

WIR BAUEN EINEN WINDPARK AM TAUNUS

Ein Gesellschaftsspiel von Querstellen-Friedberg für beliebig viele Spieler*innen

Wir nehmen die Dinge selbst in die Hand. Wir Bürger*innen aus Friedberg, Rosbach, Ober-Mörlen und Wehrheim wollen endlich sauberen Windstrom vom Winterstein und damit unseren Beitrag zur Rettung des Klimas leisten. Deshalb errichten wir einen Bürgerwindpark auf dem Taunuskamm.

Leider bekommen wir es mit skrupellosen Windkraftgegner*innen zu tun. Auch wenn ihnen überzeugende Argumente fehlen, wollen sie trotzdem den Windpark mit allen Mitteln verhindern. Wer wird gewinnen? Es wird nicht einfach für uns, aber mit Geschick, guter Kooperation und etwas Glück packen wir es!

Benötigtes Zubehör:

- Spielplan vom Windpark am Taunus (auf ein A3-Blatt oder zwei A4-Blätter ausdrucken).
- Je 4 Bürger*innen in unterschiedlichen Farben für die Anliegerkommunen Friedberg, Rosbach, Wehrheim und Ober-Mörlen.
- 4 schwarze Windkraftgegner und 3 Steine, die sie uns immer wieder in den Weg legen.
- 1 oder besser 2 Würfel
- Eine Küchenuhr oder ein Smartphone zum Stoppen der vor Spielbeginn festgelegten Spieldauer.
- 10 Windkraftanlagen
- 3 Barrikaden aus Holzstämmen, die zum Schutz vor den anrückenden Windkraftgegner*innen dienen.

(Das benötigte Zubehör kann anderen Spielen entnommen werden und der Vordruck am Ende dieser Spielanleitung kann auf Karton aufgeklebt und ausgeschnitten werden.)

Spielidee:

Wir Bürger*innen der 4 Anliegerkommunen sitzen auf der einen Seite des Tisches und versuchen zum Windvorranggebiet auf dem Taunuskamm zu gelangen. Erreichen wir mit passender Augenzahl einen der möglichen Windradstandorte, dürfen wir dort ein Windrad bauen und unsere Figur für weitere Anläufe auf ihr Startfeld zurückstellen. Die Windkraftgegner*innen lauern hinter dem Steinkopf auf der anderen Seite des Tisches und versuchen den Bau der Windräder mit ihren hinterlistigen Methoden zu verhindern. Sie agieren gemeinsam, legen uns Steine in den Weg und werfen uns immer wieder zum Ausgangspunkt zurück.

Unsere Aufgabe ist es, möglichst viele Windräder zu errichten, um die Klimakatastrophe zu stoppen.

Je nach angenommenem Szenario bleibt dafür noch unterschiedlich viel Zeit. Vor dem Spiel wird daher die Spieldauer festgelegt und z.B. eine Küchenuhr entsprechend eingestellt.

Spieldauer:

Für das erste Spiel schlagen wir eine Spieldauer von 1 Stunde vor, in der mindestens 5 Windräder errichtet werden müssen, damit die Klimaschützer*innen gewinnen. Erreichen sie dieses Ziel bis zum Ablauf der Zeit nicht, triumphieren die Windkraftgegner und die Klimakatastrophe rückt wieder ein Stück näher. Bei veränderter Spieldauer müssen pro 15 Minuten jeweils ein Windrad mehr oder weniger gebaut werden.

Andere Spielvarianten lassen sich natürlich auch vereinbaren und das Spiel kann mit neuen Ideen erweitert werden.

Anzahl der Mitspieler*innen:

Zum Kampf gegen den Klimawandel brauchen wir selbstverständlich viele Mitstreiter und deshalb können auch alle mitarbeiten, die an einem großen Tisch Platz finden. Sind wir noch nicht so gut organisiert, dann müssen die mitwirkenden Spieler*innen mehrere Spielfiguren übernehmen. Sind z.B. nur 5 Spieler vorhanden, dann müssen die Windkraftfreunde, wie es auch oft in der Realität der Fall ist, vielleicht gegen einen einzigen, aber mächtigen Windkraftgegner - z.B. „Vernunftkraft“ - spielen, der alle 4 Gegner lenkt.

Spielzüge:

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Die Bürger*innen der **4 Anliegerkommunen** setzen in jeder Runde jeweils **eine beliebige Figur ihrer Farbe**. Es beginnt der blaue Spieler aus Ober-Mörlen. Er würfelt und rückt eine seiner Figuren um die gewählte Augenzahl in Richtung Taunuskamm. So handeln auch die anderen drei Kommunen.

Danach sind die **Windkraftgegner*innen ebenfalls mit 4 Zügen** an der Reihe. Die vier schwarzen Figuren unterscheiden sich nicht. Die Gegner*innen können ihre **vier Züge mit jeder beliebigen schwarzen Figuren** durchführen, dabei auch mehrmals mit einer Figur rücken.

