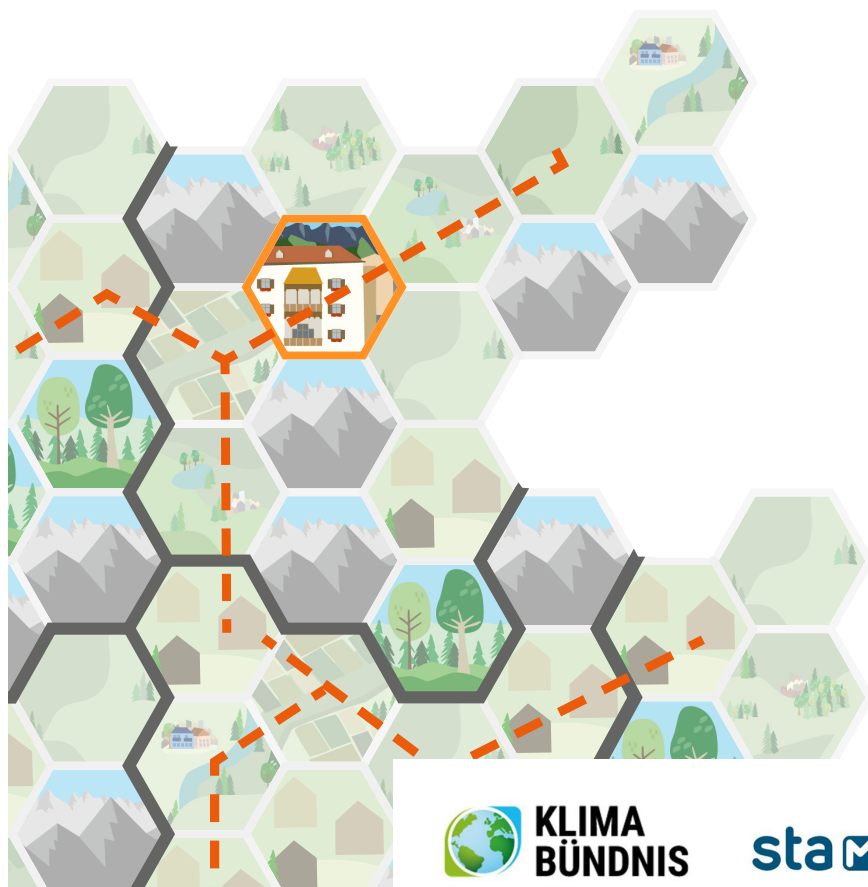


Mobility For Future



MOBILITY



**KLIMA
BÜNDNIS**

sta 



 **RMP**
regional
management LAG pustertal

MOBILITY

Bereit für die ultimative Mobilitäts-Challenge? Die Europaregion Tirol sucht die klügsten Köpfe und geschicktesten Reisenden des Jahres! Jede Jahreszeit hält neue, spannende Aufgaben für dich bereit. Wirst du zum Mobilitäts-Champion gekrönt, indem du die Herausforderungen, die dir Land und Wetter stellen, am cleversten meisterst? Aber Achtung: Dein Weg zum Sieg hat Auswirkungen auf uns alle. Wer rücksichtslos nur auf den eigenen Vorteil setzt, riskiert, das Klima für jeden zu kippen – bis zum absoluten Kollaps! Nimmst du die Herausforderung an? Bewege dich mit Köpfchen und fahre dem Sieg entgegen!

Für 1 – 99 Spielern ab 12 Jahren (vor allem – aber nicht nur – im Klassenzimmer)

SPIELZIEL

Ziel ist es, in vier Jahreszeiten möglichst gezielt **Orte auf der Karte zu besuchen**, um damit **Siegpunkte** 🌟 zu sammeln. Diese können zwischen den Jahreszeiten in Upgrades investiert werden. Gleichzeitig hat die **Wahl des Fahrzeugs Auswirkungen auf das Klima**, was wiederum die Verkehrsbedingungen verändert. Wer nach der vierten Jahreszeit die meisten Siegpunkte erzielt, ohne dass das Klima kippt, gewinnt. Gleichzeitig muss die **gesamte Spielgruppe** es schaffen, den CO₂-Ausstoß und damit das Klima im Griff zu behalten, ansonsten verliert die gesamte Gruppe.

