

Synergia

Land der Hoofnung



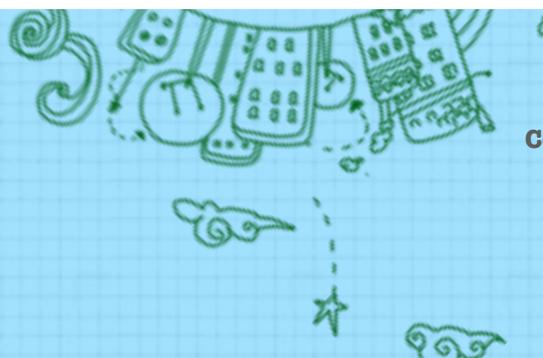
2 - 4



10+



30 - 45 min



**Spiel erstellt von Studenten aus
Lycée Classique d'Echternach (Luxembourg),
Gymnasium Carolinum de Neustrelitz (Allemagne),
Collège Notre-Dame de Bonne-Espérance d'Estinnes (Belgique).**

ERAMUS +



Synergia

Vier Hilfsorganisationen schicken ihren jeweils besten Verwalter nach Synergia, wo jeder für sich mit einem begrenzten Budget möglichst erfolgreich gegen Arbeitslosigkeit (Symbol), Abwanderung (Symbol), Finanzkrise (Symbol) und Desindustrialisierung (Symbol) vorgehen muss. Diese vier Kernprobleme können nur durch geschicktes Bieten, zeitliches Abwägen und vorausschauendes Entscheiden in zukünftige Erfolge umgewandelt werden. Vermeide jedoch unvollständige Kombinationen, da diese am Ende unweigerlich negativ zu Buche schlagen.

Reagiere schnell auf die sich laufend ändernde Kartenauslage und stelle somit aus jeweils vier Kernkarten möglichst wertvolle Synergien her. Nur die Hilfsorganisation mit dem meisten Erfolg gewinnt am Ende !



Spielmaterial

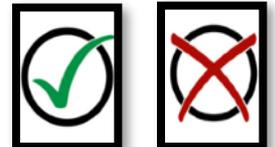
- **52 RESSOURCENKARTEN (RK) ::**

- **SOWIE 16 SYMBOLKARTEN (SK) (JE 4 PRO SYMBOL) (ANHANG 1)**



- **DAVON 36 ZAHLENKARTEN (ZK) (JE 18 ROTE UND 18 SCHWARZE) (ANHANG 2)**

- **8 ENTSCHEIDUNGSKARTEN (EK), JE 1 „JA“ UND 1 „NEIN“-KARTE PRO SPIELER (IM WEITEREN VERLAUF VERWALTER GENANNT) (ANHANG 3)**



- **4 ÜBERSICHTSKARTEN (ÜK) (DIE ALLE GEWINNBRINGENDEN KOMBINATIONEN ZEIGEN) - (ANHANG 4)**

2	4	1	9	= 50
2	4	1	9	= 50
1	2	3	4	= 100
9				= 150
9				= 250
				= 300
4	4	4	4	= 350
				= 400





- 176 Erfolgsjetons (EJ) :

**120 runde, Wert je 10 Erfolgspunkten (EP)
(ANHANG 5)**

**56 viereckige, Wert je 25 Erfolgspunkten
(ANHANG 6)**

- 1 Behälter (zum Aufbewahren der Erfolgsjetons)

- 4 Sichtschirme (ANHANG 7)





Spielziel

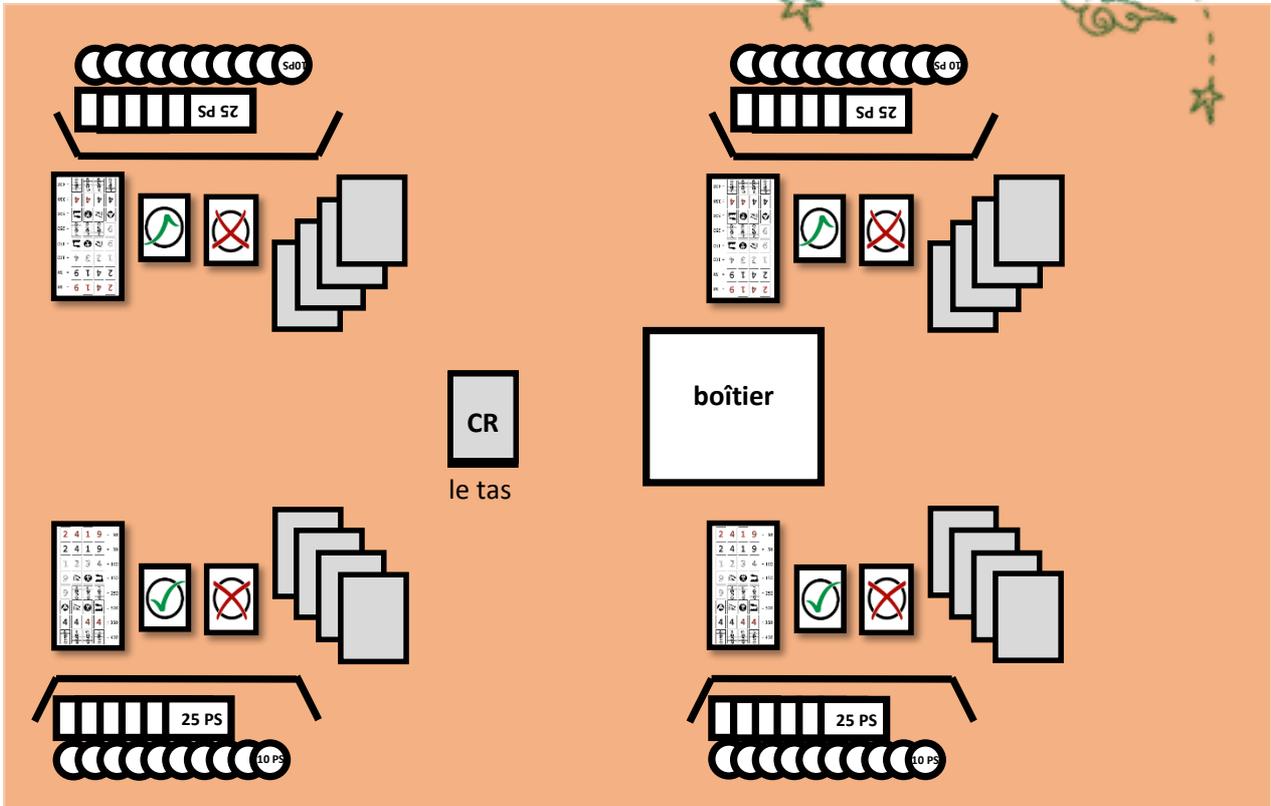
Ziel ist es am Ende die höchste Summe an Erfolgspunkten zu besitzen.

Spielaufbau

- 1) Ein Verwalter mischt alle Ressourcenkarten (RK), verteilt je 4 verdeckt, reihum an alle Verwalter, einschließlich sich selbst.
- 2) Die restlichen Ressourcenkarten (RK) werden als verdeckter Nachziehstapel griffbereit beiseitegelegt.
- 3) Jeder Verwalter erhält 10 runde und 6 viereckige Erfolgsjetons (EJ) im Gesamtwert von 250 Erfolgspunkten (EP).
- 4) Der Behälter wird mit den restlichen Erfolgsjetons (EJ) neben den Nachziehstapel gelegt.
- 5) Jeder Verwalter erhält des Weiteren je 1 „Ja“- sowie 1 „Nein“-Karte (EK), 1 Übersichtskarte sowie einen Sichtschirm.



Beispielhafter Aufbau bei 4 Verwaltern :



Spielverlauf

Der Spielverlauf besteht aus 4 Phasen:

Phase 1: Entscheidung (verpflichtend)

Phase 2: Bieten (fakultativ)

Phase 3: Kaufen (fakultativ)

Phase X: Einlösen (fakultativ)

Entscheidung (Phase 1) :

1. Die oberste RK wird aufgedeckt.
2. Jeder Verwalter entscheidet für sich, ob er auf diese RK bieten will oder nicht. Er tut seine Entscheidung kund indem er verdeckt eine seiner 2 EK verdeckt vor sich auf den Tisch legt. (Ja oder Nein?)
3. Nachdem sich alle entschieden haben werden die EK simultan aufgedeckt.
4. Hat sich nur ein Verwalter für „Ja“ entschieden, so zahlt er 10 EP und erhält die RK. Dann geht man sofort zu Phase 3 über..
5. Haben sich mehrere Verwalter für „Ja“ entschieden, so kommt es zur Phase 2.

