



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

CO2 SECOND CHANCE (2-4 SPIELER COOP)

ZIEL DES SPIELS

In dem Spiel CO2: Zweite Chance ist jeder Spieler Direktor eines Energiekonzerns, der versucht, die Nachfrage der Regierung nach neuen, Grünen Kraftwerken zu befriedigen. Ziel ist es, den Anstieg der Umweltverschmutzung zu stoppen und gleichzeitig die steigende Nachfrage nach erneuerbarer Energie zu befriedigen – und gleichzeitig Profit zu erwirtschaften.

GEWINNEN UND VERLIEREN

Das Spiel endet **nach der 4. Dekade**. Ihr **verliert**, wenn ihr...

- ...zum Ende einer Dekade **weniger als 0 Siegpunkte** habt.
- ...nicht alle **privaten Zielkarte** erfüllen konntet.
- ...mehr als **3 UN-Zielkarten nicht beansprucht** wurden.

Andernfalls haben die Spieler **nach der 4. Dekade gewonnen!**

SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ **Boni auf Wissensleisten:**

Erhält ein Spieler einen **Bonus auf einer Wissensleiste**, so kann er diesen Bonus auch **einem anderen Spieler schenken**.

- 01.** Der Spieler gewinnt **1 Wissen** über die angezeigte bzw. eine beliebige Energieart.
- 02.** Der Spieler nimmt **1 Technologiemarkers** aus dem Vorrat.
- 03.** Der Spieler legt **1 KEZ-Marker vom Markt** auf eine Region seiner Wahl, die dafür Platz hat.

→ **KEZ:** Kohlenstoffdioxid-Emissionszertifikate (KEZ). Auf jedem KEZ-Feld einer Region darf maximal 1 KEZ-Marker liegen. Wird immer **vom Markt gekauft/genommen und an den Vorrat verkauft**.

→ **Wissen gewinnen:** Immer wenn Du einen Wissenschaftler von einem geplanten Projekt abziehst, erhältst Du 1 Wissen der Energieart des Projekts.

→ **Wissenschaftler rekrutieren:** Immer wenn Du ein einen Wissenschaftler rekrutierst, erhältst Du 1 Wissen über eine beliebigen Energieart.

Rekrutierte Wissenschaftler werden aufs Spielertableau gelegt.

ERWEITERUNGEN

ARKTIS-ERWEITERUNG

Diese Erweiterung erhöht den Schwierigkeitsgrad durch eine weitere Region.

AUFBAU

→ Lege das **Arktisplättchen** neben das Spielfeld.

Es ist erst **ab der 2. Dekade** im Spiel, sobald das Eis schmilzt.

→ Mische die **persönliche Zielkarte der Arktis** mit ins Deck.

SPIELABLAUF

Ein Spiel CO2: Zweite Chance geht **über 4 Dekaden**, wobei jede Dekade aus folgenden **5 Phasen** besteht:

- 01.** Aktionen
- 02.** Einkommen
- 03.** Umweltziele
- 04.** Energieversorgung
- 05.** Dekadenende

[1] AKTIONEN

Die Anzahl der Aktionsrunden ist abhängig von der Spielerzahl:

- **1/2 Spieler:** 4 Aktionsrunden
- **3 Spieler:** 3 Aktionsrunden
- **3 Spieler:** 2 Aktionsrunden

Besonderheit bei 3 Spielern: Die letzte Dekade hat nur **2 Aktionsrunden** (siehe Token!)

IN DEINEM ZUG...

- **musst** Du **1 Hauptaktion** ausführen.
- **darfst** Du **beliebig viele Direktorenaktionen** ausführen. Jede Direktorenaktion allerdings **maximal 1x pro Runde**.

Die **Reihenfolge** steht dir frei.

AM ENDE DEINES ZUGS

Zum Ende des eigenen Spielzugs musst Du immer prüfen, ob Energiegipfel abgeschlossen wurden.

Siehe **Energiegipfel**

DIREKTORENAKTIOEN

Du **darfst** Du beliebig viele **Direktorenaktionen** ausführen. Jede Direktorenaktion allerdings **maximal 1x pro Runde**.

- 01.** Einen **Wissenschaftler** bewegen.
- 02.** Den **KEZ-Markt** aufsuchen.
- 03.** **Lobbyistenkarte spielen** oder **UN-Zielkarte beanspruchen**.

[1] WISSENSCHAFTLER BEWEGEN

Du kannst einen deiner Wissenschaftler **nur** von deinem **Spielertableau** oder von einem **geplanten Projekt** wegbewegen.

