Resilience Racer

Spieler:innenanzahl: 2-16 Spielende
Dauer: je nach Spieler:innenanzahl 20-40 Minuten

Einführung: Mit dem fortschreitenden Klimawandel stehen Unternehmen vor der Entscheidung, wie sie mit zunehmenden Extremwetterereignissen wie Hitze, Starkregen, Stürmen oder Dürre umgehen. Mit welchen Maßnahmen können sie ihren Betrieb und ihre Mitarbeitenden schützen und Wertschöpfung erhalten? Bei der Beantwortung dieser Frage spielt die individuelle Betroffenheit und die wirtschaftliche Situation des Unternehmens eine entscheidende Rolle. Außerdem muss abgewägt werden, welche Maßnahme am jeweiligen Standort am effektivsten umgesetzt werden können.
Diese Voraussetzungen bildet der Resilience Racer spielerisch ab. Spieler:innen schlüpfen in die Haut fiktiver Unternehmen, deren Standorte durch verschiedene Folgen des Klimawandels bedroht sind. Sie müssen über drei Runden Investitionsentscheidungen treffen, die ihr Unternehmen möglichst gut gegen Extremwetterereignisse aufstellen. In jeder Runde werden die Spieler:innen dabei vor die Entscheidung gestellt, ob und welche Maßnahme sie sich leisten können und ob sie diese umsetzen wollen, um ihre Betroffenheit gegenüber verschiedenen Klimarisiken zu verringern. Dabei kann es in jeder Runde allerdings auch zu Klimaereignissen kommen, die die Unternehmen treffen, die sich noch nicht ausreichend gegen Klimarisiken wie Hitze, Sturm, Starkregen oder Hochwasser geschützt haben.

Ziel des Spiels: **Am Ende gewinnt das Unternehmen, welches seine Betroffenheit von Klimarisiken am stärksten reduziert hat und dabei ökonomisch effizient vorgegangen ist.**

Vorbereitung:

- Jede:r Spieler:in zieht eine zufällige Unternehmenskarte. Dieses Unternehmen wird im Verlauf des Spiels von der Spieler:in an den Klimawandel und seine Folgen angepasst und durch Klimaereignisse navigiert.
- Jedes Unternehmen erhält zum einen die Anzahl an „Betroffenheitschips“ in Höhe der angezeigten Klimarisiken (rechts unten auf der Karte) als auch „Geldchips“ wie unten links auf der Unternehmenskarte angezeigt.
- Die Maßnahmenkarten werden auf den dafür vorgesehenen Felder auf der Mitte des Spielfelds gesammelt und nach Höhe der Kosten auf einzelne Stapel sortiert. Durch das Scannen des QR-Codes auf dem Spielfeld haben Spieler:innen außerdem einen Überblick über alle verfügbaren Maßnahmen.
- Die Aktionskarten werden gemischt und ebenfalls in dem markierten Bereich des Spielfelds auf einem Stapel gesammelt.
- Die Spielfigur wird auf die erste Spielphase gestellt und los geht’s!

Spielanleitung:

Der Resilience Racer wird über **3 Spielphasen** gespielt. Kern jeder Phase ist es, dass Spieler:innen versuchen, ihr Unternehmen, durch den Kauf von Maßnahmen, an die Folgen des Klimawandels anzupassen. Je nach Spielphase folgt auf jede Anpassung eine „Actionphase“, in der entweder ein Klimaereignis auftritt, oder ein Förderprogramm aktiviert wird.
Bevor das Spiel mit der ersten Spielphase beginnt, stellen alle Spieler:innen kurz das Unternehmen vor, das sie im Spiel anpassen wollen. Was zeichnet das Unternehmen aus? Welche Betroffenheiten hat es? Welche Ressourcen stehen zur Verfügung?

