

Spielablauf

Die Gruppen spielen eine Bändeliropfe, dabei hat jede Gruppe eine eigene Garnfarbe, von welcher jeder sich ein Stück um das Handgelenk bindet. Das Ziel ist es in einem (fairen und nicht zu rauen) Kampf die Bändeli vom Handgelenk der Gegner zu reißen.

Mit den Bändeli der gegnerischen Gruppen können die TN bei einem Posten (1 Pio) Kraftwerke kaufen (Liste bei Notizen)

Die Kraftwerke können bei der Gruppenbasis abgelegt werden (1 Leiter pro Gruppenbasis). Jedes Kraftwerk wirft pro Runde (5 min) eine bestimmte Zahl von Energie (Blitzsymbol) und Emissionen (Wolke) ab. Die Energie kann verwendet werden, um entweder Verbesserungen für die bereits gekauften Kraftwerke zu erwerben oder aber das Stromnetz der eigenen Gruppe auszubauen.

Die Stromnetze werden auf einer in Quadranten aufgeteilten Schweizerkarte (Umriss, gezeichnet auf Packpapier) gebaut. Dabei werden die Kraftwerke der Gruppe auf der Karte eingetragen und das Stromnetz soll möglichst viele Quadranten erreichen. Pro Quadrant kann ein Stück Stromnetz längs und eines Quer eingetragen werden. (für Kreuzungen und Richtungsänderung müssen also 2 Stücke gekauft werden). Auf der Karte sind ausserdem bestimmte Gebiete, welche der Gruppe Boni oder Malus beschern (Günstiger / teurer bauen; Emissionen, welche der Gruppe zugeschrieben werden etc.)

Verbesserungen steigern entweder die Effizienz (mehr Strom) oder die Nachhaltigkeit (weniger Emissionen).

Sobald die Zeit um ist, wird die Ausdehnung des Stromnetzes, die gesammelte Energie (beides Pluspunkte) sowie die produzierten Emissionen (Minuspunkte) bewertet und die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt.

Kraftwerke:

- Kohle - Kosten 5 Bändeli, Strom 5, Emission 4
- Atom - Kosten 7 Bändeli, Strom 7, Emission 4
- Wind - Kosten 3 Bändeli, Strom 2, Emission 1
- Pumpspeicher - Kosten 6 Bändeli, Strom 5, Emission 2
- Gas - Kosten 4 Bändeli, Strom 4, Emission 2
- Solar - Kosten 5 Bändeli, Strom 3, Emission 1