Bieten (Phase 2) :

6. Jeder Verwalter, der in der Entscheidungsphase die „Ja“-Karte aufgedeckt hat MUSS nun bieten. Der Mindesteinsatz ist 10EP, kann aber auch höher sein.
7. Das Bieten findet verdeckt statt indem jeder Verwalter die ihm angemessen erscheinende Summe an EJ in seiner geschlossenen Faust über die Tischmitte hält.
8. Haben sich alle entschieden zeigen alle gleichzeitig wieviel EJ sie in der Hand haben.



Kaufen (Phase 3) :

9. Der Verwalter mit dem höchsten Einsatz erhält die RK. (die EJ werden in den Behälter gelegt)

10. Sollten zwei oder mehr Verwalter den gleichen Einsatz haben, müssen diese erneut bieten. Dies wird solange wiederholt bis einer der Verwalter den höchsten Einsatz von allen bietenden Verwaltern hat.

11. Haben mehrere Verwalter geboten verlieren alle ihren Einsatz (die EJ werden in den Behälter gelegt) und nur der Höchstbietende erhält die RK.

Achtung : Auch der Verwalter, der die aufgedeckte RK erworben hat, muss seinen Einsatz in den Behälter legen !

12. Nun wird eine neue RK aufgedeckt und der Ablauf beginnt von vorne.

Einlösen (Phase X) :

13. Im Laufe des Spieles kann der Verwalter zu jedem Zeitpunkt des Spieles RK-Kombinationen, die auf seiner Übersichtskarte (ÜK) abgebildet sind, abgeben und so zusätzliche EP erhalten. Sollte er nach dem Abgeben der RK-Kombination weniger

als 4 RK in der Hand halten, so muss er so viele RK vom Stapel ziehen bis er wieder vier RK in der Hand

hält. Hierbei muss immer die oberste RK auf dem Stapel gezogen werden.

Ausnahmen zu 10) :

Sollte kein Verwalter die aufgedeckte RK wollen, dann wird die nächste RK aufgedeckt. Nun wird um beide (alle) aufgedeckten RK gespielt.



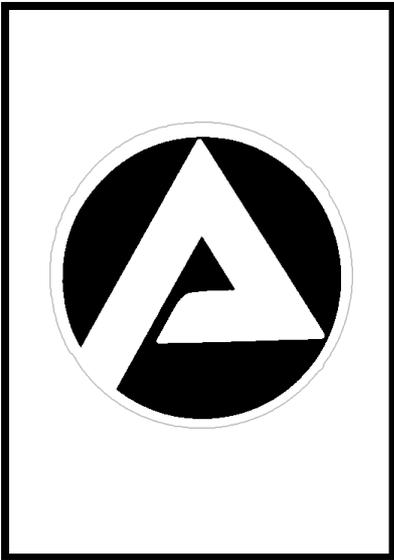
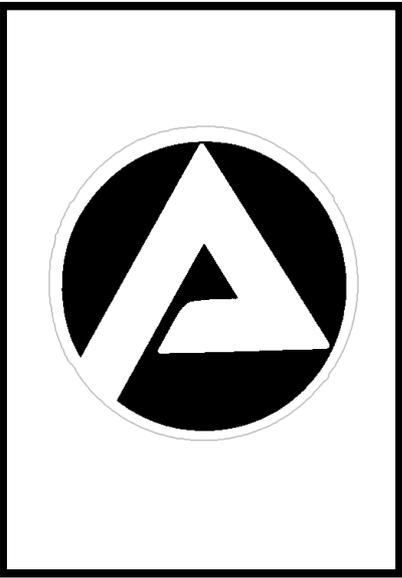
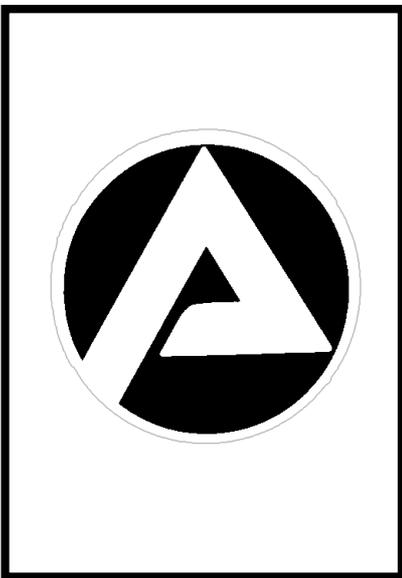
Spielende

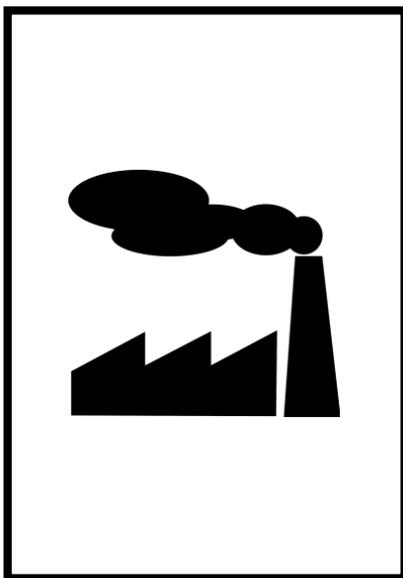
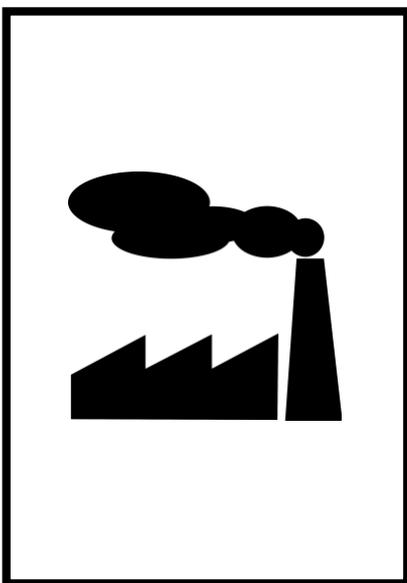
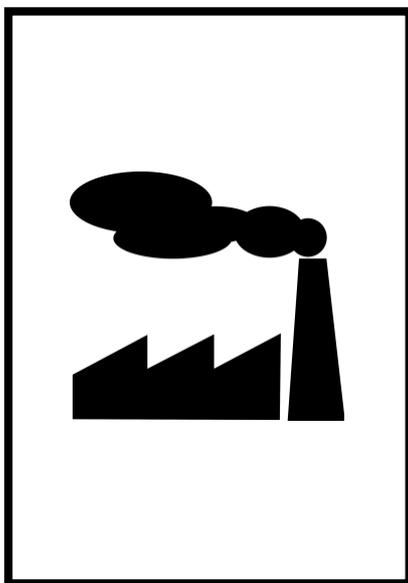
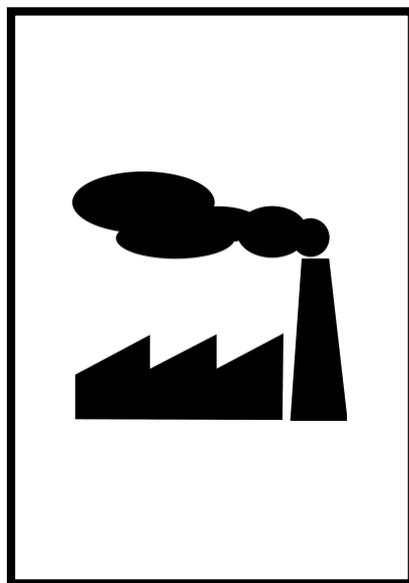
- das Spiel endet, wenn alle RK aufgedeckt wurden
 - Jeder Verwalter muss jede RK-Kombination, die er noch in der Hand hat, einlösen
 - Hat der Verwalter noch RK, die keine Kombination ergeben, in der Hand, so verliert er 10 EP für jede RK
- ACHTUNG:** soll der Verwalter weniger EP haben als die Summe seiner verlorenen EP, so schreibt er sich die negative EP-zahl auf.

