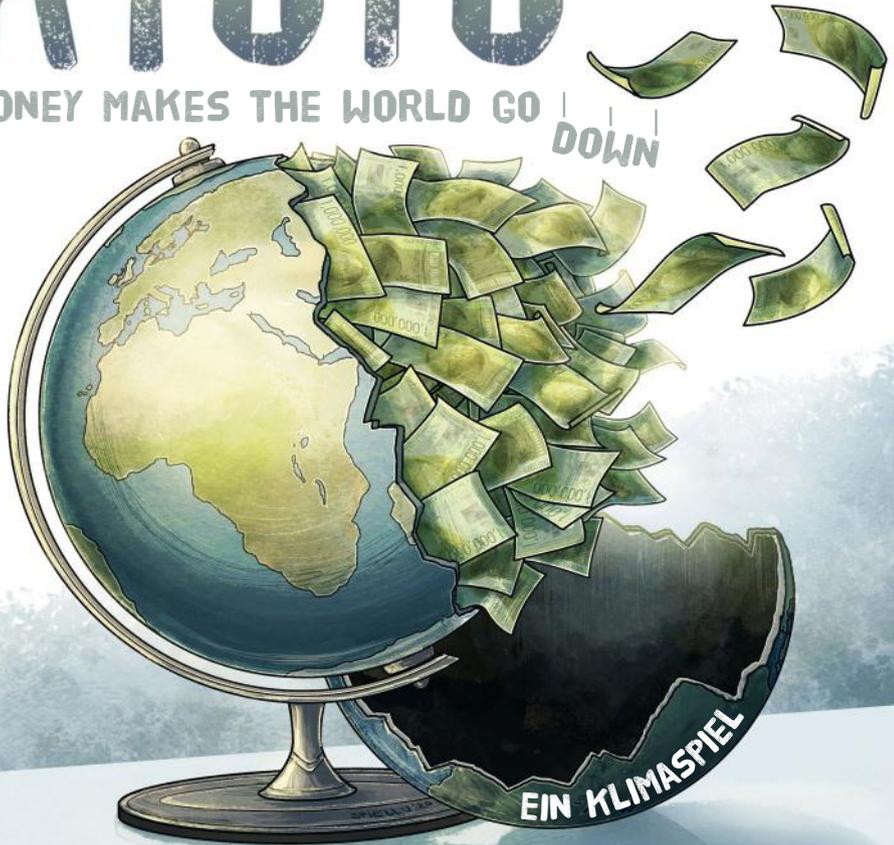


Sabine Harrer & Johannes Krenner

# KYOTO

MONEY MAKES THE WORLD GO

DOWN



für 3 bis 6 Personen, ab 10 Jahren

## SPIELANLEITUNG



# Thema und Ziel des Spiels

Willkommen auf der Weltklimakonferenz! Ihr würdet von euren Ländern entsandt, um über besorgniserregende Studien zu beratschlagen, laut denen die Welt am Rande des ökologischen Zusammenbruchs steht. Sicher werdet ihr alles tun, um den Planeten zu retten, nicht wahr? Ganz bestimmt ... zumindest, wenn dabei auch der Wohlstand eurer Länder gesichert ist ... und der von den Lobbies, die im Hintergrund die Strippen ziehen. Sobald alle Studien abgehandelt wurden, gewinnt das Land, das seinen Wohlstand am besten halten konnte. Sollten aber die Schäden an der Umwelt zu irgendeinem Zeitpunkt zu gravierend werden, scheidet die Konferenz sofort, und wer am habgierigsten war, kann nicht gewinnen. Aber das würdet ihr ja niemals zulassen ... oder doch?



## Spielmaterial

### 1 Spielplan

Der Spielplan dient dazu, 3 Arten von *Umweltschäden* anzuzeigen:

- **Tiersterben** (dargestellt durch Tiere)
- **Erderwärmung** (dargestellt durch Thermometerstufen)
- **Luftverschmutzung** (dargestellt durch Wolken)



Er zeigt außerdem eine *Punkteleiste*, die erst am Spielende benötigt wird.

