

KEEP COOL

Setz das Klima aufs Spiel!



ECOVISIO

sponsored by

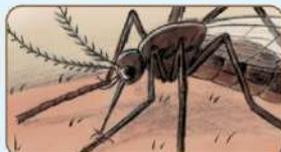


Deutsche
Bundesstiftung Umwelt

www.dbu.de



MitOst





SPIELANLEITUNG

Spielmaterial:

- 1 Spielplan mit sechs Weltregionen
- 6 Ländertafeln, eine für jede Ländergruppe: 1) USA & Partner, 2) Europa, 3) Entwicklungsländer, 4) Schwellenländer, 5) Ehemalige Sowjetunion und 6) Organisation erdölexportierender Länder (OPEC)
- 1 Würfel
- 1 Karbometer
- 40 schwarze Fabriken (schwarze Spielsteine)
- 35 grüne Fabriken (grüne Spielsteine)
- 30 Schutzsteine (rote Spielsteine)
- 140 Kohlechips (Metallscheiben)
- 51 Treibhauskarten
- 11 Zielkarten

Länderdelegationen:

- 6 Spieler: alle
- 5 Spieler: alle ohne Ehemalige Sowjetunion oder OPEC
- 4 Spieler: alle ohne Ehemalige Sowjetunion und OPEC
- 3 Spieler: nur USA, Europa, Schwellenländer

➤ Vorbereitung

1. **Bau das Karbonmeter auf und fülle die Kohlechips (Metallscheiben) bis zur Linie im blauen Bereich.** Das Karbometer zeigt die Welttemperatur an, dient aber auch als Geldquelle für das Einkommen aus schwarzen Fabriken. Je weniger Kohlechips sich auf dem Karbometer befinden, desto höher die Temperatur. Die oberhalb des letzten Kohlechips sichtbare Farbe (blau, gelb, orange oder rot) zählt.
2. **Die Länder werden verteilt:** Jeder Spieler erhält eine Ländertafel und legt sie für alle sichtbar vor sich hin. Je nach Spielerzahl werden andere verteilt (Siehe Tabelle oben). In das erste Feld jeder Zeile wird ein Stein der passenden **Stein als Preisstein [1]** gesetzt. Diese bestimmen die Kosten für die nächste Fabrik oder Schutzstein (in Metallscheiben, die auch Kohlechips genannt werden).
3. Auf den Ländertafeln steht, wie viel **grüne und schwarze Fabriken** jeder Spieler am Anfang hat **[2]**. Diese werden auf das entsprechende Feld des Spielers auf dem Spielplan gelegt. Jeder erhält Kohlechips als Startguthaben: USA & Partner **3**, die nächsten beiden Spieler im Uhrzeigersinn ebenfalls **3**, der Rest **4**. Alle übrigen Kohlechips, Fabriken und Schutzsteine bleiben als Vorrat in der Spielschachtel.
4. Jeder zieht eine **Zielkarte**, die er vor den Mitspielern geheim hält. Bei nur drei Spielern werden vorher alle Zielkarten entfernt, auf denen „Entwicklungshilfe“ oder „Technische Zusammenarbeit“ vorkommt.



- Die Treibhauskarten werden verdeckt gemischt und als Treibhausstapel neben den Spielplan gelegt. Wenn weniger als 6 Spieler teilnehmen, werden vorher alle Treibhauskarten aus dem Spiel entfernt, welche die fehlenden Länder betreffen.

EHEMALIGE SOWJETUNION						FORMER SOVIET UNION					
Wirtschaftliches Ziel: 6 Fabriken 1 Kohlechip aus Europa oder den Schwellenländern						Economic target: 6 factories Bonus: 1 carbonchip from Europe or Tiger Countries					
START: 2						START: 0					
7	7	7	6	6	6	5	5	5	5	4	
10	9	8	8	7	7	6	6	6	5	5	4
2	3	4	5	6	7	8	9				

➤ Sieger und Verlierer

Gewonnen hat, wer als erster sowohl sein wirtschaftliches Ziel als auch eines seiner politischen Ziele erreicht hat. Alle haben jedoch gemeinsam verloren, wenn der letzte Kohlechip vom Karbometer genommen wird oder wenn niemand mehr als 2 Fabriken (egal welcher Farbe) übrig hat.

Das wirtschaftliche Ziel steht offen auf der eigenen Ländertafel [3]: Man muss wenigstens so viele eigene Fabriken wie angegeben auf dem Spielplan haben. Dabei zählen schwarze und grüne Fabriken gleichermaßen (nicht aber Schutzsteine). Auch die Fabriken zum Spielanfang zählen mit.

Das politische Ziel ist erreicht, wenn eines der zwei geheimen Ziele auf der Zielkarte erfüllt ist (egal welches; man kann nach Belieben hin und her wechseln). Hierbei kommt es auch auf die Anzahl der Fabriken oder Schutzsteinen bei den anderen Spielern an.

