

GREEN DEAL

von Juma Al-JouJou

**KARMA
GAMES**
Green Deal #1111



Die Spielregeln

In *Green Deal* leitest Du einen internationalen Konzern im Jahre 2050! Deine Aufgabe ist es, den Profit zu steigern und die Finanzen zu planen. Du versuchst alles, um die Liquidität sicherzustellen, damit Du die nächsten Investitionen tätigen und Dividenden an Deine Aktionäre auszahlen kannst.

Aber Dein Unternehmen sollte nicht nur profitabel sein. Aufgrund von Rohstoffknappheit und sozialen Unruhen fordern Regierungen zunehmend saubere Produktion und die Einhaltung sozialer Standards von Dir. Deshalb entsenden Regierungen Kontrolleure, die die Nachhaltigkeit aller Unternehmen überprüfen und regelmäßig Nachhaltigkeitsberichte veröffentlichen, in denen sie die Schwächen jeder Firma aufzeigen.

Auch die Kunden sind anspruchsvoller geworden. Verbraucher präferieren Fairtrade und Bioprodukte. Der Wettbewerb um Personal hat sich enorm verschärft: Mitarbeiter können sich die nachhaltigsten Unternehmen auswählen, die ihre Angestellten am besten behandeln. Deshalb initiiert Du PR-Kampagnen, um Dein Image als innovativer, fairer und nachhaltiger Arbeitgeber zu verbessern. Dein Ziel ist es, in Umfragen als bester Arbeitgeber oder als innovativstes, sozialstes und nachhaltigstes Unternehmen genannt zu werden. Tue Gutes, und vor allem: rede darüber!

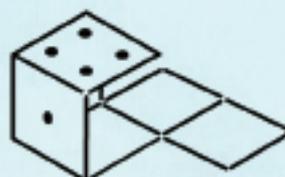
Hinter den Kulissen handelst Du gegebenenfalls aber nicht immer so moralisch. Du könntest bestechen, um in Rankings ganz oben zu stehen, oder Du könntest Deine Mitarbeiter ausbeuten, um Deine Marge zu vergrößern. Oder Du hinterziehst Steuern, um mehr Geld zu haben. Es liegt an Dir: Wie weit bist Du bereit zu gehen, um den Sieg zu erringen?

In *Green Deal* brauchst Du für alles Cash. Du nimmst Darlehen auf und hoffst, dass keine Hyperinflation ausbricht. Du skalierst Deine Projekte oder kooperierst mit Wettbewerbern im gleichen Cluster, um Skaleneffekte und Kosteneinsparungen zu erreichen. Aber sei vorsichtig: Direkte Konkurrenten könnten mit Deinen Projekten konkurrieren und Dir finanziell schaden!

Schließlich nehmen Investoren Gespräche mit den Unternehmen in *Green Deal* auf. Sie berechnen den finanziellen Wert der Konzerne anhand deren Profitabilität. Sie wollen die maximale Rendite und werden nur in die profitabelsten Unternehmen investieren. Also versuchst Du, kurz vor den Investorengesprächen Deinen Profit zu maximieren.

Bist Du bereit, in *Green Deal* erfolgreich zu sein?

NATURATA
BIOKULT SEIT 1976



Brettspielgeschäft.de
Das Haus der tausend Spiele



Inhalt

Beschreibung.....	2	Wettbewerb.....	8
Das Spielbrett	2	Aufbau für die nächste	
Spielmaterial.....	2	Runde	8
Ziel.....	3	PR-Wertung	8
Aufbau	3	Nachhaltigkeitswertung	9
Rundenablauf	4	Unternehmensbewertung. 9	
1. Auktion.....	4	Spielende	9
2. Buchhaltung	4	Anhang (Aktionskarten) ...10	
3. Investition.....	4		
4. Expansion.....	7		
Kooperation.....	7		

Beschreibung

3-5 Spieler
 Alter: ab 12
 Spieldauer: 25 Minuten pro Spieler
 Unterkategorie: Wirtschaftsspiel

Spielmaterial

- 1 großes Spielbrett
- 60 quadratische Nachhaltigkeitsplättchen (15 für jede der 4 Kategorien Sozial, Jobs, Forschung und Umwelt)
- 60 Nachhaltigkeitskarten (15 für jede der 4 Kategorien Sozial, Jobs, Forschung und Umwelt)
- 30 Aktionskarten; 1 PR-Karte

Das Spielbrett

Nachhaltigkeitsskala

Bei jedem Kauf eines Nachhaltigkeitsprojektes rückt der Spieler in der jeweiligen Kategorie (Umwelt, Jobs, Soziales und Forschung) hoch.

Weltkarte

Quadratische Plättchen repräsentieren die gekauften Nachhaltigkeitskarten und werden auf einer der 49 Zellen platziert. Die Nummern zeigen die Startpositionen für die Spieleranzahl an.

Rundenleiste

Die aktuelle der 10 Runden bzw. die aktuelle Wertung wird hier angezeigt.

Reihenfolgeleiste

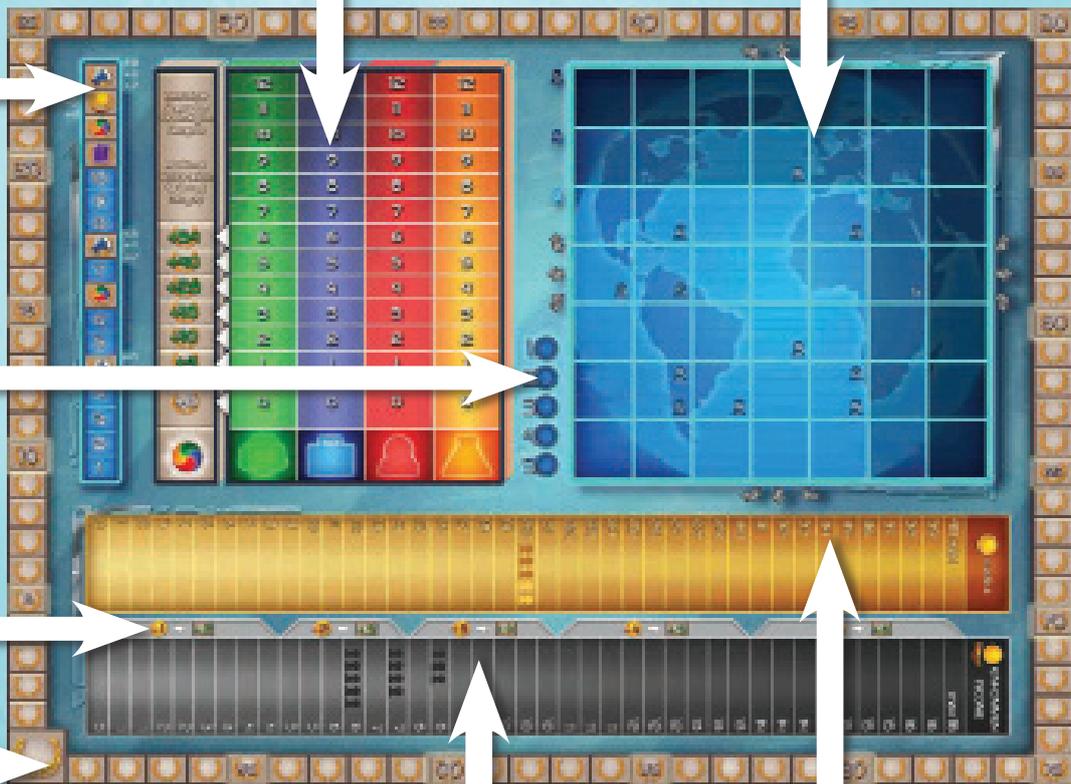
In jeder Runde platzieren die Spieler einen Holzmarker gemäß der Reihenfolge ihrer Gebote.

