

# «ÖKOPOLY» *Spielanleitung*

## Zieh Europas Atomkraftwerken den Stecker!

2-4 Personen

### Inhalt:

1x Spielbrett  
36x Aktionskarten  
54x Fragekarten  
4x Spielfiguren  
1x Würfel  
17x Atomkraftwerke

In diesem Spiel kannst du dein Wissen zu den Themen  $\text{CO}_2$ -Ausstoss, Energiegewinnung, Stromverbrauch und Klimaerwärmung unter Beweis stellen. Ziehe den AKW's in Europa den Stecker!

### Spielbeginn

Bevor das Spiel beginnt, werden die AKWs auf den Magnetfelder auf dem Spielbrett verteilt, jeder nimmt sich eine Spielfigur und entscheidet sich für eine Ecke des Spielfeldes. Ausserdem wird ein Spielleiter festgelegt, der dafür verantwortlich ist, die Antworten zu den Fragen zu checken. Anschliessend würfelt jeder Spieler, derjenige mit der höchsten Augenzahl darf beginnen. Alle Spieler setzen ihre Spielfigur auf das Startfeld. Gewürfelt wird im Uhrzeigersinn, jeder Kreis, egal welcher Farbe, gilt als Station und muss für das Ziehen der Figur mitgezählt werden.

Das AKW-Symbol muss genau erreicht werden, um die Frage beantworten zu dürfen, genauso wie das Aktionsfeld genau erreicht werden muss, um eine Karte ziehen zu dürfen.

### AKW-Felder

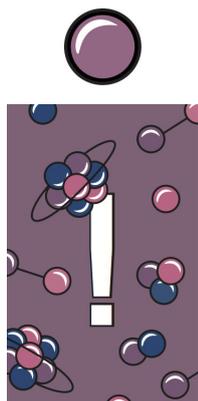
Kommst du auf eines der blauen Felder, ziehst du eine Karte aus dem gleichfarbigen Stapel. Du beantwortest nun eine Frage zum Thema  $\text{CO}_2$ -Ausstoss, Energiegewinnung oder Stromverbrauch. Kannst du die Frage richtig beantworten entfernst du das Atomkraftwerk vom Spielbrett und pinnst es auf deine Magnetleiste am Spielfeldrand. Die Karte kommt zurück unter den Stapel. Beantwortest du die Frage falsch, lässt du das AKW stehen und der nächste Spieler ist am Zug. Hast du eine „Joker“-Aktionskarte, kannst du bei einer falschen Antwort eine zweite Frage vom Stapel nehmen und es erneut versuchen. Die Antworten zu den Fragen findest du auf der Rückseite der Spielanleitung.

### Aktionsfeld

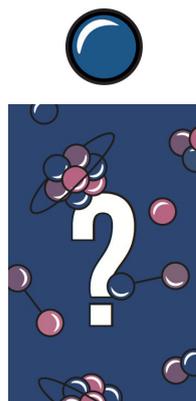
Gelangst du auf eines der violetten Felder, nimmst du eine Karte vom Aktionsstapel und befolgst die Anweisung. Die Karten kommen anschliessend wieder unter den Stapel zurück.

### Ende des Spiels

Wer als erstes seine Magnetleiste mit AKWs ausgefüllt hat, gewinnt das Spiel. Um den zweiten Rang kann weitergespielt werden oder man einigt sich darauf, dass der Spieler mit der zweithöchsten Anzahl AKWs zweiter ist. Falls weitergespielt wird, müssen die Spieler, die das Spiel bereits beendet haben ihre AKW's aufs Spielfeld zurückstellen.



AKW-Feld und -Karte



Aktions-Feld und -Karte