### 5 Tiere

Vorderseite



Rückseite (ausgestorben)



### 6 Thermometerstufen

Vorderseite



Rückseite



Schadenssymbole

### 6 Wolken

Vorderseite



Rückseite



## 48 Wohlstandskarten

Jede Wohlstandskarte zeigt:

- eine von 3 **Schadensarten**
- einen **CO<sub>2</sub>-Wert**

Die meisten zeigen außerdem eine von 6 **Lobbyarten**.

### Schadensarten:



Luftverschmutzung



Tiersterben



Erderwärmung



Rückseite

### Lobbyarten:



Agrarlobby



Öllobby



Autolobby



Stahllobby



Atomlobby

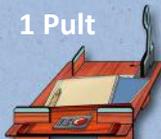


Chemielobby

## 24 Studienkarten



## 1 Pult



Für die Aufbauanleitung siehe die Rückseite des Pults

## 1 Vorsitzkarte



## 1 Zentralkarte



## 20 Agendakarten



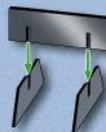
## 63 Eine-Million-Dollar-Scheine



## 6 Flaggenmarker

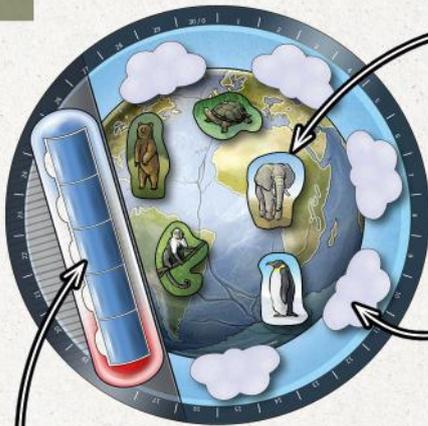


## 6 Flaggen (6 Karten + 6 Halter)



# Spielvorbereitung

- 1 Legt den **Spielplan** in die Tischmitte (egal mit welcher Seite nach oben).



Verteilt die 5 **Tiere** (Vorderseite nach oben) beliebig auf dem Globus.

Nehmt die 3 **Wolken** mit Schadenssymbol und entfernt eine zufällige davon. Legt diese Wolke (Schadenssymbol nach oben) so beiseite, dass alle sie gut sehen können.



Mischt dann die restlichen 5 **Wolken** (helle Seite nach oben) und verteilt sie um den Globus herum.

Nehmt die 3 **Thermometerstufen** mit Schadenssymbol und entfernt eine zufällige davon. Legt diese Stufe (Schadenssymbol nach oben) neben die entfernte Wolke.



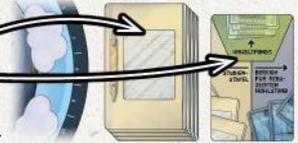
Mischt dann die restlichen 5 **Thermometerstufen** (blaue Seite nach oben) und platziert sie in einer Reihe im Thermometer.

*Hinweis: Die zwei entfernten Plättchen werden sichtbar beiseite gelegt, damit ihr deren Fehlen bei euren Entscheidungen berücksichtigen könnt.*

- 2 Mischt die 24 **Studienkarten** verdeckt und legt sie als verdeckten *Studienstapel* rechts neben den Spielplan.

Legt die **Zentralkarte** rechts neben den Stapel.

*Nur im Spiel zu fünft:* Entfernt die obersten 4 Karten vom Studienstapel und legt sie verdeckt in die Schachtel zurück.



- 3 *Jede Person:* Wähle eine **Flagge** und stelle sie so vor dir auf, dass du die Spielendeübersicht auf der Rückseite siehst. Für den Rest des Spiels repräsentierst du das Land\* dieser Flagge. Platziere den **Flaggenmarker** des Landes neben dir. Du benötigst ihn erst am Spielende, um deine Punkte zu zählen. Übrige Flaggen und Flaggenmarker kommen zurück in die Schachtel.



*\*Der Einfachheit halber benutzen wir den Begriff „Land“ für alle Teilnehmer (eingeschlossen der Europäischen Union).*

4 Verteilt die **Eine-Million-Dollar-Scheine** gleichmäßig an die Länder:

*Im Spiel zu dritt* erhält jedes Land 20 Scheine.

*Im Spiel zu viert* erhält jedes Land 15 Scheine.

*Im Spiel zu fünft* erhält jedes Land 12 Scheine.

*Im Spiel zu sechst* erhält jedes Land 10 Scheine.

Platziert die restlichen 3 Scheine über der Zentralkarte als Startbetrag des **Umweltfonds**.

**Jedes Land:** Lege dein Geld als deine **Staatskasse** hinter deine Flagge. Du darfst es jederzeit zählen. Den anderen musst du während des Spiels keine Auskunft über den jeweils aktuellen Betrag geben.



5 Nehmt die 48 **Wohlstandskarten**.

*Im Spiel zu dritt oder fünft:* Sortiert zunächst die 3 Wohlstandskarten mit dem **316**-Symbol aus und legt sie in die Schachtel zurück.

Mischt die Wohlstandskarten und teilt sie verdeckt aus:

*Im Spiel zu dritt* erhält jedes Land 15 Karten.

*Im Spiel zu viert* erhält jedes Land 12 Karten.

*Im Spiel zu fünft* erhält jedes Land 9 Karten.

*Im Spiel zu sechst* erhält jedes Land 8 Karten.

**Jedes Land:** Nimm deine Karten auf die Hand. Während des Spiels musst du den anderen keine Auskunft darüber geben, wie viele Karten du jeweils noch hast.



6 Nehmt die 20 **Agendakarten**.

*Im Spiel zu dritt oder viert:* Sortiert zunächst die 6 Agendakarten mit dem **316**-Symbol aus und legt sie in die Schachtel zurück.

Mischt die Agendakarten und teilt verdeckt an jedes Land 3 Karten aus. Übrige Karten kommen verdeckt in die Schachtel zurück.

**Jedes Land:** Wähle geheim 2 der 3 Agendakarten, die du bekommen hast, und lege sie verdeckt vor dir ab. Lege die dritte verdeckt in die Schachtel zurück.

Du darfst dir deine 2 Agendakarten jederzeit anschauen, solltest sie aber während des Spiels vor den anderen geheimhalten.



7 Bestimmt ein Land, das den ersten **Vorsitz** übernimmt. Dieses Land stellt das **Pult** vor sich auf und legt die **Vorsitzkarte** offen daneben ab.

8 Legt ein Smartphone (oder eine andere Art von Timer) bereit und stellt den **Timer** auf 90 Sekunden ein (denn so lange dauert jeweils die Aushandlungsphase - siehe Seite 7).

# Spielablauf

Kyoto verläuft über **12 Verhandlungsrunden** (10 im Spiel zu fünft). Allerdings endet das Spiel vorzeitig, falls mindestens eine Art von Umweltschaden ihren kritischen Wert erreicht (siehe Seite 9 unten).

Jede Verhandlungsrunde besteht aus den folgenden **4 Phasen**:

## 1) Vergütung für den Vorsitz

In dieser Phase führt das **Land mit dem Vorsitz** folgende Schritte aus:

- a) Nimm dir **2 Millionen Dollar** aus dem **Umweltfonds** und lege sie in deine Staatskasse. Sollten weniger als 2 Millionen im Umweltfonds sein, nimm entsprechend weniger.



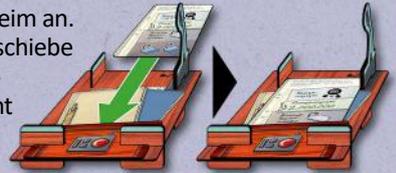
- UND** b) Sollten unter deiner Flagge Wohlstandskarten aus vorherigen Runden liegen, nimm diese jetzt wieder auf die Hand.



