

Start Frühling

Lernt das Spiel, euer Wohnprojekt und deine Mitbewohner*innen kennen.

Nutzt das kommende Jahr um gemeinschaftlich ein nachhaltiges Wohnprojekt aufzubauen und gemeinsam Spaß zu haben.

50er Hochzeitstag

Du fährst zum Hochzeitstag von Josef und Luca und kannst daher diese Runde (bis du wieder dran bist) NICHT beim Bau von Orten oder Ereigniskarten der Mitspieler*innen mit Energie unterstützen. Lege die Karte als Erinnerung offen vor dir ab, bis du wieder dran bist.

X

Hose gerissen!

Du musst wirklich langsam mal deine Jeans flicken! Das kostet dich 2 Energie.

-2 Energie

Ihr organisiert als Gruppe eine Klamottentauschparty. Deine Hose findet jemand anders richtig cool und du bekommst eine Neue. Ihr gebt beide je 1 Energie ab.

2 x -1

Insektenhotel bauen

Du baust mit den Kindern im Wohnprojekt ein Insektenhotel. Die Kinder finden es super mal richtig mit Werkzeug arbeiten zu dürfen und lernen gleichzeitig etwas über die Natur. Jedes minderjährige (Enkel-) Kind im Projekt bekommt 1 Energie.

+1 je Kind

Kind fällt vom Baum

Ein Kind im Wohnprojekt ist beim Klettern vom Baum gefallen. Das Kind braucht deine Unterstützung, wodurch jemand 2 Energie abgeben muss. Überlegt gemeinsam wer das Kind betreuen kann.

-2 Energie

Wenn ihr noch keinen Apfelbaum habt, könnt ihr diesen stattdessen jetzt anbauen.

Sonntagsbrunch

Ihr trefft euch alle gemeinsam zum Sonntagsbrunch. Geht alle in den Gemeinschaftsraum und nehmt euch als Gruppe 3 Energie.

+3 Energie

Solltet ihr noch keinen Gemeinschaftsraum haben könnt ihr euch leider nicht treffen.

Baumschere geschenkt

Dir wurde zum Geburtstag eine manuelle Baumschere geschenkt. Jetzt geht die Gartenarbeit viel einfacher. Du bekommst 2 Energie.

+2 Energie

Solltest du bereits einen Apfelbaum gebaut haben bekommst du noch eine zusätzliche Energie mehr.