Dividende

Die Felder zwischen der Cash- und Einkommensskala zeigen an, welche Dividendenoption man hat.

Siegpunktleiste

Siegpunktleiste mit Startfeld



Einkommensskala

Zeigt, wie viel Cash jeder Spieler jeweils in jeder Runde erhält.

Starteinkommen:

3 Spieler: 8 Einkommen
 4 Spieler: 7 Einkommen
 5 Spieler: 6 Einkommen

Cashskala

Zeigt, wie viel Cash jeder Spieler hat. Alle Spieler starten mit 20 Cash.

Nachhaltigkeitsskala



Die Nachhaltigkeitsskala zeigt den Fortschritt aller Spieler in den vier Kategorien (von links nach rechts) Umwelt, Jobs, Soziales und Forschung an.

Cash- und Einkommensskala

Das obere und untere Ende der Cash- bzw. Einkommensleiste zeigen auch das Maximum bzw. Minimum an, das man an Cash und Einkommen haben kann.

- 9 Darlehenskarten
- 5 Auktionsräder und 5 Kurzregeln (je 1 pro Spieler)
- 90 farbige Oktagon-Marker (5 Farben, eine pro Spieler)
- 5 farbige Oktagon-Marker mit türkisfarbenem Aufkleber (= Image-Marker, jeder Spieler hat einen). Die Aufkleber bitte selbst oben auf einen Marker jeder Farbe kleben.
- 1 zylindrischer Runden-Marker
- 9 PR-Chips
- 5 PR-Übersichtstafeln (1 pro Spieler)
- 1 Regelheft

Ziel

In *Green Deal* gewinnt, wer nach 10 Runden und 4 finalen Wertungen die meisten Siegpunkte hat. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem höheren Einkommen (bzw. höherem Cash bei erneutem Gleichstand).

Es gibt 6 Wege, um Siegpunkte zu erhalten:

- Nachhaltigkeitskarten (Siegpunkte auf der Karte)
- Dividende ausschütten (max. einmal pro Zug) *
- Aktionskarten (siehe Anhang) *
- PR-Wertung *
- Nachhaltigkeitswertung
- Unternehmensbewertung *

* Man kann eine einfachere Version des Spiels ohne diese Elemente (aber mit der Aktionskarte "Steuererstattung", über die man dann aber nur 4 Cash erhalten kann) spielen.

Das Spiel dauert 10 Runden. In jeder Runde durchlaufen alle Spieler gemeinsam erst die Auktionsphase, dann alle die Buchhaltungsphase, etc.:

1. Auktion
2. Buchhaltung
3. Investition
4. Expansion



Im Laufe und am Ende des Spiels werden verschiedene Wertungen durchgeführt. Nach den vier Wertungen nach der 10. Runde endet das Spiel.

 Nach der 10. Runde werden als Erstes Siegpunkte für spezielle Aktionskarten addiert,

 danach folgen die Nachhaltigkeitswertung,

 dann die Unternehmensbewertung

 und als Letztes die PR-Wertung.

Danach endet das Spiel.

Aufbau

Jeder Spieler wählt eine Farbe. Jeder Spieler platziert seine hölzernen Oktagons folgendermaßen:

- 3-Spieler-Spiel: 8 Einkommen; 4-Spieler-Spiel: 7 Einkommen; 5-Spieler-Spiel: 6 Einkommen
- 20 Cash für alle Spieler
- 0 Siegpunkte
- Jeder Spieler startet mit einem hölzernen Oktagon seiner Farbe auf der Stufe 0 auf jeder der vier Kategorien auf der Nachhaltigkeitskala
- Die Marker mit dem türkisfarbenem Aufkleber (einer pro Spieler) werden vor den Spielern platziert

Mische jeweils die vier Stapel von Nachhaltigkeitskarten (nach Farbe sortiert) und die Aktionskarten. Bilde mit den Aktionskarten 2 neue Stapel. Platziere die 6 Kartenstapel in einer Reihe (siehe unten). Lege die obersten Karten eine Reihe weiter herunter für die aktuelle Runde. Die jetzt obersten Karten der Stapel werden für die nächste Runde verfügbar sein.

Nachhaltigkeits- und Aktionskarten der nächsten Runde



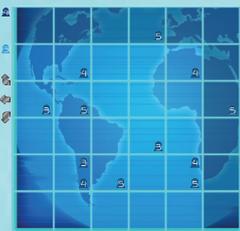


Die aktuelle Runde (untere Reihe Bild S. 3): Es gibt einen Stapel Darlehenskarten (nach Größe sortiert mit dem kleinsten Darlehen oben). Am Anfang jeder Runde verfügbar sind: die PR-Punkte-Karte, 4 Nachhaltigkeitskarten, die Steuererstattung, 2 weitere Aktionskarten und die oberste Karte des Darlehensstapels.

Weltkarte: Darüber hinaus wird bei 3 bzw. 4 Spielern mit einer kleineren Weltkarte gespielt, wobei die schattierten Felder die Weltkarte für 4 bzw. 5 Spieler markieren:



Weltkarte für 5 Spieler



Weltkarte für 4 Spieler



Weltkarte für 3 Spieler

Rundenablauf

Jede Phase wird erst von ALLEN Spielern durchlaufen. Erst danach schreiten alle Spieler zur nächsten Phase. Phase 1 wird von allen Spielern gleichzeitig durchlaufen. Das Ergebnis der Phase 1 bestimmt die Zugreihenfolge für die Phasen 2-4.

1. Auktion
2. Buchhaltung
3. Investition
4. Expansion

1. Auktion

Alle Spieler stellen gleichzeitig und geheim ein Gebot auf dem eigenen „Auktionsrad“ ein und legen dieses verdeckt auf den Tisch. Wenn alle fertig sind, drehen sie gleichzeitig die Auktionsräder um. Die Spieler platzieren ihre Marker gemäß den Geboten auf der Reihenfolgeleiste. Der Spieler mit dem höchsten Gebot ist Erster, der mit dem niedrigsten ist Letzter. Jede Runde startet mit einer neuen Auktion.

Jeder Spieler kann maximal so viel bieten, wie sein aktuelles Cash beträgt (wenn jemand aus Versehen mehr bietet, wird sein Gebot automatisch auf sein aktuelles Cash-Level reduziert). Falls zwei oder mehr Spieler das gleiche Gebot abgeben, gewinnt der Spieler das Stechen, der weniger Cash hat. Falls beim Cash Gleichstand herrscht, dann gewinnt der Spieler mit weniger Einkommen. Bei erneutem Gleichstand entscheidet ein Münzwurf.

Jede der Phasen 2-4 wird von allen Spielern in der eben bestimmten Zugreihenfolge durchlaufen. Also erst wenn alle Spieler mit Phase 2 fertig sind, starten die Spieler mit Phase 3 etc.



Beispiel: Hier hat der Spieler 10 Cash geboten.



2. Buchhaltung

Jeder Spieler bezahlt sein Gebot, indem er seinen Cash-Marker auf der Skala um sein Gebot nach unten zieht. Dies geschieht unabhängig davon, ob er in Phase 3 Karten kauft.

Dann wird der eigene Einkommenswert zum Cash addiert.

Beispiel: Falls das Cash gerade 5 und das Einkommen 7 beträgt, dann geht der Cash-Marker um 7 Schritte auf der Cash-Skala nach oben (auf 12 Cash). Das Einkommen ändert sich in dieser Phase nicht!

3. Investition

Jeder Spieler wählt GENAU EINE der folgenden fünf Optionen:

- 1 Nachhaltigkeitskarte
- 1 Aktionskarte (normale oder Steuererstattung)
- 1 Darlehen
- 1 Aktionskarte (normale oder Steuererstattung) UND 1 Darlehen
- Keine Karte

Ein Spieler darf ZUSÄTZLICH zu einer der 5 obigen Optionen beliebig viele der folgenden drei Aktionen ausführen:

- Kaufe einen PR-Chip (max. einen Chip pro Runde)
- Schütte Dividende aus (max. einmal pro Runde)
- Spiele Aktionskarten (die der Spieler schon besitzt oder in dieser Phase gerade gekauft hat)

3- und 4-Personen-Spiel: Es kommen übrig bleibende Nachhaltigkeitskarten auf den Ablagestapel, sobald im Spiel mit 4 Personen 3 Spieler Nachhaltigkeitskarten genommen, und im Spiel mit 3 Personen 2 Spieler Nachhaltigkeitskarten genommen haben. So können im Spiel mit 4 Personen nur 3 Spieler Nachhaltigkeitskarten nehmen. Im Spiel mit 3 Personen können nur 2 Spieler Nachhaltigkeitskarten nehmen.



1. Beispiel: In einer Spielrunde mit 3 Spielern: Die ersten beiden Spieler haben die Karten Umwelt und Jobs genommen, dann werden die Karten Soziales und Forschung auf den Ablagestapel gelegt, so dass der dritte Spieler in dieser Runde keine Nachhaltigkeitskarten zur Auswahl hat.

2. Beispiel: In einer Spielrunde mit 4 Spielern: Die ersten drei Spieler haben die Karten Umwelt, Jobs und Soziales genommen, dann wird die Karte Forschung auf den Ablagestapel gelegt, so dass der vierte Spieler keine Nachhaltigkeitskarte mehr zur Auswahl hat.

Nach jeder Runde kommen die nicht gewählten Nachhaltigkeits- und Aktionskarten auf einen Ablagestapel und die obersten Aktions- und Nachhaltigkeitskarten der oberen Kartenreihe werden für die nächste Runde eine Reihe weiter unten platziert.

Unabhängig davon, ob ein Spieler Nachhaltigkeits-, Aktionskarten kauft oder ein Darlehen nimmt, kann ein Spieler IMMER einen PR-Chip kaufen und IMMER Dividende ausschütten. Beides geht auch unabhängig davon, ob andere Spieler es in der gleichen Runde schon gemacht haben. Falls ein Spieler eine Aktionskarte hat (aus der aktuellen oder einer früheren Runde), kann der Spieler die Aktionskarte in dieser Phase ausspielen, wenn es nicht anders auf der Karte steht. Spieler sind komplett frei, in welcher Reihenfolge sie ihre bevorzugten Optionen in dieser Phase 3 ausführen.

Beispiel: Ein Spieler kann erst einen PR-Chip, dann eine Aktionskarte kaufen, dann Dividende ausschütten, eine Aktionskarte ausspielen oder in einer ganz anderen Reihenfolge.

Wenn ein Spieler eine Nachhaltigkeits- oder Aktionskarte nimmt, wird sie nicht sofort durch eine neue Karte ersetzt. Wenn also der erste Spieler eine Jobs-Karte kauft, ist in dieser Runde keine mehr für andere Spieler verfügbar, da in jeder Runde nur eine Jobs-Karte ausliegt. Darlehen können dagegen von mehreren Spielern pro Runde genommen werden.

Nachhaltigkeitskarten

Es gibt fünf verschiedene Informationen auf den Nachhaltigkeitskarten:

- **Nachhaltigkeitskategorie** (Umwelt, Jobs, etc.)
- **Cash**, das man für die Karte bezahlen muss
- **Siegpunkte**, die man für die Karte erhält
- **Einkommen**, Änderung des Einkommens in Schritten
- **Projektgrößen** zwischen 1 (günstig) und 5 (teuer)

Projektgröße

Nachhaltigkeitskategorie



Passes das Cash, Einkommen, die Siegpunkte und die Nachhaltigkeitsskala an, wenn Du eine Karte gekauft hast, und lege die Karte offen vor Dich hin.

Beispiel: Falls Du ein Einkommen von 5 hast und Du eine Nachhaltigkeitskarte kaufst, die Dein Einkommen um 2 erhöht, dann ziehe mit dem Marker auf der Einkommensskala zwei Felder hoch. Damit landest Du bei einem Einkommen von 6, da Dein Einkommenswert auf der Skala nur alle ein bis vier Felder steigt.

Außerdem kannst Du eine Karte nicht kaufen, wenn dadurch Dein Cash oder Einkommen unter Null sinken würde.

Die Nachhaltigkeitsskala wird angepasst, indem Du um die Schritte in der jeweiligen Kategorie nach oben gehst, die der Projektgröße entsprechen (wie in dem Beispiel unten).

12	12	12	12
11	11	11	11
10	10	10	10
9	9	9	9
8	8	8	8
7	7	7	7
6	6	6	6
5	5	5	5
4	4	4	4
3	3	3	3
2	2	2	2
1	1	1	1
0	0	0	0



Beispiel:

Falls Du eine Forschungskarte der Größe 5 gekauft hast, gehst Du um 5 Schritte auf der Nachhaltigkeitsskala hoch. Auf dieser Skala werden die Fortschritte in Nachhaltigkeit nach Kategorie angezeigt. In diesem Beispiel geht der graue Spieler um 5 Schritte in Forschung nach oben. Die Skala zeigt an, wie viel der Spieler insgesamt in Forschung investiert hat.

Falls der Spieler diese Aktionskarte spielt, kann der Spieler ENTWEDER einen verfügbaren PR-Chip gratis (und ggf. einen weiteren PR-Chip über die PR-Karte kaufen) ODER 4 Cash gratis erhalten, aber nicht beides zugleich.

PR



Alle gekauften Karten und PR-Punkte sind für alle Spieler offen sichtbar. PR-Punkte kann man immer kaufen, egal welche Karten man selbst oder andere Spieler erworben haben. Die PR-Punkte-Karte zeigt lediglich die Kosten der PR-Punkte an. Wie die Steuererstattung bleibt die PR-Karte immer liegen und ist als Option für alle Spieler verfügbar. Jeder Spieler kann nur einen PR-Chip pro Runde kaufen. Wenn Du also 3 PR-Punkte

kaufst, kannst Du Dir nur einen 3er-Chip nehmen und NICHT die 3 Punkte auf mehrere Chips aufteilen. Du kannst nur Chips kaufen, die noch verfügbar sind. Nach der PR-Wertung kommen benutzte PR-Chips zurück zum Vorrat und können wieder gekauft werden.

Aktionskarten



Aktivierung einer Handkarte

Manche Aktionskarten haben ein weißes Handkarten-Symbol (Symbol rechts oben). Solche Aktionskarten können im eigenen Zug in beliebiger Reihenfolge in der Phase „Investition“

(wenn nicht anders beschrieben) ausgespielt werden. Ohne ein solches Symbol ist der Effekt einer Karte bei Kauf aktiviert.

Dauer des Effekts einer Handkarte

Falls der Effekt einer Aktionskarte bis Spielende aktiviert ist, wird dies durch das Symbol einer liegenden Acht (=Unendlichkeitssymbol) angezeigt. Der Effekt gilt, sobald aktiviert, bis zum Ende des Spiels. Ohne solches Symbol ist der Effekt einer Aktionskarte limitiert (einmalig, oder öfter, wenn explizit angegeben).



Siegpunkte nach der 10. Runde

Aktionskarten, die am Ende Extra-Siegpunkte geben, sind durch ein Symbol mit zwei violetten Karten und dem Siegpunktsymbol gekennzeichnet. Sie werden erst nach der 10. Runde in der

Wertung mit dem gleichen Symbol ausgewertet. Behalte alle Deine aktiven und inaktiven Aktionskarten vor Dir. Alle Aktionskarten sind genauer im Anhang erklärt.

Darlehen

Ein Darlehen kann in einer Runde von einem Spieler nur dann aufgenommen werden, wenn er keine Nachhaltigkeitskarte in der gleichen Runde erwirbt. Du kannst das Darlehen nur auf einmal in einem Deiner Züge (in der Phase „Investition“) oder spätestens in der 10. Runde zurückzahlen. Nur wenn Du das Darlehen nicht komplett zurückzahlen kannst, erhältst Du eine Strafe. Für jede Einheit Cash, die ein Spieler nicht zurückzahlt, werden 2 Siegpunkte abgezogen. Wenn Du das Darlehen gar nicht zurückzahlst, verlierst Du entsprechend Siegpunkte am Ende Deines Zuges in der Investitionsphase in der 10. Runde.

Beispiel: Falls Du ein Darlehen von 10 gar nicht zurückbezahlst, dann bekommst Du $10 * 2 = 20$ Siegpunkte abgezogen. Falls Du 7 zurückbezahlst, bekommst Du $3 * 2 = 6$ Siegpunkte abgezogen.

Sobald Du Dein Darlehen zurückbezahlst, kommt das Darlehen unter den verfügbaren Darlehensstapel. Man darf nicht in einer Runde sowohl ein Darlehen aufnehmen und ein Darlehen tilgen. Auch darf man nicht gleichzeitig mehr als 3 offene Darlehen haben. Man darf aber, mehrere Darlehen in einer Runde tilgen.

Tipp: Wenn man in den ersten 6 Runden die Chance hat ein Darlehen zu nehmen, und nicht schon sehr viel Cash hat, dann lohnt es sich meistens die Möglichkeit zu ergreifen. Allerdings sollte man die Tilgung in den letzten Runden einkalkulieren.

Steuererstattung



Die Steuererstattung ist eine spezielle Aktionskarte, die für alle Spieler jede Runde verfügbar ist. Mehrere Spieler können sie in einer Runde spielen, und die Karte bleibt natürlich immer an ihrem Platz liegen. Falls ein Spieler diese Karte spielt, kann der Spieler keine anderen Aktions- oder Nachhaltigkeitskarten kaufen. Der Spieler kann aber die Steuererstattung spielen UND ein Darlehen nehmen.

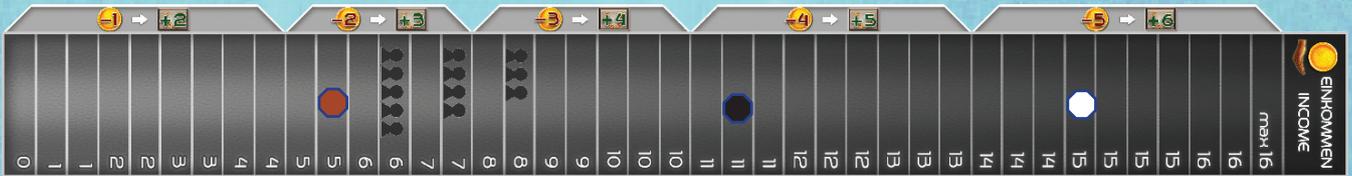
Dividende

Als Leiter eines Großkonzerns wollen wir natürlich auch unsere Aktionäre zufriedenstellen. Einmal pro Runde kann ein Spieler eine Dividende an seine Aktionäre ausschütten. Abhängig von Deinem aktuellen Einkommen (das angrenzende Dividendenfeld zeigt es an) kannst Du einen bestimmten Betrag (nicht mehr und nicht weniger) Cash an „Aktionäre“ als Dividende ausschütten, um Siegpunkte zu erhalten. Je profitabler unser Unternehmen ist, desto mehr Dividende erwarten die Aktionäre! Je mehr Einkommen Du hast, desto höher fällt daher die Dividende aus. Der Spieler bezahlt aber immer Cash und kein Einkommen!

Beispiel:

Hier könnte Braun 2 Cash bezahlen, um 3 Siegpunkte zu erhalten, Schwarz 4 Cash für 5 Siegpunkte und Weiß 5 Cash für 6 Siegpunkte bezahlen.

Tipp: Je höher das Einkommen, desto schlechter wird das Verhältnis von Kosten zu Siegpunkten. Daher lohnt sich die Dividende vor allem in zwei Fällen: Wenn man geringes Einkommen hat oder wenn man am Ende des Spiels sein Geld nicht anderweitig sinnvoll ausgeben kann.



4. Expansion

Von allen vier Nachhaltigkeitskategorien gibt es quadratische Plättchen in den Größen 1 bis 5.

Falls Du eine Nachhaltigkeitskarte gekauft hast, platziere ein Plättchen der entsprechenden Kategorie und Größe auf der Weltkarte mit einem Marker Deiner Farbe darauf.

Das erste Plättchen muss jeder Spieler auf einer Startposition gemäß der Anzahl an Spielern platzieren.

Spieler dürfen einander die Startposition nicht blockieren.

Alle weiteren Plättchen müssen auf ein freies Feld platziert werden, das an ein bereits ausliegendes eigenes Plättchen (vertikal, horizontal oder diagonal) angrenzt. So kann Dein Unternehmen in der Welt expandieren. Also hat jede Zelle auf der Weltkarte 8 angrenzende Felder. Falls eines Deiner Plättchen am Rand der Weltkarte ist, kannst Du ein weiteres auch auf eines der drei Felder auf der anderen Seite der Weltkarte platzieren, sofern sie frei sind. Falls eines Deiner Plättchen in einer Ecke ist, kannst Du ein weiteres Plättchen sogar in eine der drei anderen Ecken platzieren, wie in dem Beispiel rechts angedeutet.

In dem sehr seltenen Fall, dass ein Spieler nirgendwo ein Plättchen angrenzend platzieren kann, darf der Spieler das neue Plättchen auf ein beliebiges freies Feld auf der Weltkarte platzieren.

Falls Du ein Plättchen horizontal oder vertikal (nicht diagonal!) angrenzend zu einem Plättchen der gleichen Kategorie eines anderen Spielers platzierst, musst Du Dich zwischen Kooperation und Wettbewerb entscheiden (wenn Wettbewerb nicht möglich ist, dann musst Du kooperieren). Der andere (passive) Spieler kann kein Veto gegen Deine Entscheidung einlegen. Falls Du ein Plättchen neben eines der gleichen Kategorie von Dir selbst legst, kannst Du mit Dir selbst „kooperieren“. Allerdings erhältst Du in diesem Fall den Einkommensbonus nur einmal (siehe Beispiel unten).

Kooperation

Zwei Bedingungen müssen erfüllt sein, wenn zwei Plättchen miteinander kooperieren sollen:

- Beide Plättchen müssen horizontal oder vertikal angrenzend zueinander sein.
- Beide Plättchen müssen der gleichen Kategorie angehören (Jobs, Soziales etc.)

Die Einkommens-Marker beider Spieler gehen um ebenso viele Schritte hoch wie der Durchschnitt der beiden Projektgrößen beträgt (ggf. abgerundet).



Beispiel: Mit vier Spielern startet jeder Spieler mit seinem ersten Plättchen auf einer Zelle mit der Ziffer „4“.



Beispiele: Der Durchschnitt von einem angrenzendem 3er und 5er Projekt ist gleich 4. Beide Spieler würden also Ihr Einkommen um 4 Schritte erhöhen. Oder aus einem 2er und 3er Projekt resultiert ein Durchschnitt von 2,5, also einem Einkommensbonus von 2 für beide Spieler.

Dabei ist zu bedenken, dass die meisten Einkommenswerte mehrere Schritte auf der Skala haben. Es ist auch möglich mehrfach mit sich selbst und anderen Plättchen zu kooperieren, sofern man horizontal oder vertikal angrenzend an mehrere Plättchen der gleichen Kategorie platziert.



Beispiel: Hier hat der braune Spieler ein 3er-Umwelt-Plättchen in der oberen Ecke angrenzend platziert.

Da das 2er- (Plättchen unten links) und 3er-Umwelt-Plättchen vertikal aneinander angrenzen, kann der braune Spieler mit sich selbst „kooperieren“ und erhält den Durchschnitt der beiden Zahlen als Einkommensbonus, nämlich (abgerundet) 2 Schritte auf der Einkommensskala (nach oben).

Diesen Einkommensbonus erhält man nur einmal direkt beim Platzieren. Man kann mit mehreren Plättchen auf einmal kooperieren, sofern die obigen Bedingungen erfüllt sind.

Wettbewerb

Drei Bedingungen müssen erfüllt sein, wenn Du mit einem Plättchen konkurrieren möchtest:

- Beide Plättchen müssen horizontal oder vertikal angrenzend zueinander sein.
- Beide Plättchen müssen der gleichen Kategorie angehören (Jobs, Soziales etc.)
- Dein Plättchen hat eine höhere Zahl als das andere Plättchen (bei gleicher oder niedrigerer Zahl -> Kooperation).

Bestimme als Erstes die Differenz der Projektgrößen der beiden Plättchen. Das Einkommen des Spielers, dessen Projekt eine größere Zahl aufweist, steigt um die Differenz an (Schritte auf der Skala). Dabei sinkt das Einkommen des Spielers mit dem schwächeren Projekt um ebenso viele Schritte. Man kann nur so viele Einkommensschritte gewinnen, wie der schwächere Spieler verlieren kann, ohne auf der Skala unter 0 zu kommen.



Beispiel:

Braun hat eine 3er-Umwelt-Karte, Weiß hat eine 1er-Umwelt-Karte; $3 - 1 = 2$

Braun + 2 Einkommen

Weiß: - 2 Einkommen

Braun könnte auch mit Weiß kooperieren. In diesem Falle würde das Einkommen von beiden um 2 Schritte ansteigen, da der Durchschnitt von 3 und 1 gleich 2 ist. Der Spieler, der aktiv ein Plättchen auf dem Brett platziert, kann zwischen Kooperation und Wettbewerb entscheiden. Der passive Spieler (Weiß in diesem Falle) kann die Entscheidung des aktiven Spielers nicht verhindern.

In einem Zug kann Braun mit sich selbst „kooperieren“ (Skaleneffekte) und erzielt +2 Einkommen und tritt mit Weiß in Wettbewerb und erhält noch einmal +2 Einkommen. Insgesamt hat Braun sein Einkommen um 4 Schritte erhöht und das Einkommen von Weiß um 2 Schritte reduziert.

Es ist möglich, mit dem Platzieren eines Plättchens mehrfach mit anderen Plättchen zu konkurrieren: hierzu platziert man horizontal oder vertikal angrenzend an mehrere Plättchen der gleichen Kategorie.

Auch ist es möglich, mit einem angrenzenden Plättchen zu kooperieren und mit einem anderen angrenzenden Plättchen zu konkurrieren, selbst wenn beide angrenzenden Plättchen demselben Spieler gehören. Man kann mit einem Plättchen also theoretisch bis zu 4 Mal kooperieren/konkurrieren, da eine Zelle 4 horizontal oder vertikal angrenzende Felder hat.

Tipp: Wenn es Dir schwerfällt, Dich zu entscheiden, ob Du mit jemandem kooperieren oder konkurrieren möchtest, kannst Du vergleichen, um wie viel Du Dein Einkommen in Relation zu jedem Mitspieler verbesserst.

Tipp: Die Nachhaltigkeitskarten reduzieren das Einkommen insgesamt eher. Durch Berücksichtigung der Optionen auf der Weltkarte können manche Karten deutlich attraktiver werden.

Aufbau für die nächste Runde

Wenn jeder Spieler seinen Zug beendet hat, werden alle Nachhaltigkeits- und Aktionskarten (außer die Steuererstattung), die in dieser Runde nicht gekauft wurden, auf den Ablagestapel gelegt. Die Karten für die aktuelle Runde werden eine Reihe weiter unten ausgelegt.



PR-Wertung

PR-Punkte erlauben den Besitzern, ein besseres Image bei den Kunden zu erhalten. Nach der 4., 7. und 10. Runde findet eine PR-Wertung statt: Jeder Spieler muss alle in seinem Besitz befindlichen PR-Chips auf seiner PR-Übersichtstafel mit den eigenen Händen verdeckt setzen, so dass die Mitspieler nicht sehen können, wohin man setzt. Dabei darf man höchstens einen PR-Chip auf den Platz „1x“ in der Mitte der PR-Übersicht legen, um ihn nicht für die anstehende, sondern für eine spätere Wertung aufzuheben. Alle übrigen PR-Chips müssen nach der PR-Wertung zurückgegeben werden (und können wieder gekauft werden). Man kann mehrere PR-Chips auf eine Kategorie setzen oder frei verteilen. Wenn jeder Spieler fertig ist, werden die von den Händen verdeckten PR-Übersichtstafeln gleichzeitig aufgedeckt.



Dann werden die vier Nachhaltigkeitskategorien nacheinander gewertet. Die Image-Marker (jeder Spieler hat einen Marker mit einem türkisfarbenen Sticker) werden um die Anzahl an Schritten der eingesetzten PR in der jeweiligen Kategorie oberhalb des bestehenden Markers platziert.

Das Image ist immer mindestens so gut wie der eigene Nachhaltigkeits-Marker und kann mehr als Level 12 betragen. Durch PR wird das Image verbessert. Jede der vier Kategorien wird nacheinander gewertet:

1. **8 Siegpunkte** für den Spieler mit dem besten Image
2. **4 Siegpunkte** für den Spieler mit dem zweitbesten Image
3. **2 Siegpunkte** für den Spieler mit dem drittbesten Image

Du kannst keine Siegpunkte in Kategorien erhalten, in denen Dein Image dem Level 0 entspricht (Du kannst aber Dein Image von Level 0 durch PR erhöhen). Bei einem Unentschieden werden die Siegpunkte der entsprechenden Ränge gleich auf die punktgleichen Spieler aufgeteilt (abgerundet falls notwendig).

Beispiel: In einem Gleichstand zwischen 2 Spielern für den ersten Platz, erhalten beide Spieler 6 Punkte (8+4 =12 auf beide Spieler aufgeteilt), falls 3 Spieler auf dem ersten Platz sind erhalten sie 4 Siegpunkte (8+4+2=14 auf die drei Spieler aufgeteilt).

8	8	8	8
7	7	7	7
6	6	6	6
5	5	5	5
4	4	4	4
3	3	3	3
2	2	2	2
1	1	1	1
0	0	0	0

PR-Kampagnen haben nur einen Kurzzeiteffekt: Die Image-Marker werden nach der PR-Wertung wieder neben dem Brett platziert.

Tipp: PR ist eine gute Möglichkeit, um Deine Position gegenüber direkten Konkurrenten zu verbessern. Verwende psychologische Tricks, um Deine Konkurrenten einzuschätzen.

Beispiel Umwelt:

Wie Du auf der PR-Übersicht rechts siehst, platziert der schwarze Spieler 3 PR-Punkte auf Umwelt (der 3er-Chip kommt dann wieder in den allgemeinen Vorrat). Daher platziert er den Image-Marker diese 3 Punkte oberhalb des bestehenden Umwelt-Markers (siehe Nachhaltigkeitsskala oben). Schwarz erhält also ein besseres Image in der Kategorie Umwelt als der weiße Spieler. Deshalb bekommt Schwarz 8 Siegpunkte und Weiß nur 4 Siegpunkte. Den 2er-PR-Chip kann Schwarz in einer der nächsten PR-Wertungen nutzen.



Beispiel:

Der weiße Spieler ist von allen 4 Kategorien in der Kategorie „Soziales“ am schwächsten entwickelt (Level 1). Weiß erhält 4 Extra-Siegpunkte in dieser Wertung. Schwarz dagegen ist in Jobs (und Forschung) am schlechtesten (Level 2). Schwarz bekommt also 10 Extra-Siegpunkte.

+54	6	6	6	6
+40	5	5	5	5
+28	4	4	4	4
+18	3	3	3	3
+10	2	2	2	2
+4	1	1	1	1
+0	0	0	0	0

Unternehmensbewertung

Nach der Nachhaltigkeitswertung nach der 10. Runde führen Investoren Gespräche mit den Konzernen. Nun findet die Unternehmensbewertung statt. Die Investoren wollen ihre Rendite maximieren und investieren daher nur in die profitabelsten Unternehmen.

Der Spieler, der am höchsten auf der Einkommensskala steht, gewinnt 12 Siegpunkte, der zweitbeste Spieler 8 Siegpunkte und der drittbeste Spieler noch 4 Siegpunkte. Bei einem Gleichstand von zwei oder mehr Spielern auf der Einkommensskala teilen sich diese Spieler die jeweiligen Punkte (ähnlich wie bei der PR-Wertung).

- 1. 12 Siegpunkte
- 2. 8 Siegpunkte
- 3. 4 Siegpunkte

Beispiel: Zwei Spieler sind auf dem gleichen Einkommensschritt und stehen höher als die anderen Spieler. Sie teilen sich die Punkte für den ersten und zweiten Rang, sodass beide 10 Siegpunkte erhalten: $(12+8)/2=10$

Spielende

Direkt nach der 10. Runde erhalten die Spieler gegebenenfalls Siegpunkte für spezielle Aktionskarten.

Nach den anschließenden drei Wertungen in Nachhaltigkeit, Unternehmensbewertung und PR endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten hat gewonnen! Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem höheren Einkommen (bzw. höherem Cash bei erneutem Gleichstand).

Nachhaltigkeitswertung

Diese Wertung findet nach der 6. und 10. Runde statt. Sie repräsentiert Nachhaltigkeitsberichte, die Inspektoren im Auftrag der Regierungen zur Kontrolle der Unternehmen schreiben. Denn die Regierung möchte wissen, ob die Unternehmen sauber produzieren und soziale Standards einhalten. Diese Berichte offenbaren die Schwächen der Unternehmen in Bezug auf Nachhaltigkeit.

Jeder Spieler erhält Extra-Siegpunkte für die Nachhaltigkeitskategorie, in der er am schlechtesten entwickelt ist, gemäß der Leiste links (maximal +54 Siegpunkte). In dieser Wertung kann man KEINE PR-Punkte einsetzen. Also sollte man versuchen in alle Nachhaltigkeitskategorien zu investieren, damit man viele Extra-Siegpunkte nach der 6. und 10. Runde erhält.

Anhang (Aktionskarten)

Legt gekaufte Aktionskarten offen vor Euch aus.

Hinweis: Bei Abzug von Siegpunkten kann man insgesamt auf weniger als 0 Siegpunkten stehen.

1 Ausdehnung

Nach der 10. Runde erhältst Du Extra-Siegpunkte. Bestimme die längste diagonale Verbindung Deiner Nachhaltigkeitsplättchen auf der Weltkarte (ohne die Richtung zu wechseln). Die Plättchen können auch über die Kanten oder Ecken der Weltkarte verbunden sein. Für jedes Deiner Plättchen in dieser diagonalen Verbindung bekommst Du 3 Extra-Siegpunkte.

2 Auszeichnung

Nach der 10. Runde erhältst Du 3 Siegpunkte für jedes Deiner Nachhaltigkeitsprojekte.

Beispiel: Wenn Du 7 Nachhaltigkeitsprojekte hast, dann bekommst Du am Ende des Spiels 21 Punkte dafür.

3 Bestechung

Bis zum Ende des Spiels gilt: Bei Unentschieden in Auktion, PR und Unternehmensbewertung gewinnst Du immer!

Beispiel: Falls Du das gleiche Gebot in der Auktion wie ein oder mehrere andere Spieler abgibst, gewinnst Du das Stechen unabhängig von Deinem Cash oder Einkommen. Du gewinnst auch alle Stechen in der PR-Wertung und Unternehmensbewertung.

4 Buchhaltungstricks

Direkt nach der 10. Runde erhöht sich Dein Einkommen um 7 Schritte. Dies kann sich zum Beispiel auf die Unternehmensbewertung auswirken.

5 Cash-Cow

Du erhältst immer +7 Cash (auch rückwirkend), falls einer Deiner Nachhaltigkeits-Marker Stufe 7 erreicht oder überschreitet (max. einmal pro Nachhaltigkeitskategorie). Zuerst musst Du die Nachhaltigkeitskarte aber voll bezahlen.

Beispiel: Falls Du mit einer 2er-Forschungskarte von Stufe 6 auf Stufe 8 kommst, bekommst Du in diesem Moment 7 Cash.

6 Cluster

Nach der 10. Runde erhältst Du 12 Extra-Siegpunkte für jedes Quadrat aus 4 direkt aneinander anliegenden Nachhaltigkeitsplättchen von Dir auf der Weltkarte. Jedes Plättchen zählt dabei nur für ein Quadrat. Die Plättchen können auch über die Kanten oder Ecken der Weltkarte verbunden sein.

7 Dumping-Löhne

Du verlierst 2 Siegpunkte und erhältst 5 Einkommen.

8 Gute Anwälte

Falls ein Spieler ein Plättchen der gleichen Kategorie mit höherer Projektgröße neben Deinem platziert, dann muss dieser Spieler mit Dir kooperieren, da er nicht mehr mit Dir konkurrieren kann.

9 Gute Steuermoral

Du verlierst 6 Cash und erhältst 13 Siegpunkte.

10 Harte Bandagen

Diese Aktionskarte kann nicht gegen den Besitzer der Aktionskarte „Gute Anwälte“ ausgespielt werden.

Beispiel: Falls Du auf der Weltkarte mit einem 5er-Plättchen gegen ein 2er-Plättchen in Wettbewerb trittst, erhältst Du normalerweise die Differenz von 3 als Einkommensbonus. Mit dieser Aktionskarte dagegen erhältst Du +2 zusätzliches Einkommen, also +5 Einkommen insgesamt, und -5 Einkommen für den anderen Spieler.

11 Hyperaktiv

Erhalte 4 Siegpunkte für jede Deiner Aktionskarten am Ende des Spiels.

12 Hyperinflation

Du kannst diese Karte nur direkt vor einer Auktion ausspielen (und nachdem alle Spieler ihren Zug beendet haben). Dann verlieren alle Spieler (auch Du selbst) die Hälfte ihres Cashs.

Beispiel: 9 Cash würde auf 5 Cash reduziert.

Wenn die Hyperinflation und die Patentklage beide am Ende einer Runde gespielt werden, wird erst die Hyperinflation und dann die Patentklage durchgeführt.

13 Industriespionage

Du kannst diese Karte in bis zu 3 Runden ausspielen (nicht unbedingt in 3 aufeinanderfolgenden Runden). Allerdings musst Du den Gebrauch der Karte vor der Auktion ankündigen. Dann kannst Du erst einmal abwarten, bis die anderen Spieler ihr Gebot gemacht und dann aufgedeckt haben. Erst dann setzt Du Dein eigenes Gebot.

Wenn Sabotage und/oder Industriespionage und/oder Insiderhandel nach einer Auktion ausgespielt werden, dann wird zunächst die Sabotage, dann Industriespionage und dann Insiderhandel durchgeführt.

14 Insiderhandel

Beispiel 1: Du bietest 7, ein anderer Spieler bietet auch 7. Nach dem Aufdecken aller Gebote kannst Du Dein Gebot um 1 auf 8 erhöhen, um die Auktion zu gewinnen. In diesem Fall musst Du aber auch das Gebot von 8 bezahlen.

Beispiel 2: Du bietest 7, ein anderer Spieler bietet 9, und ein weiterer Spieler bietet 5. Nach dem Aufdecken der Gebote realisierst Du, dass Du Deinen Rang nicht verbessern kannst. Daher reduzierst Du Dein Gebot um 1 auf 6 um 1 Cash zu sparen. Dann bezahlst Du nur ein Gebot von 6 Cash statt 7 Cash.

Wenn Sabotage und/oder Industriespionage und/oder Insiderhandel nach einer Auktion ausgespielt werden, dann wird zunächst die Sabotage, dann Industriespionage und dann Insiderhandel durchgeführt.

15 Internationalisierung

In 2 beliebigen Deiner Züge, in denen Du Nachhaltigkeitskarten gekauft hast, kannst Du ein Projektplättchen auf ein beliebiges freies Feld auf der Weltkarte platzieren, unabhängig davon, ob es angrenzend zu Deinen bestehenden Plättchen ist.

16 Marktforschung

Einmal im Spiel kannst Du zum Beispiel 2 Nachhaltigkeitskarten, oder 2 Aktionskarten oder 1 Nachhaltigkeits- und 1 Aktionskarte, oder ein Darlehen und 1 Nachhaltigkeits- oder Aktionskarte kaufen. Im Spiel mit 3 oder 4 Spielern werden die Nachhaltigkeitskarten erst abgeräumt, wenn 2 bzw. 3 Spieler eine Nachhaltigkeitskarte genommen haben.

Beispiel: Im 3-Personen-Spiel spielt der erste Spieler die Marktforschung und nimmt 2 Nachhaltigkeitskarten. Die verbleibenden Nachhaltigkeitskarten werden nun noch nicht abgeräumt. Erst wenn ein weiterer Spieler eine Nachhaltigkeitskarte nimmt, wird die verbleibende Nachhaltigkeitskarte abgeräumt. Durch die Marktforschung kann es also vorkommen, dass mehr Nachhaltigkeitskarten in einer Runde genommen werden können als in anderen Runden.

17 Nachhaltigkeitsbericht

Nach der 10. Runde erhältst Du Extra-Siegpunkte. Bestimme das Level Deines niedrigsten Nachhaltigkeits-Markers auf der Nachhaltigkeitsskala. Für Deine zusätzlichen Siegpunkte multiplizierst Du dieses Level mit 3.

Beispiel: Du hast nach der 10. Runde in der Nachhaltigkeitswertung 28 Punkte erhalten, da Du in Deinem schwächsten Bereich auf Level 4 stehst. Dann erhältst Du für diese Aktionskarte $4 \cdot 3 = 12$ Siegpunkte.

18 Patentklage

Du kannst diese Karte nur vor einer Auktion spielen (und nachdem jeder Spieler seinen Zug beendet hat). Alle Spieler außer Dir verlieren 2 Cash und Du erhältst den gesamten Betrag, den sie verloren haben. Wenn ein Spieler weniger als 2 Cash hat, verliert er nur so viel Cash wie er noch zur Verfügung hat.

Wenn die Hyperinflation und die Patentklage gemeinsam am Ende einer Runde gespielt werden, wird zuerst die Hyperinflation und dann die Patentklage durchgeführt.

19 PR-Analyse

In der PR-Wertung kannst Du Dich zurücklehnen und abwarten, wohin die anderen Spieler ihre PR-Chips setzen. Dann decken die Mitspieler ihre PR-Übersicht auf und Du kannst erst dann Deine PR-Punkte setzen.

20 PR-Berater

Du kannst bis zu 3 PR-Punkte pro Runde kaufen, wobei Du sie auf mehrere PR-Chips stückeln darfst. Zum Beispiel drei 1er PR-Chips, oder einen 1er PR und ein 2er PR-Chip in einer Runde (sofern verfügbar). Darüber hinaus ist PR bis zum Ende des Spiels günstiger für Dich und kostet nur 1 Cash pro PR-Punkt.

21 PR-Maschine

Du erhältst jedes Mal +3 Siegpunkte, wenn Du in einer Kategorie die PR Wertung gewinnst (aber nicht bei geteiltem ersten Platz). Falls Du den ersten Platz in PR mit einem anderen Spieler teilen musst, aber dank der Aktionskarte „Bestechung“ das Stechen gewinnst, kannst Du auch den Bonus der „PR Maschine“ erhalten.