## 2) Studienverlesung

In dieser Phase geht das **Land mit dem Vorsitz** wie folgt vor:

Ziehe **2 Karten** vom **Studienstapel** und sieh sie dir geheim an. Lege eine davon verdeckt zurück in die Schachtel und schiebe die andere - unbeobachtet von den anderen Ländern - offen in das **Pult** (sodass die *verborgenen Schäden* nicht mehr sichtbar sind). Lese die nun noch sichtbaren Informationen der Studie laut vor und stelle das Pult dann gut erkennbar für alle in die Tischmitte.



Jede Studienkarte zeigt:

**einen Titel**

**ein gemeinsames Reduktionsziel** und zwar:

- einen CO<sub>2</sub>-Wert
- oder
- 2 x eine Schadensart

**ein gemeinsames Finanzierungsziel**, das einen Betrag zwischen 2 und 5 Millionen angibt

**einen sichtbaren Schaden**

sowie **0, 1 oder 2 verborgene Schäden**



Der *sichtbare Schaden* ist für alle Länder erkennbar. Die *verborgenen Schäden* sind nur dem Land mit dem Vorsitz bekannt und dürfen nicht preisgegeben werden.

Zusammen stellen sie die Schäden dar, die der Planet erleidet, falls die Ziele der Studie in der folgenden Aushandlungsphase nicht erreicht werden (siehe Seite 7 bis 9).

### 3) Aushandlungsphase

Sobald das Land mit dem Vorsitz die Studie verlesen hat, startet ihr den **90-Sekunden-Timer**.

Innerhalb dieser 90 Sekunden könnt ihr euch alle daran beteiligen, das gemeinsame Reduzierungs- und Finanzierungsziel zu erreichen, indem ihr Wohlstandskarten und Geld beisteuert, geschickt argumentiert oder andere bestecht. Es gibt keine bestimmte Reihenfolge. Jedes Land (auch das mit dem Vorsitz) darf dabei jederzeit:

- I) insgesamt bis zu 2 Wohlstandskarten von seiner Hand beisteuern
- II) beliebig viel Geld aus seiner Staatskasse beisteuern
- III) andere Länder versuchen zu bestechen

#### I) Steuern Wohlstandskarten bei

Um eine Wohlstandskarte von deiner Hand beizusteuern, lege sie offen vor deiner Flagge ab.



Falls das Reduzierungsziel einen CO<sub>2</sub>-Wert zeigt, darf das jede Karte sein.



Falls das Reduzierungsziel eine bestimmte Schadensart verlangt, muss es sich um eine Karte dieser Schadensart handeln.

Sobald die Karte vor deiner Flagge liegt, darfst du sie **nicht** mehr zurückziehen (außer ein anderes Land besticht dich, um genau das zu tun - *siehe Abschnitt III*).

Pro Aushandlungsphase darfst du nicht mehr als 2 Wohlstandskarten beisteuern (egal, ob du sie gleichzeitig oder zu unterschiedlichen Zeitpunkten beisteuerst und ob du eine oder beide davon aufgrund einer Bestechung zurückziehst).

#### II) Steuern Geld bei

Um Geld beizusteuern, lege einen Betrag deiner Wahl aus deiner Staatskasse so vor deiner Flagge ab, dass alle Länder den genauen Betrag erkennen können.

Du darfst dies beliebig oft tun, aber **kein** Geld davon wieder zurückziehen.

#### III) Besteche ein anderes Land

Du kannst versuchen ein anderes Land zu bestechen, indem du ihm einen Geldbetrag aus deiner Staatskasse anbietest, damit es entweder:

- Wohlstandskarten, die es beigesteuert hat, zurückzieht (deiner Wahl) **ODER**
- Wohlstandskarten von seiner Hand beisteuert.

Ihr könnt dabei beliebig miteinander verhandeln (innerhalb des Zeitlimits).

Ausgehandelte Bestechungsbeträge dürfen niemals 0 sein und werden in die Staatskasse des bestochenen Landes gezahlt. Getroffene Absprachen sind immer verbindlich. Wohlstandskarten, die dabei von dem bestochenen Land zurückgezogen werden müssen, kommen verdeckt **unter dessen Flagge**.



