

inundo

Spielanleitung



SPIELREGELN

Wir gratulieren! Ihr seid gerade zum Gemeindevorsteher gewählt worden. Nun habt ihr viele gute Ideen, um einen schönen, lebenswerten Ort zu schaffen. Ihr möchtet neue Häuser bauen und einen Aufschwung von Handwerk und Landwirtschaft unterstützen. Leider gibt es in letzter Zeit in eurer Gemeinde immer häufiger Hochwasser und ihr als Gemeindevorsteher müsst gegen diese Gefahr ankämpfen. Wie wird dies unter eurer Leitung gelingen? Beschützt ihr in eurer Amtszeit eure Gemeinde und ermöglicht zugleich die versprochene Entwicklung? Werdet ihr ein so erfolgreicher Gemeindevorsteher, dass euch die Leute wieder wählen wollen? In diesem Spiel gewinnt der Gemeindevorsteher, der die meisten Häuser schützt und dabei ein lebenswertes, ansehnliches und gut wirtschaftendes Dorf geschaffen hat.

Dieses strategische Brettspiel ist geeignet für 1 bis 4 Spieler ab 15 Jahren (oder auch für 1 bis 4 Gruppen). Es dient als Bildungsbeitrag und vermittelt Grundkenntnisse zur Problematik Schutz vor Hochwasserschäden und Umgang mit Hochwasserrisiken.

SPIELELEMENTE

- 1 Spielbrett
- 4 Pläne der Überschwemmungsgebiete
- 1 Zählkarte für überflutete Häuser
- je 32 Figuren in 4 Farben
- je 20 Spielchips in 4 Farben
- 30 schwarze Spielchips
- 1 Spielwürfel
- 48 Maßnahmekarten
- 20 Ereigniskarten
- 25 Vorteilskarten
- 4 Gemeindegarten
- 12 Schlechte-Zeiten-Karten
- 8 Anleitungskarten (die den Verlauf einer Runde beschreiben)

DAS SPIELZIEL

Jeder Spieler hat das Ziel ein guter Gemeindevorsteher zu sein, den die Einwohner wieder wählen wollen. Damit das gelingt, müsst ihr vor allem die Gemeinde vor Hochwasser schützen, aber auch eine vielseitige Entwicklung der Gemeinde ermöglichen und zum Schluss die Wahl zum Bürgermeister gewinnen.

DIE SPIELELEMENTE

Spielbrett

Auf dem Spielbrett sind Häuseraufstellungen aufgezeichnet und Flüsse und Bäche, die durch die Gemeinde fließen. Weiterhin ist die Flächennutzung in der Gemeindeumgebung erkennbar.

Es ist auch Platz für die Stapel der Ereigniskarten, Vorteilskarten und Schlechte-Zeiten-Karten.

Im unteren Teil des Spielbretts befindet sich der Geldzähler (Goldstücke). Die Finanzsituation der Spieler wird mit einer Spielfigur in der Farbe des jeweiligen Dorfes dargestellt.

Plan der Überschwemmungsgebiete

Jeder Spieler bekommt einen Plan der Überschwemmungsgebiete. In diesem Plan sind historische Hochwasserereignisse eingezeichnet und die Häuser, die geschädigt wurden. Dies ist ein Hilfsmittel für die Wahl der richtigen Strategie zum Schutz der Gemeinde vor Hochwasser.

Zählkarte für überflutete Häuser (1-100)

Nach jeder Runde wird hier die Zahl der überfluteten Häuser des letzten Hochwassers mit der Spielfigur in der Farbe des jeweiligen Dorfes dargestellt.

Geschützte Häuser markieren

Zur Markierung der geschützten Häuser benutzt man die Figuren und Chips. Eine Figur schützt ein Haus auf dem Spielplan, die Chips schützen jeweils 5 Häuser, also eine ganze Reihe. Die Figuren platziert man direkt auf dem

geschützten Haus. Die Chips legt man neben die Häuserreihe, die geschützt werden soll.

Die schwarzen Chips

Die schwarzen Chips stellen „Schwarze Flecken“ dar, also Punkte an denen nicht im Sinne des Umweltschutzes gehandelt wird. Einige technische Maßnahmen sind nicht hilfreich für die Natur, ihr Einfluss ist auf den Maßnahmekarten verzeichnet. Aber auch mit einer Prozesskarte (Ereignis-, Vorteils-, Schlechte-Zeiten-Karte) kann der Spieler schwarze Chips bekommen.

Spielkarten

Das Spiel enthält fünf Kartentypen, die sich durch ihre Rückseite unterscheiden und nicht vermischt werden dürfen:



Gemeindekarten

Die Gemeindekarten stellen 4 verschiedene Gemeinden mit 4 unterschiedlichen Maßnahmestrategien dar: landwirtschaftliche, technische, umweltschonende und planerische Maßnahmen. Jeder Spieler repräsentiert einen Gemeindevertreter mit einer Strategie. Jede Ausrichtung hat den Vorteil, dass die entsprechende Gemeinde die dazugehörigen Maßnahmen kostengünstiger durchführen kann.

Beispiel: Die Gemeinde mit der Entwicklung der Landwirtschaft bezahlt bei landwirtschaftlichen Maßnahmen 1 Goldstück weniger.

Maßnahmekarten

Die Maßnahmekarten repräsentieren verschiedene Möglichkeiten des Hochwasserschutzes und sind in 6 Kartenrunden geteilt. Die Rundenummer ist auf der Rückseite der Karte eingetragen. Zu jeder Spielrunde gehört ein Kartensatz, also für die erste Runde der Satz 1, für zweite Runde Satz 2 usw. Die Maßnahmekarten enthalten 4 Maßnahmenarten, die die Spieler nutzen können:



Technische Maßnahmen (rotes Symbol auf den Spielkarten):

Hochwasserschutzmaßnahmen der technischen Flussregulierung, wie Hochwasserschutzdämme, die Kanalisierung von Flüssen oder das Anheben von Brücken.



Landwirtschaftliche Maßnahmen (blaues Symbol auf den Spielkarten):

Maßnahmen zum Gemeindeschutz vor Hochwasser durch angepasste Landwirtschaft. Dazu gehören z.B. der Anbau geeigneter Kulturpflanzen, Weideland und Dauergrünland.



Umweltschützende Maßnahmen (grünes Symbol auf den Spielkarten):

Maßnahmen der naturnahen Regulierung der Flüsse (naturnaher Gewässerausbau) und der sorgfältigen Waldbewirtschaftung.



Planerische oder operative Maßnahmen (gelbes Symbol auf den Spielkarten):

Planungsmaßnahmen und operative Maßnahmen des Hochwasserschutzes, wie z.B. Regionalplanung, Meldedienssysteme, Warnsysteme, Ausrüstung der Feuerwehren oder Gebäudeversicherungen.

Ereigniskarten

In jeder Spielrunde, nachdem die Spieler ihr Zuwendungen erhalten und Instandhaltungskosten bezahlt haben, dreht man **eine** Ereigniskarte um. Diese Karte bestimmt die Bedingungen der jeweiligen Runde. In der Regel handelt es sich um 2-3 Ereignisse, die für **alle** Spieler gelten.

Vorteilskarten

Die Vorteilskarte gibt bestimmte Begünstigungen an den Spieler, der die Karte aufgenommen hat. Falls die Spieler durch die Ereigniskarte aufgefordert werden, ziehen sie eine Karte aus dem Vorteilskartenstapel.

Schlechte-Zeiten-Karten

Die Schlechte-Zeiten-Karten bedeuten Einschränkungen für die Spieler. Sie werden nur gezogen, wenn die Spieler durch eine Ereigniskarte dazu aufgefordert werden. Es wird immer nur **eine** Schlechte-Zeiten-Karte umgedreht, die für alle Spieler die Bedingungen der jeweiligen Runde festlegt.