22 Ressourcen-Transfer

Gehe mit einem Deiner Nachhaltigkeits-Marker um 3 Schritte zurück. Gehe mit einem anderen Deiner Nachhaltigkeits-Marker um 2 Schritte hoch.

Beispiel: Du gehst mit Deinem Umwelt-Marker von Level 9 auf 6 zurück. Anschließend erhöhst Du Deinen Jobs-Marker von Level 0 auf 2. Auf diese Weise kannst Du ggf. in der Nachhaltigkeitswertung deutlich mehr Punkte erhalten.

23 Sabotage

Einmal kannst Du die Auktion manipulieren und gewinnst mit einem beliebigen Gebot. Direkt nachdem die Gebote aufgedeckt werden und Du sie siehst, kündigst Du den Gebrauch dieser Aktionskarte an. Du gewinnst die Auktion, aber musst immer noch Dein Gebot bezahlen. Die Zugreihenfolge der anderen Spieler untereinander bleibt gleich.

Wenn Sabotage und/oder Industriespionage und/oder Insiderhandel nach einer Auktion ausgespielt werden, dann wird zunächst die Sabotage, dann Industriespionage und als Letztes Insiderhandel durchgeführt.

24 Spezialisierung

Bestimme in einem Deiner Züge eine Nachhaltigkeitskategorie. Alle Karten dieser Kategorie kosten bis zum Ende des Spiels 7 Cash weniger für Dich. Wenn Du eine Karte kaufst, die weniger als 7 Cash kostet, bezahlt Du zwar kein Cash, bekommst aber auch keinen Cash-Betrag ausgezahlt.

25 Spitzenreiter

Du erhältst am Ende +10 Siegpunkte für jede Nachhaltigkeitskategorie (nur einmal pro Kategorie möglich) in der Du mind. die Stufe 9 erreichst (ohne PR).

26 Steuerflucht

Du verlierst 3 Siegpunkte und erhältst dafür 10 Cash.

27 Super-Dividende

Du erhältst sofort 4 Siegpunkte. Immer wenn Du Dividende ausschüttest, erhältst Du einen zusätzlichen Siegpunkt.

28 Wachstum

Nach der 10. Runde erhältst Du Extra-Siegpunkte. Bestimme die längste horizontale oder vertikale Verbindung Deiner Nachhaltigkeitsplättchen auf der Weltkarte (ohne die Richtung zu wechseln). Diese vertikale oder horizontale Verbindung kann auch über eine Kante der Weltkarte verbunden sein. Für jedes Deiner Plättchen in dieser geraden Verbindung bekommst Du 3 Extra-Siegpunkte.

29 Wettbewerbsanalyse

All Deine zukünftigen Projekte auf der Weltkarte können (müssen aber nicht) diagonal konkurrieren. Das bedeutet: Wenn Du ein Plättchen diagonal angrenzend zu einem Plättchen eines anderen Spielers der gleichen Kategorie und mit geringerer Projektgröße platzierst, kannst Du in Wettbewerb treten. Dabei erhöht sich Dein Einkommen und das Einkommen des Mitspielers verringert sich.

Diese Aktionskarte kann nicht gegen den Besitzer der Aktionskarte „Gute Anwälte“ ausgespielt werden.

Besonders bedanken möchten wir uns bei den folgenden Startnext-Unterstützern, die unser Projekt besonders großzügig unterstützt haben:

Lucia Leitsch, Timo Büdenbender, Smoox Chen, Steffen Beck, Harald Scholl, IT-Beratung & Service Stefan Gehrman, Jonas „Joni-bhoni“ Schönauer, Moritz Grimm, Oliver Langewitz, Sebastian B. Stöber, Alexander Wiebel, Andreas Harald Wild, Arndt Schwaiger, Benjamin Dirks, Bram Colijn, Caro, Dirk Vehstedt, Dominik Föhl, Elisabeth Stöckler und Martin Hufnagel, Elke Frank, Florian und Hanna Metz, Frank van Fliet, Günther „SpieleSpieler“ Bayer, Hans-Günter Herrmann, Immanuel Scheerer, Klaus Grub, Leto the Tooth, Manfred Eichhorn, Martin Henz, Michael Otto, Munya, Pierre-Yves, Ranjith, Roland Steinegger, Sebastian Baus und Stefanie Wald, The first Beyonder, Till Teenck, Tobias und Volker Imhoff.

Sehr herzlichen Dank auch an unsere Sponsoren, die mit Ihrer Unterstützung wesentlich zur Finanzierung der ersten Auflage beigetragen haben:

Naturata, Brettspielgeschäft.de und Tetra Pak GmbH & Co KG.

Außerdem haben viele weitere Menschen dazu beigetragen, dass Green Deal ein solcher Erfolg geworden ist. Bei der Entwicklung von Green Deal in zahlreichen Spielerunden haben geholfen Janina El-Jurdi, Bram van den Bos, Jasper Woudenberg, der Brettspielclub Fanaat in Enschede, Chuck Smith, Tim Gemkow, Manuel Müller, Michael Beck, Björn Edler, Alexander Wiebel, Julian Berwald, Sabine Deschutter, Christian Seewald, Alexander Kuprijanow, Annette Schröter, Rolf Raupach, die Berliner Spieleautoren wie, Hartmut Kommerell, Bernd Eisenstein, Till Teenck, Peer Sylvester, Georg von Heusinger, Günter Cornett, ferner der Autor Christwart Conrad und viele mehr.

Beratend zur Seite standen uns Alexander Kuprijanow, Stefan Fischer, Hans-Günter Herrmann, Alf Arnold, Arndt Schwaiger und Till Meyer (www.spieltriebgb.de/).

Viele haben uns auch bei der Editierung der Regeln unterstützt: Chuck Smith (<http://ludisto.com/>), Troy Junge, Manuel Müller, Jonas Schönauer, Till Teenck, Philip Schmidt, Joachim Pfaffl, Jürgen Behrens, Marie Krüger, Jeremy Dilbeck, Alexander Kuprijanow und einige mehr ...

Adriano Rahde und Priscilla Anton von www.aamor.com haben ein tolles Video für unsere Crowdfunding-Kampagne gedreht, danke!

Hunter & Cron haben ein tolles Erklärvideo zu Green Deal erstellt, danke!

<https://www.youtube.com/watch?v=H48lpufzl9I>

Euch allen und denjenigen, die wir vielleicht vergessen haben, sehr herzlichen Dank für Eure Unterstützung!

Herzliche Grüße,

Impressum

Autor

Juma Al-JouJou

Projektmanagement

Sebastian Leitsch

Druck

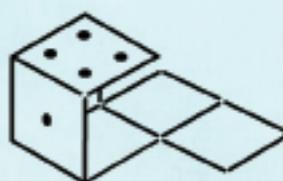
TREFL GROUP - Trefl SA
ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, POLAND

© 2014

Karma Games Al-JouJou & Leitsch GbR
Wichertstraße 67
10439 Berlin
info@karma-games.de
www.karma-games.de



NATURATA
BIOKULT SEIT 1976



Brettspielgeschäft.de
Das Haus der tausend Spiele

