

Resilience Racer

Ziel des Spiels

- Der Resilience Racer ist ein **Multiplayer Spiel**, in dem Spieler:innen in die betriebliche Klimaanpassung eintauchen können. Voraussetzung zur Durchführung des Spiels sind **mindestens zwei Gruppen** von Spieler:innen (4 – 8 Personen pro Gruppe), die gegeneinander antreten. Ziel des Spiels ist es, dass jede Gruppe **gemeinsam die höchstmögliche Punktzahl erreicht**. Die Gruppe mit der höchsten Gesamtpunktzahl **gewinnt das Spiel**.
- Das Spiel wird in **ca. 45 Minuten** gespielt.

Spielmaterialien & Spielaufbau

- **Spielmaterial** sind ein **Spiefeld**, **Unternehmensprofile** und **Maßnahmenkarten**, auf denen Möglichkeiten für die betriebliche Klimaanpassung dargestellt sind. Ergänzend kann ein **Score-Board** genutzt werden, um die erreichten Punkte zu dokumentieren.
- Zu Beginn des Spiels, wird das Spiefeld auf einem großen Tisch ausgebreitet. Die Spieler:innen verteilen sich um das Spiefeld.
- Danach erhält jede Spieler:in ein zufällig verteiltes Unternehmensprofil und zwei ebenfalls zufällig zugeteilte Maßnahmenkarten. Das Unternehmensprofil wird an dem vorgesehenen Bereich ans Spiefeld angelegt. Die Maßnahmenkarten werden offen vor dem Spiefeld abgelegt.

Spielablauf

- Sowohl Unternehmensprofile, als auch Maßnahmenkarten sind mit **vier Kategorien von Risiken** ausgestattet (*Beschaffung und Auftragslage, Prozess und Standort, Management und Menschen und Nachfrage und Leistung*). Gleichzeitig stehen jedem Unternehmen eine unterschiedliche Anzahl an Ressourcen zur Verfügung, die auf den jeweiligen Profilen vermerkt sind. Außerdem kostet jede Maßnahme eine Anzahl an **Ressourcen**, die ebenfalls auf der entsprechenden Karte aufgeführt wird.
 - Ziel ist es, die vier Kategorien von Risiken auf einem Unternehmensprofil im Rahmen der verfügbaren Ressourcen eines Unternehmens und unter Berücksichtigung der Klimasignale, von denen ein Unternehmen betroffen ist, (*Dürre, Hochwasser, Niedrigwasser, Sturm, Hitze, Hagel*), durch den Erwerb von Klimaanpassungsmaßnahmen abzuwenden.
-

- Dies kann in **vier Runden** erreicht werden:
 - 1. Runde: Kaufen von Maßnahmen. Hier kann jede:r Spieler:in einzeln eine der beiden ihr ausgeteilten Maßnahmen mit den eigenen Ressourcen kaufen und umsetzen.
 - 2. Runde: Tauschen von Maßnahmen. In dieser Runde können Spieler:innen einmalig eine Maßnahme mit einer anderen Person am Tisch austauschen.
 - 3. Runde: Kooperative Umsetzung von Maßnahmen. Nun können zwei nebeneinander sitzende Spieler:innen gemeinsam (mit gemeinsamen Ressourcen) eine Maßnahme umsetzen, von der sie beide profitieren.
 - 4. Runde: Zusatzkauf von Maßnahmen. Hat ein:e Spieler:in noch eine Maßnahme und die dafür benötigten Ressourcen übrig, so kann sie:er noch eine letzte Maßnahme in der vierten Runde alleine umsetzen
- Eine Anpassungsmaßnahme kann nur umgesetzt werden, wenn sie in das verfügbare **Budget** eines Unternehmens passt und **eines** der genannten **Klimasignale** einer Maßnahmenkarte zu dem auf der Unternehmenskarte passt (beides z.B. Hagel). Das Budget einer Spieler:in ist unter „Ressourcen“ auf dem Unternehmensprofil des von der Spieler:in gespielten Unternehmens zu finden. Direkt daneben sind die Klimasignale gelistet, von denen ein Unternehmen betroffen ist.

Punktevergabe

- **Punkte** können im Laufe des Spiels gesammelt werden durch:
 - Das Abdecken der vier Risikokategorien eines Unternehmensprofils (rechts auf der Karte), wenn sie durch Maßnahmen gleich stark oder stärker abgedeckt sind als **rote Kreuze** vorhanden sind. (Ein Punkt für jede abgedeckte Kategorie, max. vier Punkte).
 - Den Tausch einer Maßnahme mit einer Mitspieler:in (hierfür gibt es einen Punkt- auch ohne zusätzliche Risiken abzudecken).
 - Die Kooperation in einer Maßnahme mit einer Nachbar:in (neben dem Abdecken zusätzlicher Risikokategorien, gibt es für eine Kooperation einen Extrapunkt).
 - Die Umsetzung einer Maßnahme mit zusätzlich verfügbaren Unternehmensressourcen (neben dem Abdecken zusätzlicher Risikokategorien, gibt es für das Umsetzen einer zusätzlichen Maßnahme einen Extrapunkt).

- Die **maximal erreichbare Punktzahl** aller Einzelspieler:innen ist 7 (4x Risiken, 1x Tausch, 1x Kooperation, 1x zusätzliche Umsetzung).
- Pro Spieler:in kann **ein Tausch** und **eine Kooperation** gespielt werden.
- **Tausch** ist mit allen Mitspieler:innen gestattet, **Kooperation** ist nur mit den beiden direkten Nachbar:innen möglich. Beides sollte auf die Maximierung der Tischpunktzahl ausgelegt sein.

Detailanleitung: Ablaufplan

Zeit	Aktivität	Aktivität
Anfang		
		Die Moderator:in heißt die Teilnehmenden willkommen und erklärt den ResilienceRacer kurz:
5 min	Anmoderation	ResilienceRacer ist ein Spiel, das reale Situationen imitiert, diese aber nur sehr vereinfacht darstellen kann. Moderator:in liest die Regeln (erste und zweite Seite) vor.
5 min	Unternehmen werden verteilt und vorgestellt	Die Moderator:in verteilt zufällige Unternehmensprofile und gibt die dazugehörigen Ressourcen aus. Alle Spieler:innen stellen sich und ihr Unternehmen kurz vor. Maximale Anzahl der Spieler:innen pro Spielfeld ist acht . Das gewählte Unternehmensprofil wird vor jeder Spieler:in auf die blaue Fläche am Spielfeld angelegt.
2 min	Maßnahmenkarten ziehen	Jede:r Teilnehmende:r zieht zwei Maßnahmenkarten und erhält dadurch zufällige Anpassungsmaßnahmen. Nachdem die Karten gelesen wurden, werden sie offen hingelegt .
Runde 1: Maßnahmen kaufen		
5 min	Maßnahmen kaufen	Alle Spieler:innen lesen ihre Maßnahmenkarten aufmerksam durch und entscheiden sich, ob sie eine Maßnahme kaufen und umsetzen möchten. Es können nur Karten gespielt werden, die im Rahmen der verfügbaren Ressourcen eines Unternehmens liegen und zu mindestens einem der auf der Unternehmenskarte genannten Klimasignale passen.
2 min	Punkte zählen Runde 1	Jede:r Spieler:in nennt die nun erreichte Punktzahl, d.h. kommuniziert, wie viele der Risikokategorien mit der gekauften Maßnahmenkarte vollständig abgedeckt werden konnten. Risikokategorien, die nur anteilig abgedeckt werden konnten, sollen sich durch die Spieler:innen gemerkt werden und können in den nächsten Runden durch weitere Maßnahmen aufgefüllt werden. Maximal erreichbare Punktzahl pro Spieler:in ist 4 Der Score-Manager:in schreibt die Punkte auf.

Runde 2: Maßnahmen tauschen

5 min	Maßnahmen tauschen	Die Spieler:innen dürfen nun die noch verfügbaren Karten auf dem Marktplatz anbieten und eine Karte mit interessierten Mitspieler:innen gegen eine andere Maßnahmenkarte tauschen. Karten sollten so getauscht werden, dass durch die dritte und vierte Spielrunde weitere Maßnahmen umgesetzt werden können und gleichzeitig die maximale gemeinsame Tischpunktzahl erreicht werden kann. Die Mitspieler:innen sollten die Möglichkeit für eine kooperative Umsetzung von ertauchten Maßnahmen bereits jetzt im Kopf haben. Die Ressourcen spielen für den Tausch keine Rolle und werden erst in den nächsten beiden Spielrunden wieder relevant (Hinweis: Kooperativ umgesetzte Maßnahmen sind pro Unternehmen günstiger). Jede:r Spieler:in kommuniziert, ob ein Tausch stattgefunden hat. Für jeden Tausch erhalten beide beteiligten Spieler:innen einen Punkt. In Runde zwei werden keine neuen Maßnahmen umgesetzt.
2 min	Punkte zählen Runde 2	Maximal erreichbare Punktzahl pro Spieler:in nach Runde 2 ist 5.

Der Score-Manager:in schreibt die Punkte auf.

Runde 3: Kooperationen

5 min	Kooperationen spielen	Die Spieler:innen dürfen nun die noch verfügbare oder ertauchte Karte in einer Kooperation spielen. Kooperationen sind nur mit den direkten Nachbar:innen möglich. Es gibt also für jede Person zwei Optionen für eine Kooperation. Durch eine Kooperation sinkt der Preis für die Maßnahmen pro Unternehmen. Zu bezahlen ist der Kooperationspreis auf einer Maßnahmenkarte pro Spieler:in. So können Unternehmen beispielsweise entscheiden, gemeinsam einen Hochwasserschutzwand um beide Grundstücke zu ziehen. Somit werden bei der Umsetzung einer Maßnahme Kosten geteilt und entsprechend gespart und beide erreichen ihr Ziele. Kooperationen sollten so gespielt werden, dass alle Spieler:innen die Abdeckung ihrer Risiken maximieren können, um am Ende des Spiels die maximale gemeinsame Tischpunktzahl zu erreichen.
2 min	Punkte zählen Runde 3	Jede:r Spieler:in nennt die nun erreichte Punktzahl, d.h. kommuniziert, ob eine Kooperation gespielt wurde und wie viele der Risikokategorien mit der gespielten Maßnahmenkarte neu abgedeckt werden konnten.

Maximal erreichbare Punktzahl pro Spieler:in nach dieser Runde ist 6.

Der Score-Manager:in schreibt die Punkte auf.

Zusätzliche Maßnahme

2 min

Maßnahme
kaufen

Unternehmen, die nun eine zusätzliche Maßnahme und genügend Ressourcen für eine Umsetzung besitzen, dürfen diese Karte nun spielen. Jede weitere gespielte Karte erzielt **einen Punkt**. Werden durch die Maßnahme noch Betroffenheitsfelder abgedeckt, gibt es dafür die normalen Punkte.

Jede:r Spieler:in kommuniziert, ob eine weitere Karte gespielt wurde. Für jede gespielte Karte erhält die Spieler:in einen Punkt.

2 min

FINAL
Punkte zählen

Maximal erreichbare Punktzahl pro Spieler:in nach der vierten Runde ist 7.

Der Score-Manager:in schreibt die Punkte auf und rechnet den Gesamtscore zusammen.

Der Tischscore wird bekanntgegeben und mit den anderen Tischen verglichen. Der Tisch mit dem höchsten Score gewinnt!

3 min

Feedback

Die Moderator:in erklärt das Spiel für beendet.

Kurze Feedbackrunde!