

Torben Brandies

# DISTRICTS

## ENERGIE & KLIMAWANDEL

Districts ist ein Kartenlegespiel, in dem ihr eure eigenen Kleinstaaten aufbaut. Ausgehend vom Zentrum eures Staates, dem Hauptbahnhof, legt ihr Gebäude und Bahnhöfe anderer Distrikte aneinander. Wie viel Geld ihr in jeder Runde zur Verfügung habt, hängt ganz von den Gebäuden ab, die in eurem Staat stehen. Wer es schafft, den Energiebedarf seines Kleinstaats als Erster ausschließlich aus erneuerbaren Energien zu decken, gewinnt das Spiel. Doch Achtung! Die EU verabschiedet laufend Gesetze und andere Maßnahmen, an die ihr eure Bauvorhaben anpassen müsst.



2-4  
Spieler



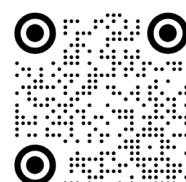
30-60  
Minuten



12+  
Jahre



Dieses Spiel wurde im Rahmen des vom Auswärtigen Amt geförderten Projektes „Powers in Play“ von Studierenden des Studiengangs Industrial Design an der Bergischen Universität Wuppertal entwickelt. Das Ziel des Projektes ist die Entwicklung von Spielen, die verschiedene Aspekte von Politik interaktiv erlebbar machen. Alle weiteren Spiele und Informationen zum Studiengang findet ihr unter [www.powers-in-play.com](http://www.powers-in-play.com). Mehr Informationen und Angebote des Auswärtigen Amtes gibt es unter [www.diplo.de/aussenpolitiklive](http://www.diplo.de/aussenpolitiklive).



Achtung. Verschluckbare Kleinteile. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

# SPIELINHALT

Schneidet die Karten aus und lest die Anleitung sorgfältig. Sortiert die Karten nach Kartentyp, siehe Übersicht unten. Legt die Ereignis-, Hauptbahnhof- und Kapitalkarten in getrennten Stapeln beiseite. Mischt die übrigen Spielkarten und formt daraus den Nachziehstapel.

----- Schneiden

## BEILIEGEND



245 Gebäudekarten



21 Bahnhofkarten,  
darunter 4 Hauptbahnhöfe



8 Ereigniskarten



4 Kapitalkarten

## BENÖTIGT



3 Büroklammern  
pro Spieler



1 Schere



# ERLÄUTERUNG

## Karten

### 1. Bahnhöfe

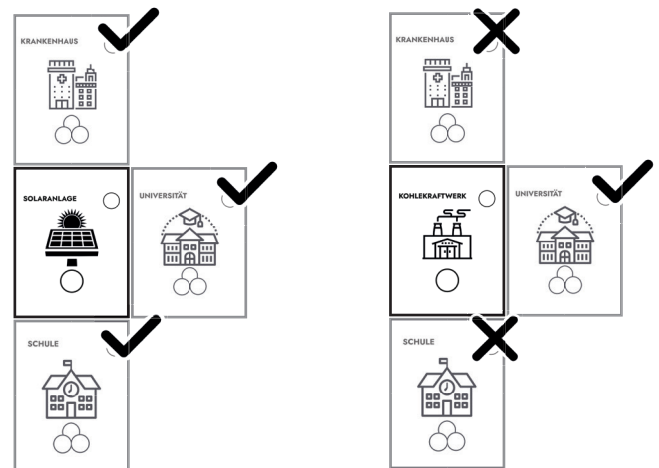
Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn einen Hauptbahnhof. Im Spielverlauf könnt ihr weitere Bahnhöfe kaufen und an den Hauptbahnhof oder andere Bahnhöfe anlegen, um neue Distrikte zu eröffnen. Bahnhöfe müssen immer unten oder oben angelegt werden.

### 2. Energieerzeuger

Es gibt zwei Arten von Energieerzeugern: Kohlekraftwerke (KKW) und Solaranlagen. Energieerzeuger können rechts oder links an andere Karten angelegt werden und liefern Energie für die Energieverbraucher (s. Abschnitt 3, Seite 4). Alle KKW in einer Reihe liefern ihre Energie nur an Verbraucher in dieser Reihe. Direkt benachbarte KKW können zu einem kombiniert werden. Beispiel: Wenn in einer Reihe drei KKW nebeneinander stehen, zählen sie als ein Gebäude. Dies ist wichtig für Ereigniskarten.

An Solaranlagen können oben und unten Verbraucher angelegt werden, an KKW nicht. Solaranlagen können diese Verbraucher beliefern, solange genug Energie erzeugt wird.

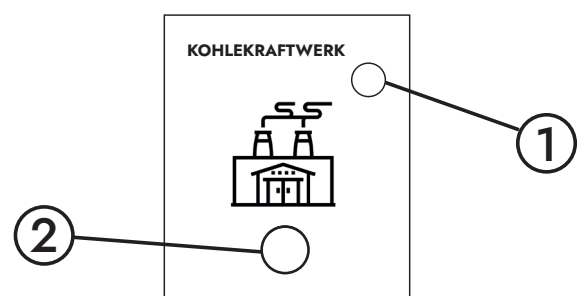
Solaranlagen können sowohl an andere Karten angelegt als auch auf bestehende KKW gelegt werden und diese ersetzen. Eine Reihe wird erst vollständig durch Solarenergie betrieben, wenn kein KKW mehr in dieser Reihe liegt.



### Beispielkarte: Energieerzeuger

1: Erzeugte Energie (Kohlestrom/Solarstrom)

2: Preis auf dem Markt



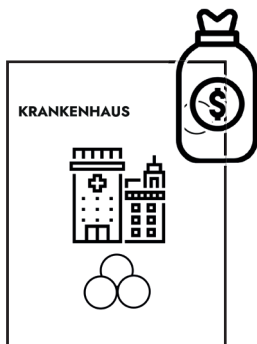
# ERLÄUTERUNG

## Karten

### 3. Energieverbraucher

Energieverbraucher sind Gebäude, die die Energie von den Erzeugern nutzen und damit Einkommen erzeugen, z. B. Schulen oder Krankenhäuser. Von dem Einkommen können sie neue Karten auf dem Markt kaufen.

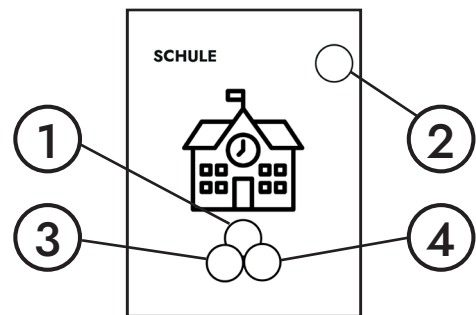
Ein Energieverbraucher kann im Gegensatz zu einem Kohlekraftwerk nicht mit anderen kombiniert werden und zählt immer als ein Gebäude.



Der Preis von Gebäuden steht rechts oben auf den Karten. Auf Verbrauchern stehen unter ihrer Abbildung die Werte für Energieverbrauch (Mitte oben) und Einkommen in Abhängigkeit des genutzten Stroms: Links unten steht der Wert für Kohlestrom vom KKW, rechts unten der Wert für Solarstrom (s. Übersicht rechts).

