

Werden mehrere ENIX-Karten unmittelbar hintereinander gespielt, versetzen die Spielenden in der Reihenfolge des Ausspielens die ENIX-Blackout-Kappe. Auf das Versetzen der Kappe kann nicht verzichtet werden. Werden mehrere Karten gleichzeitig gespielt, entscheidet das Los über die Reihenfolge.

Eine ausgespielte ENIX-Karte wird anschliessend zu den abgelegten Karten gelegt.

Spiel-Ende

Hat eine Spielerin von jeder Energiefarbe mindestens eine Karte in der Hand, kann sie bei Beginn der Spielrunde, **statt eine Karte auszuspielen das Spiel beenden**.

Alle Mitspielenden legen nun ihre Karten (inklusive einer eventuell gerade schon verdeckt ausgespielten Karte) offen vor sich aus und addieren die Kartenwerte. Negative Kartenwerte werden von der Gesamtsumme abgezogen. *Eine ENIX-Karte halbiert die Gesamtpunktzahl. Bei mehreren ENIX-Karten wird mehrmals halbiert.*

Wer 26 oder mehr Punkte erzielt hat, scheidet aus der Wertung aus. Unter den übrigen Mitspielenden gewinnt die Spielerin mit der höchsten Gesamtpunktzahl.

Bei Punktgleichstand gewinnt die Spielerin, die das Spiel beendet hat. (Dies gilt auch, wenn diese Spielerin nicht die höchste Punktzahl erreicht hat.)

Wir wünschen viel Spass beim Spielen und freuen uns über Rückmeldungen und Anregungen aller Art!

© 2004 Schweizerische Vereinigung für Sonnenenergie SSES,
Belpstrasse 69, Postfach, 3000 Bern 14, www.sses.ch

Initiantin des Spieles: SSES

Spielentwicklung: Murmel Spielwerkstatt und Verlag, Stefan Kögl und Andreas Rudin

Inhaltliche Ausgestaltung und Begleitbroschüre: Annuscha Schmidt und Max Blatter, SSES

Grafik: Anna Katharina Mathez, 8620 Wetzikon, im Auftrag der SSES

Produktion und Verlag: Murmel Spielwerkstatt und Verlag,
Kanongengasse 16, 8004 Zürich, www.murmel.ch, murmel@murmel.ch

V 1.0



**ein Gesellschaftsspiel für zwei bis sechs Personen
ab ca. 8 Jahren**

Spieldauer: 15 bis 45 Minuten

Einleitung

Die Welt ist in Aufruhr! Stromausfälle mit Verkehrschaos und Computerabstürzen, heftige Unwetter – Millionen von Menschen sind betroffen.

Wir haben nachgeforscht und die Ursache dieser mysteriösen "Blackouts" entdeckt:

ENIX – ein wundersames launisches Koboldwesen, das in der Sonne, in Wind und Wasser, in warmen Quellen, knorrigen Bäumen oder in der wilden Brandung der Meere zu Hause ist!

Zusammen mit ENIX erleben wir in diesem Spiel die Vielseitigkeit erneuerbarer Energiequellen, die von zentraler Bedeutung für die Zukunft der Menschen auf der Erde sind.



Spielziel

Im Spiel ENIX sammeln alle Mitspielenden **Aktionskarten**, auf denen unterschiedlichste Erscheinungs- und Nutzungsformen der folgenden sechs **erneuerbaren Energien** dargestellt sind:

Sonnenenergie, Wasserenergie, Erdwärme, Wellen- und Gezeitenenergie, Windenergie, Biomasse.

Um eine Karte zu erhalten, muss die Quelle der entsprechenden Energie besucht werden, die durch den **grossen Kreis** auf der jeweiligen **Energiekarte** dargestellt wird.

Auf den **Aktionskarten** ist oben links jeweils eine **Punktzahl** aufgedruckt, die ein Mass für die Energieausbeute darstellt. Karten mit dem Wert Null stellen Erscheinungsformen der Energien dar, die keine Nutzung durch

Menschen möglich machen. Negative Werte bedeuten, dass die Energien hier ein zerstörendes Ausmass annehmen.

Karten mit der ENIX-Figur haben eine besondere Funktion im Spiel.

Aktionskarten ermöglichen einerseits die **Fortbewegung der eigenen Spielfigur** und das Aufnehmen neuer Karten, andererseits sind die **Punkte für die Endabrechnung** wichtig.

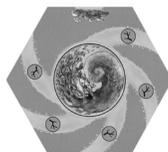
Ziel des Spiels ist es, eine **ausgewogene Mischung der verschiedenen Energien** zu erreichen, eine **möglichst hohe Punktzahl, aber nicht verschwenderisch viel**.

Das Spiel kann **beendet** werden, sobald eine Person von **jeder Energie mindestens eine Karte** besitzt.

Es gewinnt, wer die **meisten Punkte bis maximal 25** erreicht hat. SpielerInnen mit 26 oder mehr Punkten scheiden aus der Wertung aus.

Spielmaterial

- **6 sechseckige Energiekarten**
(die Quellen der einzelnen Energien)



- **72 Aktionskarten**
in den 6 Energiefarben mit unterschiedlichen Werten



- **6 Spielfiguren**
in unterschiedlichen Farben
- **Die ENIX-Blackout-Kappe**
- **Diese Spielideen**
- **Ein Begleitheft**
mit interessanten Informationen zu den erneuerbaren Energien und den Bildern der Aktionskarten



4. Neue Karten aufnehmen und ausgespielte Karten ablegen

Gelangt eine Figur während ihres Zuges auf eine neue Energiekarte, nimmt die Spielerin **alle zu dieser Energie gehörenden Karten** (gleiche Farbe) an sich, die oben auf den 5 Kartenstapeln liegen. Karten derselben Farbe, die durch das Aufnehmen aufgedeckt werden, bleiben auf den Stapeln liegen.

Werden im Laufe des Zuges mehrere Energiekarten überschritten, so dürfen jedesmal die entsprechenden Karten von den 5 Stapeln gezogen werden.

*Sobald eine Person einen **Kartenstapel leert**, mischt sie sofort alle restlichen Stapel **zusammen mit den bereits abgelegten** Karten neu und verteilt die Karten wieder auf fünf neue Stapel.*

Wer am Ende des Zuges mit der eigenen Figur gemeinsam mit anderen Figuren auf dem gleichen Feld steht, zieht von den entsprechenden MitspielerInnen je eine beliebige Karte aus deren Hand. Dies gilt auch, wenn die eigene Figur nicht bewegt werden konnte.

Besitzt eine Spielerin am Ende ihres Spielzugs weniger als 5 Aktionskarten, wählt sie einen der 5 Kartenstapel aus und stockt ihre Karten **nur von diesem Stapel** wieder auf 5 Karten auf.

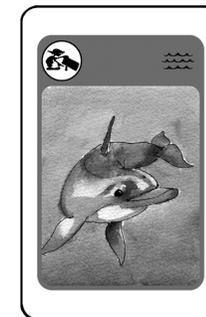
Nach dem Spielzug werden alle ausgespielten Karten offen auf den Stapel der abgelegten Karten gelegt.

Anschliessend ist die Spielerin am Zug, deren ausgespielte Karte(n) unter den verbleibenden SpielerInnen die höchste Punktzahl aufweisen. Bei Punktegleichstand wird gemäss Schritt 1 zunächst die weitere Zugreihenfolge ermittelt.

Einsatz der ENIX-Karten

Unabhängig davon, wer gerade am Zug ist, kann jede Spielerin mit einer ENIX-Karte das Spiel irgendwann überraschend unterbrechen, um die ENIX-Blackout-Kappe beliebig zu versetzen.

Der begonnene Zug einer anderen Spielerin kann jedoch durch eine ENIX-Karte nur gestoppt werden, wenn sich diese Figur gerade im Zentrum einer Energiekarte befindet.



3. Spielfigur bewegen

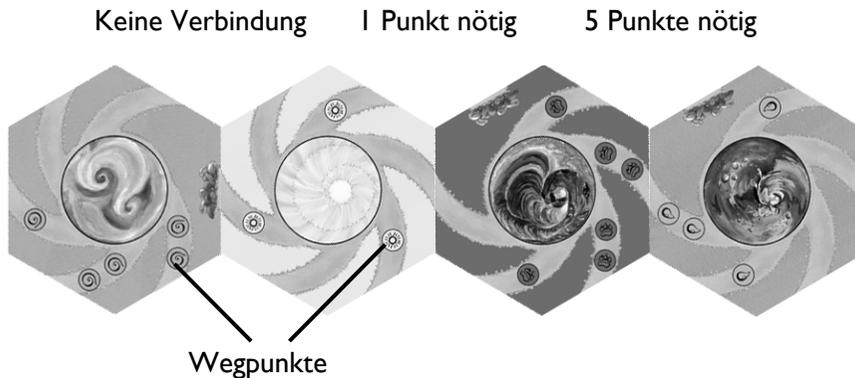
Wurde eine Aktionskarte mit einem positiven Wert (1 oder höher) ausgespielt, so **muss** die entsprechende Person ihre Spielfigur soweit dies überhaupt möglich ist, entlang der eingezeichneten Wege auf eine andere Energiekarte bewegen.

Die Wegpunkte (kleine Kreise) auf den Karten stellen die einzelnen Schritte dar. Am Ende eines Zuges muss jeweils ein grosser Kreis im Zentrum einer Energiekarte erreicht werden.

Keine Figur darf auf einem Wegpunkt ihren Zug beenden.

Überzählige Punkte müssen nicht ausgeführt werden.

Benötigte Punktzahlen, um von einer Energiekarte auf die benachbarte zu kommen:



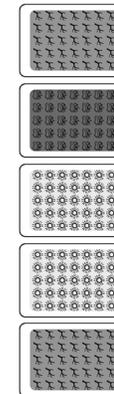
- Wurden **nach einem Stechen** mehrere Karten ausgespielt, werden **die Punkte aller ausgespielten Karten addiert**.
(Im Beispiel bei Schritt 2 ergibt sich als Punktzahl: $4 - 2 + 2 = 4$)
- **Negative Werte oder die Zahl Null** bedeuten, dass die entsprechende **Spielfigur stehen bleibt**, ausser sie konnte bereits gemäss einem der Symbole auf der Karte auf eine andere Energiekarte springen oder wurde zusammen mit einer Energiekarte bewegt. (Nach einem Stechen müssen Figuren, die bereits gesprungen sind, bei positiver Gesamtpunktzahl ihren Zug fortsetzen.)
- Auf oder über eine Energiekarte mit der Blackout-Kappe darf nicht gezogen werden.
- Eine Rückkehr zum Ausgangsfeld ist im gleichen Zug nicht möglich.



Spielvorbereitung

Die Energiekarten werden aneinandergrenzend auf dem Tisch ausgelegt, so dass die Sonnenenergie in der Mitte liegt und alle anderen Energien in beliebiger Anordnung direkt an die Sonnenenergie angrenzen.

Kartenstapel:



Abgelegte Karten:



Die Aktionskarten werden gut gemischt.

Jede Spielerin erhält eine Spielfigur und 5 Aktionskarten

Alle anderen Aktionskarten werden gleichmässig mit den Bildern nach unten auf 5 Stapel verteilt, die für alle Mitspielenden gut erreichbar sind. Dabei ist darauf zu achten, dass jeweils nur die oberste Karte eines Stapels zu sehen ist.

Alle SpielerInnen setzen ihre Spielfigur auf den zentralen Kreis in der Sonnenenergiekarte.

(Auf einer Karte dürfen jeweils mehrere Figuren stehen.)



Spielablauf

Das Spiel ist in Runden organisiert.

