

# R-ÖKO

EIN SPIEL UM RECYCLING UND ÖKOLOGIE

von Susumu Kawasaki

**Spieler:** 3 – 5 Personen

**Alter:** ab 8 Jahren

**Dauer:** ca. 30 Minuten

## SPIELMATERIAL



88 Recyclingkarten in vier Farben,  
davon 19 pro Farbe mit den Werten 1  
und 3 pro Farbe mit den Werten 2



32 Rökocarten in vier Farben  
jeweils in der Verteilung 0, 1, 2, 3, 3, -2, 4, 5

## SPIELIDEE

Wenn es Nacht wird auf dem Recyclinghof, erwachen achtlos weggeworfene Glasflaschen, Papierstapel, Plastikbecher und Blechdosen zu neuem Leben. Mit Kakerlaken, Grillen und anderem Ungeziefer wird eine Party gefeiert. Doch mit dem ersten Tageslicht finden die Arbeiter der Frühschicht wieder nur Abfall zum Sortieren vor.

Die Spieler versuchen Flaschen, Dosen, Becher und Papier ordnungsgemäß voneinander zu trennen und in die Recyclingfabrik zu bringen. Dafür erhalten sie jede Menge Geld. Leider produzieren die Spieler oft zu viel Abfall, den sie dann manchmal illegal entsorgen. Gewonnen hat der Spieler, der mit seinem Abfall das meiste Geld verdienen konnte.

## SPIELVORBEREITUNG

- Die Rökocarten haben eine Fabrik- und eine Geldseite. Sie werden nach Farben sortiert und mit der Fabrikseite nach oben in einer bestimmten Reihenfolge gestapelt.  
Die genaue Zusammensetzung der Stapel hängt von der Spieleranzahl ab:  
Bei **3 oder 4 Spielern** ist die Reihenfolge von oben nach unten: **0, 1, 2, 3, -2, 4, 5**  
Bei **5 Spielern** ist die Reihenfolge von oben nach unten: **0, 1, 2, 3, 3, -2, 4, 5**
- Die vier Stapel mit den Rökocarten werden in der Tischmitte nebeneinander ausgelegt. Die Stapel stellen vier Recyclingfabriken dar.
- Die Recyclingkarten werden gemischt und als Zugstapel ebenfalls in die Tischmitte gelegt. Je eine Recyclingkarte wird vom Zugstapel auf die Abfallseite einer jeden Recyclingfabrik angelegt.
- Nun ziehen reihum alle Spieler Karten vom Zugstapel bis jeder drei Karten auf der Hand hat.
- Der Spieler, der als Letztes den Müll rausgebracht hat, beginnt.



### Startaufbau



## SPIELABLAUF

Die Spieler spielen reihum im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, führt die folgenden Aktionen nacheinander aus.

### (1) Recyclingkarte(n) ausspielen und evtl. eine Rökokarte nehmen

Der Spieler muss eine oder mehrere gleichfarbige Recyclingkarten an die Recyclingseite der Fabrik der **gleichen Abfallsorte** legen. Der Spieler darf nur Recyclingkarten von einer Sorte ausspielen.

Wenn der Wert der Recyclingkarten auf der Recyclingseite der Fabrik „4“ oder mehr beträgt, erhält der Spieler die **oberste Rökokarte der Fabrik**. Dafür werden die bereits liegenden Karten und die vom Spieler gelegten Karten zusammengezählt.

- Mit „4“ ist nicht die Anzahl der Karten gemeint, **sondern ihr Gesamtwert**: 1er-Recyclingkarten zählen einfach und 2er-Recyclingkarten zählen doppelt.
- Der Spieler erhält nur **eine** Rökokarte, auch wenn der Wert der Recyclingkarten „5“, „6“ oder „10“ beträgt. Rökocarten legt der Spieler mit der Geldseite nach oben und nach Farben getrennt vor sich ab.
- Danach werden alle Recyclingkarten der Fabrik auf den Ablagestapel gelegt.

Wenn der Wert der Karten auf der Recyclingseite der Fabrik „1“, „2“ oder „3“ beträgt, erhält der Spieler keine Rökokarte dieser Fabrik.