+3 Energie

Treppenunfall

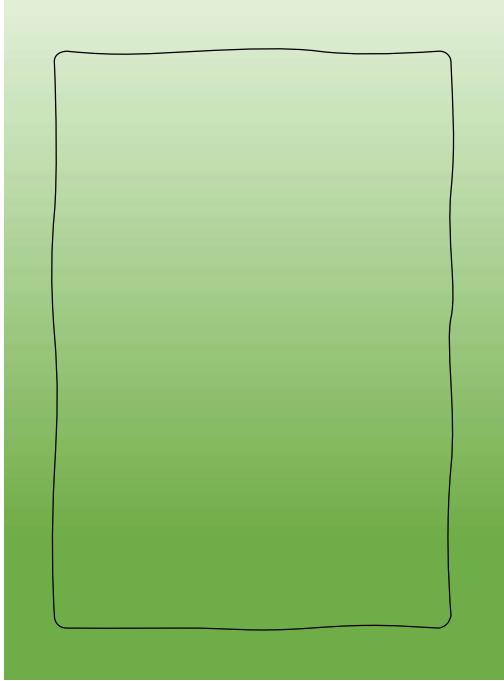
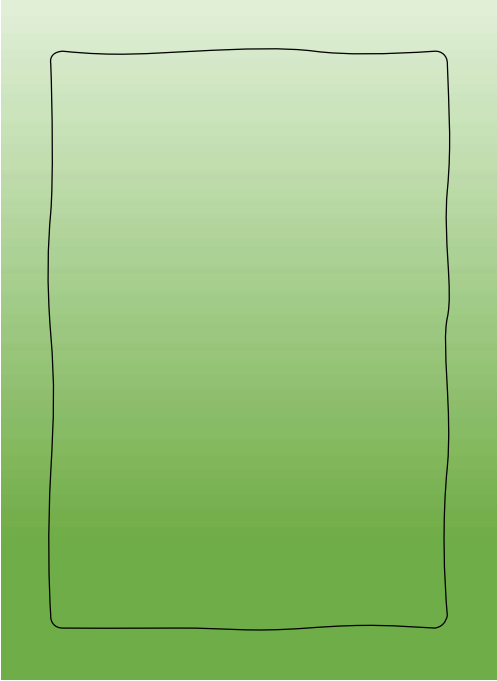
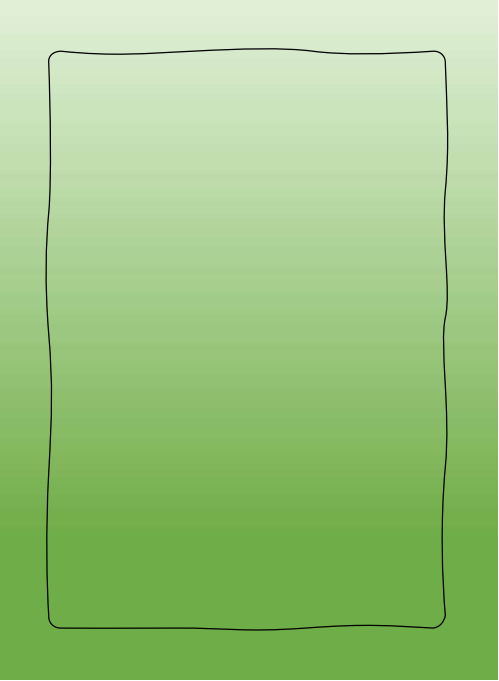
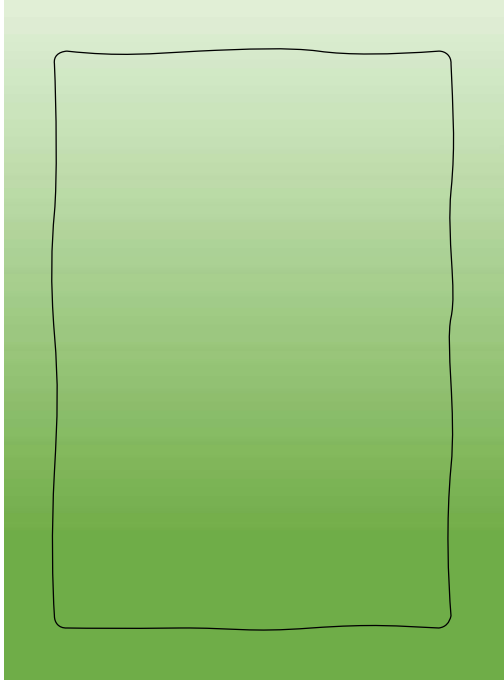
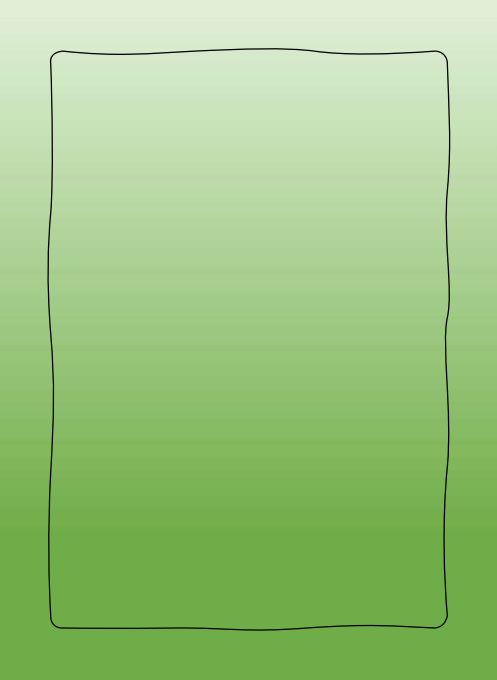
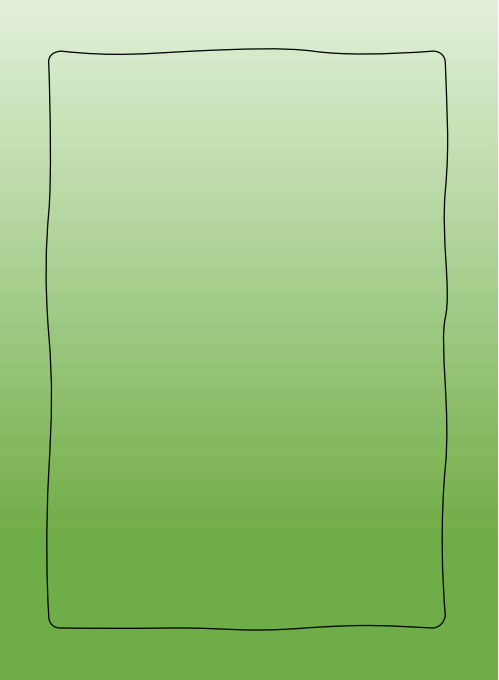
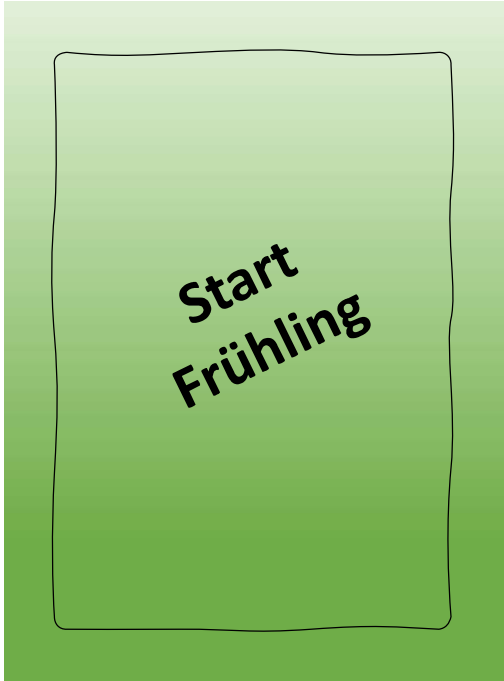
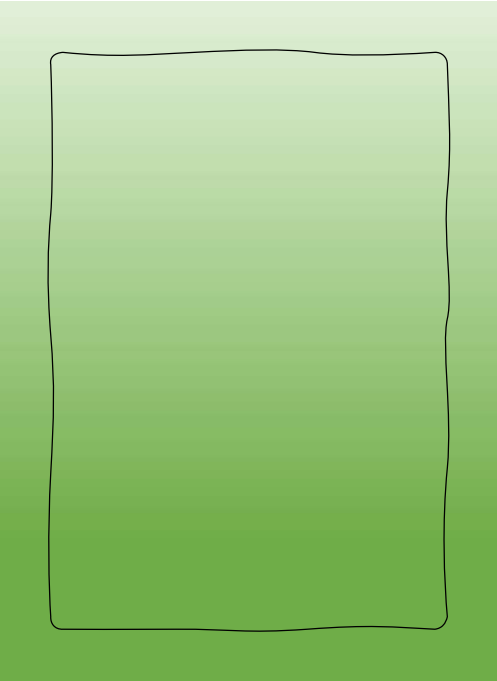
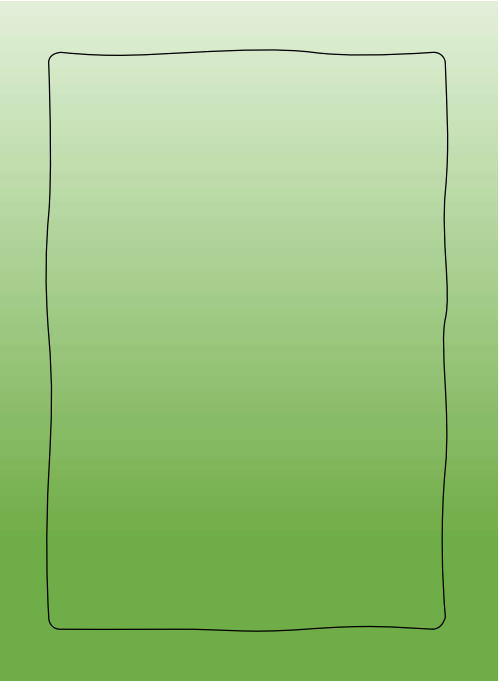
Der*die älteste Spieler*in hat leider einen Unfall auf der Treppe und braucht beim nächsten Zug eine*n weitere*n Spieler*in zur Unterstützung. Diese Person muss sofort auf den selben Ort wie der*die Verletzte und die beiden können sich eine Runde nicht bewegen. Lege die Karte als Erinnerung offen vor dir ab, bis du wieder dran bist.