Die Windkraftgegner*innen haben bei ihren Zügen drei Optionen: **Entweder legen sie uns einen Stein in den Weg (Option 1), versetzen einen schon im Spiel befindlichen Stein an einen anderen Platz (Option 2) oder rücken eine beliebige schwarze Figur entsprechend der gewürfelten Zahl (Option 3). Ein Stein muss aber immer vor dem Würfeln gesetzt werden!**

Die Windkraftgegner*innen bringen ihre Figuren auf einem beliebigen schwarzen Quadrat am Taunuskamm ins Spielfeld ein.

Holzbarrikaden bieten den Windkraftfreunden einen gewissen Schutz vor den anrückenden Gegner*innen. Auch diese Holzbarrikaden müssen statt eines Zuges vor dem Würfeln errichtet oder versetzt werden.

Zugmöglichkeiten:

Auf dem Wegenetz darf grundsätzlich von Feld zu Feld **in alle Richtungen gerückt werden**, jedoch darf bei jedem Zug eine Teilstrecke nur einmal gegangen werden. D.h. ein **Vor und Zurück ist nicht erlaubt**.

Es darf **auf jedem Feld nur eine Figur** stehen. Bürger*innen und Windkraftgegner*innen dürfen ihre eigenen Figuren überspringen, wobei besetzte Felder mitgezählt werden. Figuren des Gegners können nicht übersprungen werden, sondern können nur mit passender Augenzahl entfernt werden. Die Bürger*innen kommen zu den Startfeldern zurück, die schwarzen Windkraftgegner*innen wieder hinter den Taunuskamm.

Steine auf dem Weg dürfen ebenfalls nicht übersprungen werden. Wir Bürger*innen müssen sie mit passender Augenzahl hinter den Berg befördern und uns so den Weg für nachfolgende Mitspieler*innen bzw. Züge frei machen. Die **Holzbarrikaden** sind lediglich Hindernisse für die Windkraftgegner*innen. Sie können ebenfalls mit passender Augenzahl wieder entfernt werden. Holzbarrikaden dürfen von ihren Erbauern überklettert werden, jedoch darf keine Figur auf ihnen stehen. Alle Steine, Barrikaden oder Figuren können in der nächsten Runde wieder neu ins Spiel gebracht werden.

Schwarze Figuren oder Steine dürfen niemals auf die farbigen Startfelder der Bürger*innen gesetzt werden. Sitzt ein Stein oder eine Barrikade auf einem schwarzen Startfeld des Gegners, kann dort nur mit einer EINS einen Spieler einsetzen. Grundsätzlich muss jeder Zug ausgeführt werden, es sei denn, jemand ist so gefangen, dass es keine Option mehr gibt.

Spielverzögerung:

Sollten die Gegner*innen das Spiel bewusst verzögern, indem sie z.B. durch langwieriges Erstellen von Bebauungsplänen die Errichtung von Windrädern zu verhindern trachten, disqualifizieren sie sich selbst. Die Bürger*innen können in diesem Fall durch einfache Abwahl eine schwarze Figur aus dem Spiel nehmen.

Spielende:

Ist die vereinbarte Zeit abgelaufen endet das Spiel sofort. Je nach vereinbarter Zeit gewinnt die Gruppe, die ihr Ziel erreicht hat. Beispiele:

Bei 45 Min.: Die Bürger*innen haben nur gewonnen, wenn sie mindestens **4 Windkraftanlagen** errichtet haben. Sonst triumphieren die Gegner*innen.

Bei 1 Std.: Mindestens **5 Windkraftanlagen** müssen erbaut sein.

Bei 1 ½ Std.: Es müssen **7 Windkraftanlagen** stehen.

Bei 2 Std.: Jetzt sollte der komplette Windpark mit mindestens **9 Windrädern** fertig sein.

Die Spielpraxis zeigt, dass es für die Windkraftbefürworter*innen sehr schwer ist, das Spiel zu gewinnen. Wer keine so hohe Frustrationstoleranz hat oder dringend Erfolgserlebnisse braucht, kann die Spielregeln natürlich auch abwandeln:

- Z.B. nur mit 3 Windkraftgegner*innen spielen.
- Z.B. festlegen, dass nach dem Bau von beispielsweise 3 Windrädern, die vom Spielplan entfernten Steine nicht mehr eingesetzt werden dürfen.
- Z.B. dass nach dem Bau des 4. Windrades die Gegner*innen langsam aufgeben und eine geschlagene schwarze Figur aus dem Spiel genommen werden muss. Nach dem Bau weiterer Windräder kann jeweils wieder eine schwarze Figur endgültig aus dem Spiel entfernt werden.

Sicher fallen euch noch weitere Spielvarianten ein. **Klimarettung darf auch Spaß machen!**

Querstellen-Friedberg wünscht viel Erfolg und Vergnügen beim Bau des Windparks am Taunus!

Hans-Dieter Wagner

www.querstellen-friedberg.de

P.S.: Da sich das Spiel noch in der Entwicklung befindet, werden Anregungen zur Verbesserung gerne entgegengenommen.

Hier das Zubehör zum Ausschneiden:

