



Als MitarbeiterInnen der Prima Klima GmbH sind die sechs Abteilungen der Wettergöttinnen und Wettergötter für das Wetter auf der Erde verantwortlich. Die Anforderungen sind hoch und Fehler können katastrophale Folgen haben. Helfen Sie mit, die Arbeitsbedingungen der Wettergöttinnen und Wettergötter zu verbessern und sammeln Sie dabei Punkte.

Inhalt

Spielfeld (drei Seitenteile, Erdscheibe, Himmelscheibe), 59 Ereigniskarten, 6 Wetterkärtchen, Gummibänder (inkl. Reserve)

So wird das Spielfeld aufgebaut

1. Stecken Sie die drei Seitenteile sternförmig zusammen. (Abb. 1)
2. Dann setzen Sie die Erdscheibe so ein, dass sie mit den sechs Einkerbungen an den Seitenteilen festsetzt. (Abb. 2, 3)

Abb. 1

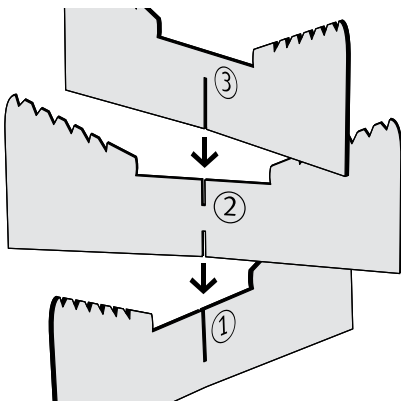


Abb. 2

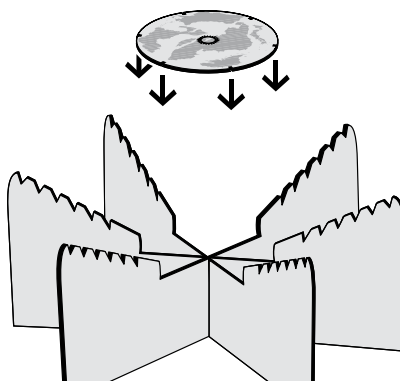
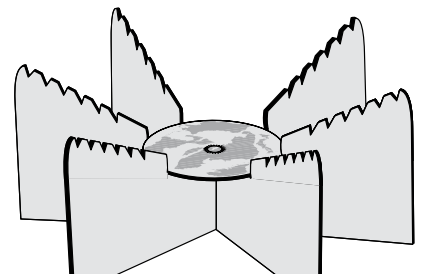


Abb. 3



3. An der Himmelscheibe befestigen Sie sechs Gummibänder, indem Sie jeweils ein Gummiband durch ein Loch nach oben (Abb. 4) und durch das unmittelbar daneben liegende Loch wieder nach unten fädeln (Abb. 5). An der Unterseite stecken Sie jeweils eine der dadurch entstandenen Gummiband-Schleifen durch die jeweils andere (Abb. 6). Ziehen Sie die durchgesteckte Schlaufe des Gummibandes fest nach außen, sodass der Knoten sich zusammenzieht (Abb. 7).

Abb. 4

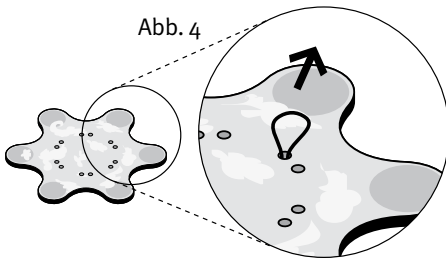


Abb. 5

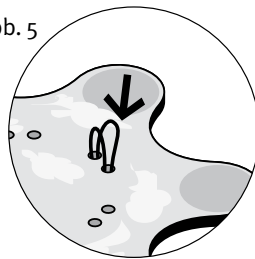


Abb. 6

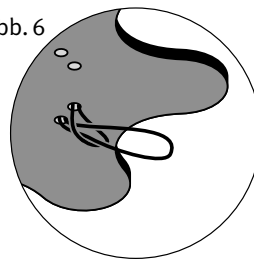
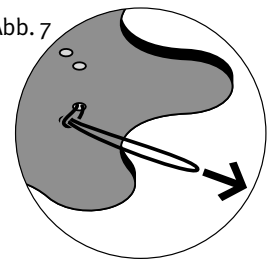


Abb. 7



4. Hängen Sie die Gummibänder an den orange markierten Stufen der Seitenteile ein (Abb. 8). Dazu legen Sie die Himmelscheibe auf die Erdscheibe und hängen jeweils zwei gegenüber befestigte Gummibänder gleichzeitig an die Seitenteile.
5. Zuletzt legen Sie die sechs Wetterkärtchen an den markierten Stellen auf die Himmelscheibe (Abb. 9).

Abb. 8

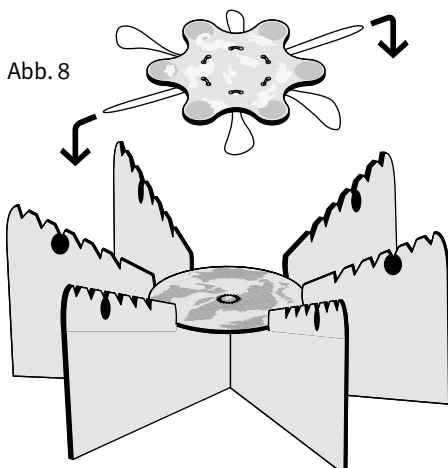
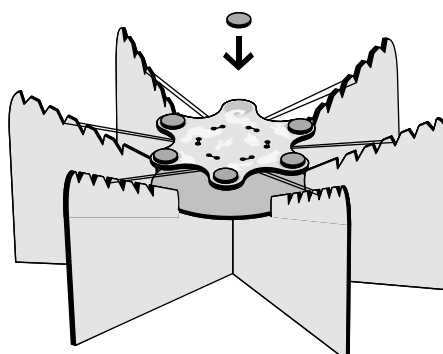


Abb. 9





Donner

Wolken

Sonne

Wind

Regen

Blitz

Vorbereitung

Nachdem das Spielfeld aufgebaut ist, ziehen Sie 2 grüne, 4 rote, 6 orange und 8 blaue Ereigniskarten, mischen diese gut und legen sie mit der gelben Seite nach unten auf einen Stapel. Die übrigen Karten kommen für diese Spielrunde zurück in die Verpackung. Für eine neue Spielrunde wiederholen Sie die Zufallsziehung aus dem verbliebenen Stapel.

So wird gespielt

Die SpielerInnen können entweder einzeln oder in Spielrunden mit mehr als sechs SpielerInnen auch in Teams spielen. Es beginnt die Spielerin oder der Spieler mit dem alphabetisch ersten Vornamen, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wenn Sie als SpielerIn an der Reihe sind, nehmen Sie die oberste Ereigniskarte vom Stapel und lesen Ihren MitspielerInnen die Aufgabe auf der Kartenvorderseite vor. Es gibt davon vier verschiedene Arten:



Belastungskarten (rot)

Die Belastung am Arbeitsplatz nimmt für eine Wettergottheit zu. Die Karte sagt Ihnen, wie weit Sie deshalb ein oder mehrere Gummibänder anspannen müssen.



Beispiel: Das Gummiband der Regenabteilung wird um zwei Stufen angespannt.

Fällt Ihnen eine ähnliche Situation ein wie die auf der Karte beschriebene, dann dürfen Sie die Karte als Gutpunkt behalten. Andernfalls legen Sie die Karte mit der gelben Rückseite nach oben auf einem zweiten Stapel neben den unverbrauchten Karten ab.

Vorsicht! Wenn die Himmelscheibe beim Versetzen des Gummibandes verrutscht, können Wetterkärtchen von der Himmelscheibe fallen. Sie haben eine Wetterkatastrophe ausgelöst! Alle MitspielerInnen müssen dann von ihren bereits gewonnenen Karten so viele auf dem gelben Kartenstapel ablegen, wie Wetterkärtchen von der Himmelscheibe gefallen sind. Herausgerutschte Gummibänder werden wieder in die orange markierten Startpositionen eingehängt.

Eine An- bzw. Entspannung ist nur jeweils um maximal so viele Stufen möglich, wie in der Abteilung noch frei zur Verfügung stehen. Verlangt eine Karte eine größere An- bzw. Entspannung als noch möglich, wird das Gummiband an der äußersten bzw. innersten Stufe eingehängt.



Entlastungskarten (grün)

Die Anspannung nimmt ab. Die Karte sagt Ihnen, wie weit Sie deshalb ein Gummiband nach innen versetzen dürfen.



Beispiel: Das Gummiband der Donnerabteilung wird um eine Stufe entspannt.

Falls dabei ein Gummiband abrutscht, hat das keine Konsequenzen. Hängen Sie das Gummiband einfach wieder vorsichtig ein, falls Wetterkärtchen von der Himmelscheibe gefallen sind, legen Sie diese wieder zurück. Die Entlastungskarte dürfen Sie behalten.



Diskussionskarten (orange)

Eine Gottheit hat ein Problem am Arbeitsplatz. Ihre MitspielerInnen sollen nun über eine Lösung diskutieren. Sie selbst beteiligen sich nicht an der Diskussion. Nach ungefähr zwei Minuten beenden Sie die Diskussion. Wer nach Ihrer Meinung die besten Argumente geliefert hat, erhält die Diskussionskarte. Das Gummiband der betroffenen Götterabteilung wird um eine Stufe entspannt.



Wissenskarten (blau)

Hier ist Ihr Wissen gefragt. Wählen Sie eine der drei vorgeschlagenen Antworten. Sie dürfen auch Ihre MitspielerInnen um Rat fragen, die Entscheidung liegt aber bei Ihnen. Auf der Kartenrückseite erfahren Sie, wie gut Ihre Wahl war. Für eine richtige Antwort dürfen Sie die Ratekarte behalten und ein Gummiband entspannen. Haben Sie falsch geraten, wandert die Karte auf den gelben Stapel und Sie müssen ein Gummiband um eine Stufe anspannen. Vermeiden Sie dabei herabfallende Wetterkärtchen und die katastrophalen Folgen (siehe oben)!

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Gummibänder in den grün markierten Bereich der Seitenteile gewandert sind oder wenn alle Ereigniskarten aufgebraucht sind. Gewonnen hat, wer die meisten Ereigniskarten gesammelt hat.