*Warum überhaupt bestechen? Je nachdem, was für Agendakarten du hast, möchtest du möglicherweise verhindern, dass Wohlstandskarten mit bestimmten Symbolen beigesteuert werden oder dass die Verhandlungsrunde überhaupt erfolgreich ist. Oder vielleicht möchtest du die anderen auch nur glauben machen, dass du eine bestimmte Agenda verfolgst ...*

Die Aushandlungsphase endet sofort, sobald die 90 Sekunden abgelaufen sind.

Ihr dürft den Timer frühzeitig stoppen, falls Reduzierungs- und Finanzierungsziel bereits erreicht sind (*siehe unten*) und ihr **alle** damit einverstanden seid.

*Hinweis: Da Wohlstandskarten und Geld am Spielende Punkte wert sind, ist es eher die Ausnahme, dass viel beigesteuert wird. Meistens ist es sehr knapp. Um ein Gefühl dafür zu bekommen, wie eine Verhandlungsrunde aussehen könnte, findet ihr auf Seite 10 ein ausführliches Beispiel.*

## 4) Auswirkungen

Wenn die Aushandlungsphase vorbei ist, gibt es zwei mögliche Ergebnisse:

### A) Die Verhandlungsrunde ist erfolgreich

Habt ihr gemeinsam **sowohl** das Reduzierungsziel (weil genug Wohlstandskarten beigesteuert wurden) **als auch** das Finanzierungsziel (weil genug Geld beigesteuert wurde) erreicht oder überschritten, so führt das **Land mit dem Vorsitz** die folgenden Schritte aus:

- a) Wähle unter allen beigesteuerten Karten exakt so viele aus, wie das Reduzierungsziel benötigt, und lege sie offen rechts neben die Zentralkarte in den **Bereich für reduzierten Wohlstand**:

Wenn das Reduzierungsziel 2 Symbole einer Schadensart zeigt, musst du genau 2 der beigesteuerten Karten auswählen.



Wenn das Reduzierungsziel einen CO<sub>2</sub>-Wert zeigt, müssen sich die CO<sub>2</sub>-Werte der Karten, die du auswählst, mindestens zum Zielwert aufaddieren. Dabei musst du nicht die geringstmögliche Anzahl an Karten wählen, aber du darfst auch keine Karte mit einschließen, ohne die der Zielwert dennoch erreicht wäre.

(Beim Beispielsbild in diesem Kasten würde das bedeuten: Du darfst entweder **40. + 70.** oder **100.** wählen. **40. + 100.** oder **70. + 100.** wären hingegen nicht erlaubt.)



*Ordnet zur besseren Übersicht die Karten im Bereich für reduzierten Wohlstand nach Lobbyarten!* !

*Auch in diesem Schritt dürft ihr versuchen das Land mit dem Vorsitz zu bestechen, damit es bestimmte Karten auswählt.* !

- b) Wähle von den beigesteuerten Geldscheinen exakt so viele Millionen aus, wie das Finanzierungsziel angibt, und lege sie in den **Umweltfonds**.



c) Entferne die Studienkarte aus dem Pult und lege sie verdeckt in die Schachtel zurück, ohne den anderen die darauf abgebildeten verborgenen Schäden zu zeigen.

Länder, die jetzt noch beigesteuerte Wohlstandskarten vor ihrer jeweiligen Flagge liegen haben, schieben diese Karten jetzt verdeckt **unter ihre eigene Flagge**.

Wer noch beigesteuertes Geld übrig hat, legt es in die eigene Staatskasse zurück.

## B) Die Verhandlungsrunde scheidert

Falls **nicht** genug Wohlstandskarten beigesteuert wurden, um das Reduzierungsziel zu erreichen, oder **nicht** genug Geld beigesteuert wurde, um das Finanzierungsziel zu erreichen (oder beides), fährt wie folgt fort:

Zunächst schieben alle ihre eventuell beigesteuerten Wohlstandskarten verdeckt **unter ihre eigene Flagge**. Wer Geld beigesteuert hat, legt es in die eigene Staatskasse zurück.

