



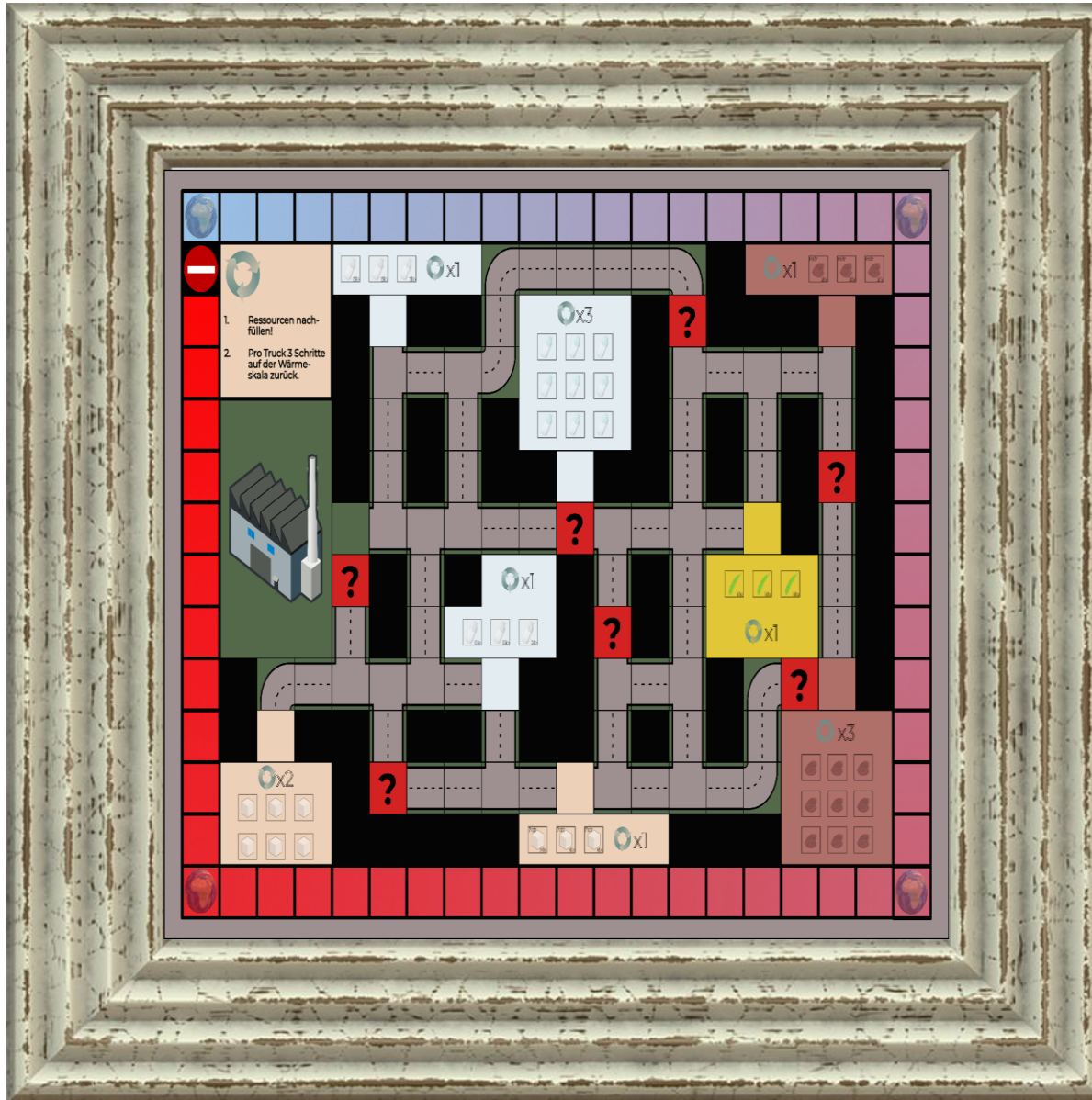
Schoko-Truckers

Klassenstufe: ab 4. Klasse

Alter: ab 10 Jahren

Anzahl der Spieler: 2-4

**(Fäch/er: Deutsch, Mathematik,
Sachkunde...)**





Spielanleitung




Ziel des Spiels

Bei diesem Spiel geht es darum, Aufträge zu erledigen, für die Ihr Punkte bekommt. Bei diesen Aufträgen müsst ihr für eine Schoko-Fabrik Zutaten sammeln.


Aber aufgepasst! Ganz so einfach ist es nicht. Eure Trucks produzieren nämlich CO_2 , wenn sie so weite Wege zurücklegen, wie sie nötig sind, damit wir am Ende leckere Schokolade im Supermarkt kaufen können. CO_2 sorgt in großen Mengen dafür, dass sich das Klima auf der Erde verändert. Dieses Phänomen wird hier im Spiel durch den Klima-Balken dargestellt. Er steigt mit jedem Schritt, den Ihr auf dem Spielfeld macht an. Die Erde schafft es zwar einen Teil auszugleichen, wenn der Klimabalken jedoch das Ende erreichen sollte, haben alle Spieler verloren!