Foodsharing

Bei Food-Sharing gibt es einen leckeren Kuchen, den du abholst und mit anderen aus deinem Wohnprojekt teilst. Ein so schönes gemeinsames Treffen gibt dir 2 Energie.

+2 Energie



Preis erhalten

Euer Wohnprojekt wurde als besonders nachhaltig ausgezeichnet. Ihr bekommt als Gruppe 2 Energie und könnt sie frei untereinander aufteilen.

+2 Energie

Eigentum oder Miete?

Ihr müsst euch als Gruppe einigen ob ihr Eigentumswohnungen baut oder mit Hilfe des Mietshäusersyndikats den Wohnraum vom Kapitalmarkt fern haltet. Dadurch würdet ihr in eurem Wohnprojekt zu Miete wohnen.

Die Diskussionen scheinen die Gruppe zu spalten. Das kostet euch 2 Energie.

-2 Energie

Willkommen

Option 1: Das Wohnprojekt hat die Möglichkeit sich in der Nachbarschaft vorzustellen.

Dadurch könnt ihr alle Willkommen heißen und erste Kontakte knüpfen.

-4 Energie +1 Punkt

Option 2: Ihr habt derzeit nicht ausreichend Energie für eine solche Veranstaltung. Nichts passiert.

Lagerfeuerabend

Du hast Lust einen gemütlichen Lagerfeuerabend zu machen.

Option 1: Die Gruppe findet die Idee toll. Ihr dürft die Lagerfeuerwabe ohne weitere Kosten anbauen.

+ Ortswabe

Option 2: Die Gruppe hat keine Lust auf den Rauch, stattdessen macht ihr einen Karaokeabend. Das macht auch Spaß und ihr bekommt Energie dazu.

+2 Energie

Allergie entwickelt

Oh nein! Du hast jetzt leider eine Sellerie-Allergie entwickelt. Das dauert ein bisschen, bis alle beim kochen zuverlässig daran denken, dass du leider allergisch bist.

Bis dahin musst du immer wieder erinnern und das kostet Nerven. Du musst 1 Energie abgeben.