Neue Technologien New Technologies			Entwicklungshilfe Development Aid		
ALLE ALL	↑ min		Ehemalige Sowjetunion Former Soviet Union	↑ min	
3	12		Entwicklungsländer Developing Countries		
4	13		Schwellenländer Tiger Countries		
5	15				
6	16				
	4	4		5	7
	6	8		6	8

So müssen bei der Ölindustrie alle Spieler zusammengenommen eine Mindestzahl schwarzer Fabriken auf dem Spielplan haben. Bei den Klimaskeptikern darf dagegen die Anzahl der grünen Fabriken insgesamt einen bestimmten Wert nicht überschreiten. Bei der Entwicklungshilfe kommt es darauf an, dass zusammengenommen möglichst viele Schutzsteine in den Entwicklungsländern, Schwellenländern und der Ehemaligen Sowjetunion stehen.



Die verschiedenen Ziele werden auf der Rückseite der Spielregel erläutert. Die genaue Höhe der politischen Ziele hängt von der Anzahl der Spieler ab. Auf der Zielkarte steht für jede Spielerzahl, wie viele Steine höchstens bzw. mindestens auf dem Spielplan stehen müssen [4].

Egal, ob ein Spieler am Zug ist oder nicht: Sobald sein wirtschaftliches und eines seiner politischen Ziele erfüllt ist, ist das Spiel zu Ende.

➤ Spielzüge

Beginnend mit USA & Partner wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wer am Zug ist, darf mit anderen Spielern verhandeln, sich gegenseitig Geld leihen oder gemeinsam investieren. Bei jeder gemeinschaftlichen Aktion muss der Spieler am Zug beteiligt sein.

Der Spieler am Zug führt der Reihe nach Folgendes durch:

1. **Treibhauskarte** (eine oder zwei, abhängig vom Stand des Karbometers) ziehen, würfeln und sehen, ob eine Katastrophe eintritt.
2. **Einkommen** (Kohlechips) aus Fabriken kassieren. OPEC und Ehemalige Sowjetunion erhalten Sondereinkommen (siehe unten).
3. **Investitionen**: Mit Kohlechips kann man wahlweise **schwarze Fabriken**, **grüne Fabriken**, **Schutzsteine** oder **Innovationen** kaufen. Man kann mehrere dieser Investitionen in beliebiger Reihenfolge tätigen, solange die Kohlechips reichen. Die Entwicklungsländer haben eine weitere Möglichkeit (siehe unten).
4. **Erholung des Klimas**. Neue Kohlechips werden auf das Karbometer gelegt (siehe Seite 8).

1. Treibhauskarten

Die oberste Karte vom Treibhausstapel wird für alle sichtbar aufgedeckt. Je nach Kartentyp wird dann Folgendes durchgeführt: Die ausgeführte Karte wird offen neben den Spielplan gelegt.

Solange der Stand Karbometers im **blauen Bereich** ist, wird **nur eine Treibhauskarte** gezogen. Sobald der **gelbe** oder **ein noch tieferer Bereich** erreicht ist, werden bei jedem Zug **2 Karten** gezogen.

Katastrophe oder gar Gewinne?

Ein extremes Klima-Ereignis kann passieren. Wenn es eintritt (was durch einen Würfelwurf entschieden wird), werden ein oder alle Spieler geschädigt. Zunächst wird auf der Karte abgelesen, welcher Spieler davon betroffen werden kann (bei manchen Karten alle Spieler) [5]. Das Weitere hängt vom Stand (= Farbe) des Karbometers ab (blau, gelb, orange oder rot). Für jeden dieser vier Farben gibt es einen Wahrscheinlichkeitsbereich (1-3, 1-4, 1-5 oder 1-6) [6]. Beim letzten Bereich kann man sich das Würfeln auch sparen, da das Ereignis zu 100% eintritt.



Überschwemmungen in China		Floods in China			
[6]	1-3	1-4	1-5	1-6	
[7]	-1	-3	-5	-9	
[5]	SCHWELLENLÄNDER		TIGER COUNTRIES		

Der Spieler am Zug **wirft den Würfel**. Wenn die Zahl im Bereich liegt (zum Beispiel: 2, wenn das Karbometer im blauen Bereich ist, da das Ereignis dann bei einem Wurf zwischen 1 und 3 stattfindet.), tritt die Katastrophe ein. In diesem Fall bezahlen der bzw. die betroffenen Spieler den Schaden im passenden Farbbereich [7]. Der Schaden sinkt um eins pro Schutzstein, den der betroffene Spieler besitzt. Der Schutzstein wird dabei nicht verbraucht. Der Schaden muss in Kohlechips bezahlt werden, die zurück in den Vorrat gelegt werden.

Hat ein Spieler nicht mehr genug Kohlechips (und unterstützt ihn kein Mitspieler), muss er eigene **Fabriken abreißen** (von einer Farbe nach Wahl). Je Fabrik erhält er 2 Kohlechips als Schrottwert aus dem Vorrat.

Manche Karten allerdings **bringen dem betroffenen Spieler auch Vorteile**. Anstatt der Schadenskosten stehen Zahlen wie „0“, „+1“ oder „+2“. In diesem Fall erhält der vom Phänomen betroffene Spieler die Summe aus dem Ressourcenlager. Die Schutzsteine kommen hierbei nicht zum Einsatz.

Vulkanausbruch

Neue Kohlechips werden auf das Karbometer gelegt (aus dem Vorrat). Die Anzahl wird mit drei Würfelwürfen bestimmt (wie auf der Karte angegeben): **Ein Kohlechip je Auge** (insgesamt möglich: 3-18). Nach einem Vulkanausbruch wird der gesamte Kartenstapel der Klimaphänomene wieder gemischt – zusammen mit den bereits ausgespielten Phänomenen.