Dann entfernt das Land mit dem Vorsitz die Studienkarte aus dem Pult, zeigt sie den anderen und führt die Aktionen aller abgebildeten **Schadenssymbole** aus:



### Eine Tierart stirbt aus:

Drehe 1 Tier deiner Wahl um, so dass seine Rückseite („ausgestorben“) nach oben zeigt.



### Globaler Temperaturanstieg:

Drehe die **unterste** blaue Thermometerstufe um, so dass ihre rote Seite nach oben zeigt. Falls dort ein Schadenssymbol abgebildet ist, führe auch dieses aus.



### Zunehmende Luftverschmutzung:

Drehe 1 helle Wolke deiner Wahl um, so dass ihre dunkle Seite nach oben zeigt. Falls dort ein Schadenssymbol abgebildet ist, führe auch dieses aus.



**Kritischer Wert:** Sobald eine Art von Umweltschaden zum insgesamt fünften Mal ausgeführt wird, ist ihr kritischer Wert erreicht. Jeder weitere Schaden dieser Art wird dann ignoriert.

Am Ende der Phase „Auswirkungen“ muss das Land mit dem Vorsitz überprüfen, ob eine der folgenden **Endbedingungen** eingetreten ist:

- Mindestens 1 Art von Umweltschaden hat ihren kritischen Wert erreicht.
- Der Studienstapel ist aufgebraucht.

Falls dem so ist, so endet das Spiel nun (*siehe „Spielende“ auf Seite 11*).

Falls nicht, gibt das Land mit dem Vorsitz den Vorsitz an das Land links neben ihm ab, indem es ihm Pult und Vorsitzkarte aushändigt. Dann beginnt eine neue Verhandlungsrunde.

## Ausführliches Beispiel einer Verhandlungsrunde

### 1) Vergütung für den Vorsitz

**Lin** hat den Vorsitz. Im Umweltfonds liegt 1 Million Dollar. Diese nimmt **Lin** und legt sie in ihre Staatskasse. Außerdem nimmt sie die 2 Karten unter ihrer Flagge zurück auf die Hand.

### 2) Studienverlesung

**Lin** zieht 2 Karten vom Studienstapel, wählt geheim diese aus und schiebt sie ins Pult. Die andere legt sie verdeckt in die Schachtel. Dann liest sie die ausgewählte Studie laut vor und schiebt das Pult in die Tischmitte.



### 3) Aushandlungsphase

**Lin** startet den 90-Sekunden-Timer.

**Malik**, der die Umwelt-Agendakarte hat und daher die Erde in besonderem Maße retten möchte, steuert eine Wohlstandskarte der Öllobby bei.

**Lin**, die die Agendakarte der Öllobby hat, versucht nun **Malik** zu bestechen, damit er die Wohlstandskarte zurückzieht. Sie bietet ihm 2 Millionen. **Malik** lehnt ab.

**Lin** erhöht auf 3 Millionen. Aber **Malik** nimmt das Bestechungsgeld nicht an.

Nun steuert auch **Anna** eine Wohlstandskarte der Öllobby bei, in der Hoffnung, dass **Lin** sie bestechen wird. Tatsächlich bietet **Lin** ihr 1 Million an. **Anna** fordert aber 3 Millionen. Sie einigen sich auf 2 Millionen. **Anna** erhält die 2 Millionen von **Lin**, legt sie in ihre Staatskasse und schiebt die beigesteuerte Wohlstandskarte verdeckt unter ihre Flagge.

Nun sind schon 60 Sekunden vorbei und ihnen fehlen noch immer 1 Wohlstandskarte und 3 Millionen.

**Anna** steuert eine weitere Wohlstandskarte bei, während **Malik** 2 Millionen beisteuert. **Anna** und **Malik** reden auf **Lin** ein, damit sie die letzte Million beisteuert. **Malik** überlegt sogar, ob er es selbst tun soll, aber just in diesem Moment sind die 90 Sekunden um.