### Beispielkarte Energieverbraucher

- 1: Energieverbrauch
- 2: Kaufpreis auf dem Markt
- 3: Kapitalerzeugung bei Kohlestrom-Betrieb
- 4: Kapitalerzeugung bei Solarstrom-Betrieb



### 4. Ereigniskarten

Die Ereigniskarten repräsentieren den Einfluss der EU. Sobald eine Karte vom Nachziehstapel gezogen wird, ist diese für die angegebene Rundenanzahl aktiv, angefangen bei der Person, die sie gezogen hat. Danach wird sie beiseite gelegt (nicht auf den Ablagestapel) und in dieser Runde nicht nochmal gespielt.

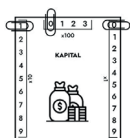
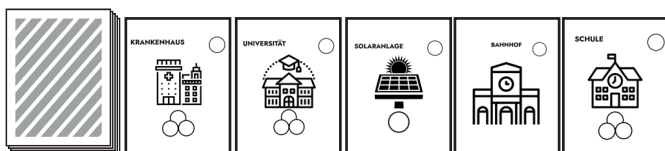


# ERLÄUTERUNG

## Aufbau

- Jeder Spieler erhält einen Hauptbahnhof.  
Legt ihn in eure Auslage mittig vor euch ab.
- Jeder Spieler erhält eine Kapitalkarte, auf der ihr euer Einkommen anzeigt. Das Startkapital beträgt 10 €.
- Legt den Stapel mit den Ereigniskarten zunächst beiseite; er kommt später ins Spiel.
- Mischt die Gebäude- und Bahnhofskarten und stellt sie als verdeckten Nachziehstapel in der Mitte der Spielfläche bereit. Deckt die obersten 5 Karten auf und legt sie in einer Reihe neben dem Stapel aus. Diese 5 Karten bilden den Markt, von dem ihr Gebäude kaufen könnt.
- Bestimmt einen Startspieler.

## Beispielaufbau zu Spielbeginn:



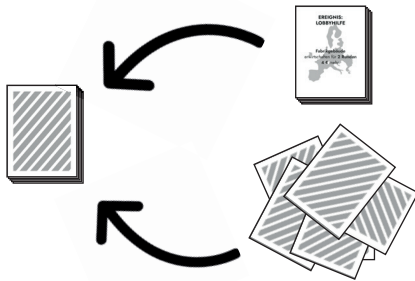
## Ablauf eines Zugs

- 1. Einkommen prüfen:** Ist dein Einkommen  $< 10$  €, setze es auf 10 €. Ist es  $\geq 10$  €, erhältst du keinen Bonus.
- 2. Kaufen:** Von deinem Einkommen kannst du auf dem Markt Gebäudekarten kaufen. Darunter darf maximal ein KKW sein. Du kannst so viele der 5 ausliegenden Karten kaufen, wie dir Kapital zur Verfügung steht. Nicht ausgegebenes Kapital verfällt am Ende der Runde.
- 3. Entsorgen (optional):** Anstatt zu kaufen kannst du einmalig alle 5 Karten des Markts „entsorgen“, um ihn mit neuen Karten aufzufüllen. Lege die Karten auf den Ablagestapel. Vom neuen Markt darfst du nur 1 Karte kaufen.
- 4. Aus- oder Ablegen:** Die gekauften Karten kannst du in deiner Auslage an andere Karten anlegen oder auf dem Ablagestapel ablegen.
- 5. Zugende:** Fülle den Markt mit neuen Karten vom Nachziehstapel auf. Wird der Nachziehstapel aufgebraucht, mische den Ablagestapel und stelle ihn als neuen Nachziehstapel bereit. Zähle die Einkommenswerte deiner Verbraucher und aktualisiere deine Kapitalkarte entsprechend. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.



# ERLÄUTERUNG

Die **Ereigniskarten** kommen ins Spiel, nachdem die erste Solaranlage gebaut wurde: Mischt sie sofort mit den Karten des Nachzieh- und des Ablagestapels zusammen und legt die Karten als neuen Nachziehstapel bereit.



## Ziel des Spiels und Spielende

Wer es zuerst schafft, mindestens 3 Distrikte im eigenen Kleinstaat komplett durch erneuerbare Energien zu versorgen, gewinnt das Spiel.

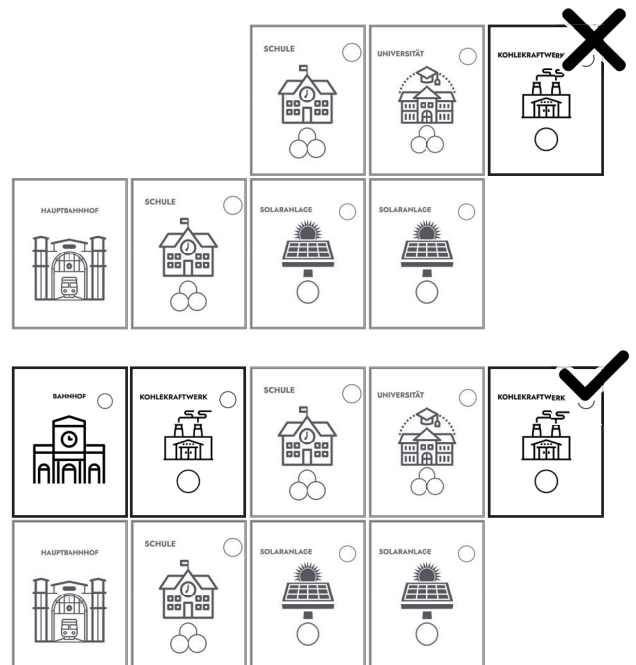
Ein Distrikt ist eine waagerechte Reihe aus ausgelegten Karten, die einen Hauptbahnhof oder einen regulären Bahnhof enthält.

Wer kein KKW mehr betreibt und dennoch alle Verbraucher mit genug Energie versorgt, hat nach Abschluss der Runde gewonnen. Die Runde wird noch zu Ende gespielt.

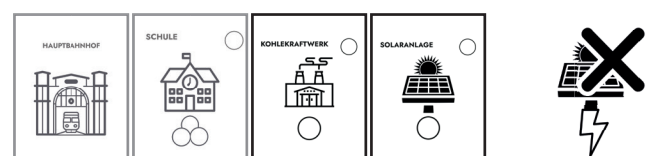
Falls ein anderer Spieler das Ziel in derselben Runde erreicht, gewinnt der Kleinstaat mit dem größten Einkommen in dieser Runde.

## Spielregeln

An Verbraucher, die oben oder unten an Solaranlagen angelegt wurden, können keine neuen Karten angelegt werden. Diese gelten erst dann als neuer Distrikt, wenn sie mit einem Bahnhof in derselben Reihe verbunden worden sind.



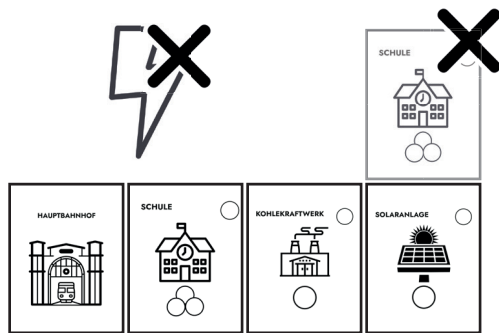
Ein Distrikt kann nur von Solarstrom profitieren, wenn er ausschließlich Solaranlagen als Energieerzeuger beinhaltet.



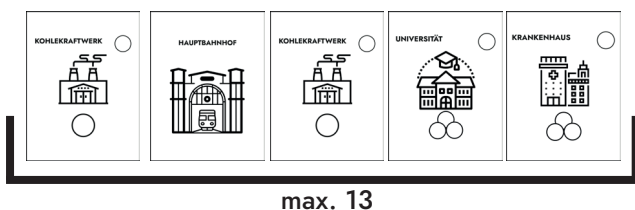
# ERLÄUTERUNG

Wenn die erzeugte Energie in einem Distrikt nicht ausreicht, wird der größte Verbraucher im Distrikt komplett ignoriert; wenn die Energie weiterhin nicht genügt, auch der zweitgrößte Verbraucher, usw.

Wenn die Energie nicht reicht, werden zu allererst die oben und unten an Solaranlagen angelegten Karten für die Runde ignoriert. Priorisiert werden dabei immer die Karten mit dem höchsten Energieverbrauch (s. vorheriger Absatz).



Die maximale Kartenzahl für jeden Distrikt liegt bei 13 inklusive (Haupt-)Bahnhof.



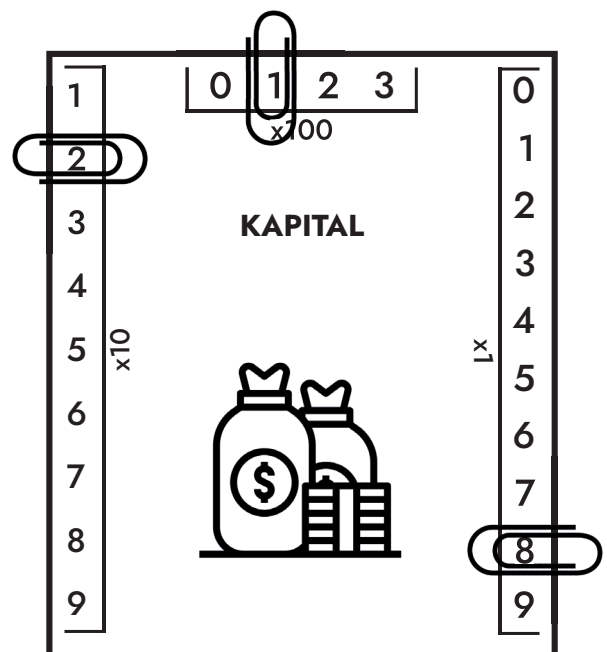
## Kapitalkarten

Ihr könnt mit Hilfe von 3 Büroklammern ganz einfach die Übersicht über eure Finanzen behalten. Klemmt die Klammern an die Ränder der Karte und schiebt sie über die Zahlen, die eurem Einkommen entsprechen.

Klebt die Karten falls möglich auf einen Karton. Dadurch halten die Klammern besser.

## Beispiel:

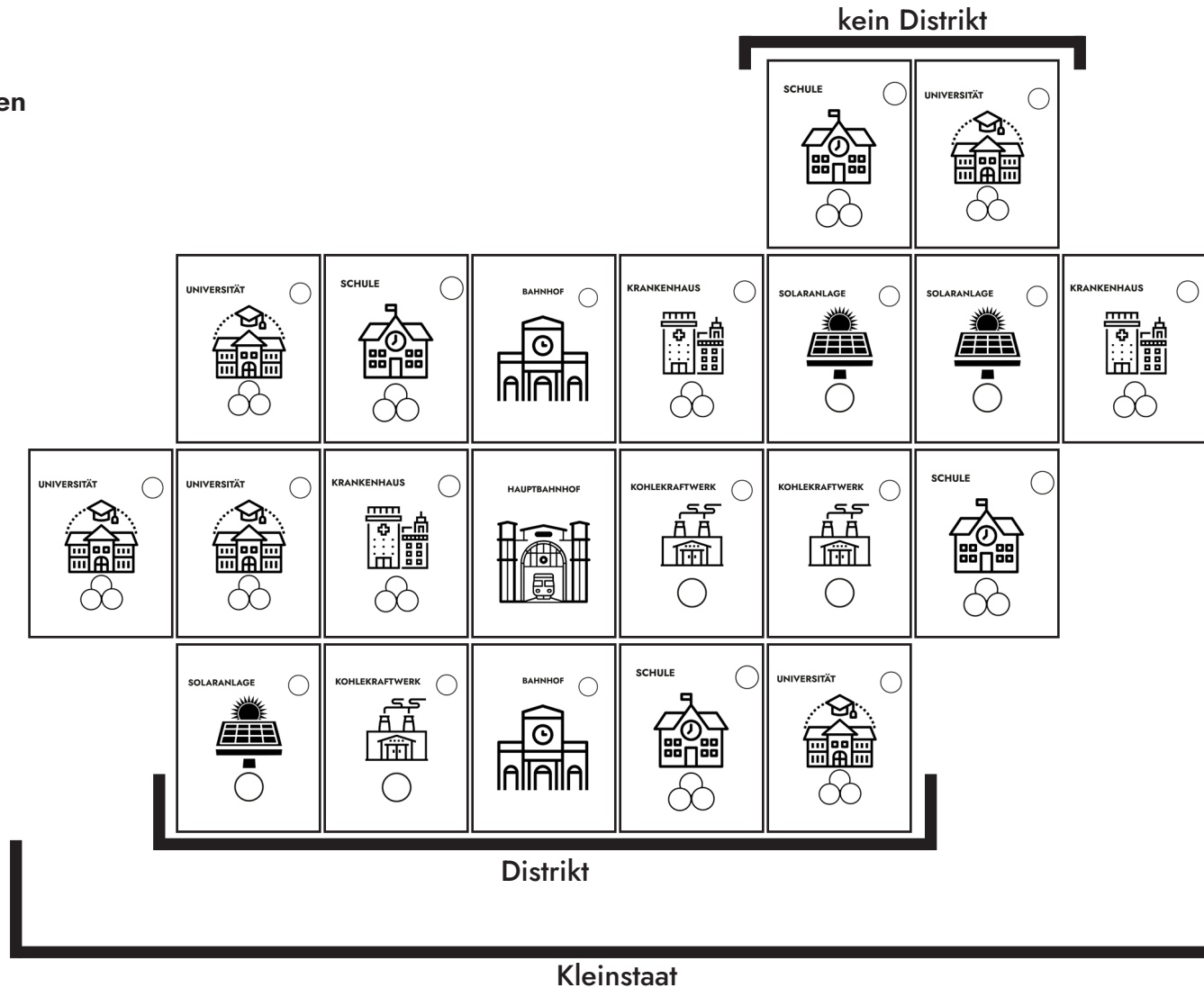
Aktuelles Kapital: 128 €



# ERLÄUTERUNG

Beispielauslage:

Kleinstaat mit 3 Distrikten





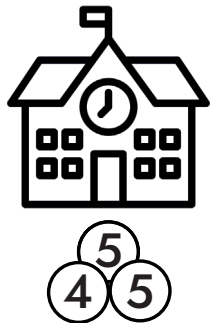
SCHULE

9



SCHULE

6



SCHULE

6



SCHULE

9



SCHULE

7



SCHULE

8



SCHULE

6



SCHULE

7



SCHULE

7



SCHULE

7



SCHULE

8



SCHULE

8



SCHULE

8



SCHULE

8



SCHULE

8



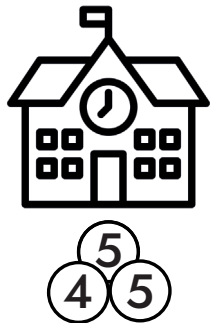
SCHULE

9



SCHULE

6



SCHULE

6



SCHULE

9



SCHULE

7



SCHULE

8



SCHULE

6



SCHULE

7



SCHULE

7



SCHULE

7



SCHULE

8



SCHULE

8



SCHULE

8



SCHULE

8



SCHULE

8



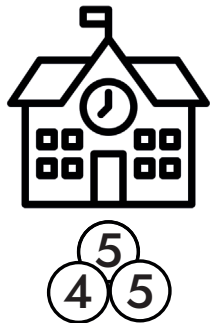
SCHULE

9



SCHULE

6



SCHULE

6



SCHULE

9



SCHULE

7



SCHULE

8



SCHULE

6



SCHULE

7



SCHULE

7



SCHULE

7



SCHULE

8



SCHULE

8



SCHULE

8



SCHULE

8



SCHULE

8



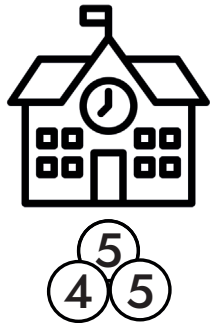
SCHULE

8



SCHULE

6



SCHULE

6



SCHULE

9



SCHULE

8



SCHULE

8



SCHULE

8



SCHULE

8



SCHULE

7



SCHULE

7



UNIVERSITÄT

11



UNIVERSITÄT

11



UNIVERSITÄT

11



UNIVERSITÄT

11



UNIVERSITÄT

11



UNIVERSITÄT

9



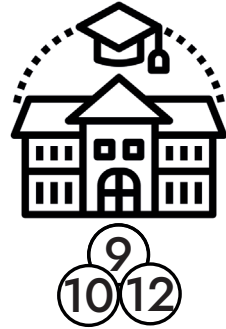
UNIVERSITÄT

9



UNIVERSITÄT

10



UNIVERSITÄT

10



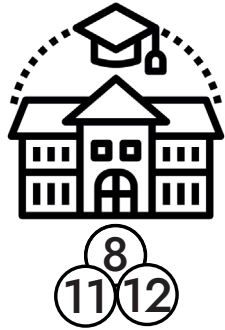
UNIVERSITÄT

10



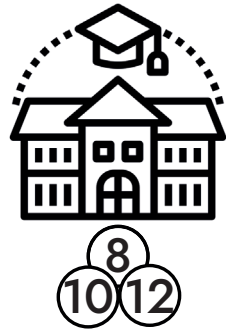
UNIVERSITÄT

11



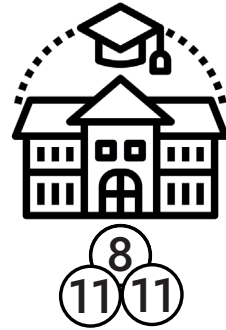
UNIVERSITÄT

11



UNIVERSITÄT

11



UNIVERSITÄT

11



UNIVERSITÄT

11



UNIVERSITÄT

12



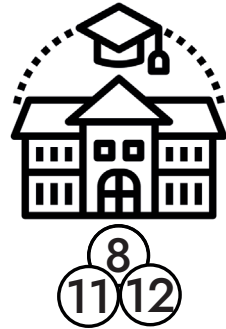
UNIVERSITÄT

12



UNIVERSITÄT

12



UNIVERSITÄT

13



UNIVERSITÄT

13

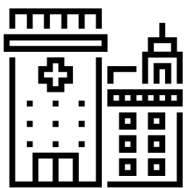






KRANKENHAUS

16



9  
12 14

KRANKENHAUS

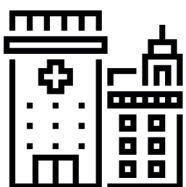
16



8  
12 13

KRANKENHAUS

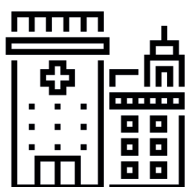
17



11  
13 15

KRANKENHAUS

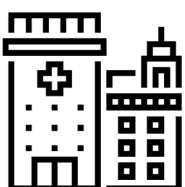
17



10  
13 14

KRANKENHAUS

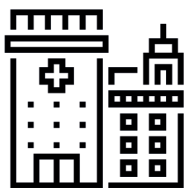
18



10  
14 15

KRANKENHAUS

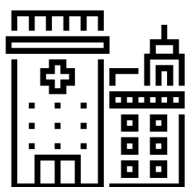
18



10  
14 14

KRANKENHAUS

18



10  
13 15

KRANKENHAUS

18



11  
13 15

KRANKENHAUS

18



9  
13 14

KRANKENHAUS

18



11  
14 15

KRANKENHAUS

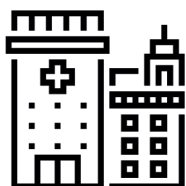
18



11  
12 16

KRANKENHAUS