Spielphase 1

- **Spielphase 1 beginnt mit einer Anpassungsphase.** Das bedeutet, dass Spieler:innen für ihr Unternehmen Maßnahmen kaufen und durch den Kauf auch direkt umgesetzt haben. Hierzu müssen sie sich zunächst über die Klimabetroffenheit ihres Unternehmens informieren. Diese ist unten rechts auf jeder Unternehmenskarte gekennzeichnet (Klimasignal (Symbol) und Stärke der Betroffenheit (Zahl)).
- Es können nur Maßnahmen umgesetzt werden, die mindestens eines der Klimasignale adressieren und die sich darüber hinaus im finanziellen Handlungsspielraum des Unternehmens befinden.
- Außerdem liegt es im Ermessen jeder Spieler:in, sich für eine inhaltlich passende Maßnahme zu entscheiden.
- Jede Maßnahme schützt in unterschiedlicher Effektstärke gegen ein oder mehrere Klimarisiken. Wenn sich die einzelnen Spieler:innen für jeweils eine Maßnahme entschieden haben, geben sie entsprechend der Kosten der Maßnahmen Geldchips ab und dürfen auch die entsprechenden Betroffenheitschips abgeben, die sie nun durch die neue Maßnahme reduziert oder abgedeckt haben. Es ist auch möglich, keine Maßnahme umzusetzen. Werden alle Betroffenheitschips für ein Extremwetterereignis abgegeben, ist das Unternehmen in diesem Bereich angepasst und kann nicht mehr vom entsprechenden Ereignis in einer „Actionphase“ getroffen werden
- **Kooperativ Maßnahmen umsetzen:** Einmal im Spiel kann jede:r Spieler:in eine Maßnahme kooperativ mit einer anderen Spieler:in umsetzen. Diese Maßnahme kann dann zu einem reduzierten Preis gekauft werden, den jeweils beide Spieler:innen zahlen und der auf der Maßnahmenkarte angegeben ist. Ist kein Kooperationspreis auf einer Maßnahme angezeigt, so kann diese Maßnahme nicht kooperativ umgesetzt werden.
- Haben alle Spieler:innen die Anpassungsphase abgeschlossen, berichten sie in der Runde kurz, was sie gemacht haben, welche Betroffenheiten adressiert wurden und wie viel Budget übrig ist. Anschließen rückt die Spielfigur ein Feld weiter und die Spielphase 1 geht mit einer **Actionphase** weiter.

- **In der Actionphase wird die oberste Karte auf dem verdeckt liegenden Stapel mit Actionkarten umgedreht.** Unter den Actionkarten befinden sich zwei unterschiedliche Ereignistypen:
    - **Klimaereignis:** Ein Klimaereignis tritt auf, welches Unternehmen, die von diesem Risiko betroffen sind, trifft, wenn diese nicht schon durch umgesetzte Maßnahmen ihre Betroffenheit gegenüber dieses Klimarisikos komplett reduziert haben. Die getroffenen Unternehmen erleiden durch das Klimaereignis Schaden und müssen die Menge an Geldeinheiten abgeben, die auf der Ereigniskarte angegeben sind, um den Schaden zu beheben. Auch kann eine Klimaereignis Auswirkungen auf die Lieferkette haben und Unternehmen mit globalen Lieferketten treffen, welche diese noch nicht durch Maßnahmen resilienter aufgestellt haben. **Wichtig:** Hat ein Unternehmen kein Geld mehr zur Verfügung, um für den Schaden eines Klimaereignisses aufzukommen, sammelt es **Krisenchips** in Höhe der fehlenden Geldsumme. Diese wirken sich negativ auf die Endwertung aus und können nicht ausgeglichen werden.
    - **Förderung:** Wenn eine neue Förderung oder Unterstützung aufgedeckt wird, werden Unternehmen unterstützt. Dadurch kann eine bestimmte Maßnahme in der nächsten Runde erschwinglicher werden oder bestimmte Unternehmen erhalten eine direkte Zuwendung (Details stehen auf der jeweiligen Karte). Werden Kosten für eine nächste Maßnahme halbiert, dann wird bei solchen Maßnahmen, die eine ungerade Summe an Geld kosten **aufgerundet**. Eine Maßnahme mit Kosten 3, kostet somit in der nächsten Runde 2.

Spielphase 2:

- Auch Spielphase 2 beginnt mit einer Anpassungsphase. Unternehmen haben erneut die Chance, eine Maßnahme umzusetzen, um ihre eigene Betroffenheit zu reduzieren. Der Ablauf der Anpassungsphase bleibt dabei wie in Spielphase 1.
- Nachdem die Anpassungsphase gespielt ist und alle Spieler:innen fertig sind, berichten sie in der Runde kurz, was sie gemacht haben, welche Betroffenheiten adressiert wurden und wie viel Budget übrig ist. Anschließen wird die Spielfigur wieder ein Feld weiter gesetzt und die zweite Actionphase beginnt.
- **In der Actionphase 2 erhöht sich die Schlagzahl.** Nun werden zwei Actionkarten nacheinander vom Stapel umgedreht. Zuerst tritt der Effekt der ersten Karte ein, im Anschluss der Effekt der zweiten Karte.

Spielphase 3:

- Auch Spielphase 3 beginnt mit einer Anpassungsphase. Unternehmen haben wieder die Chance, eine Maßnahme umzusetzen, um ihre eigene Betroffenheit zu reduzieren. Der Ablauf der Anpassungsphase bleibt dabei wie in Spielphase 1 und 2.
- Nachdem die Anpassungsphase gespielt ist und alle Spieler:innen fertig sind, berichten sie in der Runde kurz, was sie gemacht haben, welche Betroffenheiten adressiert

wurden und wie viel Budget übrig ist. Anschließen wird die Spielfigur wieder ein Feld weiter gesetzt und die zweite Actionphase beginnt.

- Auch die dritte Actionphase hat eine Besonderheit: Spieler:innen ziehen so lange Karten vom Stapel mit den Actionkarten, bis ein Klimaereignis eintritt. Die Karten, die möglicherweise zusätzlich gezogen wurden, haben keine Gültigkeit und verlieren ihren Effekt.

Ergebnisphase und Spielende

Nach der dritten Runde endet das Spiel und die Gewiner:in wird in drei Schritten bestimmt:

1. Zunächst zählen alle Spieler:innen ihre übriggebliebenen Betroffenheitschips. Jeder Chip wird als ein Minuspunkt gewertet. Die Spieler:in mit den wenigsten Minuspunkten führt nach der ersten Auswertungsrunde.
2. Anschließend zählen alle Spieler:innen ihre übriggebliebenen Geldchips. Jeder übriggebliebene Geldchip wird als Pluspunkt bewertet. Jede:r Spieler:in zählt ihre Punkte zusammen. Die Spieler:in mit dem höchsten (oder am wenigsten negativen) Ergebnisscore führt nach der zweiten Auswertungsrunde.
3. Zum Schluss werden die Krisenchips in die Rechnung einbezogen. Wurden Krisenchips verteilt, zählen sie als Minuspunkt in den Ergebnisscore.

   Am Ende gewinnt die Spieler:in das Spiel, die nach den drei Auszählungsrunden den höchsten positiven oder den am wenigsten negativen Score aufweist.

Zusatzwertung: Wenn mit mehr als 8 Personen und an zwei Tischen gespielt wird, kann jeder Tisch gemeinsam seine Punkte aufsummieren und somit als gesamtes Gewerbegebiet gegen das andere Gewerbegebiet spielen und – bei höherer, positiver Punktzahl – gewinnen.

Zusatzregeln:

Crowdfunding: Extremwetterereignisse sind unberechenbar und können Unternehmen, sofern sie nicht vorbereitet sind, an den Rand der Zahlungsunfähigkeit bringen. Das ist auch beim resilience Racer möglich. So kann es passieren, dass Spier:innen nach einem Extremwetterereignis ohne Budget darstehen. Wie im echten Leben sind sie dann auf die Solidarität ihrer Mitspieler:innen angeswiesen. Jede Spieler:in kann in jeder Anpassungsphase den „Wiederaufbautopf“ aktivieren. Er:Sie hat dann 30 Sekunden Zeit, um die Mitspieler:innen davon zu überzeugen, dass sie einen Geldbetrag spenden sollten, damit das Unternehmen gerettet werden und sich weiter an den Klimawandel anpassen kann. Sofern eine Spielleiter:in am Spiel teilnimmt, kann auch sie bis zu zwei Geldchips spenden.

Spezielle Maßnahmenkarten:
Informationsveranstaltungen: Spieler:innen können anstatt einer regulären Maßnahme in einer Anpassungsphase die Maßnahme Informationsveranstaltung für 0 Geldeinheiten erwerben und somit eine Informationsveranstaltung besuchen. Das dort erworbene Wissen ermöglicht es den Spieler:innen, in der nächsten Anpassungsphase eine Maßnahme mit reduzierten Kosten von 1 Geldeinheit zu erwerben, da sie besser über die Maßnahmen informiert sind und exakt die für sie passende Maßnahme kaufen können. Auch können Sie durch die Informationsveranstaltungen das passenste und auch kostengünstigste Unternehmen getroffen haben, das die Lösung für ihre Klimarisiken bietet.

Versicherungen Interne Schutzpläne und Integrierte Unwettergefahrenkarten:
Die Maßnahmenkarten Interne Schutzpläne und Integrierte Unwettergefahrenkarte schützen nicht gegen einzelne Klimarisiken, sondern bereiten die Spieler:innen, die die Maßnahmen erwerben, besser auf die nächsten Extremwetter vor. So reduzieren beide Maßnahmen die Kosten durch die Folgen des nächsten Extremwetterereignis, das sie treffen würde, um 1 bzw. 2 Geldeinheiten.

Krisenchips:
Hat ein Unternehmen kein Budget übrig, ist aber trotzdem durch eine Actionkarte von einem Extremwetterereignis betroffen, erhält das Unternehmen pro nicht verfügbarem Geldchip einen Krisenchip. Dieser Krisenchip kann nicht mehr ausgeglichen werden und stellt in der Endabrechnung ist einen Minuspunkt (pro Chip) dar.