adventerra GAMES

PowerHaus

Anzahl der Spieler: 3-4 - Spielzeit: 40-60 Minuten.

SPIELEINLEITUNG

Du beschließt gemeinsam mit deinen Freunden, ein altes Haus zu kaufen, um dort zusammen zu leben. Bald stellt ihr fest, dass Wärme entweicht und viel Energie vergeudet wird, was der Umwelt und eurem Budget schadet. Es ist eurer Ziel, das Haus so energieeffizient wie möglich zu machen, indem ihr eure Gewohnheiten ändert und in neue energieeffiziente Dienstleistungen investiert.
GEWINNER IST DER SPIELER, DER AM MEISTEN ENERGIE UND GELD EINGESPART HAT!

SPIELVORBEREITUNG

1. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Feld

2. Jeder Spieler platziert die Energiemünze der gleichen Farbe auf der Batterie vor der kleinen Ladestation

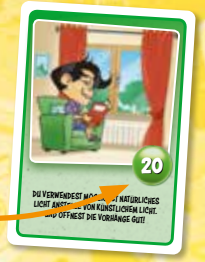
3. Jeder Spieler erhält 1.500 Adventcoins von der Bank

4. Sortiert 8 Stapel je nach dem Bild auf der Rückseite und legt sie verdeckt auf den Platz mit demselben Bild auf dem Spielfeld

5. Jeder nimmt sich eine Überraschungs-Karte vom Stapel

Die Karten

Verhaltens-Karten: befinden sich im Haus und enthalten **Ersparnis-** (**grün**) und **Verschwendungs-Karten** (**rot**). Grüne Karten zeigen positive Gewohnheiten, mit denen man Energie sparen kann; die roten negative, mit denen man Energie verschwendet.



Energieersparnis (od. Geldersparnis) Punkte, die du in jeder Runde verdienst.

Energieverschwendung (od. Geldverschwendung) Punkte, die du in jeder Runde verlierst.

Dienstleistungs-Karten sind gelb und zeigen Dinge, die du kaufen kannst, um die Energieeffizienz eures Hauses zu verbessern. Du kannst diese Produkte in den drei Geschäften auf dem Spielfeld kaufen.

Es gibt einige Dienstleistungs-Karten mit zwei Energieeffizienzstufen:

Hoch

Niedrig

Wenn ein Spieler eine Dienstleistungs-Karte mit geringer Effizienz einsetzt und später ein anderer Spieler die gleiche Dienstleistung mit hoher Effizienz einkauft, wird die mit niedriger Effizienz aus dem Spiel entfernt.
Danach verdient der Spieler für die Dienstleistung mit geringer Effizienz keine Einsparungspunkte mehr für den Rest des Spiels. Eine Dienstleistung mit geringer Effizienz kann durch eine Dienstleistung mit hoher Effizienz ersetzt werden, jedoch nicht umgekehrt.

Spielanleitung

Um Energie zu sparen und Geld zu verdienen, muss jeder Spieler versuchen, die maximale Anzahl an Ersparnis-Karten (grün) und Dienstleistungs-Karten (gelb) zu erhalten. Dazu musst du dich durch die Stadt bewegen und entscheiden, ob du nach Hause gehst - und eine Ersparnis-Karte ziehst - oder in eines der Geschäfte in der Stadt, um eine Dienstleistung zu kaufen.

Strategie-Tipp:

Du kannst zu Hause bleiben, ohne Dienstleistungen zu kaufen/einzusetzen. Aber es besteht so das Risiko, dass du mehr negative als positive Karten ziehst. Der beste Weg, um Energie zu sparen (und mehr Geld zu verdienen), ist, das Haus mit Produkten zu verbessern, die du in den Geschäften kaufst. So gewinnt man!

Es gibt drei Arten von Geschäften:

Baumarkt

Haushaltsgeräte-Laden

Baufirma

Dort findest du die Dienstleistungen, mit denen du mehr Energie und Geld sparen kannst.

Die Spielrunden

Wer beginnt: Jeder würfelt und der Spieler mit der höchsten Zahl fängt an. Die Runde geht dann im Uhrzeigersinn weiter.

Zu Beginn jeder Spielrunde

Berechne, wie viele Adventcoins du der Bank zahlen musst oder von ihr bekommst. Addiere die Gesamt-Einsparungen aus den gelben Dienstleistungs-Karten, die du eingesetzt hast, zur Summe deiner grünen Ersparnis-Karten und subtrahiere davon die Summe der roten Verschwendungs-Karten. Wenn der Gesamtbetrag positiv ist, hole ihn dir von der Bank; wenn er negativ ist, zahle ihn an die Bank.

