

WASTE WHAT? erkundet, wie wir anders über Materialien nachdenken und gemeinsam für eine nachhaltigere Zukunft arbeiten können. Im Spiel schlüpfst du in die Rolle einer Material-Initiative. Dein Ziel ist es, auf kreative Weise neue Verwendungsmöglichkeiten für weggeworfene Dinge zu finden, Kreisläufe zu schließen und die Menge der verbrannten Abfälle zu verringern.

Indem du Materialien reparierst, neu kombinierst und wiederverwendest, wachsen deine Fähigkeiten.

Du bist auf verschiedene Bereiche spezialisiert, wie z.B.: Textilien, Möbel, Fahrräder, Lebensmittel, Baustoffe Elektronik.

Um deine Wirkung zu maximieren, kannst du auch mit anderen Initiativen zusammenarbeiten!

Wenn du zum ersten Mal spielst,

solltest du die vollständigen Regeln lesen, die auf der Projektwebseite verfügbar sind (siehe QR-Code). Diese kurzen Regeln dienen als Orientierung und Erinnerung während des Spiels. Ausführliche Erklärungen und Beispiele findest du online.

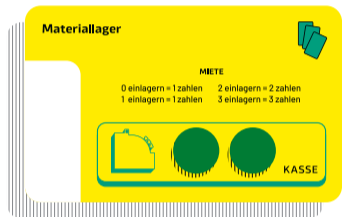


KURZE REGELN

1 Den Spielbereich der beiden Spielenden vorbereiten

Nehmt euch je eine Materiallager-Karte. Legt je 2 Geldplättchen (grüne Marker) in eure Kasse. Mischt die 7 Fähigkeitskarten und entfernt zufällig eine aus dem Spiel.

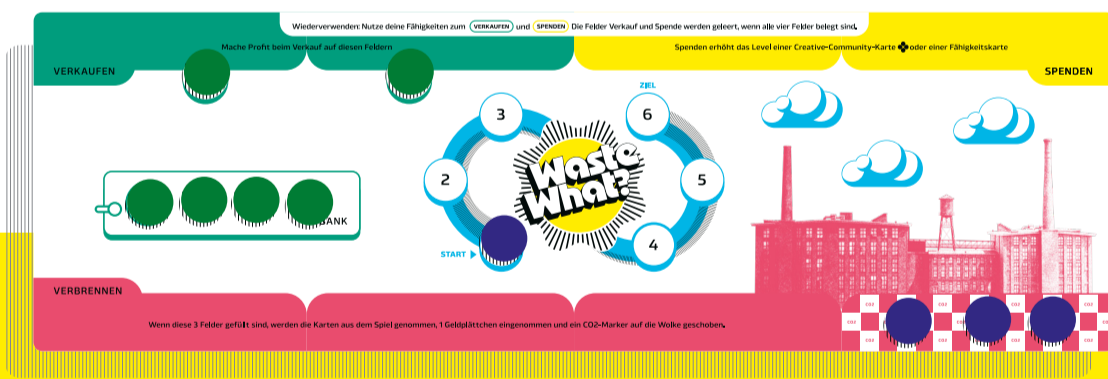
Wählt abwechselnd von den restlichen 6 aus, bis ihr je 3 Fähigkeitskarten habt. Legt einen blauen Marker auf Level 1 eurer Fähigkeitskarten



2 Der gemeinsame Spielbereich

Legt den Spielplan (Innenseite der Schachtel) flach auf den Tisch. Legt 2 Geldplättchen (grün) auf die Verkaufsfelder und den Rest in die Bank. Legt 3 CO2-Plättchen (blau) auf die Verbrennungsanlage (das Gebäude auf dem Spielplan).

Legt den Rundenzähler (blau) auf Runde 1. Legt den Recycling-Container neben den Spielplan. Mischt den Stapel mit den Abfallkarten und den Stapel mit den Ereigniskarten und legt sie jeweils verdeckt auf den Tisch. Haltet die leeren Kombinationskarten, einen Würfel und einen Stift bereit.



3 Eine Runde beginnen

Mischt den Stapel mit den Abfallkarten (ja, er wird in jeder Runde neu gemischt!)
Zieht ab der zweiten Runde eine Ereigniskarte und beachtet ihre Auswirkungen.
Zieht 6 Abfallkarten und legt sie offen in die Mitte. Das ist ein Teil des Abfalls, der sich in eurer Stadt ständig anhäuft, und den ihr als Material-Initiativen wiederverwenden wollt.
Nun besprecht, was mit den Abfallkarten geschehen soll. Ihr könnt Abfallkarten wiederverwenden (spenden oder verkaufen), recyceln, einlagern oder verbrennen (mehr dazu auf der Rückseite)

4 Beenden einer Runde

Hoffentlich konntet ihr eure Fähigkeiten ausbauen, indem ihr Abfall wiederverwendet habt. Denkt daran, die Fähigkeiten zu steigern, wenn ihr verkauft oder spendet.
Leert den Recycling-Container, indem ihr die Abfallkarte wieder auf den Abfallstapel legt.
Bezahlt eure Miete.
Schiebt den Rundenzähler eine Runde weiter.
Wenn ihr bis zum Ende von Runde 6 gespielt habt und die Miete bezahlen könnt, habt ihr das Spiel gewonnen!

