

Sustainable pace - Play to learn

Spielanleitung

(Version 1.1)

Inhalt

51 Karten, davon:

12 rote Karten – Baustellen

8 gelbe Karten – Störfaktoren

8 grüne Karten – Handlungsoptionen

23 blaue Karten – Zahlenkarten

Die Werte der Zahlenkarten sind:

Zahlenwert	Anzahl
1	1
2	3
3	3
5	2
8	4
13	4
20	3
40	2
100	1

Gesamtsumme: 350 Punkte

Ziel des Spiels

Zu Beginn des Spiels legt das Team gemeinsam eine Punktzahl als Sprintziel fest. Das Ziel des Spieles ist es, mindestens diese Punktzahl zu erreichen.

Vorbereitung

1. Das Team gibt das Sprintziel in Form einer Schätzung vor und visualisiert das für alle sichtbar.
2. Baustellen (rote Karten) werden vorerst aussortiert.



EMENDARE

3. Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler eine Handlungsoption (grüne Karte).
4. Die Zahlenkarten (blaue Karten) und die Störfaktoren (gelbe Karten) werden gemischt und jeder Spieler erhält reihum 2 verdeckte Karten. Somit hat jeder Spieler 3 Karten auf der Hand, davon 1 grüne, jedoch keine rote.
5. Alle übrigen Karten (einschließlich rote und grüne) werden dann gemischt und verdeckt als Nachziehstapel in die Mitte gelegt.

Ablauf

Das Spiel wird in Spielzügen gespielt. Nachdem der aktive Spieler seinen Spielzug beendet hat, beginnt der nächste Spieler seinen Spielzug.

Ablauf eines Spielzuges:

1. **Karten ziehen:** Zu Beginn seines Spielzuges muss der Spieler 3 Karten auf der Hand haben. Ist dies nicht der Fall, muss man vom Nachziehstapel auf 3 Karten nachziehen.
2. **Rote Karten auslegen:** Baustellen (rote Karten) muss der Spieler sofort offen vor sich hinlegen. Es werden dafür keine weiteren Karten nachgezogen. Liegen vor einem Spieler zwei Baustellen (rote Karten) aus, und hat er keine Handlungsoption (grüne Karte) mehr auf der Hand, so ist dieser Spieler für dieses Spiel ausgeschieden. Seine Punkte zählen nicht für das Sprintergebnis. Alle Karten des Spielers müssen auf den Abwurfstapel. Ausliegende Störfaktoren (siehe 4c) bleiben liegen, d. h. im Spiel.
3. **Punktekarte auslegen:** Punktekarten können nur ausgespielt werden, wenn man keine rote Karte zieht.
4. **Aktion machen:** man muss eines von 3 Dingen tun:
 - a. eine Punktekarte kann auf den Abwurfstapel abgelegt werden (Punkte gehen verloren!)
 - b. eine eigene oder fremde Baustelle (rote Karte) kann durch eine Handlungsoption (grüne Karte) negiert werden. Diese beiden Karten kommen direkt auf den Abwurfstapel
 - c. ein Störfaktor (gelbe Karte) wird ausgespielt. Die Karte bleibt offen liegen, bis die Störung vorbei oder kommt auf den Abwurfstapel, wenn die Störung nur kurzfristig ist (siehe Text auf der jeweiligen Karte).

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler am Anfang seines Zuges nicht mehr genug Karten aufnehmen kann, weil der Nachziehstapel aufgebraucht ist (siehe auch Regel Nr. ...), oder wenn alle Spieler ausgeschieden sind.

Wenn die Summe der ausliegenden Punktekarten größer oder gleich dem Sprintziel ist, hat das Team gewonnen.