Zu Beginn jeder Runde legt jede Spielerin eine ihrer Karten verdeckt vor sich auf den Tisch. Sobald alle SpielerInnen ihre Karten gelegt haben, werden diese gemeinsam aufgedeckt.

Nun werden jeweils der Reihe nach folgende Schritte ausgeführt:

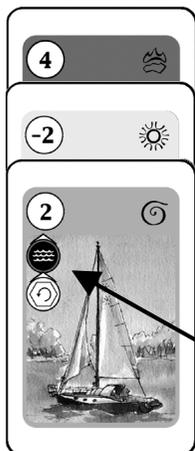
1. Zugreihenfolge ermitteln
2. Aktionen ausführen
3. Spielfigur bewegen
4. Neue Karten aufnehmen und ausgespielte Karten ablegen

1. Zugreihenfolge ermitteln

Die Spielerin, deren Karte jeweils die höchste Zahl anzeigt, beginnt.

Haben zwei oder mehr SpielerInnen die gleiche höchste Zahl, gibt es zwischen diesen ein Stechen. Diese SpielerInnen legen jeweils nochmals eine weitere Spielkarte auf die erste. SpielerInnen die nochmals Gleichstand erreichen, legen eine dritte Karte darauf usw.

2. Aktionen ausführen



Auf einigen Karten ist links unter der Punktzahl durch Symbole festgelegt, welche Aktionen die jeweilige Spielerin nun durchführen **muss**.

Sind mehrere Aktionen auf einer Karte verzeichnet, müssen diese immer in der Reihenfolge von unten nach oben ausgeführt werden.

Liegen nach einem Stechen mehrere Karten aufeinander, werden nur die Aktionen der zuletzt gespielten Karte berücksichtigt.

Nur diese Aktionen werden ausgeführt.

Symbole links:



Die Spielfigur springt direkt auf die angegebene Energiekarte.



Die ENIX-Blackout-Kappe wird auf die entsprechende Energiekarte gesetzt. Befindet sich die Blackout-Kappe bereits auf der entsprechenden Energiekarte, wird die Kappe vorübergehend aus dem Spiel genommen und die jeweilige Energiekarte ist wieder frei zugänglich.

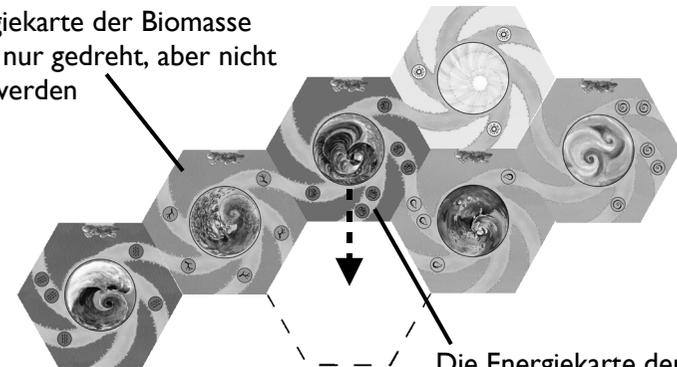
SpielerInnen, deren Spielfigur von der Blackout-Kappe zugedeckt wird, dürfen zwar weiterspielen, können aber während dieser Zeit ihre Spielfigur nicht bewegen.



Eine beliebige Energiekarte kann gedreht und/oder versetzt werden. Spielfiguren, die auf den Energiekarten stehen werden mitbewegt. Energiekarten dürfen nur so versetzt werden, dass anschliessend wieder alle Karten ein zusammenhängendes Spielfeld bilden, es dürfen also keine "Inseln" entstehen.

Beispiel:

Die Energiekarte der Biomasse kann hier nur gedreht, aber nicht versetzt werden



Die Energiekarte der Erdwärme kann hier nur gedreht oder um ein Feld nach unten versetzt werden (gestrichelter Pfeil).

Alle übrigen Energiekarten können in diesem Beispiel beliebig an eine andere Karte angelegt werden.