SPIELMATERIAL

- **Spielleitung/Lehrperson:** 1 sechsseitiger Würfel, PowerPoint für die Projektion der Wettereffekte und des Timers
- **Je Spieler:in:** 1 ausgedruckter Spielplan, (wenn möglich) 4 Stifte in verschiedenen Farben

SPIELVORBEREITUNG

Die Spielleitung und jede:r Spieler:in legen das Spielmaterial vor sich bereit. Die Spielleitungs-PowerPoint wird für alle projiziert.

Grundsätzliche Regeln

- **Die Spieler:innen spielen alle gleichzeitig** für sich auf ihrem persönlichen Spielplan. Tischnachbarn können ihre **Mitspieler:innen unterstützen**, damit sich alle an die Spielregeln halten und fair spielen können.
- **Besucht** bedeutet, dass du ein Feld durch eine Bewegung **erreicht oder durchfahren** hast.
- **Markiert** bedeutet, dass du mit deinem Stift auf deinem Spielplan entsprechende Symbole oder Felder mit einem Zeichen versiehst. Es ist dir überlassen, ob du es ankreuzt, einkreist oder anderweitig erkenntlich machst. Es werden **niemals** vergessene Markierungen **im Nachhinein** gesetzt, außer sie sind dem Spieler zum Nachteil – dann müssen sie nachgetragen werden.



SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über **vier Jahreszeiten**. Das Spiel beginnt im **Frühling** (links oben auf der Jahreszeiten-Leiste) und **1,5°C auf der Temperaturskala**. Wähle als dein **Startfeld** eines der **umrandeten Hauptstadtfelder Innsbruck, Bozen oder Trient** und **markiere es**. Im weiteren Spielverlauf wirst du deine Bewegung immer vom **letzten erreichten Feld aus** weiterführen.



1 CHALLENGE-PHASE

Markiere **eine** der **5 Challenges**. Jede Challenge darf **nur einmal** gewählt werden. Für alle entsprechenden Felder, die du **in der folgenden Jahreszeit** besuchst, bekommst du **Siegpunkte**. Andere Symbole werden nicht gezählt.



Städte-Trip: 1 Punkt pro besuchtes Feld mit **Stadt-Symbol**.



x2 Sofa-Surfer: 2 Punkte pro besuchtes Feld mit **Freund-Symbol**.



x2 Panorama-Fahrt: 2 Punkte pro besuchtes Feld mit **Fernglas-Symbol**.



x2 Euregio-Tour: 2 Punkte pro besuchten Bezirk (max. 7 Bezirke, jeder kann nur einmal besucht werden – sie sind durch dicke graue Linien getrennte Bereiche auf der Landkarte).



Natur-Expedition: 1 Punkt pro besuchtes **Wald- oder Bergfeld**.

2 MOBILITÄTS-PHASE

A WETTER BESTIMMEN

Die **Spielleitung würfelt** und verkündet **für alle** das Würfelergebnis. Zähle von der aktuellen Position auf der **Jahreszeiten-Leiste** die Schritte weiter und **markiere** dann das erreichte **Wetter-Symbol** (Sonne, Wolken, Regen oder Schnee) als aktuelles Wetter. Das Würfelergebnis hat nur den Zweck, als das Wetter festzulegen (*Beispiel 1*).

Beispiel 1: Es wird eine 6 gewürfelt. Auf der Jahreszeitenleiste werden vom Startpunkt „Frühling“ 6 Schritte abgezählt. Das entsprechende Symbol, hier also die Sonne, wird markiert und gibt das aktuelle Wetter für diesen Zug an.

Beispiel 2: Das aktuelle Wetter ist „Sonne“ bei Temperatur-Stufe gelb (1,5°C). Mit dem Rad steigt die Reichweite um 1 Feld.

