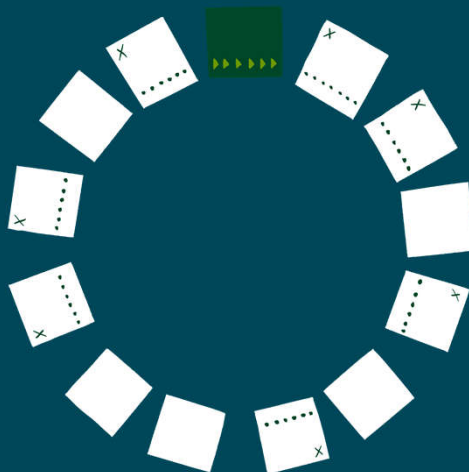


Grundregeln 1

Karte aufdecken, wenn

Bei Spielbeginn



REGELKARTE

Löst aus: Grundregeln 2 bereitlegen

Grundregeln 1

Spielziel:

Du sammelst möglichst viele **Ordner**. Gesammelte **Ordner** stehen für das erledigte kommunale Tagesgeschäft und deine Pflichtaufgaben, für welche du in deiner Kommune verantwortlich bist.

Ablauf

Die pünktlichste Person, bzw. wer als erstes am Tisch saß, beginnt. Die Spielzüge beginnen immer mit **Würfeln** und Ziehen, wobei die Spieler:innen der Reihe nach würfeln und mit ihrer **Spielfigur** voranziehen.

Wer auf einem **Spielfeld** mit strategischer oder operativer kommunaler Aufgabe landet, erhält **1 Ordner** für geleistete kommunale Arbeit.

Wer auf ein **leeres Spielfeld** gelangt, setzt aus.

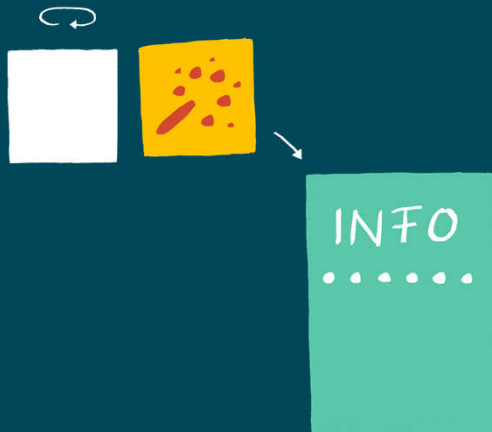
Wer zum Feld Start kommt, gibt als geleistete kommunale Arbeit **1 Ordner** ab und wartet auf dem Feld Start bis alle anderen Mitspieler:innen die erste Runde geschafft haben.

Sobald alle auf Start angekommen sind, kommt **Grundregel 2** ins Spiel. Wichtig: Merkt euch für jede bereitgelegte **Regelkarte**, wann genau diese aufgedeckt wird.

Grundregeln 2

Karte aufdecken, wenn

Eine Runde kommunale Aufgaben
erledigt



REGELKARTE

Löst aus: Regeln 1 und 2 bereitlegen

Grundregeln 2

Zweites Spielziel: Sammle weiterhin möglichst viele **Ordner**, kommunale Aufgaben bleiben dein Tagesgeschäft. Zusätzlich realisiert ihr gemeinsam ein **systemveränderndes Projekt**. Das Spiel endet, wenn ihr das Rollout geschafft habt.

Erweiterter Spielaufbau:

1. Klappt die **Projekt-Landkarte** auf und verteilt die **Projekt-Infokarten** an alle Spieler:innen. Die Inhalte sind erst ab Projektstart relevant.
2. Deckt die **weißen Spielfelder** auf.
3. Jede:r Spieler:in erhält je eine zufällig ausgewählte **Stärkenkarte** für Menschen & Organisation und legt sie auf das eigene **Entwicklungsfeld**.

Ablauf

Wie zuvor macht ihr der Reihe nach euren Zug. Zusätzlich gilt:

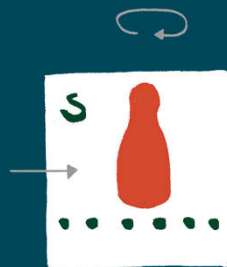
1. Auf einem **Spielfeld** mit strategischer oder operativer kommunaler Aufgabe hast du nun zwei Möglichkeiten:
 - a) Wie bisher: Kommunale Arbeit; du kriegst **1 Ordner**.
 - b) Neu: Du nimmst eine **Stärkenkarte** von einem der 6 Stapel und sammelst diese auf deinem **Entwicklungsfeld**. Dafür kriegst du **keinen Ordner**.
2. Wer auf oder über **Start** kommt, gibt **1 Ordner** ab und wartet nicht mehr auf die Anderen.
3. Für **1 Ordner** darf man nach dem Ziehen **1 Feld** vor oder zurück gehen.