Vorbereitung

Alle Spieler*innen erhalten zu Beginn eine Truck-Karte. Das Spielbrett wird auf dem Tisch ausgebreitet, sodass es jeder gut erreichen kann. Als nächstes füllt Ihr alle Ressourcen-Felder mit den passenden Ressourcen-Plättchen auf. Achtet dabei darauf, dass es „Bio-“ und „nicht-Bio-“ Ressourcen gibt. Die Bio-Ressourcen erkennt Ihr an der kleinen Aufschrift in der unteren rechten Ecke der Plättchen (und der Ressourcen-Felder). Stellt nun die Spielfiguren auf das Fabrik-Feld und den  Klima-Chip auf





das erste Feld des Klima-Balkens (linke obere Ecke), der um das Spielfeld verläuft. Mischt jeweils die Ereignis- und Auftragskarten und legt sie als Stapel neben das Spielfeld. Als letztes  legt Ihr den Runden-Chip zwischen die Person, die beginnt und die Person links daneben. Außerdem zieht jeder zwei Auftragskarten vom Stapel.

Alles ist aufgebaut!

Die Aufträge

Auf den Auftragskarten seht Ihr, welche Zutaten für die jeweilige Schokolade gebraucht werden. Wenn du alle Ressourcen für einen deiner Aufträge gesammelt hast, kannst du zur Schoko-Fabrik fahren und den Auftrag und die Ressourcen abgeben. Die Zahl neben dem Stern zeigt an, wie viele Punkte man für den Auftrag bekommt. Die Zahl rechts neben der Erdkugel zeigt an wie viele Felder der Klimabalken beim Abgeben des Auftrags weitergesetzt werden muss.

Der Rundenverlauf

Die jüngste Person beginnt die erste Runde. Eine Runde sieht folgendermaßen aus:

Schritt 1: Würfeln! Du darfst nun die gewürfelte Anzahl an Feldern auf dem Spielfeld setzten.

Achtung: Du musst nicht die komplette Anzahl an Feldern setzten, sondern kannst auch weniger





oder gar kein Feld rücken, denn für jedes Feld, was du deinen Truck bewegst, musst du den Klima-Chip auf dem Klimabalken ein Feld weiter rücken.

Schritt 2: Jetzt hast du mehrere Möglichkeiten:



1. Wenn du auf der Beladezone einer Kakao-, Zucker-, Milch- oder Sojafabrik gelandet bist, darfst du noch einmal würfeln und so viele Ressourcen von der Fabrik auf deinen Truck laden, wie du Augen gewürfelt hast. Auch hier musst du nicht die volle Anzahl nehmen. Achte darauf, dass dein Truck nur begrenzt Ladung transportieren kann! Lege die Ressourcen-Plättchen auf die Felder auf deiner Truck-Karte, um den Überblick zu behalten. Wenn alle Felder für Ressourcen-Plättchen belegt sind, ist dein Truck voll und du kannst nichts mehr aufladen. Du darfst keine Ressourcen „weschmeißen“. (Tipp: Wenn du mehr Ressourcen möchtest als du gewürfelt hast, kannst du nächste Runde einfach stehen bleiben und es nochmal probieren.)
2. Wenn du auf einem Ereignis-Feld landest, ziehe eine Ereignis-Karte und lies sie dir durch. Ereigniskarten können Vor- aber auch Nachteile bringen.
3. Wenn du auf einem Feld landest, auf dem ein anderer Truck steht, darfst du mit dieser Person handeln. Das heißt, Ihr könnt Ressourcen von euren Trucks tauschen, wenn Ihr wollt.





5



Nun ist dein Zug zu Ende. Gib die Würfel an die nächste Person weiter.

Nachdem alle Spieler*innen einmal dran waren, macht die Person, die die Runde begonnen hat, noch einen Zug. Bevor nun die nächste Person an der Reihe ist, werden die Ressourcen-Felder wie folgt beschrieben aufgefüllt. Der Runden-Chip wird einen Spieler weitergegeben. So wisst Ihr immer, bei wem die Runde begonnen hat und nach wem wieder aufgefüllt wird.

Das Auffüllen

Nachdem die Person, die die Runde begonnen hat, wieder dran war, ihren Zug gemacht, und den Runden-Chip weitergegeben hat, werden die Ressourcen in den Fabriken aufgefüllt.


Auf jedem Fabrikfeld steht neben dem Runden-Symbol eine Zahl (x1, x2 oder x3). Diese gibt an, wie viele Ressourcen, jeweils aufgefüllt werden dürfen. Es können maximal so viele Ressourcen aufgefüllt werden, wie Ressourcen-Felder vorhanden sind.

Außerdem wird in dieser Phase der Klima-Balken um die Anzahl der Trucks x 3 zurückgesetzt. (Wenn Ihr eine Herausforderung wollt, könnt Ihr auch nur um Anzahl der Trucks x 2 zurücksetzen.)





Spielende

Das Spiel gewinnt die Person, die zuerst 10 Punkte  gesammelt hat. Sollte der Klima-Balken das letzte Feld erreichen, haben alle verloren.

Material

Spielbrett, Chips und Karten sind im Anhang zu finden.

Würfel und Spielfiguren müssen selbst besorgt werden!