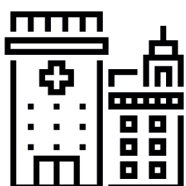
19



11  
14 15

KRANKENHAUS

19



10  
14 14

KRANKENHAUS

20



11  
15 15

KRANKENHAUS

20



12  
15 16



KRANKENHAUS

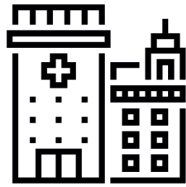
16



9  
12 14

KRANKENHAUS

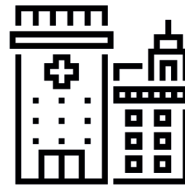
16



8  
12 13

KRANKENHAUS

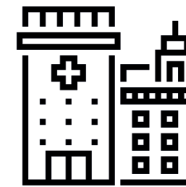
17



11  
13 15

KRANKENHAUS

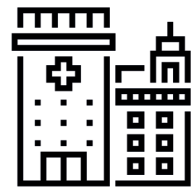
17



10  
13 14

KRANKENHAUS

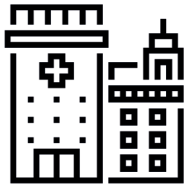
18



10  
14 15

KRANKENHAUS

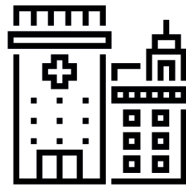
18



10  
14 14

KRANKENHAUS

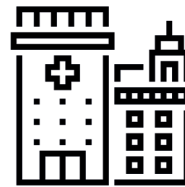
18



10  
13 15

KRANKENHAUS

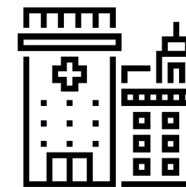
18



11  
13 15

KRANKENHAUS

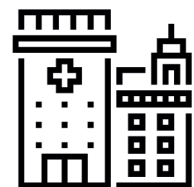
18



9  
13 14

KRANKENHAUS

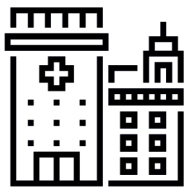
18



11  
14 15

KRANKENHAUS

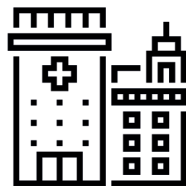
18



11  
12 16

KRANKENHAUS

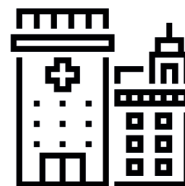
19



11  
14 15

KRANKENHAUS

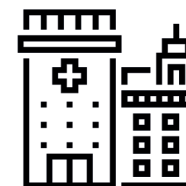
19



10  
14 14

KRANKENHAUS

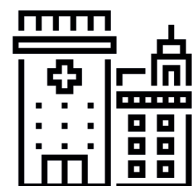
20



11  
15 15

KRANKENHAUS

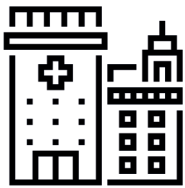
20



12  
15 16

KRANKENHAUS

16



9  
12 14

KRANKENHAUS

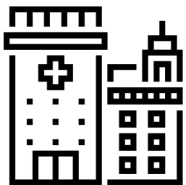
16



8  
12 13

KRANKENHAUS

17



11  
13 15

KRANKENHAUS

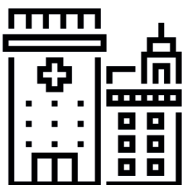
17



10  
13 14

KRANKENHAUS

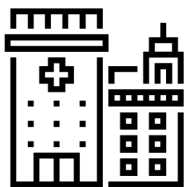
18



10  
14 15

KRANKENHAUS

18



10  
14 14

KRANKENHAUS

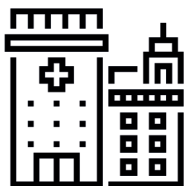
18



10  
13 15

KRANKENHAUS

18



11  
13 15

KRANKENHAUS

18



9  
13 14

KRANKENHAUS

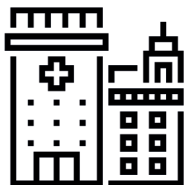
18



11  
14 15

KRANKENHAUS

18



11  
12 16

KRANKENHAUS

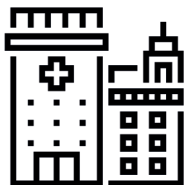
19



11  
14 15

KRANKENHAUS

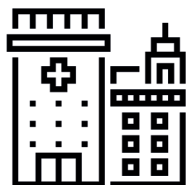
19



10  
14 14

KRANKENHAUS

20



11  
15 15

KRANKENHAUS

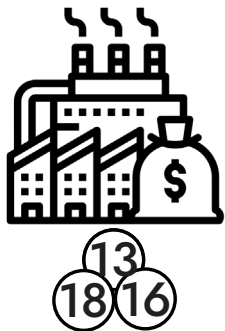
20



12  
15 16

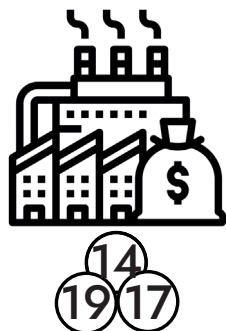
FABRIK

21



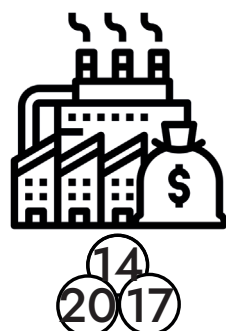
FABRIK

22



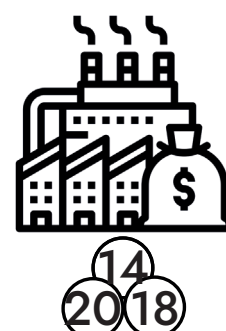
FABRIK

22



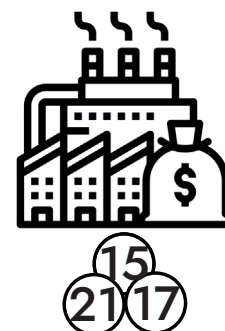
FABRIK

23



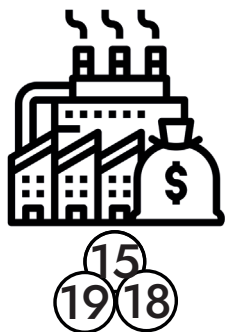
FABRIK

23



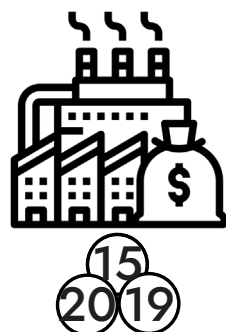
FABRIK

24



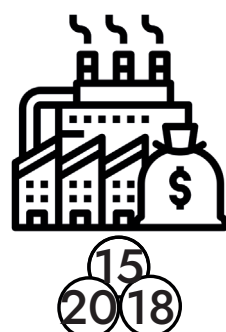
FABRIK

24



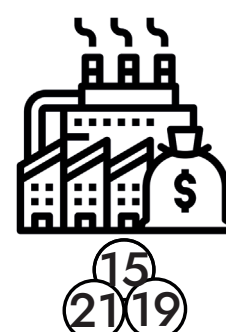
FABRIK

24



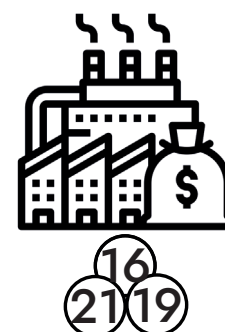
FABRIK

24



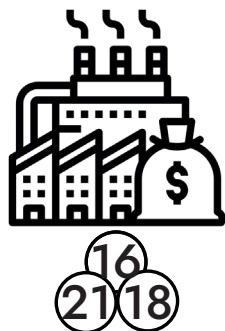
FABRIK

24



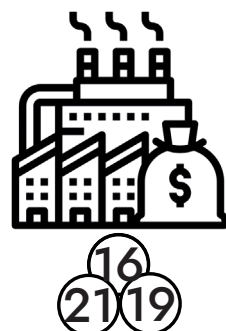
FABRIK

25



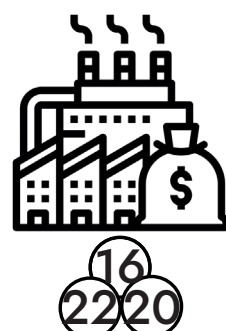
FABRIK

25



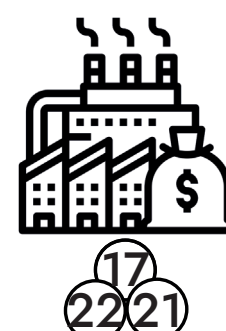
FABRIK

26



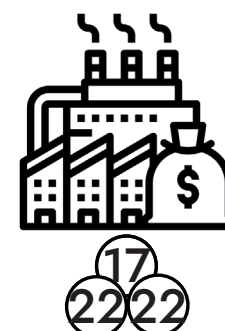
FABRIK

26



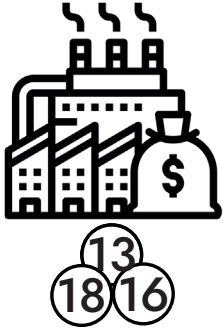
FABRIK

27



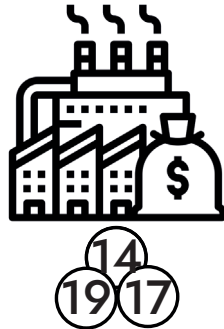
FABRIK

21



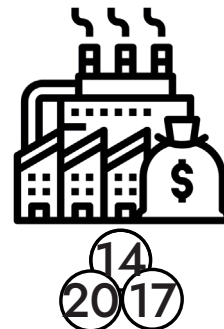
FABRIK

22



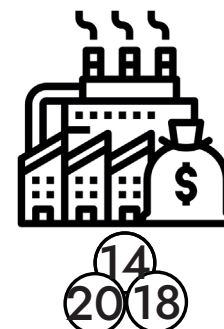
FABRIK

22



FABRIK

23



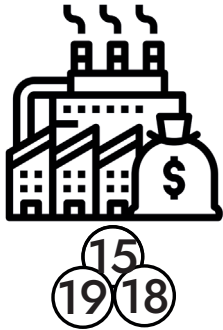
FABRIK

23



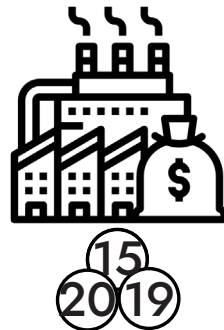
FABRIK

24



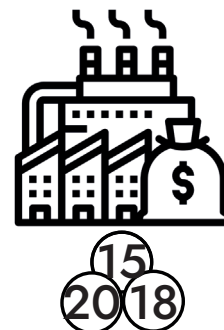
FABRIK

24



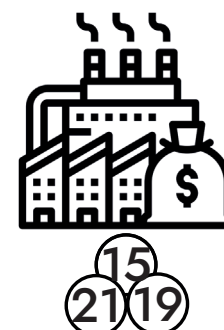
FABRIK

24



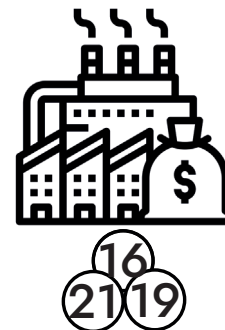
FABRIK

24



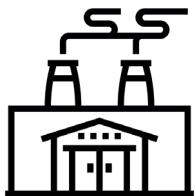
FABRIK

24



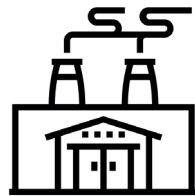
KOHLEKRAFTWERK

7



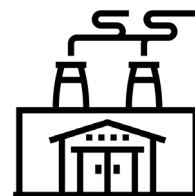
KOHLEKRAFTWERK

8



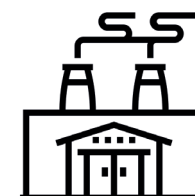
KOHLEKRAFTWERK

8



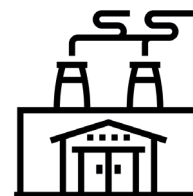
KOHLEKRAFTWERK

9



KOHLEKRAFTWERK

9



7



8



8



9



9



9



9



9



9



9



10



10



10



11



11



7



8



8



9



9



9



9



9



9



9



10



10



10



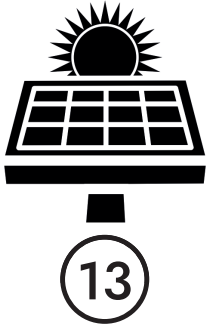
11



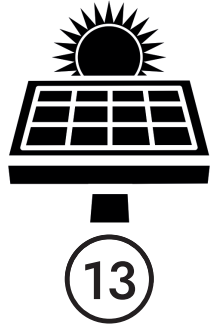
11



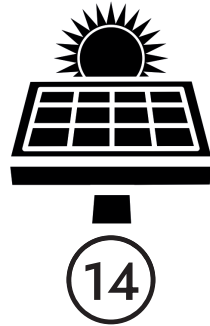
48



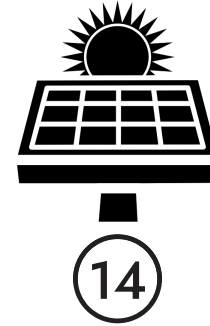
49



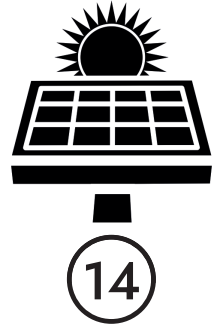
49



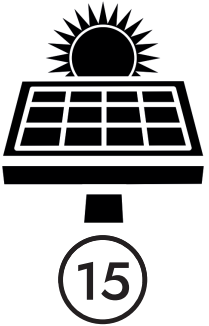
50



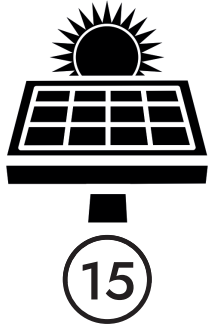
51



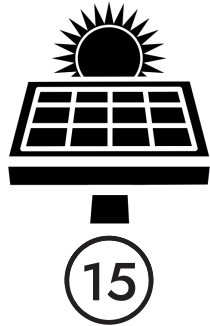
52



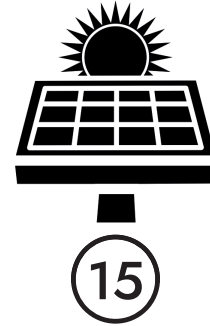
52



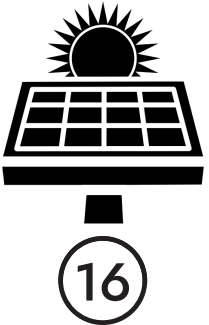
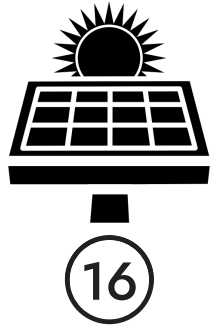
53