Gewinner :

Der Verwalter mit den meisten Erfolgspunkten am Ende gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen alle betroffene Verwalter.







1	1	1
1	2	2
2	2	2



3

3

3

4

4

4

4

5

5



5

5

6.

6.

6.

6.

7

7

7



7

8

8

8

8

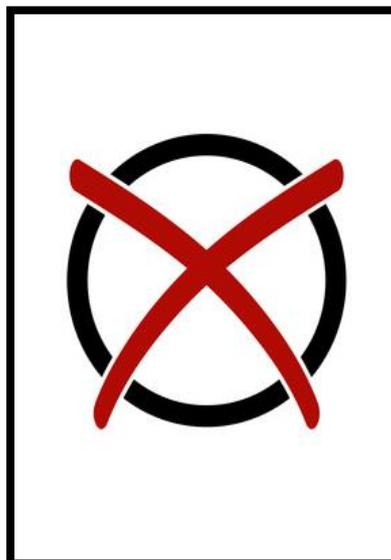
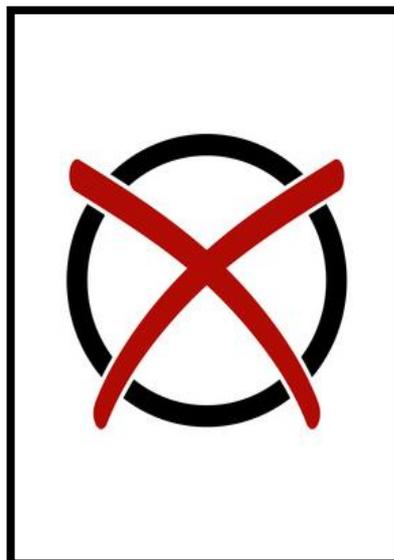
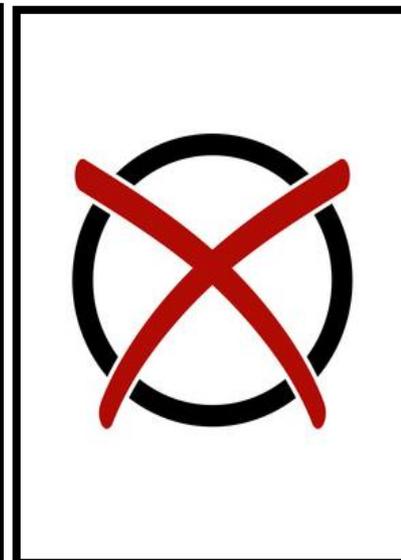
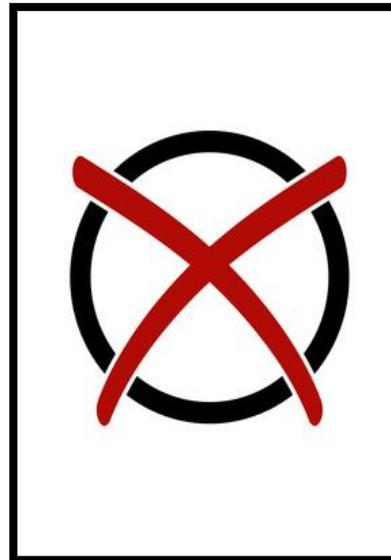
9

9

9

9





2	4	1	9	= 50
2	4	1	9	= 50
1	2	3	4	= 100
9				= 150
9				= 250
				= 300
4	4	4	4	= 350
				= 400
				= 400
				= 400

2	4	1	9	= 50
2	4	1	9	= 50
1	2	3	4	= 100
9				= 150
9				= 250
				= 300
4	4	4	4	= 350
				= 400
				= 400
				= 400