SPIELVORBEREITUNG

1. Das Spiel braucht viel Platz, deswegen empfehlen wir eine große Spielfläche.
2. In die Mitte dieser Fläche platzieren sie das Spielbrett.
3. Mischen sie jeweils separat die Ereignis-, Vorteils-, und Schlechte-Zeiten-Karten und legen sie diese auf die entsprechenden Plätze auf dem Spielbrett.
4. Nun werden die Kartenstapel der Maßnahmen für die 6 Spielrunden vorbereitet und neben das Spielbrett gelegt.
5. Jeder Spieler zieht eine Gemeindegarte und erhält das Spielzubehör dieser Farbe, z.B. der Spieler, der die Gemeindegarte „Entwicklung der Landwirtschaft“ zieht (blau), nimmt sich alle blauen Figuren und Chips.
6. Neben das Spielbrett legen sie die Zählkarte für die überfluteten Häuser und jede Gemeinde platziert eine Figur ihrer Farbe auf die Zählkarte.
7. Auf den Geldzähler, der im Spielplan eingezeichnet ist, platziert jede Gemeinde eine Figur ihrer Farbe bei 10 Goldstücken.
8. Jeder Spieler erhält einen kleinen Plan von den Überschwemmungsgebieten und eine Kurzanleitungskarte.
9. Jeder Spieler würfelt und der Spieler mit dem höchsten Wert beginnt das Spiel. Er dreht in der ersten Runde die Ereigniskarte um, zieht als erster die Maßnahmekarte und würfelt am Ende der Runde das Hochwasserszenario.

SPIELVERLAUF

1. Das Spiel inundo deckt einen Zeitraum von 4 Jahren ab.
2. Im 1. bis 3. Jahr spielt man pro Jahr immer zwei Runden (insgesamt werden also 6 Runden gespielt) in denen sich Hochwasser ereignen. In jeder Runde benutzt man einen der 6 Maßnahmekartenstapel entsprechend der Nummerierung (zuerst die Karten der 1. Runde, danach der 2. usw.).
3. Das 1. bis 3. Jahr verläuft gleich: in jeder Runde **wählt** der Spieler **zwei** Maßnahmekarten, die ihm helfen sollen, die Gemeinde vor Hochwasser zu schützen oder ihre Entwicklung zu ermöglichen.
4. Am Ende jeder Runde kommt das Hochwasser, das einige Häuser in der Gemeinde trifft. Die überfluteten Häuser werden auf der Zählkarte mitgezählt.
5. Am Ende des 3. Jahres vergleichen die Spieler die Anzahl ihrer überfluteten Häuser und bestimmen ihre Platzierung.
6. Ebenfalls am Ende des 3. Jahres zählen die Spieler die Siegpunkte (siehe Seite 11) zusammen.
7. Im 4. Jahr erfolgt die Wahl des neuen Gemeindevorstehers. Alle Gemeindevorsteher halten einen Vortrag darüber, was sie Gutes für die Gemeinde getan haben und was sie in Zukunft machen wollen. Zum Schluss bewerten sich die Spieler in geheimer Wahl und bestimmen so die Platzierung (siehe Seite 13).
8. Gewinner des Spiels wird der Spieler mit der besten Bewertung nach Auswertung aller drei Spielbereiche (Hochwasserschutz, Gemeindeentwicklung und Wahlergebnis).

EMPFEHLUNG FÜR DIE ERSTEN SPIELSCHRITTE

Um sich schnell mit dem Spielverlauf vertraut zu machen, empfehlen wir, das Spiel zunächst in nur 3 Jahren zu spielen: 2 Jahre (4 Runden) Hochwasserschutz und im dritten Jahr die Wahl mit Auswertung.

DER VERLAUF EINER RUNDE

Den Verlauf einer Spielrunde beschreibt die ausgeteilte Kurzanleitungskarte mit den 8 Einzelschritten:

1. Zuwendungen, Erträge, Instandhaltungen
2. Ziehen der Ereigniskarte

3. Ziehen der Vorteilskarten und Schlechte-Zeiten-Karten
4. Auswahl der Maßnahmekarten
5. Ausspielen der Maßnahmekarten
6. Schutz der Häuser (siehe Maßnahmekarten)
7. Hochwasserereignis
8. Schadensermittlung

Zuwendungen, Erträge, Instandhaltungen:

Im ersten Schritt bekommen die Spieler finanzielle Zuwendungen vom Staat (in der **ersten Runde 10**, in den **folgenden Runden 5 Goldstücke**), und eventuell können sie auch Erträge von ausgespielten Karten erhalten. In dieser Spielphase bezahlt man auch die notwendigen Instandhaltungen (siehe ausgespielte Maßnahmekarten). Wenn der Spieler die Instandhaltungen nicht bezahlt, dann verringert er den Wirkungsgrad oder die Lebensdauer der Maßnahme (siehe entsprechende Karte).

Ziehen der Ereigniskarte:

Die Ereigniskarte bestimmt die Bedingungen der Spielrunde und auch, ob eine Vorteilskarte oder Schlechte-Zeiten-Karte umgedreht wird.

Ziehen der Vorteilskarten oder Schlechte-Zeiten-Karten:

Die Vorteilskarten kann man auf den Tisch ausspielen oder man behält sie in der Hand. Ihre Wirkung kann sowohl einmalig als auch dauerhaft sein.

Die Schlechte-Zeiten-Karten wirken für **alle** Spieler **aber nur** in der aktuellen Runde.

Auswahl der Maßnahmekarten:

Jeder Spieler wählt in jeder Runde zwei Maßnahmekarten auf. Die erste Karte wählt der Gemeindevorsteher mit der höchsten Zahl überfluteter Häuser und dann folgen die Spieler im Uhrzeigersinn (in der 1. Runde entscheidet der Würfel s.o.). In gleicher Reihenfolge zieht jeder Spieler die zweite Maßnahmekarte.

Ausspielen der Maßnahmekarten:

Wenn der Spieler eine Maßnahmekarte ausspielen will, muss er für sie bezahlen. Beim Ausspielen der Maßnahmekarte werden am Geldzähler ihre Anschaffungskosten abgezogen. In einer Runde kann man maximal zwei Maßnahmekarten ausspielen. Die in einer Runde ausgespielten Maßnahmekarten legt man an seinen Platz, unter die bereits ausgespielten Maßnahmekarten aus den letzten Runden. Zum Ende des Spieles hat so jeder Spieler in der Regel 6 ausgelegte Kartenreihen. Die Effekte auf den

Maßnahmekarten wirken sofort. Die nicht ausgespielten Karten lässt man in der Hand. Man kann sie in den nächsten Runden ausspielen oder mit einem anderen Spieler tauschen, wenn es die Maßnahmekarte erlaubt. **Im gesamten Spiel dürfen je Spieler keine zwei gleichen Maßnahmekarten ausgespielt werden.**

Schutz der Häuser:

Jeder Spieler kennzeichnet mit Figuren oder Chips die Häuser, die er vor Hochwasser schützen will. Anzahl und Lage der Häuser bestimmen die ausgespielten Maßnahmekarten. Die Spieler können dieselben Häuser schützen wie ihre Gegner.

Hochwasserereignis:

Der Spieler mit der höchsten Anzahl von Hochwasser betroffener Häuser (oder in der 1. Runde der ausgewürfelte Spieler) würfelt das Hochwasser aus. Die Augenzahl auf dem Würfel bestimmt das Szenario des Hochwassersverlaufes. Für jedes Jahr sind insgesamt 6 Hochwasserszenarien vorbereitet, es gelten also in der ersten und zweiten Runde die Szenarien des 1. Jahres usw.

Die Hochwasserszenarien befinden sich in den Tabellen am Ende der Spielregeln (siehe Seite 16).

Schadensermittlung:

Entsprechend dem Hochwasserszenario, das durch Würfeln ermittelt wurde, werden allmählich die betroffenen Häuser der einzelnen Reihen vorgelesen. Spieler, deren Häuser keinen Schutz haben, schieben den Zähler der überfluteten Häuser entsprechend weiter. Wer 100 und mehr betroffene Häuser hat, beendet das Spiel.

Nach der Schadensermittlung endet diese Runde und eine weitere Runde beginnt. Der Spieler mit den meisten überfluteten Häusern beginnt die Runde.