-1 Energie

Start Sommer

Toll, das Wohnprojekt wächst! Auf den Ortsplättchen trifft ihr neue Mitbewohner*innen des Wohnprojekts an ihren Lieblingsorten. Jede eingezeichnete Person zählt zur Anzahl der zu erhaltenden Energie hinzu.

Im Alltagsleben fällt viel Arbeit im eigenen Haushalt an. Insbesondere Care-Arbeit - das Sichkümmern um Kinder und Altenpflege - braucht viel Energie. Ab jetzt musst du daher zu Beginn deines Zugs (nach Erhalt der Energie) eine Energie für deine eigenen Bedürfnisse (Selfcare) sowie je eine Energie pro weiterer Person in deinem Haushalt, um die du dich kümmerst, abgeben. Dies können Kinder, jüngere Geschwister, Großeltern oder auch Enkelkinder sein. Diese Regeln gelten auch im Herbst.

Katze zugelaufen

Oh! Da sitzt eine Katze auf der Treppe vor eurer Tür!

Option 1: Adoptieren - das kostet euch ab jetzt gemeinschaftlich jede Runde 1 Energie.

-1 je Runde

Option 2: Tierheim - schweren Herzens bringt ihr die Katze zum Tierheim. Das macht euch alle traurig und pro Person müsst ihr einmalig 2 Energie abgeben.

-2 je Person

Wechsel einer Mitbewohnerin

Eine Mitbewohnerin des Wohnprojekts muss aus privaten Gründen spontan leider ausziehen. Du hast viel Zeit mit ihr verbracht und verlierst eine gute Freundin im Projekt.

Außerdem ist der Aufnahmeprozess für eine Person sehr anstrengend. Du verlierst daher 2 Energie.