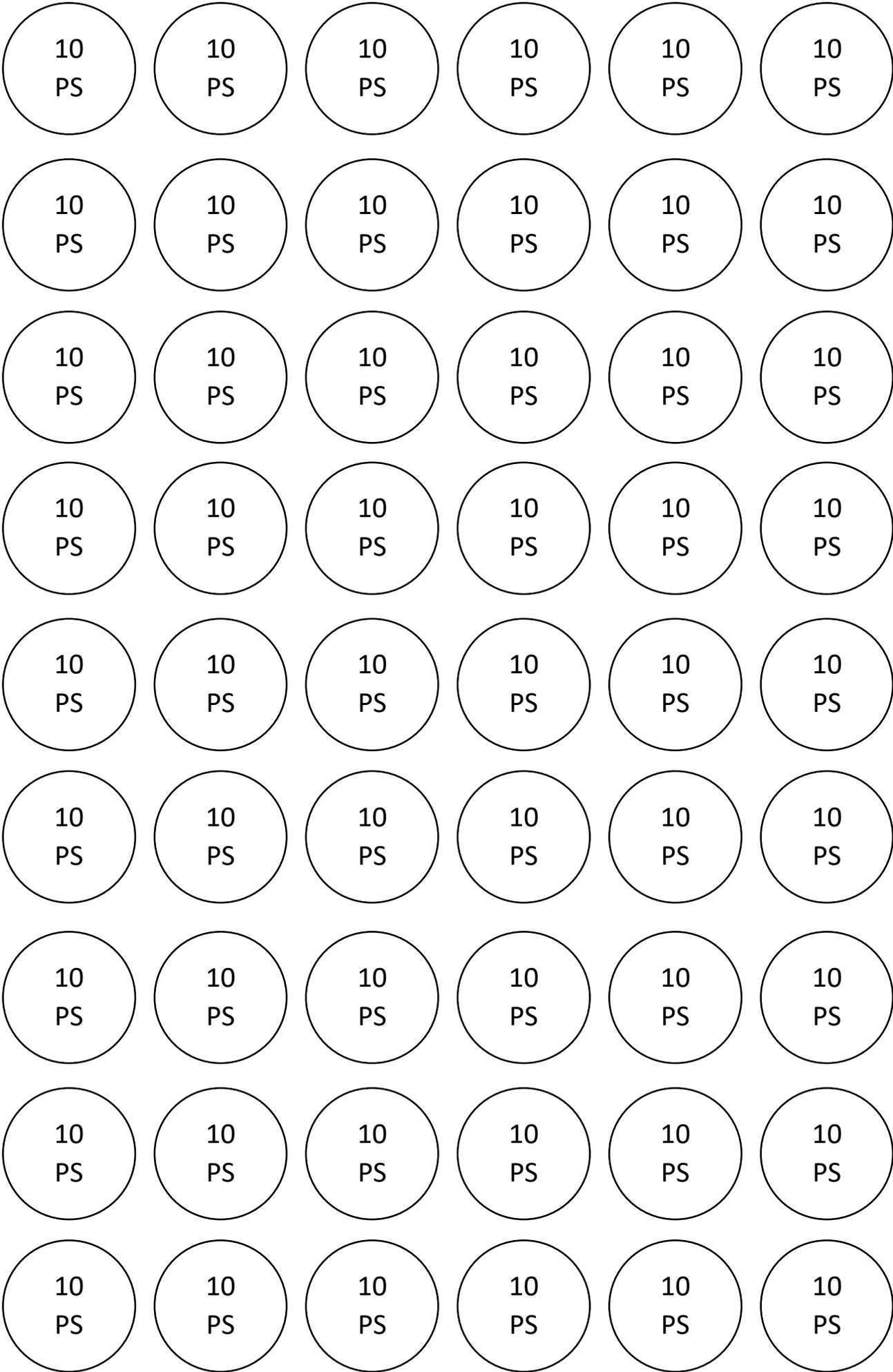
2	4	1	9	= 50
2	4	1	9	= 50
1	2	3	4	= 100
9				= 150
9				= 250
				= 300
4	4	4	4	= 350
				= 400
				= 400
				= 400

2	4	1	9	= 50
2	4	1	9	= 50
1	2	3	4	= 100
9				= 150
9				= 250
				= 300
4	4	4	4	= 350
				= 400
				= 400
				= 400



10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS
10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS
10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS
10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS
10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS
10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS
10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS
10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS
10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS
10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS	10 PS