WIRKUNG DER MASSNAHMEN

Die Wirkung der Maßnahme wird durch die Zahl der geschützten Häuser bestimmt. Diese Wirkung kann sich während des Spieles ändern. Deswegen ist auf jeder Karte die Wirkung im Bezug zur Spielrunde unten eingetragen. Die Spielrundennummer der Karte zählt man vom Ausspielen der Karte an.

Beispiel: Wenn die Karte „Flussrevitalisierung“ in der 3. Spielrunde ausgespielt wird, dann schützt sie in dieser Runde 4 Häuser (Runde 1 auf der Karte). In der 4. Runde wird diese Maßnahme 8 Häuser schützen, also 4 weitere.

EMPFEHLUNG

Für eine bessere Übersicht empfehlen wir, dass Karten mit beschränkter Lebensdauer oder Karten mit Instandhaltungskosten auf dem Tisch quer ausgelegt werden. Der Spieler hat so einen besseren Überblick über die Karten, die er in jeder Runde kontrollieren muss.

WEITERE INFORMATIONEN AUF DER MASSNAHMEKARTE

Die Maßnahmekarten beinhalten noch weitere Informationen:

- Ob diese Maßnahme naturschonend ist (grünes Blatt)
- Ob diese Maßnahme naturschädigend ist (schwarzes Blatt)
- Ob diese Maßnahme im Gebrauch zeitlich begrenzt ist oder Instandhaltungen erfordert (Text)
- Ob diese Maßnahme weitere Effekte hat, z.B. Erhöhung der Ästhetik (gelbes Sternchen)

Die besonderen Effekte der Karten wirken sofort nach dem Ausspielen.

Der besondere Effekt der Karte „Warn- und Alarmsystem“ wird erst nach der Schadensermittlung genutzt und die Anzahl der betroffenen Häuser um 4 verringert.

DIE GOLDENE REGEL

Wenn der Text auf der Karte im Konflikt mit den Regeln steht, dann hat die Karte immer Priorität.

DAS SPIELENDE

Am Ende der 6. Runde (3. Jahr), nach Ablauf und Verrechnung des letzten Hochwassers, kommt der letzte Teil des Spiels: im vierten Jahr erfolgt die Auswertung jedes Spielers und wenn 4 oder 3 Spieler im Spiel sind, dann folgt einen Wahlkampf um den neuen Gemeindevorstand.

Jeder Spieler macht eine Auswertung nach:

1. Der Anzahl der betroffenen Häuser
2. Der Anzahl der Siegpunkte
3. Dem Erfolg im Wahlkampf

1. DIE ANZAHL BETROFFENER HÄUSER

Die Anzahl der von Hochwasser gefluteten Häuser bestimmt nach der 6. Runde die Reihenfolge der Gemeindeplatzierung. Den ersten Platz in dieser Disziplin bekommt die Gemeinde mit der niedrigsten Anzahl überfluteter Häuser, Platz 4 die mit der höchsten. Wenn eine der Gemeinden im Spielverlauf die Zahl 100 überschreitet, scheidet sie sofort aus, denn die Bürger der Gemeinde haben den Gemeindevorsteher aus dem Fenster geworfen (siehe „Prager Fenstersturz“) 😊.

Beispiel für die Platzierung im ersten Spielteil nach der Anzahl betroffener Häuser:

Platzierung	Gemeinde	Häuserzahl
1	Gemeinde mit technischer Ausrichtung	65
2	Gemeinde mit umweltschonender Ausrichtung	68
3	Gemeinde mit planerischer Ausrichtung	82
4	Gemeinde mit landwirtschaftlicher Ausrichtung	91

2. DIE ANZAHL DER SIEGPUNKTE

Die Anzahl der Siegpunkte wird aus der Summe der Siegpunkte der Karten und der Summe des Punktabzugs ermittelt. Siegpunkte sind:

- a. Grüne Punkte auf den Maßnahmekarten
- b. Siegpunkte der Vorteilskarten
- c. Siegpunkte für den Einsatz aller Maßnahmearten
- d. Siegpunkte für Ästhetik