1.1 VOM SPIELERTABLEAU

→ Auf ein **unbesetztes geplantes Projekt**.

Siehe [1] **Ein Projekt planen (Hauptaktion)**

→ Auf eine **unbesetzte, ausliegende Lobbyistenkarte eines** beliebigen Spielers, um den **Nebeneffekt** der Karte zu nutzen.

1.2 VON EINEM GEPLANTEN PROJEKT

Wie **1.1 vom Spielertableau**, jedoch zusätzlich...

→ Auf einen **unbesetzten Energiegipfel-Vortrag derselben Energieart** wie das aktuelle Projekt.

→ Auf die **eigene Spielertafel**.

Siehe **Wissen gewinnen (Schlüsselbegriff)**

- Auf jedem **Projekt**, jeder **Lobbyistenkarte** und jedem **Gipfelthema** kann **nur 1 Wissenschaftler** sein.
- **Wissenschaftler** gehen **nur** auf ein Projekt mit **Infrastruktur**
- Ein **Wissenschaftler** kann **nur** bei einem **Energiegipfel referieren**, wenn er ein **Projekt verlässt**.
- Ein **Wissenschaftler** kann **nur** direkt von der **Spielertafel** aus zu einem **Energiegipfel** gehen.
- Wenn ein **Wissenschaftler** auf einem **Energiegipfel** ist, **bleibt er dort**, bis der **Gipfel beendet** ist.
- Wenn ein **Wissenschaftler** auf einer **Lobbyistenkarte** ist, **bleibt er dort** bis zum **Ende des Spiels**.

[2] DEN KEZ-MARKT AUFSUCHEN

Ist der Markt leer? Preis **erhöhen** und **2 KEZ** aus dem Vorrat in den Markt legen.
Ist das Marktsymbol in der Mitte sichtbar? Du darfst den Markt **in diesem Zug** nicht mehr aufsuchen.

→ **Kaufen** = Zum angegebenen Preis **aus dem Markt** kaufen.

Nur **1x pro Zug!**

→ **Verkaufen** = **An den Vorrat** verkaufen, Preis **um 1\$** senken.

Es wird **niemals an den Markt** verkauft!

[3] LOBBYISTENKARTE SPIELEN ODER UN-ZIELKARTE BEANSPRUCHEN

3.1 EINE LOBBYISTENKARTE SPIELE

- 01.** Spiele eine **Lobbyistenkarte** aus.
- 02.** Nutze entweder den **Haupteffekt** (Mitte) oder **Nebeneffekt** (rechts unten) der Karte.

→ **Haupteffekt:** Die Karte muss **sofort vor oder nach** der abgebildeten Aktion gespielt werden um den **Bonus** zu erhalten.

→ **Nebeneffekt:** Keine Bedingungen. Karte ausspielen und Effekt nutzen.

3.2 EINE UN-ZIELKARTE BEANSPRUCHEN

Du musst die **Infrastruktur** der angegebenen **Kraftwerke** gebaut haben und die Kraftwerke müssen gebaut worden sein.

Wer die **Kraftwerke** gebaut hat ist **irrelevant**. Wichtig ist, dass Du die **Infrastruktur** gebaut hast!

- 01.** Zahle die **Technologiemarkers** wie angegeben.
- 02.** Erhalte die **Coop-Wertung** (unabhängig der Spieleranzahl).

HAUPTAKTIONEN

Du **musst** Du **1 Hauptaktion** ausführen.

- 01.** Ein **Projekt** planen
- 02.** **Infrastruktur** vorbereiten
- 03.** Ein **Kraftwerk** bauen

[1] EIN PROJEKT PLANEN

- 01.** Nimm das oberste **Kraftwerk** von einem Stapel deiner Wahl und lege es mit der **Planungsseite nach oben** auf ein **freies Projektfeld** einer Region.
- 02.** Das **Regionalagendaplättchen** dieser Region muss diese **Energieart** anzeigen.

Die **Stufe des Projekts** ist nur für die Aktion **ein Kraftwerk bauen** relevant.

Siehe [3] **Ein Kraftwerk bauen (Hauptaktion)**

- 03.** Gewinne **1 Wissen** über die Energieart des Projekts.
- 04.** Erhalte die **Subventionen des Projektfelds:**
 - erhalte **Geld** gleich der Anzahl der KEZ dieser Region.
 - erhalte **2 Technologiemarkers**.
 - entweder **1 Wissenschaftler rekrutieren** oder **bewegen**.