Spiele mit zwei Würfeln und bewege deine Spielfigur um die gewürfelte Zahl in Feldern vor.

Wenn du auf einem **Überraschungs-Feld** , landest, würfle mit dem farbigen Spezialwürfel und folge den Anweisungen auf der Überraschungs-Karte.

- Um das **Haus** zu betreten, musst du die Tür überwinden mit einer ausreichend hoch gewürfelten Zahl (du brauchst nicht die exakte Zahl). Stelle drinnen deine Figur in ein nicht besetztes Zimmer. Nimm die oberste Karte vom Zimmer-Stapel, lese sie laut vor und lege sie offen vor dir ab. Dein Spielzug endet hier. Jede eingesparte oder verschwendete Energie wird zu Beginn deines nächsten Spielzugs berechnet.

Das von dir gewählte Zimmer darf nicht von einem anderen Spieler bewohnt sein und du darfst nicht länger als eine Runde im selben Zimmer bleiben. Beim nächsten Spielzug kannst du jedoch entscheiden, im Haus zu bleiben und einfach in ein anderes Zimmer zu ziehen, ohne zu würfeln.

- Um **eines der Geschäfte** zu betreten, musst du mit deiner Spielfigur einen leeren Parkplatz davor erreichen. Die gewürfelte Zahl kann auch höher sein als die Anzahl der Felder bis zum Parkplatz.

Du darfst nicht länger als eine Runde im selben Geschäft bleiben.

Wenn du in einem Geschäft ankommst:

- Nimm die obersten beiden Karten vom Stapel, lese beide laut vor und entscheide, ob und welche du kaufen möchtest.
- Wenn du keine oder nur eine der Dienstleistungs-Karten kaufst, lege die ungenutzte/n mit der Vorderseite nach oben unter den Stapel, damit sie nach dem Ziehen der Karten darüber neu gemischt und eingesetzt werden können.
- Wenn du eine Dienstleistungs-Karte kaufst, zahle den links auf der Karte stehenden Betrag und lege sie verdeckt vor dir ab. Um diese Karte zu aktivieren, musst du ins Haus zurück. Beim Reingehen nimm eine Verhaltens-Karte und decke die Dienstleistungs-Karte auf. Du erhälst die Energieeinsparung rechts auf der Karte als Adventcoins ab deinem nächsten Spielzug.

Strategie-Tipp:

Kaufen oder nicht kaufen? Dienstleistungs-Karten zu kaufen, hilft dir, Energie und Geld zu sparen. Aber wenn du nicht genug Geld hast

oder die Produkte im Geschäft weniger effizient sind als die bereits im Haus betriebenen, brauchst du sie nicht kaufen.

Die Energiemünzen

Wenn du zur Ladestation gehst, kannst du die Energiemünze in deiner Farbe nehmen und sie jederzeit ab deinem nächsten Spielzug verwenden.

Die Kraft der Energiemünze

1) Du kannst mit der Energiemünze eine deiner roten Verschwendungs-Karten eliminieren.

2) Wenn du eines der Geschäfte betrittst und dich entscheidest, keine der beiden Dienstleistungs-Karten aufzudecken, kannst du mit der Energiemünze eine dritte Dienstleistungs-Karte nehmen, die du dann kaufen kannst, wenn du möchtest.

Jedes Mal nachdem du deine Energiemünze eingesetzt hast, musst du sie wieder an der Ladestation ablegen, wo du sie dir sooft du willst wieder zum erneuten Einsatz holen kannst.

Du darfst nicht länger als eine Spielrunde in der Ladestation bleiben. Und nachdem du die Energiemünze eingesetzt hast, kannst du sie erst wieder verwenden, nachdem du einmal nach Hause oder in eines der Geschäfte gegangen bist.

Das Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle Karten im Haus aufgedeckt wurden. Der Gewinner ist der Spieler, der die meisten Punkte verdient hat.

Wie man die Punkte berechnet:

Rechne alle Werte rechts auf den Dienstleistungs-Karten zusammen, die du eingesetzt hast

Addiere die Summe aller Werte der Ersparnis Karten, die du gespielt hast

Subtrahiere die Summe aller Werte der Verschwendungs Karten, die aufgedeckt vor dir liegen.

Am Ende addiere 10% des Werts der Adventcoins in deinem Besitz (entferne die letzte Null von der Summe der Adventcoins).

Bereit zum Spielen?

Dann von uns allen bei Adventerra Games: Viel Spass!