Regeln 1 und 2 zum Aufdecken bereitlegen.

1

Karte aufdecken, wenn

Spieler:in möchte eine Stärkenkarte nehmen



REGELKARTE

Löst aus: Regel 3 bereitlegen

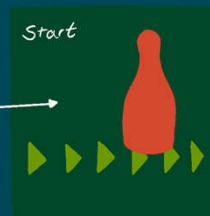
1 Spieler:in möchte eine Stärkenkarte nehmen

1. Wer sich auf einem **Spielfeld** für eine **Stärkenkarte** entscheiden möchte, macht folgende Schritte:
Stärkenkarte (6 Stapel) passend zum **Spielfeld** wählen, auf dem deine **Spielfigur** gelandet ist: kommunale Aufgabe S, P, F etc. muss auf der **Stärkenkarte** erscheinen.
Beispiel: **Spielfigur** steht auf **Spielfeld S**
Strategieentwicklung. Auf der **Stärkenkarte** muss der Buchstabe S erscheinen.
Hinweis: Erscheint der Buchstabe S auf keiner **Stärkenkarte**, ist nur kommunale Aufgabe möglich.
 2. Gesammelte **Stärkenkarten** zeilenweise bei Menschen oder Organisation auf **Entwicklungsfeld** ablegen;
 3. **Spielfeld**, auf dem deine **Spielfigur** steht, umdrehen:
Ab jetzt bekommt ihr auch 1 **Ordner**, wenn ihr euch auf diesem **Spielfeld** für eine **Stärkenkarte** entscheidet.
- Regel 3** zum Aufdecken bereitlegen.

2

Karte aufdecken, wenn

**Spieler:in kommt ohne Ordner über
Start**



REGELKARTE

2 Spieler:in kommt ohne Ordner über Start

Du hast nach einer Spielrunde **keinen Ordner** zum Abliefern?

1. In der kommenden Runde darfst du auf den **Spielfeldern** nur kommunale Aufgaben machen und **keine Stärkenkarte** nehmen oder am Projekt wirken.
2. Den fehlenden **Ordner** musst du nicht nachliefern.

3

Karte aufdecken, wenn

**3 Stärkenkarten in einer Zeile bei
Mensch ODER Organisation**



REGELKARTE

Löst aus: Regel 4 bereitlegen

3 Eine Zeile ist mit 3 Stärkekarten komplett

Eine Zeile deines **Entwicklungsfelds** ist komplett, d.h. bei „Mensch“ oder „Organisation“ liegen **3 Stärkekarten** in einer Reihe.

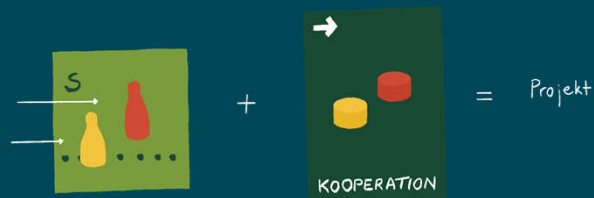
1. **1 Stärkenstein** aus deinem Vorrat auf das Kooperationsfeld der **Projekt-Landkarte** legen.
2. Wenn du auf einem beliebigen **Spielfeld** einen oder mehrere Player triffst, die mindestens **1 Stärkenstein** im Kooperationsfeld haben, könnt ihr das systemverändernde Projekt starten oder voranbringen. Das Starten einer Projektphase erfolgt immer anstatt einer anderen Aufgabe (kommunale Aufgabe, **Stärkenkarte** oder **Wunderkerze** nehmen). Einen **Ordner** gibt es dafür nicht.

Regel 4 zum Aufdecken bereitlegen..

4

Karte aufdecken, wenn

**Zwei Spieler:innen treffen sich und
möchten das Projekt starten/
voranbringen**



REGELKARTE

Löst aus: Regel 5, 6 und 7 bereitlegen

4 Projekt starten und voranbringen

Ihr trefft euch auf einem **Spielfeld** und habt min. je **1 Stärkestein** im Kooperationsfeld → Systemverändernde Projekt starten/ voranbringen:

1. **Stärkenkarten:**

- 2, 3 bzw. 4 **Stärkenkarten** von **Entwicklungsfeld** der Beteiligten auswählen, um Hürden zu überwinden (siehe **Projekt-Infokarte**); Auswahl begründen;
- **Stärkenkarten** auf **Projekt-Landkarte** zu passender Projektphase 1, 2 oder 3 ablegen;
- **Stärkenkarten** auf **Entwicklungsfeld** nicht ersetzen; leeres Feld mit **Stärkenstein** kennzeichnen.