5 Was ihr mit den Abfallkarten machen könnt

Genau wie richtigen Abfall kannst du Abfallkarten wiederverwenden (verkaufen oder spenden), einlagern, recyceln oder verbrennen. Um Abfall wiederzuverwenden, musst du deine Fähigkeiten einsetzen. Keine besonderen Fähigkeiten brauchst du, um Abfälle einzulagern, zu recyceln oder zu verbrennen. Wenn ihr euch entschieden habt, was ihr mit einer Abfallkarte machen möchtet, legt sie auf die entsprechenden Wiederverwendungs-, Lager-, Recycling- oder Verbrennungsfelder. Jede Runde müsst ihr mit allen Abfallkarten etwas machen. Du kannst jede Fähigkeitskarte nur einmal pro Runde für eine Abfallkarte (oder Kombination) einsetzen. Du musst die richtige Fähigkeit haben, um den Abfall wiederzuverwenden (z. B. Um Möbel zu verkaufen oder zu spenden, brauchst du die Fähigkeit für Möbel). Dein Fähigkeitslevel (angegeben durch den Marker auf deiner Karte) muss hoch genug sein, um mit der Komplexität des Abfalls (angegeben auf der Abfallkarte) umgehen zu können.

Tipp: Schiebt die Fähigkeitskarten in den gemeinsamen Arbeitsbereich, um zu planen, was ihr mit den Abfällen macht. So behaltet ihr den Überblick, welche Fähigkeiten ihr in dieser Runde schon eingesetzt habt.

Die **Creative-Community-Karte** ist eine besonders mächtige Fähigkeitskarte:

Mit ihr kann man ein fehlendes Fähigkeits-Level ausgleichen, indem man sie zu einer anderen Fähigkeitskarte hinzufügt (z. B. Deine Elektronik-Fähigkeit ist auf Level 1, aber du willst einen kaputten Toaster mit Komplexität 2 wiederverwenden. Füge deine Creative-Community-Karte hinzu, um Level 2 zu erreichen). Wenn deine Creative-Community-Karte Level 4 erreicht hat, kann sie flexibel die Rolle aller Fähigkeiten übernehmen (z. B. kannst du mit ihr Möbel bearbeiten, auch wenn du diese Fähigkeitskarte gar nicht hast). Wie die anderen Fähigkeitskarten darfst du auch die Creative-Community-Karte nur einmal pro Runde einsetzen.

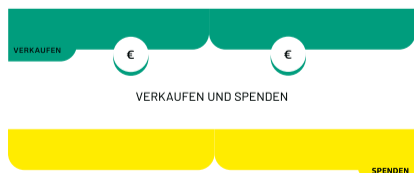
1. Verkaufen und Spenden

Wenn du die Fähigkeiten hast, um eine Abfallkarte wiederzuverwenden, kannst du sie auf die Verkauf- oder Spendenfelder auf dem Spielplan legen. Du kannst verkaufen oder spenden, solange Felder frei sind.

Wenn ihr verkauft, nehmt ihr sofort 1 Geldplättchen und erhöht das Fähigkeitslevel einer Karte, die bei der Wiederverwendung des Abfalls eingesetzt wurde (gilt nicht für Creative-Community-Karten).

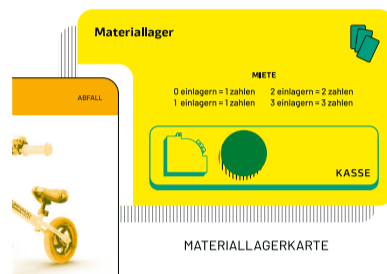
Wenn ihr spendet, erhöht ihr entweder (wie beim Verkauf) das Fähigkeitslevel einer Karte, die bei der Wiederverwendung des Abfalls eingesetzt wurde, oder das Level der Creative-Community-Karte.

Die Felder Verkauf und Spende werden geleert und zurückgesetzt, wenn alle vier Felder belegt sind (das kann jederzeit während einer Runde passieren). Verkaufte und gespendete Karten kommen dann zurück auf den Abfallstapel.