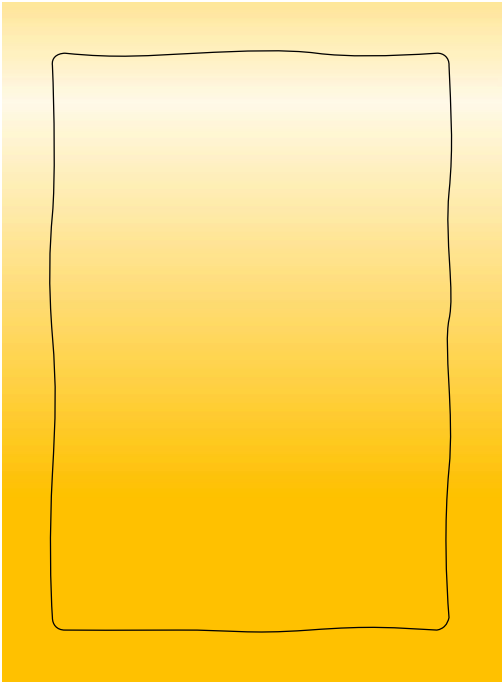
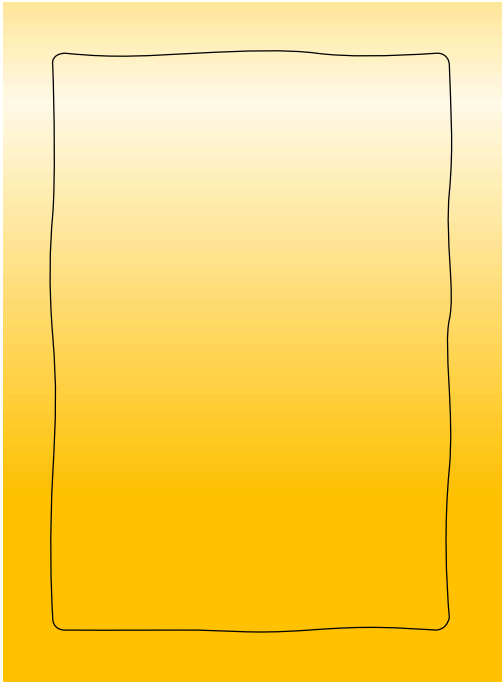
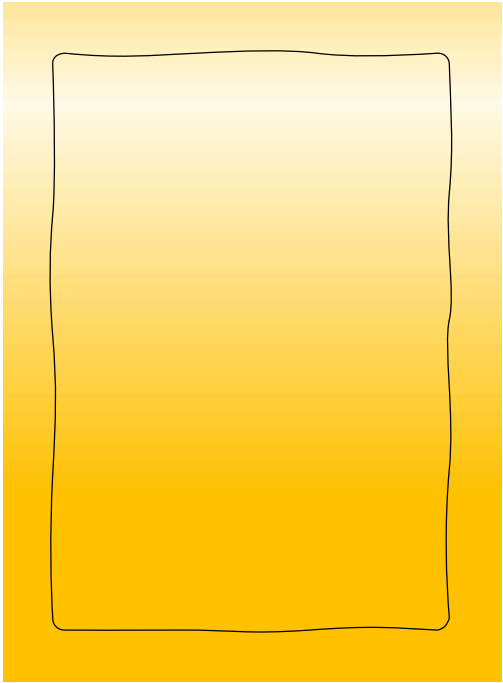
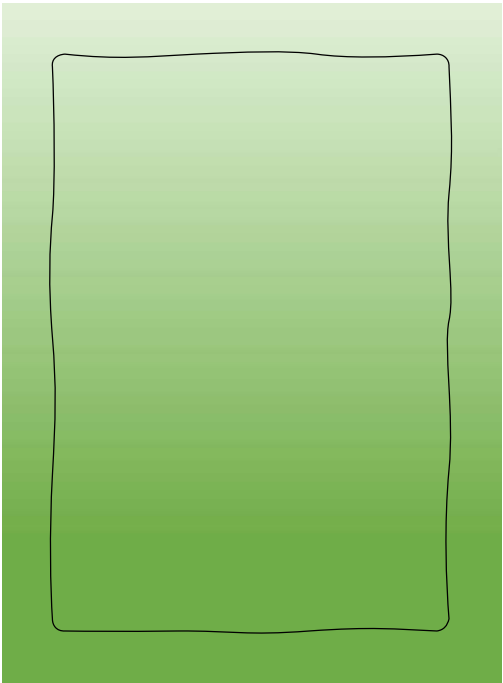
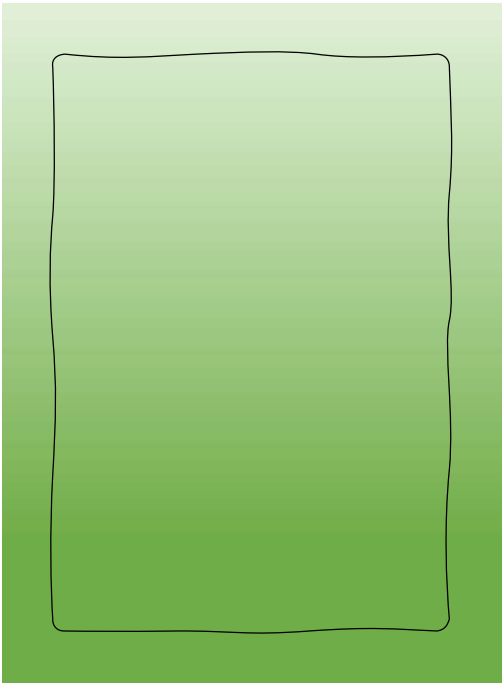
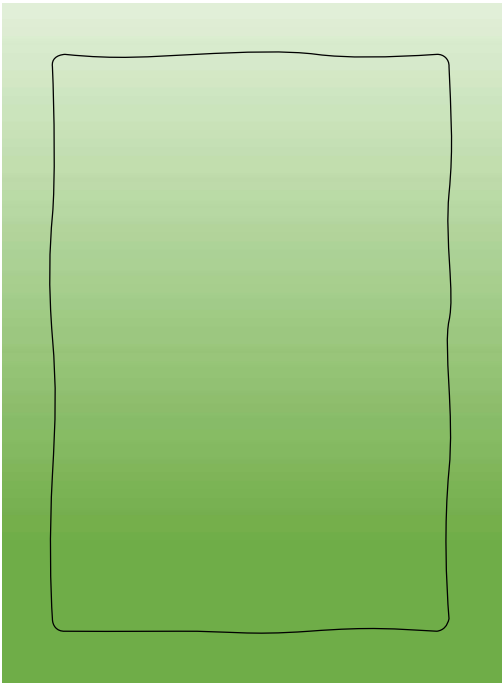
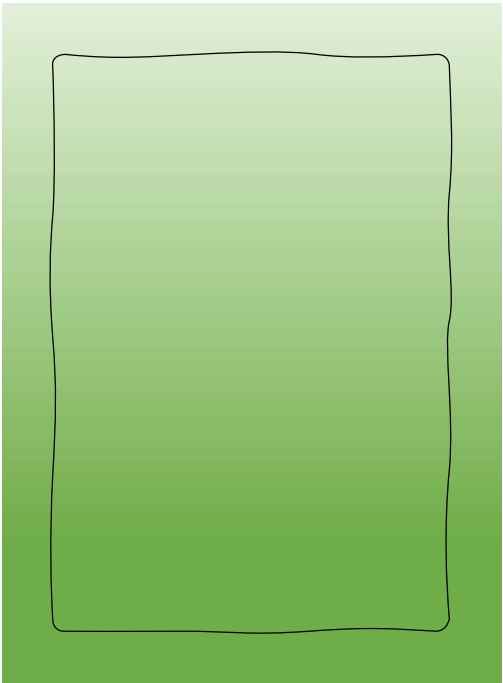
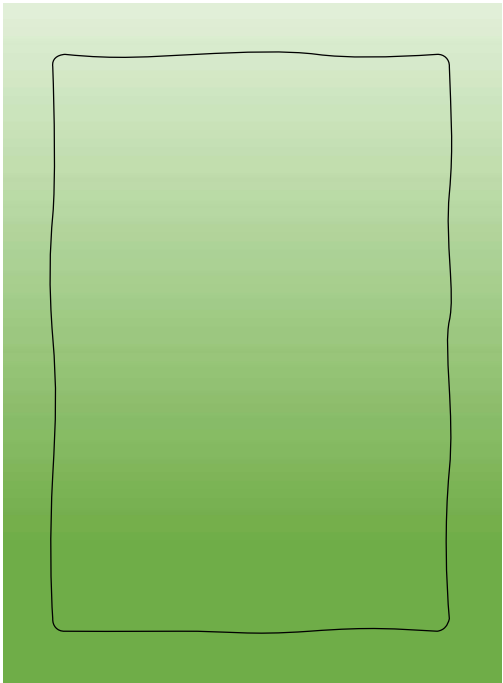
-2 Energie