2. **Stärkensteine:** Je **1 Stärkenstein** der Beteiligten vom Kooperationsfeld zu einem Turm stapeln und auf erstes Feld der entsprechenden Projektphase 1, 2 oder 3 stellen.

3. **Fixkosten:**

- Projektphasen kosten **2, 3 oder 4 Ordner**
- Projektbeteiligte können je Spielzug **1 Ordner** auf **Projekt-Landkarte** zur laufenden Projektphase ablegen;
- Projekturm auf das Feld vor dem letzten **Ordner** vorrücken.

4. **Vetos** beginnen ab jetzt zu wirken.

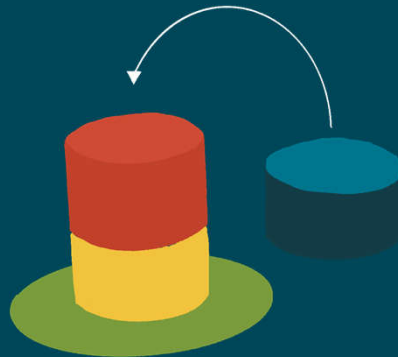
5. **Safe:** Projektphase ist abgeschlossen, sobald euer Projekturm den sicheren Bereich erreicht; ab jetzt: nächste Projektphase mit neuen Turm beginnen.

Regel 5, 6 und 7 bereitlegen

5

Karte aufdecken, wenn

**Am Projekt unbeteiligte Player treffen
auf Projektbeteiligte und möchten
ebenfalls an Bord kommen**



REGELKARTE

5 Player an Bord holen

Treffen Projektbeteiligte auf einem **Spielfeld** andere, noch unbeteiligte Player, so können diese an Bord des Projekts kommen, sofern diese einen **Stärkenstein** im Kooperationsfeld haben.

1. **1 Stärkenstein** der neuen Projektbeteiligten Person aus Kooperationsfeld auf den Projekturm stapeln.
2. Einsatz: Die Integration des neuen Mitglieds kostet **1 extra Ordner**. Dieser kann vom neuen Mitglied oder anderen Projektbeteiligten kommen.

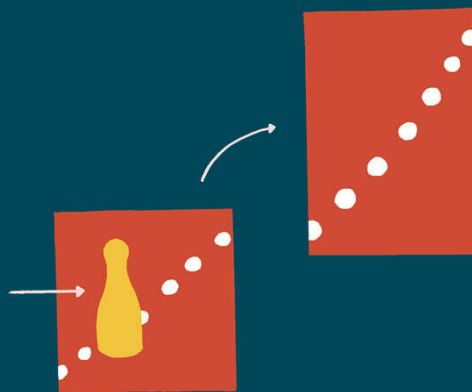
Hinweis: Die Beteiligten sollten prüfen, ob nicht gleich die nächste Projektphase gestartet werden kann, sofern die Voraussetzungen gegeben sind (siehe **Regel 4**).

6

Karte aufdecken, wenn

Der oder die Erste kommt auf ein
Vetofeld

REGELKARTE



6 Ein Player landet auf einem Vetofeld

Euer Projekt ist bedroht!

1. Du darfst einem aktiven **Veto** nicht mit vor/zurück ausweichen.
2. Oberste **Vetokarte** ziehen und laut vorlesen.
3. Bist du aktuell nicht am Projekt beteiligt, gib die **Vetokarte** an eine:n Projektbeteiligte:n.
4. Alle, die an der aktuellen Projektphase beteiligt sind, können das **Veto** abwehren, mit eigenen passenden **Stärkenkarten** oder passenden auf der **Projekt-Landkarte**.
5. Für jede nicht vorhandene **Stärkenkarte** rückt euer Projekturm 1 Feld zurück, maximal bis zum ersten Feld der aktuellen Projektphase.
6. Alle **Ordner**, die nun vor dem Projekturm stehen, müssen abgegeben werden.

7

Karte aufdecken, wenn

Rollout ist gestartet, ihr seid fast am Ziel



REGELKARTE

7 Rollout fast geschafft

Euer Projekturm steht auf dem Feld „**Roll-out fast geschafft**“ und ihr seid fast am Ziel:

1. Sobald alle Projektbeteiligten einmal auf oder über **Start** gekommen sind, rückt der Projekturm der Projektphase 3 in die sichere Zone. Der Rollout ist gelungen und ihr seid am Ziel!
2. Versucht noch so viele Player wie möglich an Bord zu holen. So lassen sich mögliche Widerstände gemeinsam bewältigen.