Siehe **Wissenschaftler rekrutieren (Schlüsselbegriff)**

[2] INFRASTRUKTUR VORBEREITEN

- 01.** Wähle ein **Projekt** mit **offener Planungsseite**.
- 02.** Zahle **1 KEZ** von deinem **Spielertableau** oder **aus einer Region**, deren **Energieversorgung** Du kontrollierst, an den Vorrat.

Wissenschaftler vor Ort? Der **Besitzer** zieht diesen **kostenlos** ab und generiert **1 Wissen** über die **Energieart** des Projekts.

Eigene Wissenschaftler auf diese Weise zu bewegen ist auch **kostenlos** und ist **keine Direktorenaktion!**

Siehe [1] **Wissenschaftler bewegen (Direktorenaktion)**
Siehe **Energieversorgung kontrollieren**

03. Erhalte die **Boni** (Grünfeld des Projektplättchens).
04. Drehe das **Projektplättchen** um.
05. Setze einen deiner **Infrastrukturmarker** auf das Projekt.

[3] EIN KRAFTWERK BAUEN

01. **Wähle eine Infrastruktur**, deren Stufe nicht höher als dein Wissen über diese Energieart ist.
02. Zahle **Geld, KEZ** und **Technologiemarker**.

Siehe **Spielertableau**

03. **Bewege die Infrastruktur** auf das am weitesten links gelegene, leere Feld für **Energienachfrage** der Region.

Alle Felder voll? Dann wird das **älteste fossile Kraftwerk entfernt** und die **globale CO₂-Verschmutzung entsprechend gesenkt**.

Grüne Kraftwerke können nie ersetzt werden!

04. Setze ein **passendes Kraftwerk** in die Infrastruktur ein.
05. Erhalte **Siegpunkte** entsprechend dem Kraftwerk.

Siehe **Spielertableau**

06. Lege **1 Kontrollmarker** unter das Regionalagendaplättchen entsprechend der Energieart des Kraftwerks.

In jedem Feld können **beliebig viele Kontrollmarker** von **beliebig vielen Spielern** liegen.

07. Prüfe die **Kontrolle über die Energieversorgung**.

Siehe **Energieversorgung einer Region kontrollieren**

EIN KRAFTWERK IN DER ARKTIS BAUEN

- Nutze eine **vorbereitete Infrastruktur** in **Nordamerika, Eurpoa** oder **Asien** um ein Kraftwerk in der Arktis zu bauen.
- Es gibt **kein Limit** der Kraftwerke in der Arktis.
- Steht bereits ein Kraftwerk in der Mitte des Arktisplättchens? Verschiebe es an den Rand und baue das neue Kraftwerk in der Mitte auf.
- Du **kontrollierst die Energieversorgung** der Arktis, wenn Du das Kraftwerk in der Mitte gebaut hast.

Siehe **Energieversorgung kontrollieren**

ENERGIEVERSORGUNG KONTROLLIEREN

Du kontrollierst die **Energieversorgung einer Region**, wenn Du Kontrollwürfel in den meisten Feldern hast. Lege deinen sechseckigen Kontrollmarker in die Region.

Bei Gleichstand: die meisten bevorzugten Energiearten (je weiter links, desto besser) > mehr Wissen über das gerade gebaute Kraftwerk > der aktive Spieler.

Siehe [2] **Infrastruktur vorbereiten (Hauptaktion)**

ENERGIEGIPFEL

Sind alle Themen eines Energiegipfels mit Wissenschaftlern belegt?

01. Im Uhrzeigersinn (abschließend mit dem auslösenden Spieler) nehmt ihr eure Wissenschaftler zurück.
02. Jeder Wissenschaftler **generiert genau 2 Wissen**. Dieses Wissen setzt sich beliebig aus den diskutierten Energiearten des Energiegipfels zusammen.
03. Das Energiegipfelplättchen wird **abgeworfen** und durch ein neues ersetzt.

Nicht vergessen: Ein Wissenschaftler kann **nur** von einem entsprechenden **geplanten Projekt** aus zu einem Gipfel geschickt werden und muss dort bleiben, bis der Gipfel abgeschlossen ist.

[2] EINKOMMEN

Die Wissensleisten jeder Energieart werden geprüft und in Spielerreihenfolge erhalten die Spieler einkommen, deren Scheiben in den beiden Stapeln sind, die jeweils am weitesten fortgeschritten sind.

Bei 2 Spielern: nur der am weitesten fortgeschrittene Stapel.

Jeder dieser Spieler erhält Einkommen in Höhe des über dem Feld angegebenen Betrages. Jeder Spieler, der Einkommen erhält, entscheidet, wie viel davon er **als Geld** nimmt und wie viel **als Siegpunkte**.

Geld kann nicht unter den Spielern aufgeteilt werden!

[3] UMWELTZIELE

01. Die Plättchen erreichter Umweltziele werden verdeckt (auf die Rückseite gedreht).
02. Für jedes noch übrige offenliegende Plättchen für Umweltziele verlieren die Spieler Siegpunkte je nach aktueller Dekade:
 - **2010:** je -1 Siegpunkt.
 - **2020:** je -2 Siegpunkte.

- **2030:** je -3 Siegpunkte.
- **2040:** je -4 Siegpunkte.

Wenn die Spieler zum Ende dieser Phase jemals weniger als 0 SP haben, ist das Spiel beendet und alle haben verloren!

[4] ENERGIEVERSORGUNG

Führt folgende Schritte für jede Region durch:

- **1. Dekade?** Die Arktis kommt nun ins Spiel!
- **2./3./4. Dekade?** Erhöhe die Stufe der globalen CO₂-Verschmutzung gleich der aktuellen Dekade (2-4) minus der Anzahl der Kraftwerke in der Arktis.
 01. Steht in der Region auf dem Platz der aktuellen Dekade ein Kraftwerk? Fahrt mit der nächsten Region fort.
 02. Andernfalls wird auf den leeren Platz ein zufällig gezogenes schmutziges Kraftwerk gesetzt.
 03. Die Stufe der globalen CO₂-Verschmutzung wird um die Anzahl ppm erhöht, die auf diesem schmutzigen Kraftwerk angegeben ist.
 04. Für die gestiegene globale Verschmutzung muss ein KEZ gezahlt werden.
 - Wird diese Region von einem Spieler kontrolliert? Lege den sechseckigen Kontrollmarker auf das schmutzige Kraftwerk.
 - Andernfalls muss es ein KEZ aus dieser Region sein.

Nachdem jede Region abgewickelt wurde, wird das **KEZ** jeder Region, in der in dieser Phase ein Kraftwerk gebaut wurde, folgendermaßen gezahlt:

- Falls auf dem neuen Kraftwerk ein **KEZ** liegt (aus der Region), wird es in den Vorrat zurückgelegt.
- Falls auf dem neuen Kraftwerk ein **Kontrollmarker** liegt, muss dessen Besitzer ein KEZ in den Vorrat zahlen (entweder von seiner Spielertafel oder aus einer Region, die er kontrolliert, einschließlich dieser).

Alternativ muss er eine Strafe zahlen. So oder so wird anschließend der Kontrollmarker auf das Regionalagendaplättchen zurückgelegt.

Strafe zahlen: Nimm ein KEZ vom Markt, um damit zu zahlen, und SP entsprechend dem aktuellen KEZ-Marktpreis verlieren!

SIEGPUNKTE OPFERN

Nachdem durch neue Kraftwerke mit fossilen Brennstoffen die globale Verschmutzung erhöht wurde, haben die Spieler Gelegenheit, die Stufen der CO₂-Verschmutzung zu reduzieren, indem sie dafür Siegpunkte opfern.

Der CO₂-Gehalt muss auf 500 ppm oder weniger reduziert werden, aber sollte normalerweise so weit wie möglich gesenkt werden, denn spätere Reduzierung wird immer teurer!

Die Anzahl der zu opfernden SP richtet sich nach der aktuellen Dekade:

- **2010:** -1 Siegpunkt je 10ppm.
- **2020:** -2 Siegpunkt je 10ppm.
- **2030:** -3 Siegpunkt je 10ppm.
- **2040:** -4 Siegpunkt je 10ppm.

Wenn die Spieler zum Ende dieser Phase weniger als 0 SP haben oder die globale CO₂-Verschmutzung höher als 500 ppm ist, ist das Spiel beendet und alle haben verloren!

[5] DEKADENENDE

Die nächste Dekade wird folgendermaßen vorbereitet:

01. Der Dekadenmarker wird um Feld vorgesetzt.
02. Der Startspielermarker wird nach rechts weitergereicht (gegen den Uhrzeigersinn).
03. Das Spielende wird überprüft.
04. **Kontrollierst Du die Energieversorgung der Arktis?** Erhalte kostenlos 1 KEZ vom Markt.

Nicht vergessen: Wenn in einem **3-Personen-Spiel** der Dekadenmarker auf die 4. Dekade gesetzt wird, wird der 3-Spieler-Koop-Marker auf das dritte Aktionsfeld der Phasenleiste gelegt. In der letzten Dekade werden dann nur 2 Aktionsrunden gespielt.