Geflüchteter

Ein Geflüchteter stellt sich in eurem Wohnprojekt vor und sucht nach einer Unterkunft.

Option 1: Der Geflüchtete darf in einem eurer Gemeinschaftsorte unterkommen. Diese Ortswabe kann dann für das weitere Spiel nicht mehr von euch genutzt werden.

Option 2: Leider habt ihr keinen Platz und schickt ihn zu einem anderen Projekt.



SoLaWi Kooperation

Ihr kooperiert ab jetzt mit einer lokalen Solidarischen Landwirtschaft (SoLaWi) und bekommt frisches regionales Gemüse.

Du bekommst ab jetzt jede Runde 1 Energie mehr. Lass zur Erinnerung diese Karte vor dir liegen.

+1 je Runde

Grippewelle

Du hast die Grippe bekommen!

Option 1: Du musst dich um dich selbst kümmern und musst 3 Energie abgeben.

-3 Energie

Option 2: Geteiltes Leid ist halbes Leid. Du hast deine*n rechte*n Nachbar*in angesteckt! Ihr müsst beide je 2 Energie abgeben.

-2 x 2

Neue Fahrradwege

Es sollen neue Fahrradwege in der Stadt gebaut werden.

Option 1: Ihr beteiligt euch am Bürger*innenworkshop zur Gestaltung der Fahrradwege. Hierzu müsst ihr 4 Energie abgeben und bekommt 1 Community-Punkt (Hebt diese Karte für die Endwertung auf).

-4 Energie +1 Punkt

Option 2: Ihr macht nichts und hofft, dass die Fahrradwege auch ohne euch gut werden.

Zucchinischwämme

Alle Zucchini sind auf einmal reif geworden. Wie viele Gerichte mit Zucchini fallen euch ein?

Wenn ihr mehr als 10 Gerichte kennt, bekommt ihr 3 Energie als Gruppe.

+3 Energie

Platten am Fahrrad

Dein Fahrrad hat einen Platten. Zur Reparatur musst du 2 Energie abgeben.

-2 Energie

Solltet ihr eine Fahrradwerkstatt haben, musst du nur 1 Energie nutzen.

-1 Energie

Gemüseernte

Wenn ihr ein Hochbeet habt, kannst du leckere Tomaten und Gurken ernten.

Dies gibt dir 2 Energie.

+2 Energie

Spontan-Besuch!

Du kriegst ganz spontan Besuch! Das erhöht deine Care-Arbeit um 1 Energie, die du zu Beginn deines nächsten Zuges zahlen musst.

Lass zur Erinnerung diese Karte bis dahin vor dir liegen.

-1 Energie

Neue Inspiration!

Ihr habt zusammen eine super spannende Doku gesehen und habt neuen Input, der euch Inspiration gibt.

Ihr dürft eine weitere Ortskarte offen auslegen, die gebaut werden darf. Diese Ortskarte wird nach dem Bau nicht durch eine neue Karte ersetzt.