2. Einlagerung von Abfallkarten

Du kannst Abfallkarten im Lagerbereich deiner Spielerkarte aufbewahren, um sie später einzusetzen. Aber je mehr du aufbewahrst, desto mehr Miete musst du zahlen. Die Miete kostet 1 Geldplättchen, egal ob du keine Karten hast oder bis zu 1 Abfallkarte pro Runde einlagerst. Dann steigen die Kosten mit jeder weiteren Karte, die du aufbewahrst. Wenn du zum Beispiel keine Karten oder nur 1 Karte einlagerst, zahlst du pro Runde 1 mal Miete. Wenn du 2 Karten einlagerst, musst du 2 mal Miete zahlen; für 3 Karten musst du 3 mal Miete zahlen, und so weiter. Am Ende jeder Runde muss die Miete bezahlt werden.



3. Recycling von Abfallkarten

Um eine Abfallkarte zu recyceln, lege sie einfach auf den Recycling-Container. Der Recycling-Container wird am Ende jeder Runde geleert, und die Karte darauf kommt zurück auf den Abfallstapel. Achtet auf die besonderen Regeln und Effekte auf der Abfallkarte! Manche Abfälle können nicht recycelt werden oder kosten zusätzliches Geld.



4. Verbrennung von Abfallkarten

Gegenstände, die nicht wiederverwendet, eingelagert oder recycelt werden können, müssen verbrannt werden. Bei der Verbrennung entsteht CO2. Die bei der Verbrennung freigesetzte Energie bringt euch aber auch Geld ein. Ein CO2-Marker wird freigesetzt, wenn das dritte Verbrennungsfeld gefüllt ist. Schiebt den Marker in die Wolke und nehmt die drei verbrannten Abfallkarten aus dem Spiel. Nehmt euch 1 Geldplättchen, wenn CO2 freigesetzt wird. Ihr könnt entscheiden, wer von euch das Geld bekommt. Wenn das dritte CO2-Plättchen freigesetzt wird, habt ihr das Spiel sofort verloren.



Ein kooperatives Spiel für zwei Spielende oder 2 Teams.



Wenn ihr alle 6 Runden übersteht, und dabei den CO2-Ausstoß in Zaum haltet.



Sobald ein*e Spieler*in am Ende einer Runde keine Miete bezahlen kann, oder ihr alle 3 CO2-Plättchen in der Müllverbrennungsanlage verbraucht habt.

KOMBINATIONEN (COMBOS)

Werdet gemeinsam kreativ und arbeitet zusammen, indem ihr Kombinationen aus mehreren Abfallkarten mit mehreren Fähigkeitskarten bildet. Das reduziert die Zahl von Abfallkarten, mit denen ihr es zu tun habt. Für Kombination gelten folgende Regeln:

- Für jede Abfallkategorie in der Kombination muss eine Fähigkeit vorkommen.
- Umgekehrt gilt: Jede Fähigkeit, die du verwendest, muss auch in der Kombination vorkommen.
- Die Summe aller Fähigkeitslevel in der Kombination muss ausreichen, um die Summe der Level auf den Abfallkarten zu verarbeiten.
- Es gelten die oben beschriebenen besonderen Creative-Community-Regeln.

Wenn ihr euch für eine Kombination entschieden habt, füllt ihr eine neue leere Kombinationskarte aus und legt sie oben auf die Karten der Kombination. Gebt dem neuen Gegenstand einen Namen und zeichnet ihn. Stellt den Schwierigkeitsgrad auf das höchste Level der Kombination und entscheidet euch für eine Kategorie, die am besten passt. Kombikarten können nicht recycelt werden.

ACHTUNG: Du kannst komplexe Kombinationen möglicherweise nicht verkaufen oder spenden! Wenn du einen Frankenstein-Gegenstand zusammengebaut hast, wirst du möglicherweise niemanden finden, der ihn kauft oder als Spende annimmt. Würfle, um festzustellen, ob deine Kombination akzeptiert wird! Du musst eine Zahl würfeln, die höher ist als die Anzahl der Karten, die in der Kombination enthalten sind.

Wenn die Kombination nicht akzeptiert wird, musst du sie auseinandernehmen und alle Komponenten einzeln entsorgen (verkaufen, spenden, recyceln oder verbrennen). Wenn deine Kombination akzeptiert wird: Deine akzeptierte Kombikarte wird als neue Abfallkarte behandelt und nach Verkauf oder Spende wieder in den Stapel gemischt. Nimm die Karten, die in deiner Kombination enthalten waren, aus dem Spiel.

WASTE WHAT? kann in verschiedenen Schwierigkeitsstufen gespielt werden:

1. Einstiegsrunde:

- verwendet nur 9 Restmüllkarten (Abfallkarten mit grauer Überschrift)
- bildet keine Kombinationen aus Abfallkarten

2. Normale Runde:

- verwendet 12 Restmüllkarten
- Ihr könnt Kombinationen aus Abfallkarten bilden

3. Schwierige Runde:

- verwendet alle 18 Restmüllkarten
- Ihr könnt Kombinationen aus Abfallkarten bilden