Sonnenaktivität

Wenn Du die Karte "erhöhte Sonnenaktivität" ziehst, nimmst du **Karbochips vom Karbometer und legst sie zum Ressourcenlager** - wie viele, das entscheiden wiederum die 3 Würfelsummen (insgesamt 3-18).

Vulkanausbruch	Volcano Eruption
ALLE	ALL

Erhöhte Sonnenaktivität	Increased Solar Activity
ALLE	ALL

Die Flüchtlingsregel

Es ist möglich, dass ein Spieler die anfallenden Kosten einer Katastrophe nicht zahlen und keiner ihm helfen kann/möchte. Wenn auch der Abriss von Fabriken nicht mehr die notwendigen Einnahmen bringt, wird die letzte Fabrik der Region vom Spielbrett genommen. Die Region wird damit unbewohnbar für



Menschen. Das Spiel ist in diesem Fall für den Spieler noch nicht vorbei, aber die letzten Einwohner der Region werden die Heimatregion verlassen und in die reichste Region flüchten – nämlich die Region mit den meisten Fabriken. Wenn es eine Region mit den meisten Fabriken gibt, zahlt diese 5 Kohlechips. Wenn es zwei oder mehrere Regionen mit der gleichen Anzahl an Fabriken gibt, zahlen diese jeweils 3 Kohlechips.

Die Flüchtlinge können sich jetzt entscheiden:

- a) **Sie verlassen das Spiel und werden stille Beobachter.** In diesem Fall geht das Geld an die Bank und ist aus dem Spiel.
- b) **Sie übernehmen eine aktive Rolle in ihrer neuen Heimat.** Hierbei geht das Geld an die Flüchtlinge und die aufnehmende Region hat ab jetzt zwei Budgets und mehr Sprecher. Diese Parteien innerhalb einer Region können friedlich zusammen an einer gemeinsamen Agenda arbeiten oder auch getrennt arbeiten. So könnten die Geflüchteten ihre eigene Fabrik bauen und damit ihr eigenes stetes Einkommen haben – auf dem Territorium der aufnehmenden Region.

In beiden Fällen ist die verwüstete Region aus dem Spiel, inkl. der Schutzsteine und Boni. Die Länderkarte wird umgedreht und der Spieler in der Runde übersprungen.

Beispiel: Die Entwicklungsländer können die Zahlung für die letzte Katastrophe nicht aufbringen und auch nach 5 Minuten hitziger Diskussionen findet sich kein internationaler Geldgeber. Als ersten Schritt müssen sie ihre letzte Fabrik verkaufen. Die Region produziert damit nichts mehr und wird unbewohnbar für Menschen. Die Schutzsteine gehen zurück ins Ressourcenlager und die Länderkarte wird umgedreht. Diese Region ist damit aus dem Spiel und zukünftige Klimaphänomene haben keinen Effekt mehr auf die Wirtschaft vor Ort. Zu diesem Zeitpunkt haben Europa und die USA & Partner jeweils 7 Fabriken und müssen damit beide Flüchtlinge aufnehmen. Die Spieler der Entwicklungsländer (hier zu zweit) können sich jetzt entscheiden:

- a) **Sie verlassen das Spiel.** Dann müssen Europa und die USA & Partner jeweils 3 Kohlechips an die Bank bezahlen.
- b) **Sie wollen weiter weiter spielen.** Beide Spieler entscheiden sich, nach Europa zu gehen. Die USA bezahlen ihre 3 weiterhin an die Bank. Europa gibt die 3 Kohlechips als Begrüßungsgeld an die neuen Bürger, die sich nun neben Europa setzen und ihr eigenes Budget verwalten können.
- c) **Sie 2 Spieler der Entwicklungsländer teilen sich auf.** Europa und USA & Partner zahlen jeweils an ihre neuen Bürger. Die aufnehmenden Regionen werden sich bemühen, ihre Geflüchteten gut zu integrieren und eine gemeinsame Politik zu verfolgen, aber natürlich sind die Geflüchteten traumatisiert und misstrauisch...

2. Einkommen

Man erhält **2 Kohlechips Einkommen je Fabrik** – egal ob schwarz oder grün. Das Einkommen für schwarze Fabriken wird vom Karbometer genommen – **hierdurch steigt die Welttemperatur**. Das Einkommen für grüne Fabriken wird dagegen aus dem Vorrat genommen.

Die OPEC und die Ehemalige Sowjetunion erhalten:



Die OPEC zählt, wie viele schwarze Fabriken sich insgesamt auf dem Spielplan befinden. Die Delegation erhält einen zusätzlichen Kohlechip für je 3 schwarze Fabriken, die es auf dem Planeten gibt und dies abgerundet (Beispiel: 3 Kohlechips bei 11 Fabriken, 4 bei 13 Fabriken)

Die Ehemalige Sowjetunion, auch Exporteur fossiler Brennstoffe, kann einen Kohlechip von Europa pro Runde fordern – allerdings nur so lange, wie Europa auch mehr als eine schwarze Fabrik hat. Sobald Europa nur noch eine oder gar keine schwarze Fabrik besitzt, exportiert die ehemalige Sowjetunion automatisch an die Schwellenländer – auch hier vorausgesetzt zwei oder mehr schwarze Fabriken. Wenn die Delegation nicht zahlen kann, müssen sie eine ihrer Fabriken abreißen (sie erhält hierfür wieder 2 Kohlechips als Schrottwert). Wenn beide potenziellen Abnehmerregionen – Europa und Schwellenländer – unter zwei schwarzen Fabriken sind, dann hat der Bonus keinen Effekt mehr.

