

RAWSIKO

MATERIALS AROUND US

REGEL- HANDBUCH

ANZAHL SPIELER*INNEN: 3-5

EMPFOHLENES ALTER: 10+

RAWsiko has been developed as part of
Raw MatTERS Ambassadors at Schools



RAWsiko was created by:



National Research Council of Italy

The digital versions of RAWsiko have been developed by:



This activity has received funding from the European Institute of Innovation and Technology (EIT), a body of the European Union, under the Horizon 2020, the EU Framework Programme for Research and Innovation

HINTERGRUND

Das Spiel ist in einer Zukunft angesiedelt, in der China, der grösste Exporteur wichtiger Rohstoffe, beschlossen hat, seine Grenzen zu schliessen und jeglichen Kontakt mit dem Rest der Welt zu unterbinden. Angesichts dieser Entscheidung hat ein verzweifelter «Rohstoff-Rush» begonnen.

Jede*r Spieler*in steht an der Spitze eines riesigen Unternehmens, das in verschiedenen Branchen tätig ist (die Zielkarte, die er zu Beginn des Spiels erhält, zeigt dies an) und sein* ihr Vermögen (die durch die Spielfiguren dargestellt werden) auf der ganzen Welt verteilt, um sich die benötigten kritischen Rohstoffe zu sichern und andere konkurrierende Unternehmen von ihnen fernzuhalten.

SYMBOLE



Handelskonflikt



Info



Rohstoffe



Landbesitz



Nächster
Spieler



Spielrunden



Vermögenseinsätze



Menü



Anonymer
Spieler



Spieleinstellungen



Detaillierte
Ziele



Aktueller
Spieler



Aktionsphase



Chat



Vermögen



Investmentphase



Spiel-Server-
Status



Handel mit
China

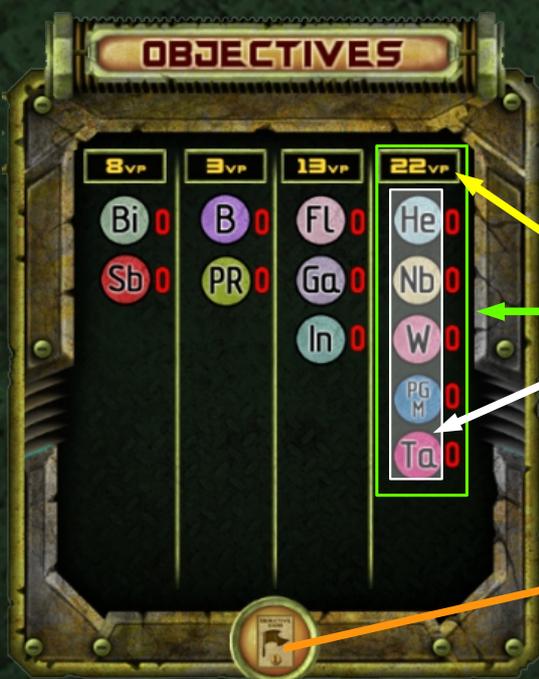
EINSTELLUNGEN



Einstellungsfeld: (links) Optionen, die im aktuellen Spiel verwendet werden;
(rechts) Informationen zum Spieler-Avatar und Einstellungen

SPIELEINSTELLUNGEN

Jede*r Spieler*in erhält nach dem Zufallsprinzip eine Reihe von Zielen, die aus einer Liste von Aufgaben bestehen, die erfüllt werden müssen, um zu punkten und das Spiel zu gewinnen. Die Ziele werden im Feld «Ziele» unten rechts angezeigt und können durch Klicken auf die Schaltfläche am unteren Rand des Feldes erweitert werden.



Beispiel für ein Spielziel, zusammengesetzt aus 4 Aufgaben: Flammenhemmende Mittel (8 SP), Düngemittel (3 SP), Digitalkameras (13 SP) und Medizinische Geräte (22 SP)

Siegpunkte (SP)

Aufgaben

Benötigte Rohstoffe



Zieldetails

Dann wählen alle Spieler*innen ihre Startgebiete auf der Karte und setzen ihr erstes Vermögen ein. Die genaue Anzahl und der Ablauf hängen von der Anzahl der Spieler*innen ab und davon, ob die Option «Erweiterte Spieleinstellungen» aktiviert ist oder nicht.

Startaufstellung (Einfache Einstellungen)

Bei dieser Variante kann jede*r Spieler*in frei wählen, in welchen Gebieten der Welt er das Spiel beginnt, um möglichst nahe an den Rohstoffen zu sein, die er für seine Ziele benötigt.

Jede*r Spieler*in wählt einen Kontinent, indem er in das leere Porträt daneben klickt, und wählt dann einige angrenzende Gebiete, indem er sie anklickt; dann macht der*die nächste Spieler*in dasselbe, und so weiter. Wenn alle Spieler*innen einen Kontinent und einige Gebiete auf diesem Kontinent gewählt haben, kann jede*r einen zweiten Kontinent wählen und das Gleiche noch einmal tun, diesmal in umgekehrter Reihenfolge (d. h. die Reihenfolge ist umgekehrt).

Wenn es noch unbesetzte Kontinente auf dem Spielplan gibt, muss man immer einen dieser Kontinente wählen; man kann niemals einen Kontinent wählen, auf dem bereits zwei Spieler*innen stehen, oder denselben Kontinent zweimal wählen. Natürlich darf man auch nie ein Gebiet wählen, das bereits einem* einer anderen Spieler*in gehört.

Je nach Anzahl der Spieler*innen ist die Anzahl der Gebiete, die jede*r Spieler*in wählen kann, unterschiedlich:

- 3 Spieler*innen: 3 Gebiete auf dem ersten Kontinent, 2 Gebiete auf dem zweiten Kontinent
- 4 oder 5 Spieler*innen: 2 Gebiete auf dem ersten Kontinent, 1 Gebiet auf dem zweiten Kontinent



Beispiel für einen Startzug: Sun hat Ozeanien als ihren ersten Kontinent gewählt, dann hat sie ihre Startgebiete gewählt: Vietnam, Neuguinea und Australien

Startaufstellung (Erweiterte Einstellungen)

Wenn die Option «Erweiterte Spieleinstellungen» aktiviert ist, können die Spieler*innen ihren Startkontinent nicht mehr selbst wählen. Alle anderen Regeln gelten weiterhin.

Anfängliches Vermögen einsetzen

Wenn alle Spieler*innen ihre Startkontinente und -gebiete ausgewählt haben, können sie den Rest ihres Startvermögens verteilen. Diese Vermögen können nur in Gebieten platziert werden, die dem*der Spieler*in bereits gehören.

Klicken Sie auf ein Gebiet, um 1 zusätzliches Vermögen darauf zu platzieren. Die Anzahl der Vermögenseinheiten, die Sie noch auf der Karte platzieren können, ist auf der Spielertafel oben links zu sehen.



Beispiel für einen Startzug: Sun hat hier 3 Vermögenseinheiten eingesetzt, 2 auf Vietnam und 1 auf Neuguinea, und sie muss weitere 3 platzieren, um ihren Zug abzuschliessen

DAS SPIEL SPIELEN

Sobald die Startaufstellung abgeschlossen ist, beginnt das eigentliche Spiel. Jedes Spiel von RAWsiko ist in Runden unterteilt (Sie können die Anzahl der Runden, die Sie spielen möchten, im Optionsmenü ändern). In jeder Runde haben alle Spieler*innen nacheinander die Möglichkeit, ihre Vermögen auf dem Spielplan zu bewegen, um leere Gebiete zu besetzen oder sie anderen Spieler*innen wegzunehmen.

