

Hirnlos!

**EIN SPIEL ÜBER KRITISCHES
DENKEN UND BEWUSSTEREN KONSUM**



SPIELMATERIAL

Diese Spiel beinhaltet 118 Karten:

34 (Rückseite blau) 1 – 6 Gebäudekarten

35 (Rückseite grün) 7 – 12 Gebäudekarten

19 (Rückseite violett) Erweiterungskarten

30 (Rückseite pink) Eventkarten

Gebäudekarten 1 – 6



Gebäudekarten 7 – 12



Erweiterungskarten



Eventkarten

4 Charakter-Tableaus



Münzen



Wert 1

Wert 5

Wert 10

3 Würfel: 1 Eventwürfel
und 2 Zahlenwürfel.



1 globales Spielziel-Tableau



SPIELEINLEITUNG

Alle wissen: Die meisten unserer Entscheidungen fällen wir nicht bewusst, sondern aus dem Bauch heraus. Täglich begegnet uns eine Vielzahl an subtilen, psychologischen Tricks, die gezielt unsere Bauchentscheidungen beeinflussen: liebevolle Stimmungsmusik im Laden, unwiderstehliche Düfte, dazu die neuen Turnschuhe als «limited edition» oder die alten als «Schnäppchen der Woche». Und bei beiden Schuhen kann man «heute dreifach punkten» ... Logisch kaufen wir dann Dinge, die wir gar nicht brauchen.

Aber erklär das mal den vier Dumpfbacken hier. Hilf dem dummen Brot, der hohlen Nuss, dem schlaun Fuchs oder der hellen Glühbirne auf die Sprünge. Sie wollen eine Stadt bauen, wissen aber nicht, wo anfangen. Ohne dich sind sie hirnlos.

Wer sich am schlaun vor den Tricks der Mitspielenden schützt und selbst die Entscheidungen der anderen am besten beeinflusst, gewinnt.

SPIELZIEL

Erfülle so viele Spielziele wie möglich auf deinem Charakter-Tableau! Die Person, die am Ende am meisten Spielziele erreicht hat, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Alle suchen sich eine der vier Figuren aus und nehmen sich dann das entsprechende Charakter-Tableau. Seid ihr weniger als 4 Spieler:innen, legt ihr die übrigen Charakter-Tableaus zurück in die Schachtel. Mischt verdeckt alle Karten und sortiert sie in ihre jeweiligen Kartenstapel. Legt die Stapel wie auf dem Bild rechts gezeigt auf den Tisch und deckt jeweils vier Karten auf. Das ist der Shop. Jede:r Spieler:in erhält ein Startgeld von jeweils 5 Bronzemünzen und 1 Silbermünze. Die verbleibenden Münzen könnt ihr in der Box lassen, die Box übernimmt die Rolle der Bank.



Shop

<p>1-6</p>	<p>Schule Du bekommst 1 Münze von der Bank.</p>	<p>Wasserkraftwerk Du bekommst 1 Münze von der Bank.</p>	<p>Dönerbude Nimm 1 Münze von der Person, die am Zug ist.</p>	<p>Recyclinghof Du bekommst 2 Münzen von der Bank.</p>
<p>7-12</p>	<p>Brockenhaus Für Personen, die am Zug ist, gibt dir 2 Münzen für jeden Fashion- und Make-upartikel, den du besitzt.</p>	<p>Yogastudio Du bekommst 3 Münzen für jeden Park, welchen du besitzt.</p>	<p>Windkraftwerk Du bekommst 5 Münzen von der Bank.</p>	<p>Sneakerladen Nimm 2 Münzen von der Person, die am Zug ist.</p>
<p>Alles beim Alten Blass keine Veränderungen.</p> <p>Diese Karte schützt gegen Auswirkungen von Events, egal ob positive oder negative Auswirkungen.</p> <p>Dieses Gebäude ist vor Events geschützt.</p>	<p>Mein grünes Gewissen Bislang muss keine und gibst dir.</p> <p>Beizt du mehr grüne als gelbe Karten, erhältst du eine Münze mehr.</p> <p>1 Münze mehr, wenn du mehr grüne als gelbe Karten hast.</p>	<p>Too Big To Fail Nach uns die Strafe.</p> <p>Wird diese Gebäudekarte ausgelöst, darfst du nach dem Zug einen weiteren Zug durchführen.</p> <p>Führe einen zweiten Zug aus.</p>	<p>Statussymbol Freizugrecht ist kaufbar.</p> <p>Wenn du die einzige Person bist, die diese Gebäudekarte besitzt, kommst du im darauf so viele Münzen.</p> <p>Doppelt so viele Münzen, wenn niemand sonst dieses Gebäude hat.</p>	