10
PS

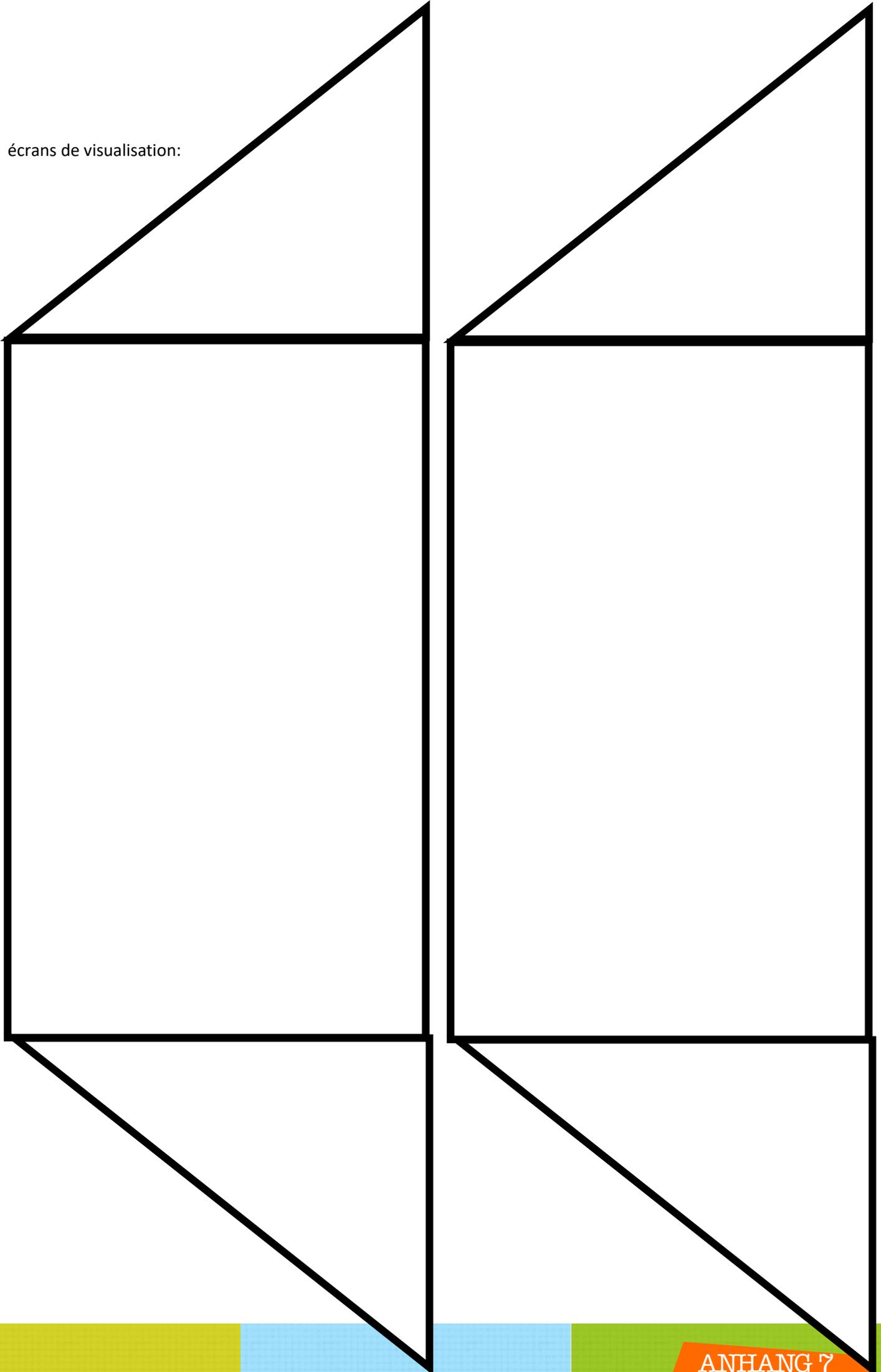
25 PS



25 PS	25 PS	25 PS
25 PS	25 PS	25 PS
25 PS	25 PS	25 PS
25 PS	25 PS	25 PS
25 PS	25 PS	25 PS
25 PS	25 PS	25 PS
25 PS	25 PS	25 PS
25 PS	25 PS	25 PS
25 PS	25 PS	25 PS
25 PS	25 PS	25 PS



écrans de visualisation:



écrans de visualisation:

