



Spielanleitung

Autarki wurde entwickelt von Simone Krüger & Martina Hillbrand.
Mehr Infos: www.autarki-game.de

Ziel des Spiels:

Jeder Spieler baut ein eigens autarkes Dorf, dessen wachsende Bevölkerung sich selbstständig und nachhaltig mit Energie und Nahrung versorgen will. Dazu wird das Dorf mit einer Vielzahl von Baukarten erweitert, während Aktionskarten zusätzliche Vor- und Nachteile bringen. Jede Runde sind Herausforderungen zu bestehen, damit die Bevölkerung wächst.

Wer als erster 6 Bevölkerungseinheiten erreicht, gewinnt!

Spielmaterial:

Bevölkerungseinheiten

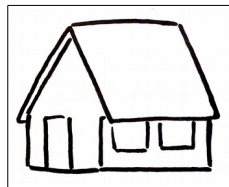
Jeder Spieler startet mit einer Bevölkerungseinheit, die er mit Energie und Nahrung versorgen muss. Durch bestandene Herausforderungen wächst die Bevölkerung und somit auch der **Grundbedarf** des Dorfs. Dieser entspricht:

Je 3 Energiepunkte pro Bevölkerungseinheit und
je 3 Nahrungspunkten pro Bevölkerungseinheit.

Baukarten

Baukarten sind permanente Erweiterungen des Dorfes und tragen u.a. zur autarken Nahrungs- und Energieproduktion bei.

Um sie auszuspielen, müssen **Baupunkte** ausgegeben werden,



diese entsprechen den Kosten oder dem Arbeitsaufwand der Karte.

Die meisten Baukarten erzeugen **Nahrungs- oder Energiepunkte**, die für das Bestehen von Herausforderungen benötigt werden.

Energiebaukarten, die **elektrische Energie** (statt Wärmeenergie) produzieren, sind mit „EL“ gekennzeichnet. Für die meisten Herausforderungen werden elektrische Energiepunkte und Wärmeenergiepunkte einfach zusammengerechnet.

Sonderfall Gebäudedämmung:

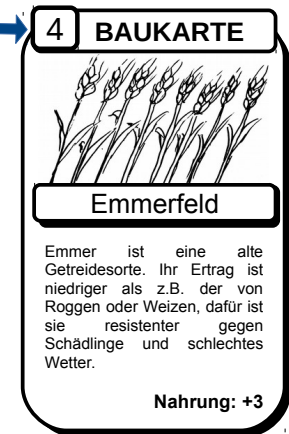
Manche Baukarten **senken den Energiegrundbedarf** für bis zu drei Bevölkerungseinheiten um je einen Energiepunkt. Sie sind gekennzeichnet mit: „Energiebedarf: -1 pro Bev. (max -3)“.

Beispiel: Wer die Karte „Dach dämmen“ spielt, kann drei Häuser im Dorf isolieren. Für bis zu drei seiner Bevölkerungseinheiten sinkt dadurch der Energiegrundbedarf von je 3 auf je 2 Energiepunkte.

Verschiedene Arten der Gebäudedämmung können kombiniert werden. Es verbleibt jedoch immer ein Grundbedarf von **mindestens 1 Energiepunkt** pro Bevölkerungseinheit.

Sonderfall Wärmepumpen:

Elektrische Wärmepumpen entziehen ihrer Umgebung **Wärmeenergie** und machen sie im Haus nutzbar. Doch um sie zu betreiben, wird elektrischer **Strom verbraucht**, der im Spiel mit Photovoltaik- oder Kleinwindanlagen produziert werden muss. Die Wärmepumpe kann also einen elektrischen Energiepunkt in drei oder vier Wärmeenergiepunkte „umwandeln“, je nach Art der Pumpe.



Aktionskarten

Aktionskarten bringen **Vor- oder Nachteile**, die jeweils auf der Karte erklärt werden. Sie sind in der Regel nur **eine Runde lang** gültig.

Wer eine Aktionskarte ausspielt, entscheidet, **ob er selbst oder ein Mitspieler** von dem Effekt betroffen wird.

Aktionskarten können **jederzeit** gespielt werden!

Herausforderungskarten

Die meisten Herausforderungen sind besondere Events, für die im Dorf Energie und Nahrung gebraucht wird.

Meist wird mindestens der **Grundbedarf** von je 3 Energie- und 3 Nahrungspunkten pro Bevölkerung benötigt.

Manchmal gibt es zudem **spezielle Anforderungen**, z.B. elektrische Energie (EL) oder Nahrung aus vegetarischen Quellen.

Spielvorbereitung:

Zu Beginn des Spieles erhält jeder Spieler **einen Bevölkerungspunkt** und **acht Handkarten**, also Bau- oder Aktionskarten. Es empfiehlt sich, in der ersten Runde nur Baukarten zu ziehen.

Der Spieler, der als letztes selbst etwas geerntet hat, beginnt!

Tipp für ein schnelles Spiel: *In den ersten beiden Runden erhält jeder Spieler 10 statt nur 5 Baupunkte!*



Spielverlauf:

1. Nachziehphase

Am Anfang seines Zuges darf der Spieler **bis zu zwei** seiner Handkarten auf die jeweiligen Ablagestapel **abwerfen**. Danach darf er nach Belieben so viele Bau- und/oder Aktionskarten **nachziehen**, bis er insgesamt **acht Karten auf der Hand** hat.

2. Bauphase:

Nun darf der Spieler Baukarten im Wert von **bis zu 5 Baupunkten** (10 Baupunkte in den ersten beiden Runden) vor sich ausspielen. Es empfiehlt sich, mit den ausgespielten Baukarten möglichst Grundbedarf von je 3 Nahrungs- und 3 Energiepunkten pro Bevölkerungseinheit decken zu können.

Große Bauprojekte, die mehr als 5 Baupunkte erfordern, werden über zwei Runden gebaut. **Nicht genutzte Baupunkte verfallen.**

3. Herausforderungsphase:

Am Ende seines Zugs zieht der Spieler eine **Herausforderungskarte**. Um die Herausforderung zu bestehen, muss er genügend Energie und Nahrung bereitstellen.

Natürlich können die Mitspieler versuchen, den Erfolg mit negativen **Aktionskarten** zu verhindern! Der Spieler selbst kann sich mit positiven Aktionskarten einen Vorteil verschaffen. Wenn er die Herausforderung besteht, **gewinnt er einen Bevölkerungspunkt**.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler durch eine Herausforderung den 6. Bevölkerungspunkt erreicht.

Viel Spaß!