Grüne Punkte auf den Maßnahmekarten

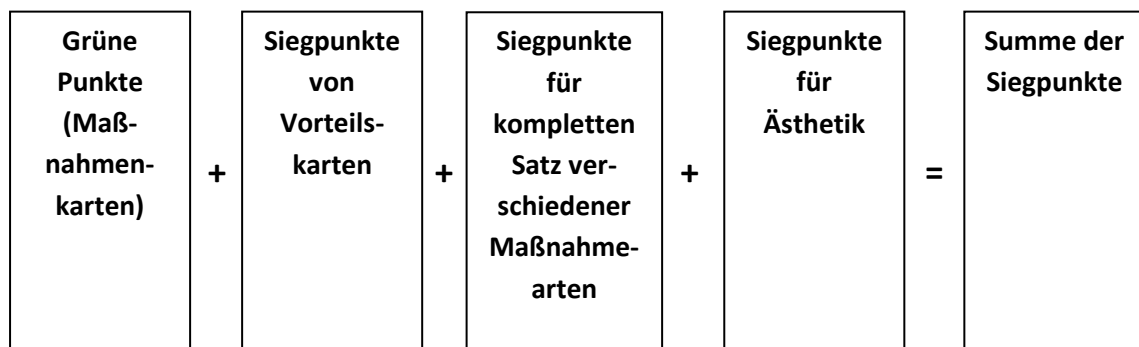
Umweltschonende, landwirtschaftliche und einige planerische Maßnahmen haben auf den Karten grüne Punkte eingezeichnet, die ihre positive Wirkung auf die Natur symbolisieren und Siegpunkten sind.

Siegpunkte für den kompletten Satz der Maßnahmearten

Siegpunkte gibt es nicht nur für die gewählte Gemeindestrategie im Hochwasserschutz, sondern auch für die Entwicklung der Gemeinde. Wenn der Spieler nach Beendigung der 6. Runde jeweils mindestens eine der vier verschiedenen Maßnahmenarten ausgelegt hat, bekommt er 15 Siegpunkte.

Siegpunkte für Ästhetik

Diese Siegpunkte belohnen das Streben der Gemeinde nach einem lebenswerten und schönen Dorf. Für jede Maßnahmekarte, die die Ästhetik der Gemeinde erhöht, erhält man einen Siegpunkt.



PUNKTABZUG

Punktabzug gibt es für:

- die schwarzen Punkte auf den Maßnahmekarten
- die im Spielverlauf erhaltenen schwarzen Chips



Schwarze Punkte sind in den Karten der technischen Maßnahmen enthalten und stellen einen negativen Einfluss auf die Natur dar. Punktabzug kann man auch während des Spieles durch die Effekte einiger Karten bekommen. Für die erhält man schwarze Chips.

AUSWERTUNG NACH SIEGPUNKTEN

Die Summe der Siegpunkte erhält man als Differenz aus der Summe aller Siegpunkte und der Summe des Punktabzuges. Das Ergebnis legt die Platzierung der Gemeinden fest.

$$\boxed{\text{Siegpunkte}} - \boxed{\text{Punktabzug}} = \boxed{\text{Finale Siegpunkte}}$$

Beispiel für die Platzierung nach Anzahl der Siegpunkte:

Reihenfolge	Gemeinde	Siegpunkte
1	Gemeinde mit landwirtschaftlicher Ausrichtung	32
2	Gemeinde mit technischer Ausrichtung	28
3	Gemeinde mit umweltschonender Ausrichtung	22
4	Gemeinde mit planerischer Ausrichtung	11

3. DER ERFOLG IM WAHLKAMPF (bei 3 oder 4 Spielern)

Im vierten Spieljahr, nachdem die vom Hochwasser geschädigten Häuser und die Anzahl der Siegpunkte ermittelt wurden, begegnen sich die Spieler im Wahlkampf. Jeder Spieler stellt seine Strategie kurz den anderen Mitspielern vor, berichtet von seinen Erfolgen beim Gemeindefschutz und in der Gemeindeentwicklung und erläutert seine Pläne für die nächste Wahlperiode.

Die Spieler bewerten sich gegenseitig oder werden durch einen unabhängigen Zuschauer eingeschätzt. Jeder Spieler vergleicht immer nur die anderen Mitspieler und schreibt anonym die Gemeindefnamen und deren Platzierungen auf einen Zettel. Wenn 4 Spieler miteinander spielen, vergibt er die Plätze eins bis drei. Bei 3 Spielern werden nur der erste und zweite Platz vergeben.

Zum Schluss muss jeder Spieler würfeln. Der Würfel stellt das sogenannte Wahlgluck dar.

AUSWERTUNG DER WAHLEN

Das Wahlergebnis wird folgendermaßen ermittelt:

Summe der Platzierung im Wahlkampf	-	Wahlg Glück (Augenzahl des Würfels)	=	Wahlergebnis
---	---	--	---	---------------------

Das Wahlergebnis bestimmt die Platzierung der Gemeinden, siehe Beispiel unten. In der Wahl siegt der, der das niedrigste Wahlergebnis hat (diese Zahl kann auch negativ sein).

Beispiel der Gemeindeplatzierung nach dem Wahlkampf:

Gemeinde	Wahlkampf- platzierung	-	Wahl- glück (Augen- zahl des Würfels)	=	Wahl- ergebnis	Platzie- rung
Gemeinde mit landwirtschaftlicher Ausrichtung	4 <i>(1. Platz+ 2. Platz+ 1. Platz)</i>	-	5	=	-1	1
Gemeinde mit technischer Ausrichtung	6 <i>(1. Platz+ 2. Platz+ 3. Platz)</i>	-	5	=	1	2
Gemeinde mit umweltschonender Ausrichtung	5 <i>(1. Platz+ 2. Platz+ 2. Platz)</i>	-	2	=	3	3
Gemeinde mit planerischer Ausrichtung	9 <i>(3. Platz+ 3. Platz+ 3. Platz)</i>	-	6	=	3	3

DIE ENDAUSWERTUNG

Die Gesamtsumme der Platzierungen aus allen drei Spieldisziplinen entscheidet über den Sieger des Spieles inundo. Sieger und somit neuer Gemeindevorsteher wird der Spieler mit der niedrigsten Summe aller Platzierungen.

In unserem Beispiel gewinnt die Gemeinde mit technischer Ausrichtung mit nur 5 Punkten:

Gemeinde	Platzierung nach Anzahl betroffener Häuser (Teil 1)	+	Platzierung nach Anzahl der Siegpunkte (Teil 3)	+	Platzierung nach den Wahlen (Teil 3)	=	Summe der Platzierungen	Endergebnis (Platz)
Gemeinde mit technischer Ausrichtung	1. Platz	+	2. Platz	+	2. Platz	=	5	1
Gemeinde mit landwirtschaftlicher Ausrichtung	4. Platz	+	1. Platz	+	1. Platz	=	6	2
Gemeinde mit umweltschonender Ausrichtung	2. Platz	+	2. Platz	+	3. Platz	=	7	3
Gemeinde mit planerischer Ausrichtung	3. Platz	-	4. Platz	+	3. Platz	=	10	4

HOCHWASSERSZENARIEN

1. Jahr (1. und 2. Runde):

Augenzahl des Würfels	Szenario (Hochwassertyp)	Lage (Feld, Fluss, Bach)	Anzahl Häuser	Häuser-summe	Betroffene Häuser und Reihen (Position auf dem Spielplan)
1	Größeres Hochwasser durch Starkregen	Westfeld Bach Ostfeld	4 2 4	10	A5,B1-3 P1-2 K5,L1-3
2	Kleines Hochwasser durch Starkregen	Ostfeld Wald	9 5	14	H4-5,G4-5, K4-5,L1-3 O1-5
3	Angeschwollener Bach	Bach	12	12	M1-5,O4-5,P1-5
4	Bach und Wald	Bach Wald	5 5	10	P1-5 O1-5
5	Angeschwollener Fluss	Fluss	14	14	A3-4,C1-5, D4-5,F4-5,N2-5
6	Angeschwollener Bach und Fluss	Fluss Bach	9 5	14	C1-3,F1-3,N1-3 P1-5

inundo SPIELANLEITUNG

2. Jahr (3. und 4. Runde):

Augen- zahl des Würfels	Szenario (Hochwassertyp)	Lage (Feld, Fluss, Bach)	Anzahl Häuser	Häuser- summe	Betroffene Häuser und Reihen (Position auf dem Spielplan)
1	Großes Sommerhochwasser	Fluss	19	26	A1-2,B5,C1-4,D4- 5,E1,F1-4,N1-5 M1-2,P1-5
		Bach	7		
2	Frühlingshochwasser	Fluss	8	29	C2-5,F2-5 J1- 5,H3-5,G4- 5,K1-5,L1-5,M5
		Ostfeld	21		
3	Hochwasser am Fluss und auf den Feldern	Ostfeld	13	26	G4-5,H3-5, J2-3,K1-4,L1-2, A4-5,B1-4 N-4-5,O1-5
		Westfeld	6		
		Wald	7		
4	Großes Frühlinghochwasser	Fluss	17	30	C1-5,D5,E1-2, F1-5,N1-3,I5 M1-5,P1-5 A3-5,B1-2
		Bach	8		
		Westfeld	5		
5	Kleines Sommerhochwasser	Ostfeld	10	26	L1-5,M1-5 A3-5,B1-2 P1-3 N4-5,O1-5
		Westfeld	6		
		Bach	3		
		Wald	7		
6	Angeschwollener Fluss	Fluss	17	24	A1-2,C1-4, D3-5,E5,F1-5,I4-5 M1-2,P1-5
		Bach	7		

3. Jahr (5. und 6. Runde):

Augenzahl des Würfels	Szenario (Hochwassertyp)	Lage (Feld, Fluss, Bach)	Anzahl Häuser	Häuser-summe	Betroffene Häuser und Reihen (Position auf dem Spielplan)
1	Angeschwollener Fluss	Fluss	43	43	A,B,C,D,E,F,I,M1-3,N
2	Großes Sommerhochwasser	Fluss Bach	40 10	50	A,B,C,D,E,F,I,N M,P
3	Großes Frühlingshochwasser	Fluss Bach Ostfeld	30 10 25	65	A1-4,B5,C1-5, D1-5,E1-5, F1-5N1-5 M,P G,H,J,K,L
4	Hochwasser im Osten	Ostfeld	45	45	G,H,I,J,K,L,M
5	Kombiniertes Hochwasser	Ostfeld Westfeld Bach Wald	10 10 12 10	42	K,L A,B M1-5,O4-5,P1-5 N,O
6	Hochwasser im Osten und am Fluss	Fluss Ostfeld	35 25	60	A,B,C,D,E,F,N G,H,J,K,L

Author: Michal Pravec® www.ekologicke-poradenstvi.cz

Graphik: Jan Drevikovsky®

SPIELELEMENTE

Gemeindekarten



Maßnahmen-
karten



Ereigniskarten



Vorteilskarten



Schlechte-Zeiten-
Karten



Spielbrett



Plan der
Überschwemmungs-
gebiete



Zählkarte der
überfluteten Häuser



Umwelt-
schützende
Maßnahme



Landwirt-
schaftliche
Maßnahme







Technische
Maßnahme



Planerische oder
operative
Maßnahme



KOPIERVORLAGE ENDAUSWERTUNG

Gemeinde	Platzierung nach Anzahl betroffener Häuser (Teil 1)	+	Platzierung nach Anzahl der Siegpunkte (Teil 3)	+	Platzierung nach den Wahlen (Teil 3)	=	Sum- me der Plat- zie- rungen	Ender- gebnis (Platz)
Gemeinde mit technischer Ausrichtung 		+		+		=		
Gemeinde mit landwirtschaft- licher Ausrichtung 		+		+		=		
Gemeinde mit umweltschonender Ausrichtung 		+		+		=		
Gemeinde mit planerischer Ausrichtung 		-		+		=		