Das **aktuelle Wetter** und das **Klima beeinflussen zusammen die aktuellen Bewegungsmöglichkeiten je nach Fahrzeug** (*Beispiel 2*). Das Klima wird durch eine **Temperaturskala** mit **3 Stufen** (1,5°, 2,5° und +3,5°) dargestellt. Je höher die Stufe, desto extremer werden Wetterereignisse, die wiederum die Mobilität je nach Wetter beeinflussen (am Ende der Spielregeln im Detail erklärt). **Klima und aktuelles Wetter sind immer für alle Spieler:innen gleich.**

B FAHRZEUG AUSWÄHLEN

Nun wird zwischen den folgenden Fortbewegungsmitteln eines ausgewählt: Bus, Auto, Rad. Jedes hat seine Vor-/Nachteile. Sie unterscheiden sich nämlich in ihrer **Reichweite** und **Boni**. **Wähle für diesen Zug dein Fahrzeug aus** und **kreise das nächste unmarkierte Symbol (beim Auto zwei)** auf der entsprechenden **Fahrzeug-Leiste** ein (*Beispiel 3*). Manche Felder geben dir zusätzliche **Boni**, die du **nur in diesem Zug** nutzen darfst. **Mehrere in einem Zug markierten Boni werden addiert**. Erreichst du das **Ende einer Leiste**, erhältst du für den **Rest des Spiels** den dort abgebildeten **Bonus**.

Fahrzeug	Reichweite	Boni
 Auto	3 Felder , aber keine Bergfelder (davon starten ist erlaubt)	Wenn du das Auto nutzt, markiere zwei Symbole (ein Block) auf der Fahrzeug-Leiste . +1 +2 Flüssiger Verkehr = 1 oder 2 Felder zusätzliche Reichweite .  Pass-Straße = Bergfelder dürfen in diesem Zug befahren werden.  Naturschutzgebiet = in diesem Zug darfst du keine Waldfelder befahren.
 Rad	1 beliebiges Feld	+1 +2 Trainings-Effekt = 1 oder 2 Felder zusätzliche Reichweite
 Bus	Entlang der gestrichelten Buslinien von einer Haltestelle zur Nächsten bewegen ohne Linie zu zeichnen .	+1 +2 Express-Linien = 1 oder 2 zusätzliche Haltestelle/n weiter fahren.  Netz-Ausbau = Zeichne eine der „geplanten“ (das sind die weißen, leicht transparenten gestrichelten) Buslinien mit deinem Stift nach . Diese Verbindung gilt von nun an als neue Buslinie und wird wie alle anderen Buslinien verwendet.
		Gewohnheitstier: Du erhältst den letzten für das jeweilige Fahrzeug erreichten Bonus für den Rest des Spiels.



Beispiel 3: Anne wählt das Auto aus. Sie markiert die ersten zwei unmarkierten Symbole (+1, +1) auf der Auto-Leiste. Anne erhält somit 2 Boni und kann in diesem Zug 5 Felder weit fahren, aber weiterhin nicht über Bergfelder.

C BEWEGUNG DURCHFÜHREN

AUTO/RAD:

Ziehe eine **durchgehende Linie** vom aktuellen Feld weiter zum nächsten Feld, **entsprechend den Regeln des Fahrzeugs** – so lange wie deine **aktuelle Reichweite** (+ Boni und Upgrades) es zulässt. Nicht genutzte Reichweite verfällt.

BUS-LINIE:

Du kannst den Bus nur dann wählen, wenn du auf einem Feld mit **Haltestelle**  startest. Mit dem Bus **bewegst** du dich entlang der **vollfarbig gestrichelten Bus-Linien** von einer **Haltestelle zur nächsten**, so lange wie deine **aktuelle Bus-Reichweite** (+ Boni und Upgrades) es zulässt. **Markiere** nur die letzte Haltestelle und **ziehe keine neue Linie**. Die **Felder** zwischen den Haltestellen **zählen auch als besucht**. Nicht genutzte Reichweite verfällt (*Beispiel 4*).

REGELN:

STAU:

Bewegst du dein **Rad oder Auto** auf oder über Felder, die du **bereits im Laufe des Spiels besucht hast**, **endet** dort (aufgrund des starken Verkehrs) sofort dein Zug. Dies gilt **nicht** für Bewegungen mit dem **Bus** oder für das **Kreuzen von Bus-Linien**.



CHALLENGE-PUNKTE:

Besuchst du in deiner Bewegung eines der **Felder mit dem Symbol** deiner gewählten Challenge, **markierst du sofort** das Feld oder das Symbol.

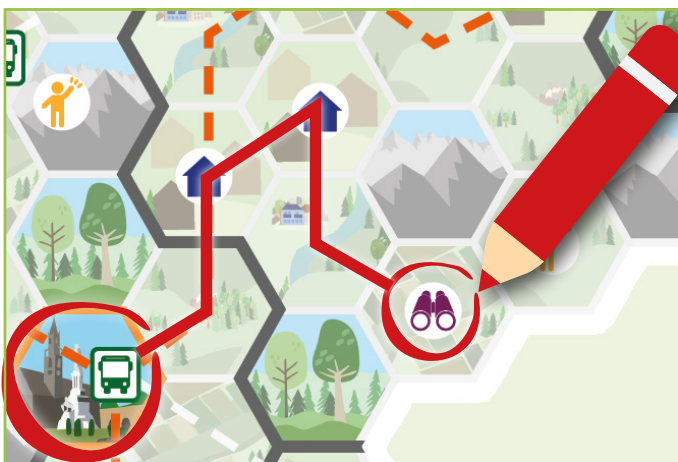
Tip: Für jede Jahreszeit wird eine andere Farbe verwendet, um eine bessere Übersicht zu behalten. Solltest du nicht 4 Stifte in unterschiedlichen Farben haben, markiere erreichte Ziele je Jahreszeit mit folgenden unterschiedlichen Symbolen: Kreis, Dreieck, Quadrat, Kreuz.

Besuchst du ein **Bonusfeld**, markiere es. Diese Bonusfelder bringen je zwei Siegpunkte und werden am Ende zu deinen Siegpunkten dazugezählt.



AUSSETZEN:

Kannst oder **willst** du **nicht weiter ziehen** setzt du eine Runde aus.



Beispiel 4: Anne fährt nun mit dem Auto von ihrem Startfeld Bozen 5 Felder weit. Dabei fährt sie durch 2 Städte und einen Aussichtspunkt. Den Aussichtspunkt markiert sie, weil sie die „Panorama-Fahrt“ verfolgt.

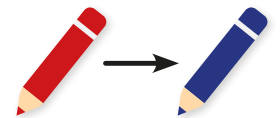
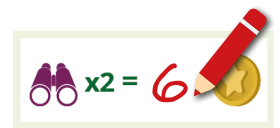
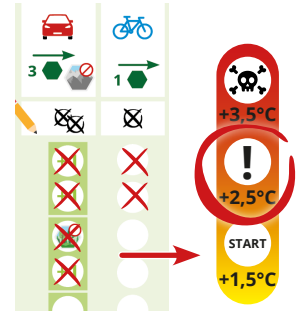
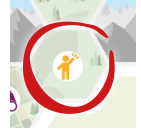
Die Schritte A bis C der Mobilitätsphase werden so lange wiederholt, bis das Ende der Jahreszeit mit einem Würfelwurf überschritten wird. Dieser letzte Wurf verfällt und es kommt zur Zwischenwertung.



Beispiel: Die Spielleitung würfelt eine 6. Da nur mehr 3 Wetterfelder in dieser Jahreszeit erreicht werden könnten, wird kein Wetter markiert und es kommt zu einer Zwischenwertung.

3 ZWISCHENWERTUNG

- A ZWISCHENSTOPP:** Markiere das **aktuelle Feld**, auf dem du deine Bewegung beendet hast. Von hier wird deine Reise in der nächsten Jahreszeit weitergehen.
- B KLIMA-CHECK:** Hast du insgesamt (über alle bisher gespielten Jahreszeiten) auf der **Auto-Leiste gleich viel oder mehr Symbole markiert als beim Rad**, dann hebe die Hand. Hebt die **Mehrheit** (nicht die Hälfte) der Spieler:innen die Hand, steigt die Temperatur **für alle (!) um 1 Stufe**. **Steigt die Temperatur auf Stufe rot (+3,5°C), endet das Spiel sofort und alle verlieren gemeinsam.**
- C CHALLENGE-WERTUNG:** Zähle alle **in dieser Jahreszeit** markierten Symbole bzw. Felder, die der gewählten Challenge entsprechen. Berechne das Ergebnis und **trage die Punkte in das Feld der Challenge ein**.
Beispiel rechts: Es wurden in dieser Jahreszeit drei Fernglas-Felder erreicht. Diese Challenge wird doppelt gewertet (x2), daher werden 6 Punkte eingetragen.
- D UPGRADES:** Es kann am Ende jeder Jahreszeit **ein Upgrade** erworben werden, das ab der folgenden Jahreszeit in Kraft tritt (*Erklärung Seite 7*). Die **Kosten** für Upgrades (jeweils 3 Siegpunkte) werden **erst am Ende des Spiels** vom Siegpunktekonto abgezogen.
- E STIFTWECHSEL:** Wechsle (wenn möglich) zu einem **anderen farbigen Stift** für die nächste Jahreszeit, um eine bessere Übersicht zu behalten.