3. Investitionen

Durch den Bau von Fabriken kann man das Einkommen für spätere Spielzüge erhöhen.

Schwarze Fabriken bauen

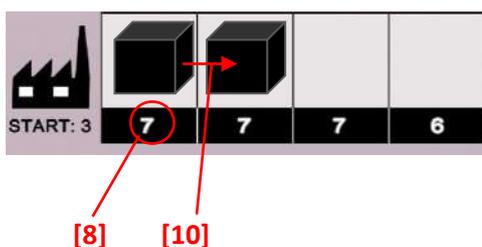
Den Preis für den Bau einer schwarzen Fabrik liest man unterhalb des schwarzen Preissteins auf der Ländertafel ab [8]. So viele Kohlechips müssen in den Vorrat gelegt werden. Dafür nimmt man sich einen schwarzen Spielstein aus dem Vorrat und legt ihn auf das eigene Feld für schwarze Fabriken [9] auf dem Spielplan. Mit jeder neuen gekauften Fabrik bewegt sich der Preisstein um eine Stelle nach rechts und der Preis verringert sich langsam [10].

Grüne Fabriken bauen

Grüne Fabriken werden genauso wie schwarze Fabriken gebaut, nur wird der Preis von der grünen Leiste abgelesen und der grüne Preisstein um ein Feld nach rechts gerückt. Ein grüner Spielstein kommt auf das eigene Feld für grüne Fabriken auf dem Spielplan [11].

Schutzsteine kaufen

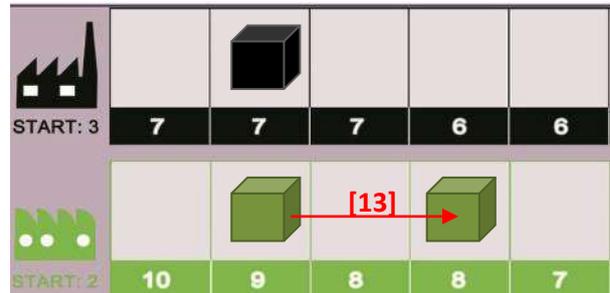
Jeder gekaufte Schutzstein verringert den Schaden von Katastrophen für den betroffenen Spieler um einen Kohlechip. Schutzsteine werden wie Fabriken gekauft: Der Preis wird von der roten Leiste abgelesen, und der rote Preisstein wird um ein Feld nach rechts gerückt. Im Gegensatz zum Preis für Fabriken, der sich mit jeder gebauten Fabrik verringert, erhöht sich der Preis für die Schutzsteine mit jedem gekauften Schutzstein um 1. Ein roter Spielstein kommt auf das eigene Feld für Schutzsteine auf dem Spielplan [12].





Innovation

Durch Innovation kann der Preis von grünen oder schwarzen Fabriken gesenkt werden. Der Spieler, der an der Reihe ist, kann bekannt geben, ob seine Region eine Innovation in grüne oder schwarze Fabriken startet. Die Innovation kostet insgesamt 7 Kohlechips, aber mehrere Spieler können sich die Kosten aufteilen und gemeinsam profitieren. Sie müssen alle dem vorgeschlagenen Fabriktyp zustimmen. Bei einer Einigung zahlt jeder seinen Anteil, insgesamt 7 Kohlechips, in den Vorrat. Alle Beteiligten profitieren auf die gleiche Weise: sie schieben den passenden Preisstein auf ihren Ländertafeln um zwei Felder nach rechts [13]. Die Delegation, die an der Reihe war und die Innovation ausgerufen hatte, kann nun entscheiden, ob Regionen, die nicht mit eingezahlt haben, trotzdem von der Innovation profitieren können.



Bonus der Entwicklungsländer

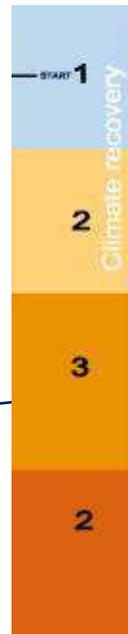
Die Entwicklungsländer haben eine Sondermöglichkeit: Sie dürfen bis zu drei Kohlechips vom Vorrat auf das Karbometer legen oder bis zu drei Kohlechips vom Karbometer in den Vorrat befördern. Sie können verhandeln, um sich dies von anderen Spielern bezahlen zu lassen („Ich mache das nur, wenn ihr mir Kohlechips gebt“).

4. Erholung des Klimas

Am Ende des Spielzuges werden einige Kohlechips aus dem Vorrat genommen und aufs Karbometer gelegt. Die Anzahl hängt von der Farbe des Karbometers: blauer Bereich: +1 Kohlechip; gelb: +2; orange: +3; rot: +2 Kohlechips.