SPIELABLAUF

Die Person mit dem fittesten Gehirn beginnt. Nachdem sie ihren ersten Spielzug durchgeführt hat, geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter. Wenn alle an der Reihe waren, beginnt eine neue Runde.

Ein Zug besteht aus Phasen:

1. Würfel-Phase

In der Wurfphase würfelst du den Eventwürfel und zusätzlich einen oder zwei normale Würfel. Events werden immer als erstes ausgeführt.

2. Gebäudekarten-Phase

Nach dem Würfelwurf kontrollieren alle, ob eine ihrer Karten ausgelöst wurde und erhalten dementsprechend Geld von anderen Spieler:innen oder von der Bank.

3. Shop-Phase

In der Kaufphase kannst du eine Karte aus dem Shop kaufen. Jetzt endet dein Zug und der:die nächste Spieler:in ist an der Reihe.

Danach endet dein Zug und der:die nächste Spieler:in ist an der Reihe.

1. WÜRFEL-PHASE: ES WIRD GEWÜRFELT

Landet der Eventwürfel mit einem Stern nach oben zeigend auf dem Tisch, musst du eine Karte vom Eventstapel ziehen.

Lies die Karte laut vor und lege sie anschliessend vor dir auf den Tisch. Die Karte bleibt dort liegen, bis sie nicht mehr aktiv ist.

Eventkarten können unterschiedlich lange aktiv sein.

- ▶ Manche werden sofort ausgelöst und anschliessend auf den Ablagestapel gelegt.
- ▶ Manche bleiben für eine Runde liegen.
- ▶ Manche bleiben solange liegen, bis sie ausgelöst werden können.

Beachte dafür den Beschreibungstext auf der Eventkarte:

Er wird dir sagen, wie lange der Event aktiv ist.

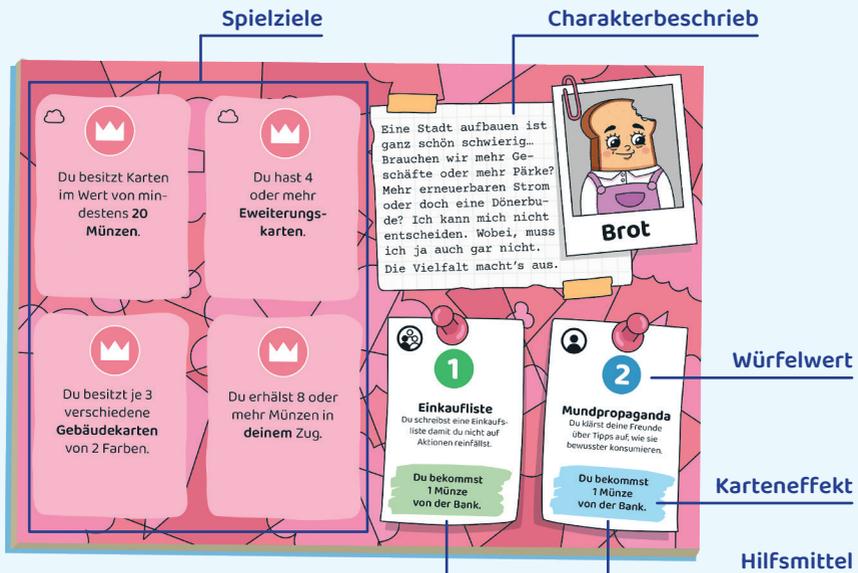
2. GEBÄUDEKARTEN-PHASE: KARTEN WERDEN AUSGELÖST

Die Zahl, welche du in der Würfelphase gewürfelt hast, aktiviert nun die Hilfsmittel, Gebäudekarten und Erweiterungskarten. Hast du mit zwei Zahlenwürfeln gewürfelt, zähle die beiden Würfelresultate zusammen. Entspricht das Resultat dem Würfelwert einer oder mehrerer deiner Karten, wird der Effekt dieser Karte(n) ausgelöst.

Vergiss nicht: Du kannst in jedem Zug frei wählen, ob du mit einem oder mit zwei Würfeln würfeln willst. Es lohnt sich, mit nur einem Würfel zu würfeln, wenn du fast nur Gebäudekarten vom Würfelwert 1–6 hast. Zwei Würfel eignen sich, wenn du mehr Karten vom Würfelwert 7–12 besitzt.

Hilfsmittel auslösen

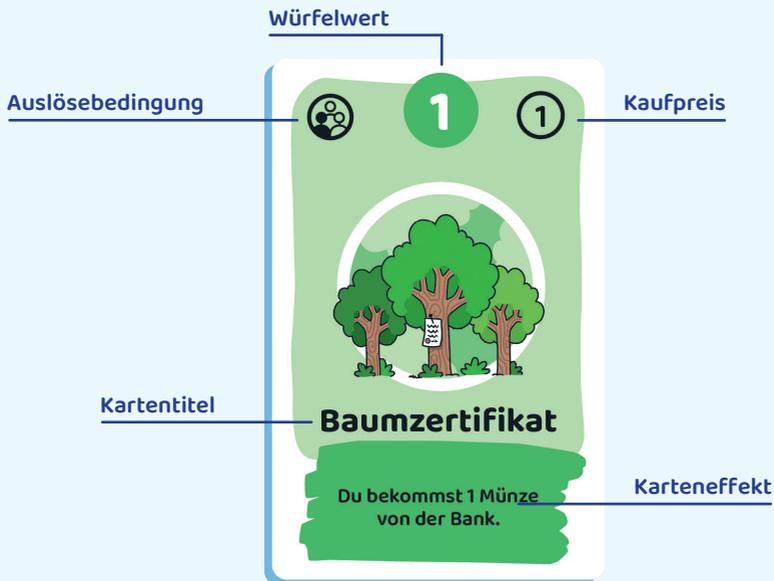
Die Figur, die du zu Beginn ausgesucht hast, gibt dir auch je zwei Hilfsmittel fürs Spiel auf den Weg. Sie befinden sich unten rechts auf deinem Charakter-Tableau. Hilfsmittel ermöglichen dir eine gratis Einnahmequelle, die vor allem zu Beginn des Spieles wichtig sein wird. Sie werden wie Gebäudekarten ausgelöst. (Schau dir dafür den nachfolgenden Abschnitt an.)



Gebäudekarten auslösen

Mit Gebäudekarten kannst du dir deine Stadt aufbauen. Sie sind deine Haupteinnahmequelle für Münzen.

Gebäudekarten können je nachdem in deinem Zug, im Zug von einem: einer anderen Spieler:in oder in jedem Zug aktiviert werden. Das Symbol oben links auf der Gebäudekarte zeigt dir an, in welchem Fall die Karte ausgelöst wird.



Der Effekt wird nur in deinem Zug ausgelöst – du selbst hast die Zahl gewürfelt.



Der Effekt wird nur im Zug einem: einer anderen Spieler:in ausgelöst – eine andere Person hat die Zahl gewürfelt.



Der Effekt wird in jedem Zug ausgelöst – du hast die Zahl gewürfelt oder eine andere Person hat sie gewürfelt.

Im Karteneffekt kannst du lesen, ob du deine Münzen von der Bank oder von anderen Spieler:innen erhältst.

Bei jedem Würfelwurf können auch mehrere Gebäudekarten gleichzeitig ausgelöst werden: Zum Beispiel wenn du mehrere identische Gebäudekarten hast, oder mehrere Gebäudekarten mit dem selben Würfelwert.

Wie funktionieren Abgaben an andere Spieler:innen?

- ▶ In der Gebäudekartenphase erfolgen immer zuerst die Abgaben zwischen den verschiedenen Spieler:innen und erst danach die Auszahlungen von der Bank. Es kann dir also niemand die Münzen wegnehmen, welche du gerade jetzt in einem Zug von der Bank erhalten würdest.
- ▶ Hast du nicht den gesamten geforderten Betrag, musst du nur soviel zahlen, wie du besitzt.
- ▶ Sollten sich aufgrund eines Würfelwurfs mehrere Ansprüche ergeben, werden sie im Uhrzeigersinn abgehandelt.

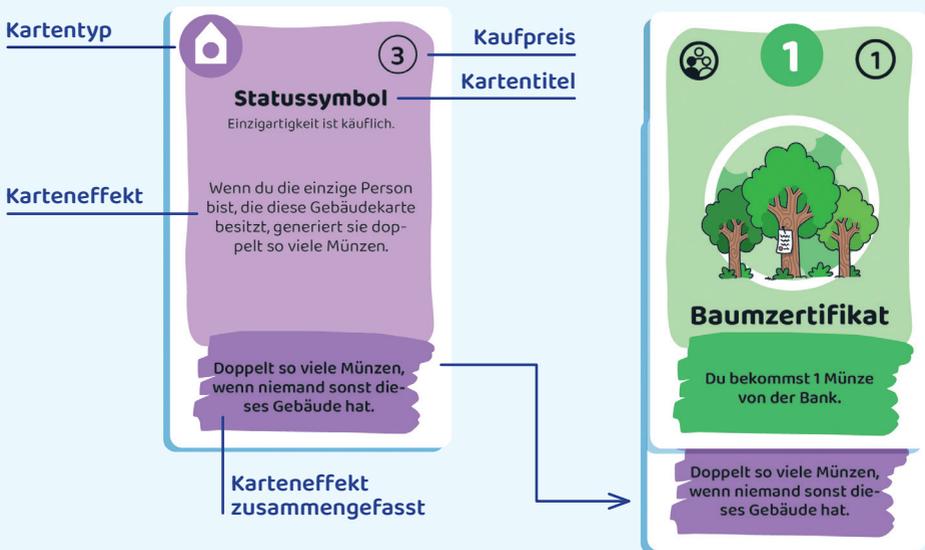
Erweiterungskarten auslösen

Erweiterungskarten helfen dir, deine Stadt intelligent zu gestalten. Sie sind wichtige Bestandteile für starke Kombos und den Sieg.

Erweiterungskarten werden an Gebäudekarten angehängt. Damit kannst du deine Gebäude verbessern und stärkere Effekte erzielen. Erweiterungskarten haben keinen eigenen Würfelwert, da sie an Gebäude angehängt werden. Sie treten in Kraft, wenn dieses Gebäude aktiviert wird.

Hast du eine Erweiterungskarte aus dem Shop erworben, lege sie unter eines deiner Gebäude, so dass nur noch der zusammengefasste Karteneffekt hervorschaut. Ist die Erweiterungskarte einmal platziert, ist sie fix mit dieser Gebäudekarte verbunden und kann nicht mehr auf andere Gebäude verschoben werden.

An jede Gebäudekarte kannst du maximal eine Erweiterungskarte anhängen. Besitzt du mehrere Kopien einer Gebäudekarte, kannst du an jede Kopie eine Erweiterungskarte anhängen.



3. SHOP-PHASE: KARTEN AUS DEM SHOP KAUFEN

Gebäudekarten und Erweiterungskarten kannst du in der Shop-Phase deines Zuges aus dem Shop kaufen. Der jeweilige Preis der Karte ist oben rechts auf der Karte abgebildet. Du kannst pro Zug nur eine Karte aus dem Shop kaufen. Wenn eine Karte gekauft wurde, wird der Shop im selben Zug mit einer Karte vom entsprechenden Stapel wieder aufgefüllt.

SPIELENDE

Versucht, während dem Spielen die Gewinnziele auf eurem Charakter-Tableau im Blick zu behalten! Wenn ihr ein Ziel erreicht habt, legt einen Marker auf das Feld des betreffenden Ziels. (Ihr könnt eine Goldmünze aus der Bank brauchen – oder sonst etwas, dass ihr gerade zur Hand habt.)

Sobald die erste Person alle vier Spielziele auf ihrem Charakter-Tableau erreicht hat, startet die sogenannte Endrunde: Die Person, welche gerade am Zug ist, kann ihren Zug normal beenden. Danach dürfen auch alle anderen Spieler:innen noch einen letzten Zug ausführen.

Danach schauen alle, wie viele Spielziele sie auf ihrem Charakter-Tableau erreicht haben, und im Anschluss werden die globalen Siegespunkte vergeben.

Globale Gewinnziele

Ist das Spiel zu Ende, werden zusätzlich die globalen Gewinnziele ausgewertet. Nehmt dafür das globale Spielziel-Tableau zur Hand. Pro globales Ziel, das ihr erreicht habt, erhaltet ihr einen Zusatzpunkt. Wenn Gleichstand besteht, erhalten alle, die das Ziel erfüllt haben, einen Punkt.

Siegespunkte

Pro erreichtem Spielziel auf eurem Charakter-Tableau erhaltet ihr zwei Siegespunkte. Pro erreichtem Ziel auf dem globalen Spielziel-Tableau erhaltet ihr einen Siegespunkt. Die Person mit der höchsten Anzahl an Siegespunkten gewinnt das Spiel und ihr könnt entscheiden: Hat sich diese Person am besten vor den Tricks der Mitspieler:innen geschützt, oder das Gegenteil – hat sie ihre Mitspieler:innen am besten zu unnötigen Käufen verführt?

KURZVARIANTE

Ihr habt nicht viel Zeit? Vielleicht spielt ihr nur während einer Schullektion? Dann spielt nur so lange, bis der:die erste Spieler:in die ersten 2 Ziele auf der gewählten Charakter-Tableau erreicht hat. Diese sind zusätzlich mit einem ☁-Symbol gekennzeichnet.

Erreichst du während des Spieles eines der anderen Gewinnziele auf deinem Charakter-Tableau, erhältst du dafür am Ende ebenfalls je einen Siegespunkt.

FAQ

Gibt es Schulden?

Nein, es gibt keine Schulden. Wenn kein Geld vorhanden ist, kann keins ausgegeben werden oder einer anderen Person gegeben werden.

Muss ich eine Karte kaufen, wenn ich dran bin?

Nein, eine Karte aus dem Shop zu kaufen, ist freiwillig. Es lohnt sich jedoch, neue Karten zu kaufen und deine Stadt zu vergrössern.

Darf ich auch mehr als eine Karte pro Zug kaufen?

Nein, nur eine Karte pro Zug.

Wenn ich eine ungerade Anzahl von Münzen habe und die Hälfte abgeben muss, wieviel muss ich abgeben?

Wenn du eine halbe Münze abgeben musst, musst du sie nicht abgeben. (Beispiel: Du hast 5 Münzen und musst die Hälfte abgeben. Dann musst du 2 Münzen abgeben).

Impressum

Hirn, los – Deine Entscheidungen zählen wurde unterstützt von der **Stiftung Mercator Schweiz**

Realisiert von:

STARDUST – Game Studio

Tabea Iseli, Annika Gerber, Christoph Vögele, Dana Senn

ZHAW – Zürcher Hochschule für angewandte Wissenschaften

Verena Berger, Linda Burkhalter, Mara Figini, Adriana Garibay, David Koch, Urs Müller

 Stiftung
Mercator
Schweiz

 STARDUST

 Life Sciences und
Facility Management
IUNR Institut für Umwelt und
Natürliche Ressourcen