Dann beginnt eine neue Jahreszeit mit der Challenge-Phase.

SPIELLENDE UND WERTUNG

Nach der **vierten Jahreszeit (Winter)** erfolgt die **Schlusswertung**:

Siegpunkte gesamt =

Summe der Siegpunkte aller Challenges x2 x2 x2

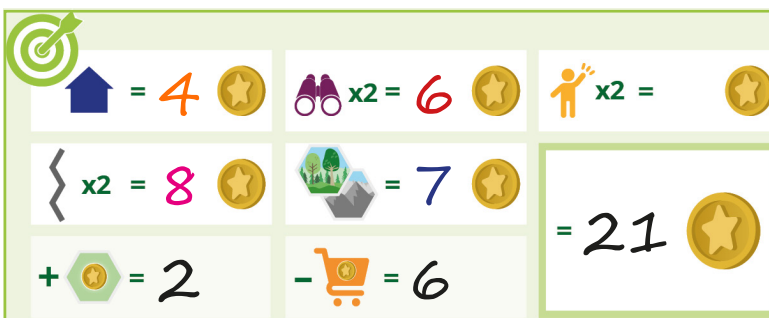
+ Bonusfelder

- Kosten aller markierten Upgrades.

Bonusfelder sind abgelegene Felder mit **Siegpunkte-Symbol**. Jedes besuchte Feld mit diesem Symbol bringt am Spielende zusätzlich **2 Siegpunkte**.

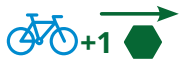


Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt die Person mit der besseren Klimabilanz (wer öfters das Rad im Vergleich zum Auto verwendet hat).



Beispiel: Anne hat in den vier Jahreszeiten 4 Städte, 3 Aussichtspunkte (x2), 7 Wald-/Bergfelder besucht und 4 Grenzen überquert (x2). Sie hat 1 Bonusfeld besucht (+ 2). Sie hat sich 2 Upgrades gekauft (- 6). Am Ende hat Anne 21 Punkte gesammelt.

ERKLÄRUNG DER KLIMA-EFFEKTE



Du hast mit dem Rad **1 zusätzliches Feld** Reichweite.



Du darfst die durgestrichenen Fahrzeuge **nicht verwenden**.



Ziehst du mit dem Auto in eine **Stadt**, musst du den **Zug dort sofort beenden**.



Springe in diesem Zug eine **zusätzliche Haltestelle** weiter.



Du hast **ein Feld weniger Reichweite** mit dem Auto.

ERKLÄRUNG DER UPGRADES

Ein Upgrade kostet immer **3 Punkte**, die erst **am Ende des Spiels** in der Endwertung abgezogen werden. Sobald du ein Upgrade „gekauft“ hast, kannst du es ab jetzt in jedem Zug nutzen. Nach jeder Jahreszeit kann nur ein Upgrade gekauft werden.

3 



E-Bike = immer +1 Feld zusätzliche Reichweite mit dem Rad.



Regenrüstung = Regen hat **keine Auswirkung** auf das Rad.



Radwege-Netz = Ignoriere mit dem **Rad** die **Stau-Regel** und fahre auch auf bereits besuchten Felder weiter.



Elektro-Busse = Markiere immer **2 Felder auf der Bus-Leiste**, wenn du den Bus wählst.



Elektro-Auto = Markiere **nur 1 Feld auf der Auto-Leiste**, wenn du das Auto wählst.



Kreisverkehr = **Ignoriere** mit dem **Auto** die **Stau-Regel** und fahre auch auf bereits besuchten Felder weiter.



Schneeräumung = Schnee hat **keine Auswirkungen** auf Auto und Bus.



Euregio-Pass = springe mit dem Bus immer eine **zusätzliche Haltestelle** weiter.

SPIEL ALLEINE

Du kannst MOBILITY auch alleine spielen.

Wenn du am Ende einer Jahreszeit das Auto gleich oft oder öfter benutzt hast als das Fahrrad, steigt die Temperatur.

Schreib dir deine erreichten Siegpunkte am Spielende auf und versuche beim nächsten Mal, mehr Punkte zu erreichen!

[illegible]