Um einen bestimmten Rohstoff zu kontrollieren, muss ein*e Spieler*in ein beliebiges Gebiet auf dem Spielbrett kontrollieren, in dem dieser Rohstoff vorhanden ist. Der Besitz mehrerer Exemplare desselben Rohstoffs hat keine praktische Auswirkung (abgesehen von der Garantie, dass man den Besitz über den Rohstoff behält, wenn man ein Gebiet verliert, in dem es vorkommt).

Die Rohstoffe, die Sie bereits besitzen, sind auf dem Spielplan grün hervorgehoben. Die Rohstoffe, die Sie nicht besitzen, die Sie aber benötigen, um eines oder mehrere Ihrer Ziele zu erreichen, sind orange hervorgehoben.



Beispiel für das Hervorheben von Rohstoffen: Sun besitzt bereits alle grün hervorgehobenen Rohstoffe, während sie alle von ihrem Ziel verlangten orange hervorgehobenen Rohstoffe besorgen muss

ZÜGE

Jede Spielrunde ist in zwei verschiedene Phasen unterteilt.

Investitionsphase

[In der allerersten Runde des Spiels wird die Investitionsphase nicht gespielt]

Jede Investitionsphase stellt den Beginn einer neuen Runde dar und wird vor allen anderen Aktionen durchgeführt. Alle Spieler erhalten und platzieren in dieser Phase zusätzliche Vermögenseinheiten. Die Vermögen, die jede*r Spieler*in erhält, entsprechen der Anzahl der verschiedenen Rohstoffe, die er*sie zu Beginn der Runde besitzt, geteilt durch 3 und aufgerundet (jeder Rohstoff zählt immer als 1, auch wenn man es in mehreren Gebieten kontrolliert). Eine Vorschau darauf, wie viele Rohstoffe jeder Spieler bei seinem aktuellen Stand in der nächsten Investitionsphase erhalten würde, ist im Spielstatusfenster oben rechts zu sehen. Diese neuen Vermögenseinheiten können von den Spielern in jedem beliebigen Gebiet platziert werden, das sie bereits kontrollieren. Klicken Sie einfach auf ein Gebiet, das Sie besitzen, um 1 Ihrer neuen Vermögen darauf zu platzieren.



Beispiel für eine Investitionsphase: Sun hatte 4 Vermögen zu platzieren (links) und hat 2 in der Ukraine und 2 in der Türkei platziert (rechts)

Aktionsphase

Wenn alle Vermögen platziert wurden, kann der erste Spieler seine Aktionsphase spielen. Der*die Spieler*in kann seine Vermögen in ein beliebiges angrenzendes Gebiet (oder ein durch eine gestrichelte Linie auf der Karte verbundenes Gebiet) bewegen. Sobald ein*e Spieler*in die Aktionsphase beendet hat, beginnt der*die nächste Spieler*in, und so weiter.

Um Ihre Vermögen von einem Gebiet in ein anderes zu verschieben, klicken Sie zunächst auf das Startgebiet, dann auf das Zielgebiet und auf die Leiste unten links, um die Anzahl der zu verschiebenden Vermögenseinheiten einzustellen (+ und -), und drücken Sie die Schaltfläche "✓", um die Verschiebung zu bestätigen. Wenn Sie Ihre Meinung ändern, drücken Sie auf die Schaltfläche "X", um die Auswahl aufzuheben.



Beispiel für einen typischen Zug: Der aktuelle Spieler hat sich entschieden, Indien zu besetzen, er bewegt 2 Vermögenseinheiten von Vietnam aus



Beispiel: Sun hat in der Ukraine insgesamt 4 Vermögenseinheiten, aber sie kann nur 2 davon einsetzen

Jedes einzelne Vermögen kann in jeder Aktionsphase nur einmal bewegt werden. Damit Sie den Überblick behalten, welche welches Vermögen Sie in der aktuellen Runde bereits bewegt haben, werden auf jedem Ihrer eigenen Gebiete zwei Zahlen angezeigt: Die erste Zahl zeigt an, wie viele Vermögenseinheiten in diesem Gebiet nicht bewegt wurden und daher noch eingesetzt werden können, die zweite Zahl gibt an, wie viele Sie insgesamt in diesem Gebiet haben. Wenn die erste Zahl in einem Gebiet 0 ist, können in diesem Gebiet bis zu Ihrer nächsten Runde keine Aktionen durchgeführt werden. Wenn das Gebiet, in das der*die Spieler*in Vermögenseinheiten verschieben möchte, leer ist, erhält er sofort die Kontrolle über das Gebiet und alle seine Rohstoffe. Befinden sich bereits ein oder mehrere Vermögenseinheiten eines anderen Spielers auf dem Gebiet, beginnt automatisch ein Handelskonflikt, um zu entscheiden, ob der bisherige Besitzer die Kontrolle über das Gebiet behält oder ob es vom neuen Besitzer übernommen wird.

Wenn ein Kampf stattfindet, ist die maximale Anzahl an Vermögenseinheiten, die beide Spieler*innen einsetzen können, auf 3 begrenzt, auch wenn sie mehr auf den beiden Gebieten haben. Der*die Verteidiger*in verteidigt immer automatisch mit so vielen Vermögen wie möglich, während der*die Angreifer*in die Anzahl der zu verwendenden Vermögen wie üblich auf dem unteren linken Feld ändern kann. Der Handelskonflikt wird vom Spiel automatisch nach den folgenden Regeln entschieden:

- Sowohl der*die Angreifer*in als auch der*die Verteidiger*in würfeln so viele Würfel wie die Anzahl der Vermögen, mit denen sie angreifen/ verteidigen.
- Das höchste Ergebnis der angreifenden Seite wird mit dem höchsten Ergebnis der verteidigenden Seite verglichen; wenn beide Spieler*innen mindestens zwei Würfel geworfen haben, wird das zweithöchste Ergebnis der angreifenden Seite mit dem zweithöchsten Ergebnis der verteidigenden Seite gepaart; wenn beide drei Würfel geworfen haben, werden die beiden letzten verbleibenden Ergebnisse gepaart.
- Wenn ein*e Spieler*in mehr Würfel geworfen hat als der*die andere, werden alle verbleibenden Ergebnisse (die niedrigsten) einfach ignoriert.

- Für jedes auf diese Weise verglichene Ergebnispaar verliert der*die Spieler*in, der das niedrigste Ergebnis erzielt hat, ein Vermögensplättchen, das vollständig vom Spielplan entfernt wird. Im Falle eines Gleichstands verliert immer die angreifende Seite eine Vermögenseinheit.



Beispiel für einen Handelskonflikt: Sun greift Deutschland von der Türkei aus an, indem sie mit 3 Vermögen agiert. Sawyer kann nur mit 2 verteidigen

Wenn alle Vermögenseinheiten der verteidigenden Seite während des Kampfes zerstört wurden, werden alle verbliebenen Einheiten der angreifenden Seite automatisch auf das eroberte Gebiet bewegt. Wenn der*die Verteidiger*in nach dem Zusammenstoß noch Vermögen auf dem angegriffenen Gebiet hat, ist der Angriff fehlgeschlagen und der*die Verteidiger*in behält den Besitz über das Gebiet. Man kann versuchen, dasselbe Gebiet mehrmals pro Runde zu erobern, solange man Einheiten hat, die sich dorthin bewegen können. Bitte beachten Sie auch, dass ein Vermögen, das an einem Handelskonflikt teilgenommen hat, der mit einem Verlust für den*die Angegriffene*n endete, nicht als «bewegt» zählt.



Beispiel für die Ergebnisse des Handelskonflikts: Sun hat ihren Angriff komplett verloren. Mit ihren 3 Vermögen konnte sie nicht gegen die 2 von Sawyer gewinnen

AUSSCHIEDEN EINES SPIELERS

Wenn ein*e Spieler*in keine Vermögensplättchen mehr auf dem Spielbrett hat, scheidet er*sie sofort aus dem Spiel aus und kann nicht mehr in irgendeiner Weise tätig werden. Das Ausscheiden zählt als automatischer Verlust, auch im Vergleich zu Spieler*innen, die 0 Punkte erzielt haben, aber bis zum Ende des Spiels überlebt haben.

Optionale Regel: Monopol-Würgegriff

Wenn die «Optionale Regel: Monopol-Würgegriff» aktiviert ist, wird der Rundenzähler jedes Mal, wenn ein*e Spieler*in aus dem Spiel ausscheidet, sofort um eins weitergeschaltet (das Spiel verkürzt sich also um eine Runde pro ausgeschiedenen Spieler*innen). Die Regel gilt nicht, wenn ein*e Spieler*in in der letzten Runde des Spiels ausgeschieden ist.



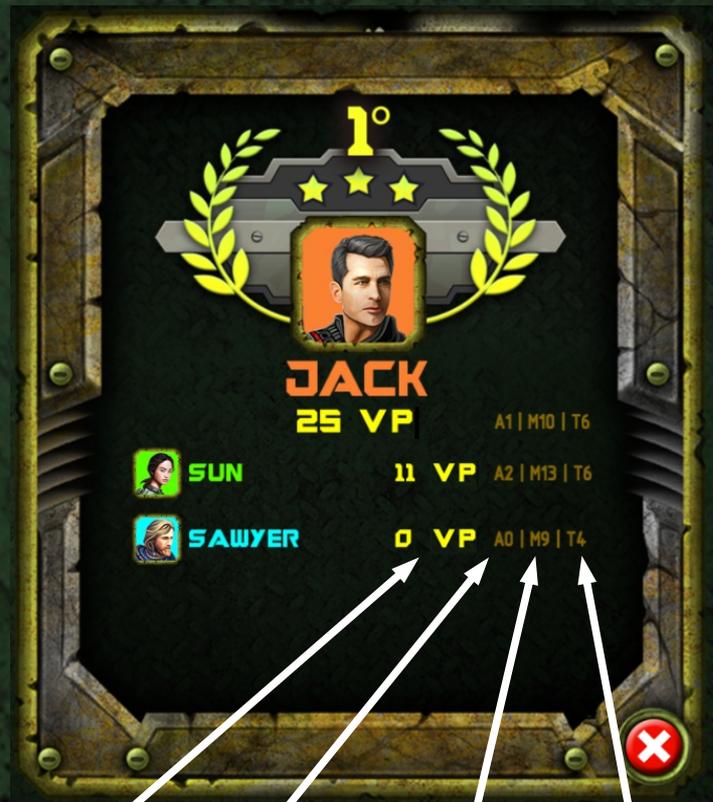
Das "X"-Symbol auf der Sanduhr zeigt an, dass «Monopol-Würgegriff» aktiv ist

ENDE DES SPIELS

Wenn die letzte Runde abgeschlossen ist, endet das Spiel und ein*e Sieger*in wird ermittelt.

Ein*e Spieler*in erhält die Punkte für jede Aufgabe in seinen Zielen, wenn er alle dafür benötigten Rohstoffe besitzt, wie in den Aufgaben selbst angegeben (der Besitz von nur einigen der für eine Aufgabe benötigten Rohstoffe bringt keine Punkte).

Der*die Spieler*in, der*die die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt. Wenn zwei oder mehr Spieler*innen die gleiche Punktzahl haben, gewinnt der*diejenige, der*die die meisten Aufgaben abgeschlossen hat, dann die meisten Rohstoffe insgesamt kontrolliert und schliesslich die meisten Gebiete kontrolliert.

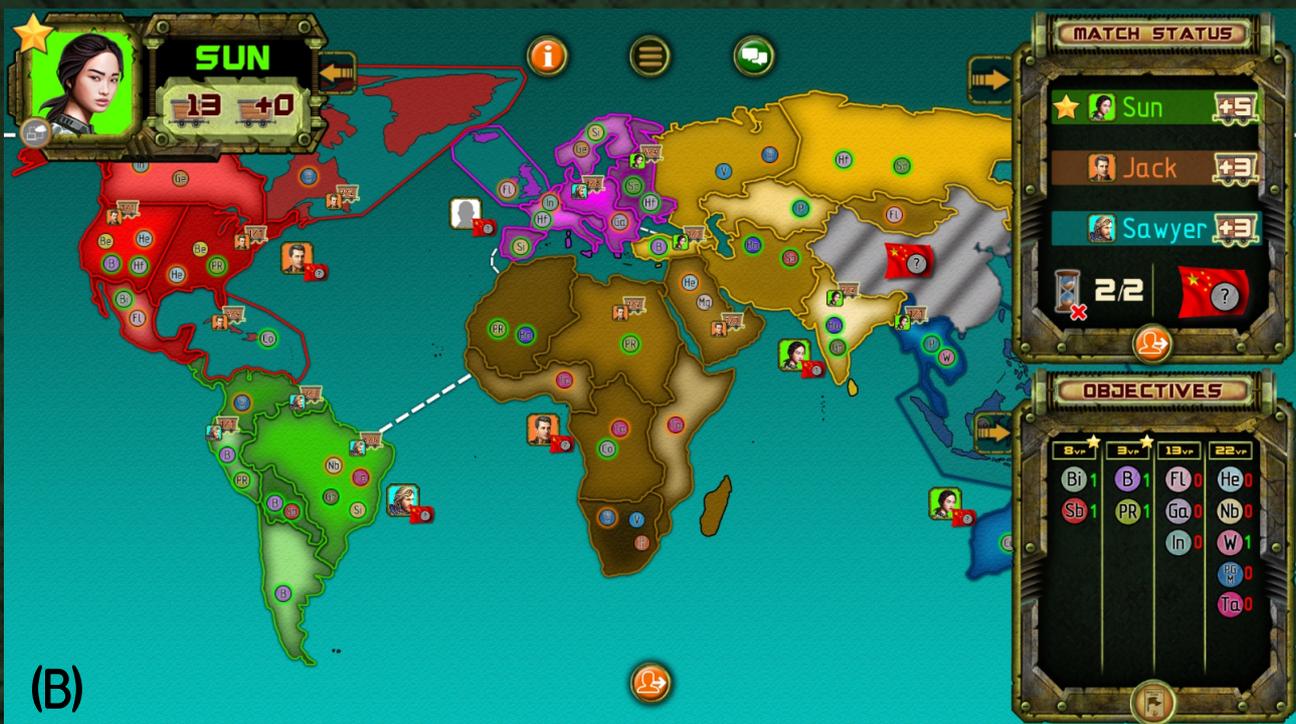
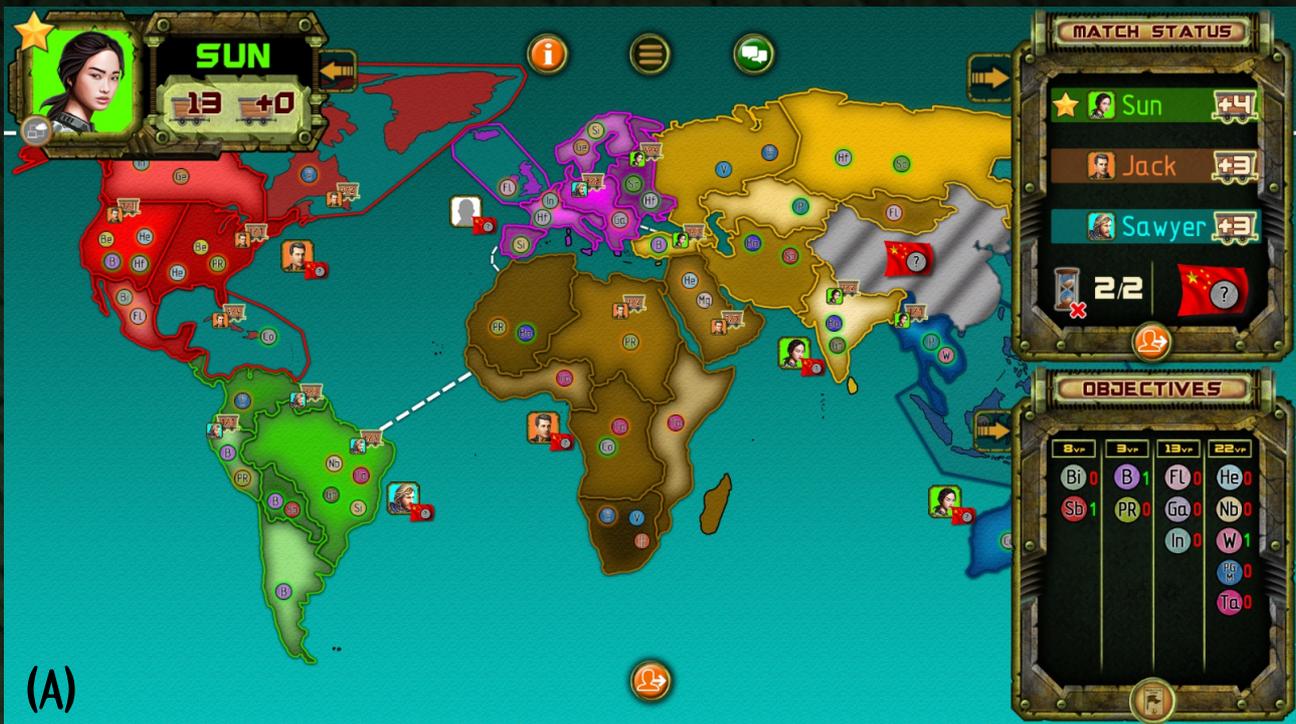


Siegpunkte Aufgaben Rohstoffe Gebiete

Optionale Regel: Handel mit China

Wenn die Option «Optionale Regel: Handel mit China» aktiv ist, findet unmittelbar vor der Berechnung der Spielerpunkte ein zusätzliches Ereignis namens «Handel mit China» statt.

Durch den Handel mit China kann jede*r Spieler*in die Kontrolle über einen zusätzlichen Rohstoff seiner*ihrer Wahl für jeden Kontinent erlangen, auf dem er*sie exklusiv vertreten ist (d.h. er*sie besitzt mindestens ein Gebiet auf diesem Kontinent und kein*e andere*r Spieler*in ist dort aktiv). Während dieser Phase kann gesehen werden, auf welchen Kontinenten Spieler*innen exklusiv vertreten sind, indem das Porträt neben jedem Kontinent angesehen wird. Aufgrund dieser Regel können die Spieler*innen jeden beliebigen Rohstoff wählen, indem sie ihn einfach auf dem Spielplan anklicken. Rohstoffe, die auf diese Weise beansprucht werden, werden zu den eigenen Rohstoffen hinzugefügt und tragen somit auch zur Vervollständigung der Aufgaben bei.



Beispiel für einen Handel mit China:

Sun ist die Besitzerin von 2 Kontinenten und kann überall 2 Rohstoffe auswählen (Bild A), also wählt sie Bismut (Bi) in Mexiko sowie Phosphatgestein (PR) in Peru, und vervollständigt auf diese Weise 2 Aufgaben ihrer Ziele (Bild B)

VIEL SPASS BEIM SPIELEN!