### Beispiel 1a:



## (2) Müllkarte(n) von der Abfallseite auf die Hand nehmen

Der Spieler muss nun **alle** Karten, die auf der Abfallseite der gleichfarbigen Recyclingfabrik liegen, auf die Hand nehmen. Dabei spielt es keine Rolle, ob er vorher eine Rökokarte erhalten hat oder nicht.

### Beispiel 1b:



Der Spieler muss die drei Recyclingkarten auf der Abfallseite der Fabrik auf die Hand nehmen.

## (3) Handkartenlimit prüfen

Jetzt muss der Spieler prüfen, wie viele Karten er auf der Hand hat. Er darf **maximal fünf Karten** auf der Hand haben. Hat der Spieler das Limit eingehalten, geschieht nichts. Hat er aber sechs und mehr Karten auf der Hand, muss er die überzähligen Karten verdeckt vor sich ablegen. Diese Karten bleiben bis zum Spielende vor dem Spieler liegen und zählen in der Endabrechnung einen Minuspunkt je Karte.

### Beispiel 1c:



Der Spieler hat sechs Karten auf der Hand und muss deshalb eine Karte verdeckt vor sich ablegen.

## (4) Recyclingkarten an die Abfallseite der Fabrik legen

Nachdem alle Recyclingkarten von der Abfallseite auf die Hand genommen wurden, muss der Spieler eine Anzahl Karten vom Stapel ziehen, die um 1 höher ist als der Gesamtwert der Karten auf der Recyclingseite der Fabrik.

### Beispiel 1d:



Da auf der Recyclingseite der Fabrik keine Karte liegt, muss der Spieler nur eine Recyclingkarte vom Zugstapel ziehen und auf der Abfallseite ablegen.

### Beispiel 2:



Da auf der Recyclingseite der Fabrik eine 2er- und eine 1er-Dosenkarte liegen, macht das einen Wert von „3“ + 1. Es werden vier neue Karten vom Zugstapel auf die Abfallseite gelegt.

Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler am Zug.

Wenn der Zugstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Zugstapel recycelt.

## SPIELEND

Das Spiel endet, wenn ein Spieler die letzte Rökokarte einer Fabrik erhält. Dieser Spieler muss die Recyclingkarten von der Abfallseite auf die Hand nehmen und sein Handkartenlimit überprüfen, also seinen Zug noch normal beenden.

Jetzt werden die Rökokarten und die verdeckten Karten der Spieler gewertet.

### Die Wertung

Nur die Farben, von denen ein Spieler mehrere Rökokarten besitzt, werden gewertet. Besitzt ein Spieler von einer Farbe nur eine Rökokarte, zählt diese Farbe keine Punkte. Jeder Spieler zählt pro Farbe die Werte seiner Rökokarten zusammen.

Von dieser Summe werden seine Recyclingkarten abgezogen, die verdeckt vor ihm liegen (pro Karte einen Minuspunkt).

Wer keine Recyclingkarte verdeckt vor sich liegen hat, erhält Bonuspunkte. Der Bonus ist gleich der Anzahl der Spieler, die verdeckte Recyclingkarten vor sich liegen haben (1 Pluspunkt bei 4 und 5 Spielern, 2 Pluspunkte bei 3 Spielern).

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand unter den meisten Punkten gewinnt der Spieler mit den wenigsten verdeckten Karten. Gibt es auch hier einen Gleichstand, haben alle am Gleichstand beteiligten Spieler gewonnen.

### Beispiel 3:

	(0+1+5)		(0)		(0)		(0+3)		(-1) = <b>8</b> <i>Reimund</i>	
	(2+3)		(1+2)		(0)	+ 3 Bonus = <b>11</b>			<i>Meike</i>	
	(-2+4)		(0+3+4)		(0)		(1+2)		(-4) = <b>8</b> <i>Gaby</i>	
	(1+3+4)		(-1) = <b>7</b>							<i>Matthias</i>

**Meike hat gewonnen.**

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.  
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:  
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