### 4) Auswirkungen

Da 1 Million zu wenig beigesteuert wurde, scheitert die Verhandlungsrunde. **Malik** legt seine beigesteuerten 2 Millionen in seine Staatskasse zurück und schiebt seine beigesteuerte Wohlstandskarte unter seine Flagge. **Anna** schiebt ihre Karte unter ihre Flagge.

Nun entfernt **Lin** die Studienkarte aus dem Pult und führt die Aktionen aller Schadenssymbole aus:



Sie dreht 2 helle Wolken um. (Zum Glück zeigen diese keine Schadenssymbole auf der dunklen Seite.)



Dann dreht sie die unterste blaue Thermometerstufe um.



Da diese ein Schadenssymbol auf ihrer roten Seite zeigt, muss **Lin** eine weitere helle Wolke umdrehen. Leider zeigt auch diese ein Schadenssymbol, wofür **Lin** auch noch ein Tier umdrehen muss.



Obwohl ihnen nur 1 Million gefehlt hat, haben sie zugelassen, dass sehr viel Schaden an der Umwelt angerichtet wurde. Da aber weder der Studienstapel leer ist noch eine Art von Umweltschaden ihren kritischen Wert erreicht hat, gibt **Lin** das Pult und die Vorsitzkarte an **Malik** zu ihrer Linken weiter und eine neue Verhandlungsrunde beginnt.

# Spielende

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

## A) Die Konferenz war erfolgreich

Falls am Ende der Phase „Auswirkungen“ der **Studienstapel leer** ist **UND keine** Art von Umweltschaden ihren kritischen Wert erreicht hat, so war die Konferenz erfolgreich und ihr führt nun die Schlusswertung durch (*siehe gelber Kasten unten*).

Das Land, das danach die **meisten Punkte** hat, gewinnt. *Bei Gleichstand gewinnen alle Länder mit den meisten Punkten.*

## B) Die Konferenz ist gescheitert

Falls am Ende der Phase „Auswirkungen“ **mindestens eine Art von Umweltschaden** ihren **kritischen Wert** erreicht hat (unabhängig davon, ob der Studienstapel leer ist oder nicht), so ist die die Konferenz augenblicklich gescheitert und ihr führt die Schlusswertung durch (*siehe gelber Kasten unten*).

Das Land, das danach die **meisten Punkte** hat, hat die Zerstörung der Umwelt insbesondere in Kauf genommen und wird dafür **vom Sieg ausgeschlossen**. *Bei Gleichstand werden alle Länder mit den meisten Punkten ausgeschlossen.*

Stattdessen gewinnt das Land mit den **zweitmeisten Punkten**. *Bei Gleichstand gewinnen alle Länder mit den zweitmeisten Punkten. Wurden alle Länder ausgeschlossen, gewinnt kein Land.*

## Schlusswertung

Um eure Punkte abzutragen, legt eure **Flaggenmarker** an Feld 30/0 → der Punkteleiste. Bewegt sie jedes Mal entsprechend vorwärts, wenn ihr während der folgenden 3 Schritte Punkte erhaltet:



### 1) Wohlstandskarten

**Jedes Land:** Nimm zunächst alle Wohlstandskarten zurück auf die Hand, die unter deiner Flagge liegen. Erhalte dann je 1 Punkt pro Wohlstandskarte auf deiner Hand.

### 2) Agendakarten

**Jedes Land:** Erhalte für jede deiner beiden Agendakarten so viele Punkte, wie der Text auf ihrer jeweiligen rechten Seite angibt. Falls dort steht, dass du noch etwas anderes bekommst, nimm dir auch das.

*Ausnahme: Die Agendakarte der Schweizer Bank wird erst im Schritt „Geldwertung“ gewertet.*

### 3) Geldwertung

Jedes Land zählt, wie viel Geld sich in seiner Staatskasse befindet.

- Alle Länder, die das **meiste** Geld haben, erhalten jeweils **4 Punkte**.
- Alle Länder, die das **zweitmeiste** Geld haben, erhalten jeweils **2 Punkte** (*egal wie viele Länder das meiste Geld hatten*).
- Alle Länder, die das **drittmeiste** Geld haben, erhalten jeweils **1 Punkt** (*egal wie viele Länder das meiste bzw. das zweitmeiste Geld hatten*).

# Zusatz zu den Agendakarten

Der Text auf den Agendakarten sollte zumeist selbsterklärend sein. Die folgenden Beispiele und Erläuterungen dienen zur Verdeutlichung. Ihre Zugehörigkeit ist an den Symbolen in der oberen linken Ecke erkennbar.



Im Beispielbild rechts befinden sich 2 Atomlobby-Symbole im Bereich für reduzierten Wohlstand. Hast du die Agendakarte der Atomlobby, erhältst du dafür 3 Punkte.

**Hinweis:** Du kannst nicht in den negativen Punktebereich rutschen (falls sich z.B. 6 Lobby-Symbole einer Art im Bereich für reduzierten Wohlstand befinden).



Im Beispielbild unten gelten sowohl Erderwärmung (4 rote Thermometerstufen) als auch Tiersterben (4 ausgestorbene Tiere) als am weitesten vorgeschritten. Luftverschmutzung gilt mit 2 dunklen Wolken als am wenigsten vorgeschritten.



Im Beispielbild rechts würde dir die Agendakarte der Tropenholzindustrie 6 Punkte und die Karte der Kohleindustrie 2 Punkte einbringen.



Im Beispielbild rechts würde dir die Agendakarte der Pharmaindustrie 6 Punkte einbringen (für insgesamt 10 ausgelöste Umweltschäden: 4 rote Thermometerstufen, 4 ausgestorbene Tiere, 2 dunkle Wolken).



In diesem Beispielbild würde dir die Agendakarte des Kartellamtes 4 Punkte einbringen (da im Bereich für reduzierten Wohlstand die Symbole von 4 Lobbyarten jeweils ein- oder zweimal vertreten sind).

Im Unterschied zu den anderen Agendakarten wird die Schweizer Bank im Schritt „Geldwertung“ gewertet. Hast du dabei z.B. das meiste Geld, erhältst du 8 statt 4 Punkte und bei Gleichstand sogar weitere 3 Punkte.

## Warum heißt dieses Spiel *Kyoto*?

1997 kamen Delegierte aus mehr als 150 Ländern auf der Weltklimakonferenz in Kyoto (Japan) zusammen, um über Klimaschutz und verbindliche Zielwerte für den Treibhausgas-Ausstoß zu debattieren und damit das berühmte **Kyoto-Protokoll** zu beschließen. Natürlich stellten die Verhandlungen ein zähes Ringen dar, und die beschlossenen Zielwerte blieben weit unter dem, was verantwortungsbewusst gewesen wäre. In diesem satirischen Spiel entscheidet ihr, wie eine solche Konferenz ausgeht. Dabei steht ihr in ständiger Auseinandersetzung mit den anderen und euch selbst, während ihr versucht, Umweltbewusstsein und Siegeswillen überein zu bekommen. Und auch wenn die Prioritäten offensichtlich scheinen, so stehen die Chancen doch recht hoch, dass ihr euch am Ende fragt: Warum nur haben wir nicht mehr getan?



**Spieldesign:** Sabine Harrer, Johannes Krenner  
**Lizenz:** whitecastle.at  
**Illustrationen:** Christian Opperer  
**Entwicklung:** Peter Eggert, Viktor Kobilke  
**Redaktion und Spielanleitung:** Viktor Kobilke

**Vertrieb:**  
 Pegasus Spiele GmbH,  
 Am Straßbach 3,  
 61169 Friedberg,  
 Deutschland.  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



© 2019 Deep Print Games GmbH,  
 Sieglindstr. 7, 12159 Berlin, Deutschland.  
 Alle Rechte vorbehalten.  
[www.deep-print-games.com](http://www.deep-print-games.com)

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