Ist das Karbometer erstmals im orangenen Bereich [14], werden abgelegte und noch nicht gezogene Treibhauskarten zusammengemischt und als neuer Treibhausstapel neben den Spielplan gelegt.

Nach der Erholung des Klimas ist der nächste Spieler am Zug.



➤ Ergänzende Hinweise

Worüber darf man verhandeln?

Über alles! "Keep Cool" lebt von den Verhandlungen zwischen den Spielern. Man kann sich auf gemeinsame Innovation verständigen, sich Geld leihen oder gemeinsam Fabriken bauen. Es kann für die USA zum Erreichen ihres politischen Ziels beispielsweise vorteilhaft sein, eine grüne Fabrik in den Schwellenländern zu bauen bzw. einen Teil der Kosten dafür zu übernehmen. Es ist aber nicht erlaubt, Fabriken und Schutzsteine zwischen Spielern zu verschieben.



Darf man Katastrophenhilfe leisten?

Hat jemand nicht mehr genug Kohlechips um die Folgen einer Treibhauskarte zu bezahlen, darf man ihm Geld geben, um den Abriss von Fabriken zu verhindern. Ob man das Geld wieder zurückgeben muss oder sich anders revanchiert, ist jedoch Verhandlungssache.

Wer muss bezahlen, wenn alle von einer Katastrophe betroffen sind?

Jeder muss den betreffenden Schaden unter Berücksichtigung seiner eigenen Schutzsteine bezahlen.

Darf man Fabriken und Schutzsteine in anderen Ländern bauen?

Man darf – wenn man am Zug ist und der andere Spieler einwilligt. Es gelten die Preise des Landes, in dem gebaut wird, und auch nur diese Preise ändern sich. Errichten etwa die Europäer eine schwarze Fabrik in den Entwicklungsländern, wird der Preisstein für schwarze Fabriken dort um ein Feld nach rechts verschoben. Wenn etwas in einem anderen Land gebaut wird, muss die betreffende Delegation im Allgemeinen an den Diskussionen teilnehmen.

Wie kann man Fabriken und Schutzsteine abbauen?

Fabriken und Schutzsteine kann man freiwillig abreißen, wenn man am Zug ist. Für Fabriken erhält man 2 Kohlechips Schrottwert, für Schutzsteine jedoch nichts. Die Fabriken werden von der Weltkarte zurück in den Vorrat gelegt. Der Preisstein für Schutzsteine wird um ein Feld nach links geschoben. Der Preis von Fabriken ändert sich jedoch nicht. Der Abbau von Fabriken und Schutzsteinen kann dazu eingesetzt werden, um Mitspieler an ihren politischen Zielen zu hindern.

Kann man eine Fabrik an einen anderen Spieler verkaufen?

Wenn du eine eigene Fabrik an eine andere Region verkaufen möchtest, kannst du den Preis frei verhandeln. Allerdings muss der Verkäufer bei dem Verkauf 2 Kohlechips an die Bank bezahlen (1 für den Ab- und Aufbau der Fabrik, 1 für den Transport). So macht ein Verkauf innerhalb des Spielbretts bei einem Preis von unter 5 ökonomisch für den Verkäufer keinen Sinn, da er beim Preis von 4 letztendlich den gleichen Preis erhält, als würde er es an die Bank verkaufen, nämlich 2.

Kann man Schutzsteine verlieren?

Durch Katastrophen kann man keine Schutzsteine verlieren. Die Zahl der Schutzsteine kann nur freiwillig gesenkt werden, wobei der Preisstein dann wieder um ein Feld nach links geschoben wird.

Ändern sich die Preise beim Abbau von Fabriken?

Nein, wenn man eine Fabrik freiwillig oder unfreiwillig abbaut, wird sie vom Spielplan entfernt. Die Preissteine bleiben aber an ihrem Platz.

Kann man schwarze in grüne Fabriken umwandeln?

Eine direkte Umwandlung ist nicht möglich. Aber man kann, wenn man am Zug ist, eine schwarze Fabrik freiwillig abreißen und den Schrottwert sofort zum Bau einer grünen Fabrik verwenden.



Kann man die Preise für Schutzsteine senken?

Nein, hier ist Innovation nicht möglich.

Welche Preise zählen, wenn man mehrere Fabriken oder Schutzsteine auf einmal baut?

Für jede einzelne Fabrik und jeden einzelnen Schutzstein gilt der Preisstein auf der entsprechenden Leiste. Je Fabrik wird der Preisstein um ein Feld vorgerückt, und man hat den Preis für die nächste Fabrik. Baut man etwa 3 Fabriken, kann es passieren, dass die erste 7 Kohlechips, die zweite und dritte aber je 6 Kohlechips kosten.

Was ist, wenn ein Preisstein an den rechten Rand stößt? Ist die Zahl der Fabriken und Schutzsteine beschränkt?

Stößt ein Preisstein an den Rand der Leiste, kann sich der Preis nicht mehr ändern. Zu diesem Preis darf man aber noch unbegrenzt weitere Fabriken und Schutzsteine bauen.

Was ist, wenn das Karbometer überläuft?

Durch einen Vulkanausbruch oder die Erholung des Klimas kann es passieren, dass nicht mehr so viele Kohlechips auf das Karbometer passen wie eigentlich vorgesehen. In diesem Fall wird es einfach bis zur Oberkante gefüllt und die anderen Kohlechips bleiben im Vorrat.

Welche Ziele muss ich für den Sieg erfüllen?

Es spielt keine Rolle, welches der beiden politischen Ziele erfüllt ist – solange nur gleichzeitig das wirtschaftliche Ziel erfüllt ist. Die politischen Ziele beziehen sich immer auf alle Spieler (bzw. Entwicklungsländer, Schwellenländer und die Ehemalige Sowjetunion). Das wirtschaftliche Ziel bezieht sich jedoch immer nur auf die eigenen Länder.

Können mehrere Spieler gewinnen?

Es ist möglich, dass mehrere Spieler gewinnen, da man für den Sieg nicht am Zug sein muss. Mehrere müssen sowohl ihre wirtschaftlichen als auch eines ihrer politischen Ziele gleichzeitig erreichen. Dies ist leichter möglich, wenn Ziele übereinstimmen.

Darf ich mein geheimes Ziel wechseln?

Die Zielkarte, die man am Anfang zieht, behält man für das ganze Spiel. Auf der Karte sind jedoch zwei politische Ziele angegeben. Strategisch ist es klug, sich auf eines dieser Ziele zu konzentrieren. Da es aber reicht, eines der beiden zu erreichen, kann man die Strategie jederzeit wechseln.

Was passiert, wenn der Treibhausstapel leer ist?

Alle abgelegten Treibhauskarten werden neu gemischt und als neuer Stapel auf den Spielplan gelegt.



➤ Übersicht Treibhauskarten

USA & Partner

- Heftiger Schneesturm an der Ostküste (-3/-6/-8/-12)
- Dürre in Kalifornien (-3/-6/-8/-11)
- Ernteausfälle in den USA (-2/-4/-6/-13)
- Kälteeinbruch in Nordamerika (-2/-5/-7/-12)
- Busch- und Waldbrände in Australien (-2/-5/-7/-9)
- Wirbelsturm über Florida (-2/-5/-8/-12)
- Badesaison an der Hudson Bay (0/+1/+2/0)
- Überschwemmungen in Manhattan (-2/-4/-8/-5)

Europa

- Spätfröste im April (-2/-4/-5/-8)
- Milde Winter in Mitteleuropa (+1/+2/+3/0)
- Lawinenkatastrophe in den Alpen (-1/-4/-5/-9)
- Hochwasser in Mitteleuropa (-2/-5/-7/-11)
- Kalter Winter in Europa (-1/-3/-5/-9)
- Heißer Sommer in Nordeuropa (0/+1/+2/0)
- Hitzewelle in Südeuropa (-1/-3/-5/-8)

Entwicklungsländer

- Denguefieber in Zentralafrika (0/-1/-2/-6)
- Mehr Regen in Somalia (0/+1/+2/0)
- Dürre in Äthiopien (0/-2/-2/-7)
- Korallensterben im Pazifik (0/-1/-2/-7)
- Bürgerkriege verursacht durch Ernteausfälle in Afrika (-2/-3/-4/-7)
- Hurrikan in der Karibik (-1/-2/-4/-6)
- Überschwemmungen in Bangladesch (-1/-2/-2/-8)

Schwellenländer

- Überschwemmungen in China (-1/-3/-5/-9)
- Malaria-Pandemie in China (0/-2/-3/-8)
- Hurrikan auf den Philippinen (-1/-2/-4/-8)
- Gletscherschmelze im Himalaya (-1/-3/-5/-9)
- Mehr Regen in Südafrika (0/+1/+2/0)
- Dürre in Südafrika (-1/-3/-4/-7)
- Versteppung in Amazonien (-1/-3/-4/-9)
- Monsun in Indien bleibt aus (-1/-3/-4/-9)
- Dürre in Indien (-1/-3/-4/-11)

Ehemalige Sowjetunion

- Ernteausfälle in Russland (-1/-2/-3/-8)
- Waldbrände in Zentral-Russland (-2/-3/-5/-8)
- Starke Steppenwinde in Kasachstan (-1/-3/-5/-9)
- Permafrostböden tauen auf (0/-2/-3/-10)
- Erdbeben in Zentralasien (-1/-3/-4/-7)
- Versteppung in Kasachstan (-1/-3/-4/-9)
- Weizen in Sibirien (0/+1/+2/0)
- Badetourismus in Archangelsk (0/+1/+2/+4)

OPEC

- Mehr Regen im Iran (0/+1/+2/0)
- Sturzflut in Saudi-Arabien (0/-2/-3/-7)
- Tropischer Sturm in Indonesien (-1/-2/-3/-8)
- Erdbeben in Venezuela (-1/-3/-4/-10)
- Neue Viehseuche in Libyen (-1/-3/-4/-9)
- Bürgerkriege verursacht durch Ernteausfälle im Mittleren Osten (-2/-4/-5/-8)
- Überschwemmungen in Indonesien (-1/-2/-4/-7)

Alle

- Verluste in der Landwirtschaft (-1/-2/-4/-10)
- Meeresspiegelanstieg (0/-2/-4/-9)
- Weltweites Artensterben (-1/-2/-4/-8)
- Erhöhte Sonnenaktivität (-3 - -18)
- Vulkanausbruch (+3 - +18)

Hier geht's ums Klima.
Traust du dich, es aufs Spiel zu setzen?



➤ **Übersicht Ländertafeln**

USA & Partner

Wirtschaftliches Ziel:
13 Fabriken

Start:
Schwarze Fabriken – 5
Grüne Fabriken – 1

USA & PARTNER					USA & PARTNERS								
Wirtschaftliches Ziel: 13 Fabriken					Economic target: 13 factories								
START: 5	7	7	7	6	6	6	5	5	5	5	4		
START: 1	10	9	8	8	7	7	6	6	6	5	5	5	5
	3	4	5	6	7	8	9	10					4

Europa

Wirtschaftliches Ziel:
10 Fabriken

Start:
Schwarze Fabriken – 3
Grüne Fabriken – 2

EUROPA					EUROPE								
Wirtschaftliches Ziel: 10 Fabriken					Economic target: 10 factories								
START: 3	7	7	7	6	6	6	5	5	5	5	4		
START: 2	10	9	8	8	7	7	6	6	5	5	5	5	4
	3	4	5	6	7	8	9	10					

Entwicklungsländer

Wirtschaftliches Ziel:
4 Fabriken

Bonus: zu drei Kohlechips auf das / vom Karbometer

Start:
Schwarze Fabriken – 1
Grüne Fabriken – 0

ENTWICKLUNGSLÄNDER					DEVELOPING COUNTRIES								
Wirtschaftliches Ziel: 4 Fabriken					Economic target: 4 factories								
Bonus: bis zu drei Kohlechips auf das / vom Karbometer					Bonus: up to 3 carbonschips onto/from the carbometer								
START: 1	7	7	6	6	5	5	5	4					
START: 0	9	8	7	7	8	6	5	5	5	4			
	2	3	4	5	6	7	8	9					

Hier geht's ums Klima.
Traust du dich, es aufs Spiel zu setzen?



➤ **Übersicht Ländertafeln**

Schwellenländer

Wirtschaftliches Ziel:
9 Fabriken

Start:
Schwarze Fabriken – 3
Grüne Fabriken – 1

SCHWELLENLÄNDER					TIGER COUNTRIES						
Wirtschaftliches Ziel: 9 Fabriken					Economic target: 9 factories						
START: 3	6	5	5	5	5	5	5	5	4		
START: 1	9	8	8	7	6	6	6	5	5	5	4
	2	3	4	5	6	7	8	9			

Ehemalige Sowjetunion

Wirtschaftliches Ziel:
6 Fabriken

Bonus: 1 Kohlechip aus
Europa oder den
Schwellenländern

Start:
Schwarze Fabriken – 2
Grüne Fabriken – 0

EHEMALIGE SOWJETUNION					FORMER SOVIET UNION								
Wirtschaftliches Ziel: 6 Fabriken 1 Kohlechip aus Europa oder den Schwellenländern					Economic target: 6 factories Bonus: 1 carbonchip from Europe or Tiger Countries								
START: 2	7	7	7	6	6	6	5	5	5	4			
START: 0	10	9	8	8	7	7	6	6	6	5	5	5	4
	2	3	4	5	6	7	8	9					

OPEC

Wirtschaftliches Ziel:
5 Fabriken

Bonus: 1 Kohlechip pro 3
Schwarze Fabriken

Start:
Schwarze Fabriken – 1
Grüne Fabriken – 0

OPEC					OPEC							
Wirtschaftliches Ziel: 5 Fabriken Bonus: 1 Kohlechip pro 3 schwarze Fabriken					Economic target: 5 factories Bonus: 1 carbonchip per 3 black factories							
START: 1	7	7	7	6	6	6	5	5	5	4		
START: 0	9	8	8	7	7	6	6	6	5	5	5	4
	2	3	4	5	6	7	8	9				

Hier geht's ums Klima. Traust du dich, es aufs Spiel zu setzen?



➤ Übersicht Zielkarten

Ölindustrie Oil Industry min ↑ 3 11 4 12 5 14 6 15	Techn. Zusammenarbeit Technical Cooperation Ehemalige Sowjetunion Former Soviet Union Entwicklungsländer Developing Countries Schwellenländer Tiger Countries min ↑	Versicherungen Insurances min ↑ 3 7 4 9 5 11 6 13	Techn. Zusammenarbeit Technical Cooperation Ehemalige Sowjetunion Former Soviet Union Entwicklungsländer Developing Countries Schwellenländer Tiger Countries min ↑
Neue Technologien New Technologies min ↑	Versicherungen Insurances min ↑	Klimaskeptiker Climate skeptics max ↓	Versicherungen Insurances min ↑
Umweltverbände Environmentalists max ↓	Versicherungen Insurances min ↑	Neue Technologien New Technologies min ↑	Entwicklungshilfe Development Aid min ↑
Ölindustrie Oil Industry min ↑	Entwicklungshilfe Development Aid min ↑	Umweltverbände Environmentalists max ↓	Entwicklungshilfe Development Aid min ↑
Umweltverbände Environmentalists max ↓	Wirtschaftswachstum Economic Growth min ↑	Ölindustrie Oil Industry min ↑	Wirtschaftswachstum Economic Growth min ↑
Klimaskeptiker Climate Skeptics max ↓	Wirtschaftswachstum Economic Growth min ↑		



➤ **Spielelemente in Aktion**

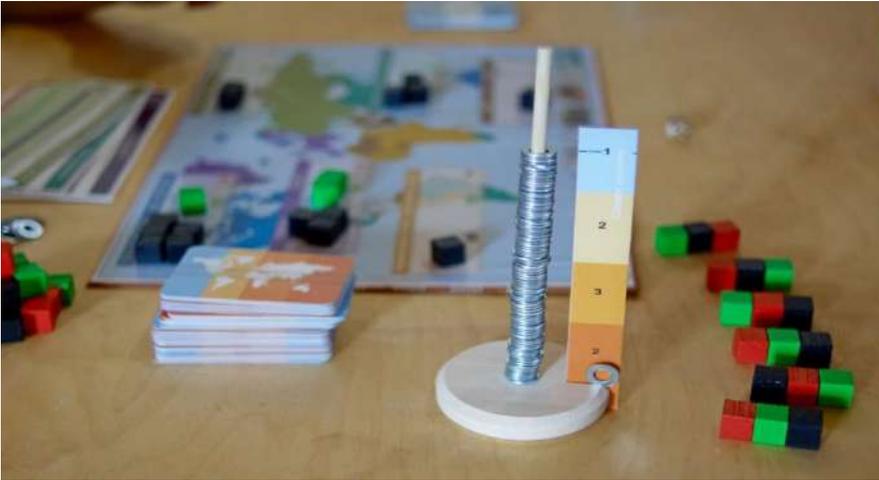


Bild 1: Das Karbometer muss zu Beginn bis zur Startlinie im blauen Bereich mit Kohlechips aufgefüllt sein. Zur rechten: Holzsteine, die im Spiel schwarze Fabriken, grüne Fabriken und Schutzsteine (rot) darstellen.



Bild 2: Hier Europas Ländertafel, die das ökonomische Ziel und die Startanzahl an Fabriken anzeigt. Die drei Spielsteine waren zu Beginn ganz links und zeigen den aktuellen Preis für die nächste Investition an. Hier hat es Europa geschafft (durch eine Innovation oder gebauten grünen Fabriken), den Preis für die nächste grüne Fabrik auf 8 zu senken.



Bild 3: Der Spielplan zeigt die sechs Regionen auf der Weltkarte an. Bestehende schwarze und grüne Fabriken werden angezeigt, genauso wie Schutzsteine. Neben den Ländertafeln sind die verdeckten politischen Zielkarten zu sehen, die für andere Mitspieler geheim sind.

Hier geht's ums Klima.
Traust du dich, es aufs Spiel zu setzen?



➤ Die "Keep Cool" Story

Das Brettspiel "Keep Cool" wurde von Klaus Eisenach und Gerhard Petschel-Held, damals am Potsdam Institut für Klimafolgenforschung PIK entworfen und 2004 von Spieltrieb herausgegeben. In diesem Spiel versuchen drei bis sechs Parteien, die jeweils eine Weltregion repräsentieren, ökonomische Interessen und das Weltklima in Verhandlungen auszubalancieren. Das Ziel des Spieles, so die Autoren, ist es, ein allgemeines Verständnis vom Klimawandel zu fördern und die Schwierigkeiten und Hindernisse in den Aushandlungsprozessen zwischen Wirtschaft und Klima sichtbar und erfahrbar zu machen.

Neben vielen anderen Orten weltweit kam das Spiel 2013 durch den moldauischen Verein EcoVisio nach Moldova. Das Spiel wurde mithilfe von dem deutsche Verein MitOst e.V. aktualisiert und in mehrere Sprachen der Region übersetzt. Seit 2016 ist „Keep Cool“ erhältlich auch auf Rumänisch, Russisch und Ukrainisch.

Diese neueste Version wurde innerhalb des Projektes „Keep Cool in Eastern Europe“ (2018-2019) in Zusammenarbeit zwischen EcoVisio und der Humboldt Universität zu Berlin produziert und gefördert durch die Deutsche Bundesstiftung Umwelt DBU. Ziel dieses Projektes ist es, ein osteuropäisches Netzwerk an Keep Cool-Spielern aufzubauen und das Spiel als Methode in Schulen, Universitäten und verschiedenen Organisationen bekannt zu machen. Dieses Netzwerk kann dann genutzt werden, um die online Version „Keep Cool mobil“ im internationalen Kontext online spielen zu können. Dieses online-Spiel wird ab 2019 für die Nutzung in mehreren Sprachen gleichzeitig zur Verfügung stehen.

Bei Interesse tritt gern unserer Facebook Gruppe "Keep Cool in Eastern Europe" bei oder schau dir die aktuelle online-Version an auf www.keep-cool-mobil.de

Viel Erfolg und Spaß!

Weitere Informationen:



www.ecovisio.org | www.climate-game.net



info@ecovisio.org | gabriela@ecovisio.org

ECOVISIO

sponsored by



www.dbu.de

HUMBOLDT-UNIVERSITÄT
ZU BERLIN



MitOst

Alle Holzelemente, die im Spiel enthalten sind, werden von **EduJoc** hergestellt, während die Taschen für Kohlechips von **Torbesc** handgefertigt werden - beides Sozialunternehmen mit Sitz in Moldova.



TORBESC