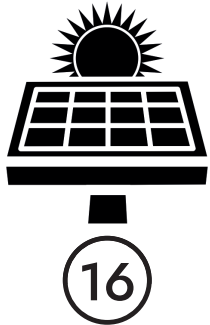
54



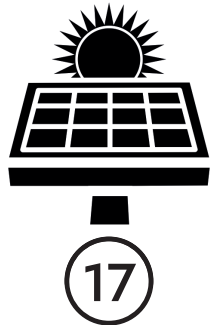
55



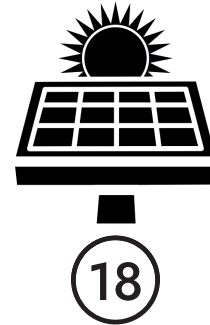
56



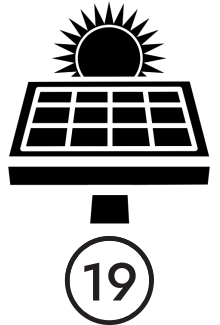
58



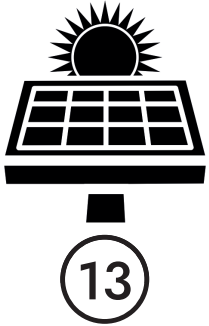
62



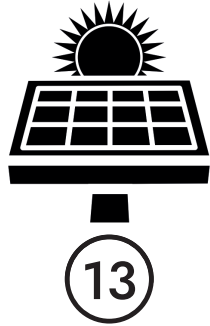
65



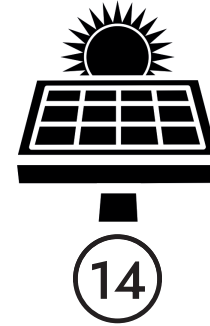
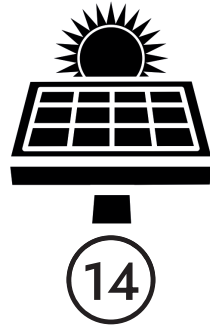
48



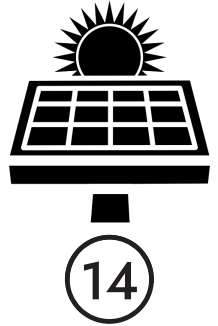
49



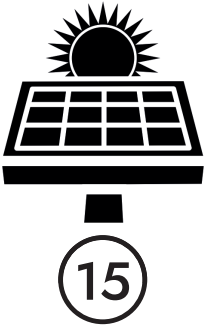
49



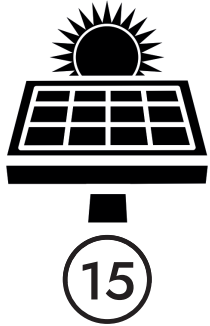
51



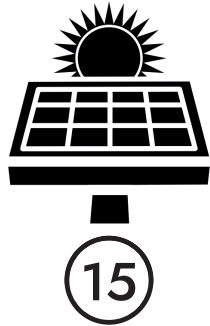
52



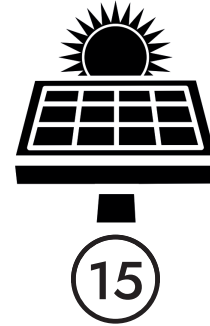
52



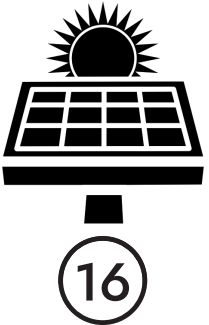
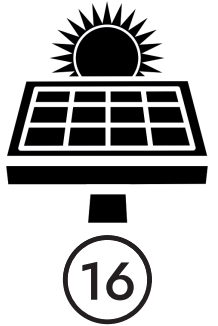
53



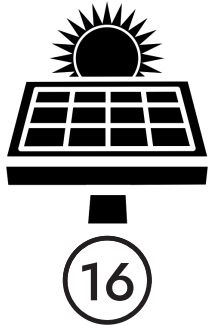
54



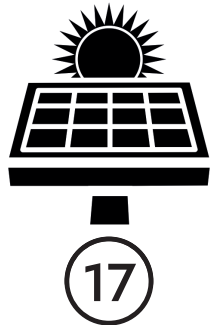
55



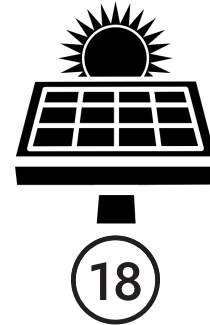
56



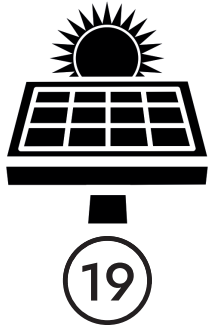
58



62



65





HAUPTBAHNHOF



HAUPTBAHNHOF



HAUPTBAHNHOF

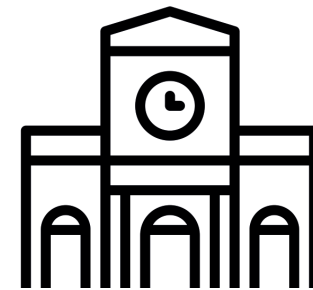


HAUPTBAHNHOF



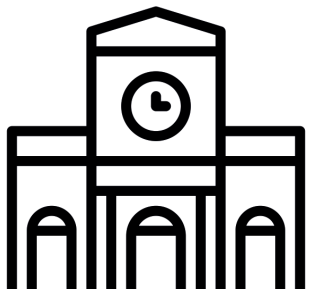
BAHNHOF

17



BAHNHOF

16



0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

x10

0 1 2 3  
x100

KAPITAL



0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

1x

0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

x10

0 1 2 3  
x100

KAPITAL



0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

1x

0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

x10

0 1 2 3  
x100

KAPITAL

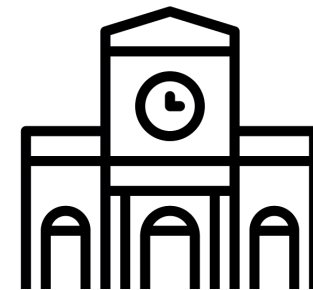


0  
1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9

1x

BAHNHOF

18



BAHNHOF

15



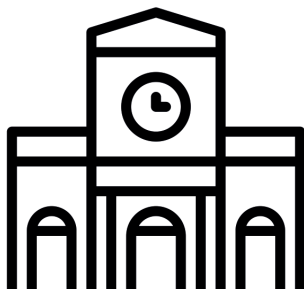
BAHNHOF

17



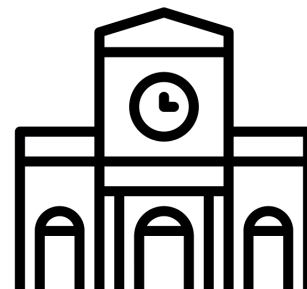
BAHNHOF

15



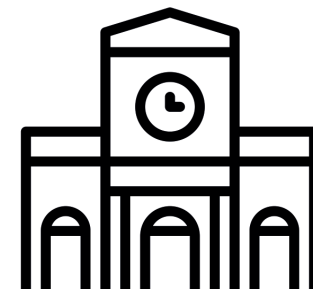
BAHNHOF

16



BAHNHOF

16

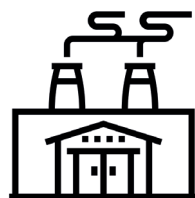


KOHLEKRAFTWERK 9



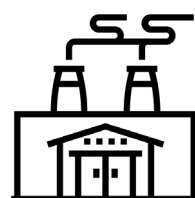
16

KOHLEKRAFTWERK 9



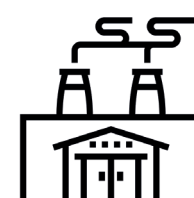
17

KOHLEKRAFTWERK 9



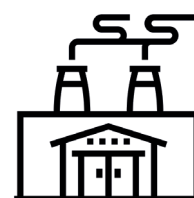
17

KOHLEKRAFTWERK 9



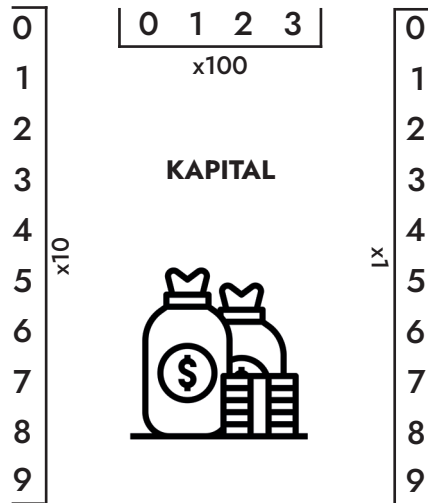
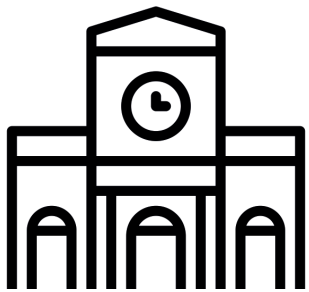
17

KOHLEKRAFTWERK 9

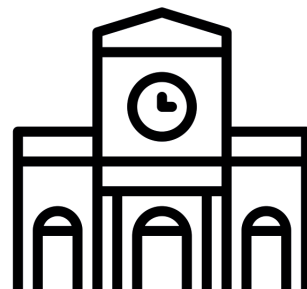


18

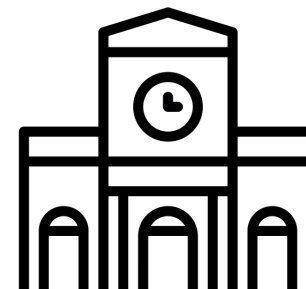
BAHNHOF 16



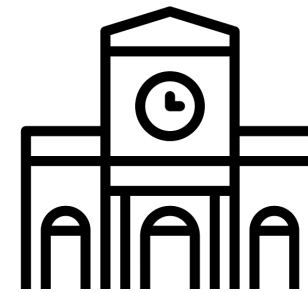
BAHNHOF 17



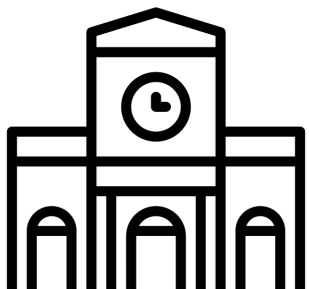
BAHNHOF 17



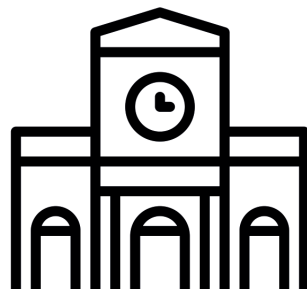
BAHNHOF 18



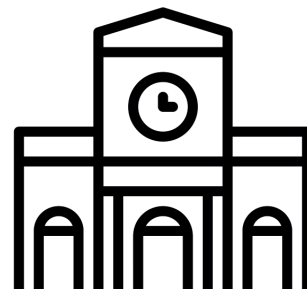
BAHNHOF 15



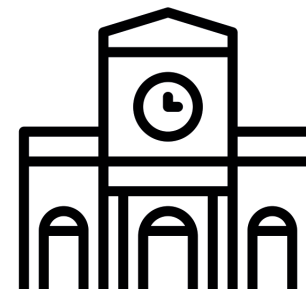
BAHNHOF 17



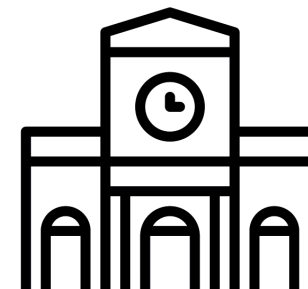
BAHNHOF 15



BAHNHOF 16



BAHNHOF 16




**EREIGNIS:  
WIRTSCHAFTSFÖRDERUNG**



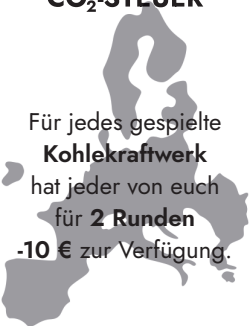
**Fabrikgebäude**  
erwirtschaften für **2 Runden**  
**4 €** mehr.

**EREIGNIS:  
BILDUNGSPAKET**



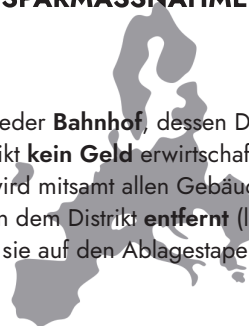
**Schulen**  
kosten für **3 Runden**  
**2 €** weniger.

**EREIGNIS:  
CO<sub>2</sub>-STEUER**



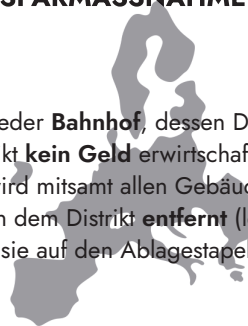
Für jedes gespielte  
**Kohlekraftwerk**  
hat jeder von euch  
für **2 Runden**  
**-10 €** zur Verfügung.

**EREIGNIS:  
SPARMASSNAHMEN**



Jeder **Bahnhof**, dessen Dist-  
rikt **kein Geld** erwirtschaftet,  
wird mitsamt allen Gebäuden  
in dem Distrikt **entfernt** (legt  
sie auf den Ablagestapel).

**EREIGNIS:  
SPARMASSNAHMEN**



Jeder **Bahnhof**, dessen Dist-  
rikt **kein Geld** erwirtschaftet,  
wird mitsamt allen Gebäuden  
in dem Distrikt **entfernt** (legt  
sie auf den Ablagestapel).

**EREIGNIS:  
UNIVERSITÄTSFÖRDERUNG**




**Universitäten**  
kosten für **3 Runden**  
**4 €** weniger.

**EREIGNIS:  
CO<sub>2</sub>-STEUER**



Für jedes gespielte  
**Kohlekraftwerk**  
hat jeder von euch  
für **2 Runden**  
**-10 €** zur Verfügung.

**EREIGNIS:  
PANDEMIEMANAGEMENT**



Jedes gespielte  
**Krankenhaus**  
verbraucht für **2 Runden**  
**5 Energie** mehr.

**EREIGNIS:  
KLIMAPAKET**



**Solaranlagen**  
kosten für **1 Runde**  
**12 €** weniger.

**EREIGNIS:  
KLIMAPAKET**



**Solaranlagen**  
kosten für **1 Runde**  
**12 €** weniger.