



DAS PLANSPIEL FÜR DIE SANITÄRWEENDE

SPIELREGELN

Das Kartenspiel Holy Shit beinhaltet die folgenden 64 Karten:

- ♻️ 16x Fäzes / Nährstoffe (doppelseitig)
- 🌱 4x Acker / Spickzettel (doppelseitig)
- 🗑️ 1x Nährstoffverlust

INFRASTRUKTURKARTEN

- 🚽 3x Wassertoilette (blau)
- 🚽 3x Chemietoilette (rot)
- 🚽 4x Trockentoilette (grün)
- 🚰 3x Kanalisation (blau)
- 🗑️ 3x Leerung (rot)
- 🌊 6x Kläranlage (blau / rot)
- 🔥 6x Verbrennung (blau / rot)
- 🚚 4x Abholung (grün)
- 🏠 4x Hygenisierung (grün)
- ♻️ 4x Kompostierung (grün)
- 🧹 3x Reinigungsarbeiten (Joker)

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler*innen bauen mit den Spielkarten Infrastrukturen zur Entsorgung der Fäzes bzw. der Wiedergewinnung von Nährstoffen. Ziel ist es, Fäzes in Nährstoffe umzuwandeln und sie zurück auf den Acker zu bringen.

VORBEREITUNG

Alle Spieler*innen erhalten 3 Fäzes / Nährstoff Karten und 1 Acker / Spickzettel Karte und legen sie vor sich ab. Die Fäzes- und die Acker-Seiten zeigen jeweils nach oben. Die Nährstoffverlust Karte wird in die Tischmitte gelegt. Die Spielkarten werden gemischt und alle Spieler*innen erhalten 5 Handkarten. Die übrigen Karten werden als Ziehstapel

auf den Tisch gelegt. Die Handkarten dürfen nur aus Infrastruktur- und Joker Karten bestehen. Bekommt ein*e Spieler*in weitere Fäzes / Nährstoff Karten ausgeteilt, werden diese zurück in den Ziehstapel gemischt und neue Infrastruktur Karten gezogen.

SPIELABLAUF

Wer zuletzt auf der Toilette war, beginnt. Die Spieler*innen legen der Reihe nach ihre Infrastruktur Karten von der Hand ab, um Entsorgungs- und Wiedergewinnungsanlagen zu bauen. Die Karten werden hierzu in den folgenden Abfolgen vertikal aneinander angelegt (siehe Acker / Spickzettel Karte):

- 🚽 Wassertoilette → 🚰 Kanalisation →
→ 🌊 Kläranlage → 🔥 Verbrennung
- 🚽 Chemietoilette → 🗑️ Leerung →
→ 🌊 Kläranlage → 🔥 Verbrennung
- 🚽 Trockentoilette → 🚚 Abholung →
🏠 Hygenisierung → ♻️ Kompostierung

Jede*r Spieler*in darf pro Zug max. 5 Karten (4x Infrastruktur + 1x Joker) legen. Für jeden Zug gibt es zwei Ablegemöglichkeiten: Entweder darf eine neue Reihe mit einer Toilettenkarte eröffnet und an dieser weiter angelegt werden oder es darf an einer bestehenden Infrastruktur Reihe angelegt werden. Sind passende Infrastruktur Karten auf der Hand, müssen sie gelegt werden.

Alle angefangenen Reihen dürfen von allen Spieler*innen genutzt werden. Es dürfen maximal zwei Reihen des gleichen Toiletten-typs gleichzeitig auf dem Tisch liegen. Wenn ein*e Spieler*in keine Karte ablegen kann, wird eine neue Karte vom Ziehstapel gezogen und eine andere Handkarte auf den Ablagestapel abgelegt. Das Anlegen ist erst in der nächsten Runde wieder erlaubt.

Ein Zug endet mit dem Ziehen von neuen Karten vom Ziehstapel, sodass Spieler*innen stets 5 Karten auf der Hand halten. Jede*r Spieler*in darf max. 3 Fäzes / Nährstoff Karten vor sich liegen haben. Hat ein*e Spieler*in bereits 3 Fäzes / Nährstoff Karten und zieht eine weitere, kommt diese auf den Ablagestapel und es darf erneut gezogen werden.

VERBRENNUNG UND WIEDERGEGWINNUNG VON NÄHRSTOFFEN

Sobald ein*e Spieler*in eine Verbrennungsreihe (blau / rot) vollendet, entsorgt sie*er Fäzes, indem eine der eigenen Fäzes Karten umgedreht auf den Nährstoffverluststapel in der Tischmitte ablegt wird. Nährstoffe gehen verloren.

Die Karte Reinigungsarbeiten dient als Joker. Sie wird zum Vollenden auf die Toilette einer vollständigen Verbrennungsreihe (blau / rot) gelegt. Die Toilette ist außer Betrieb und die*der Spieler*in behält ihre Fäzes. Es werden keine Fäzes entsorgt.

Wenn eine Kompostierungsreihe (grün) vollendet wird, wird die Fäzes Karte behalten und umgedreht auf die eigene Ackerkarte gelegt: Nährstoffe werden zurückgewonnen.

Eine vollendete Reihe wird abgeräumt und auf den Ablagestapel gelegt. Der Ablagestapel kann jederzeit in den Ziehstapel gemischt werden; Spätestens, wenn der Ziehstapel aufgebraucht ist.

Sollten Spieler*innen eine Reihe vervollständigen und keine Fäzes Karten mehr haben, wird die Reihe nicht abgeräumt und die*der nächste Spieler*in muss die Reihe nutzen, um eine Fäzes Karte zu entsorgen oder zu recyceln. Auch hier kann der Joker bei den Verbrennungsreihen (blau / rot) eingesetzt werden.

ENDE DES SPIELS

Wer zuerst drei Fäzes erfolgreich in Nährstoffe umgewandelt auf den Acker gelegt hat, gewinnt das Spiel.

TRANSFER UND REALITÄTSBEZUG

Weiterführende Informationen zur Sanitär- und Nährstoffwende bietet das Diskussionspapier „Ressourcen aus der Schüssel sind der Schlüssel“. Scanne dazu den QR-Code oder besuche die folgende Webseite:

<https://www.naehrstoffwende.org>