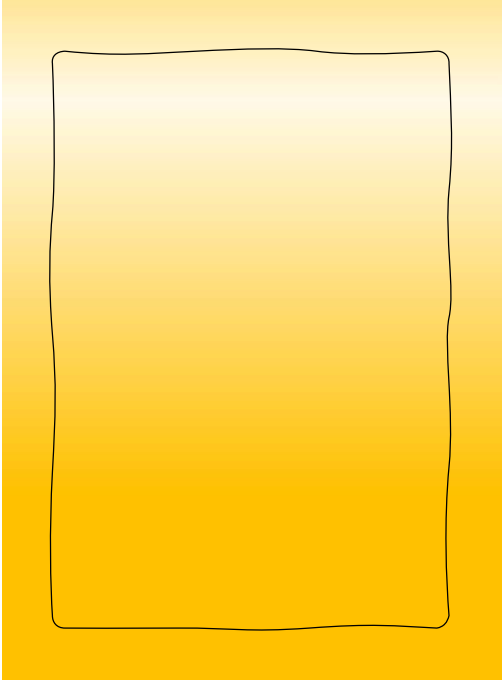
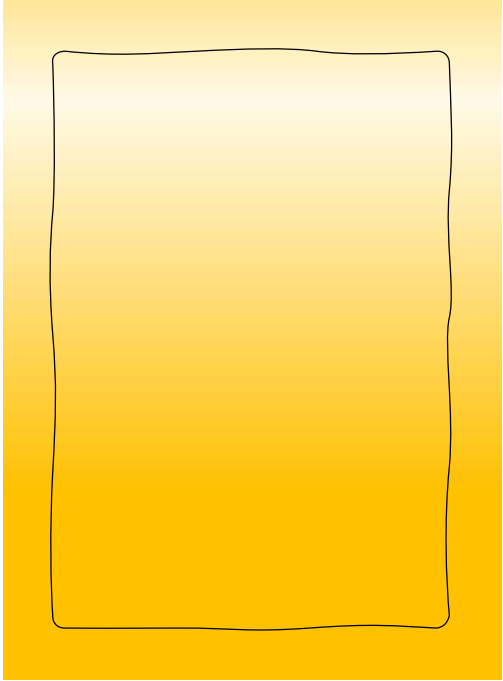
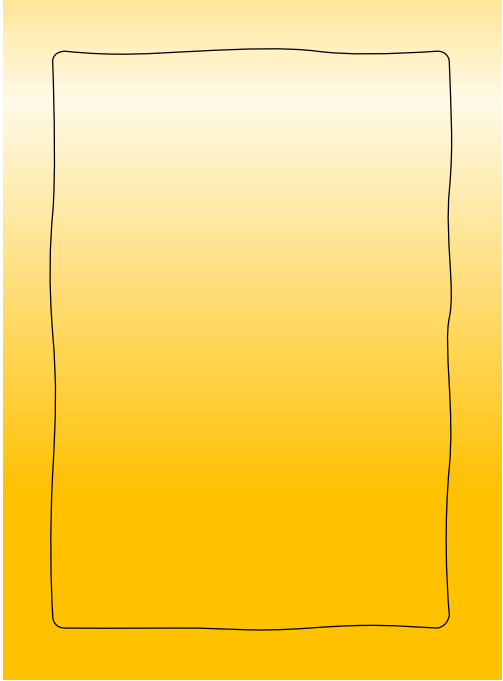
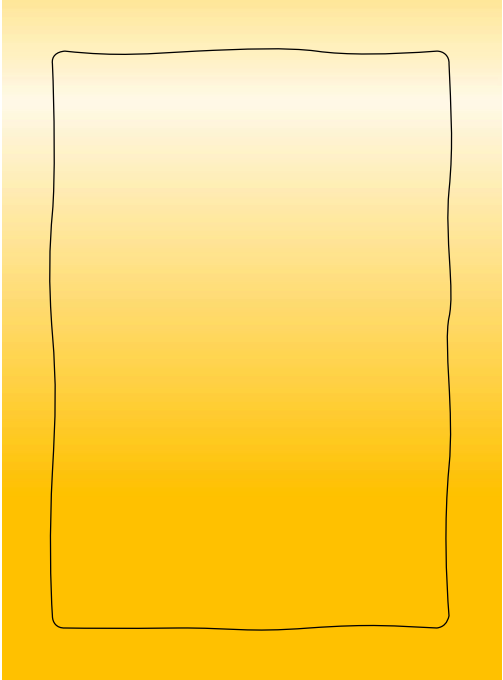
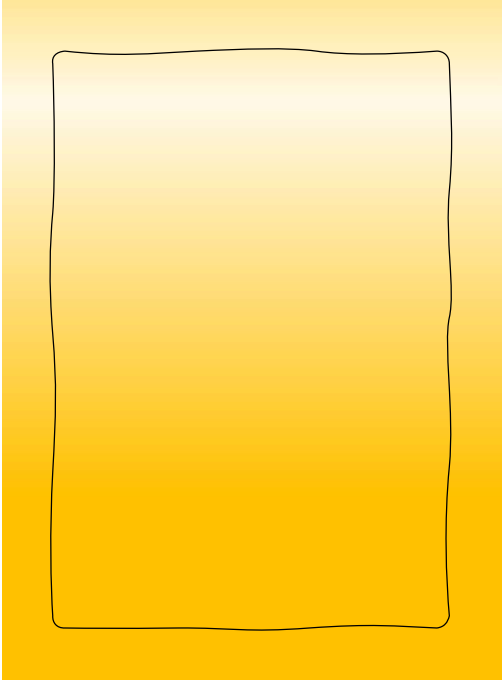
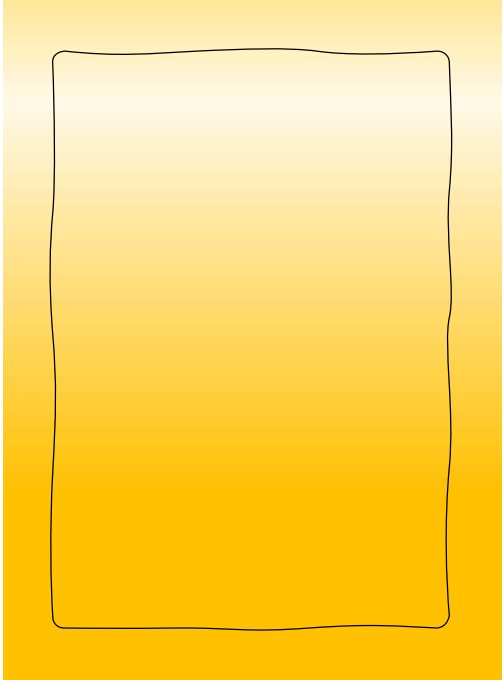
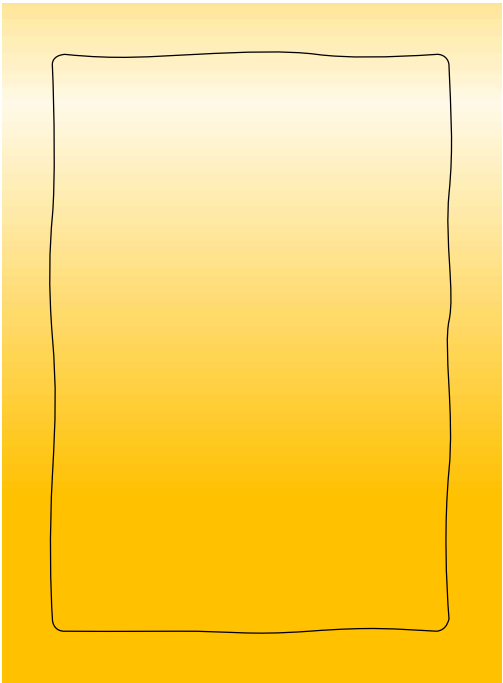
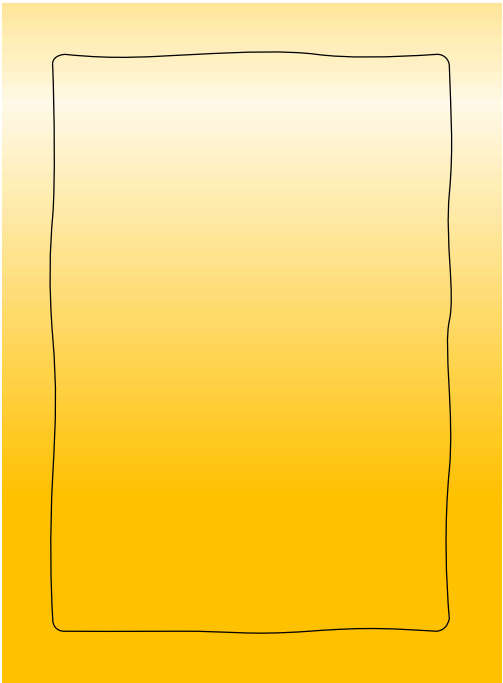
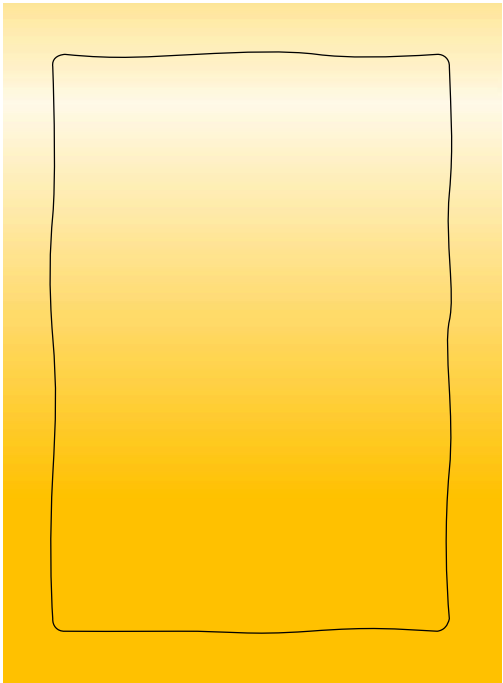
+1Ortskarte

Omabesuch

Deine Oma ist zu Besuch und kümmert sich um die Kinder im Wohnprojekt. Dadurch muss eine Runde lang keine Energie für die Care-Arbeit für Kinder ausgegeben werden.

Lege die Karte als Erinnerung offen vor dir ab, bis du wieder dran bist.

Care-Arbeit



Andauernde Trockenheit

Euer Garten sieht durch die lange Trockenphase gar nicht gut aus. Eure Regenwasserressourcen gehen langsam zur Neige. Ihr müsst dringend gießen.

Das kostet euch sofort 2 Energie die abgegeben werden müssen. Einigt euch, wer wie viel gießt und die Energie beisteuert.

-2 Energie

Start Herbst

Das Wohnprojekt wird bekannter und in der Nachbarschaft regt sich Interesse. Der*die aktive Spieler*in zieht nach der Bewegung 2 Nachbar*innen aus dem Sack. Wenn ihr bereits den passenden Ort gebaut habt bleiben die Nachbar*innen direkt auf dem Ort (besetzen keine freien Plätze) und zählen für die Energievergabe als weitere Personen.

Solltet ihr noch nicht den richtigen Ort haben tragen sich die betroffenen Nachbar*innen auf euren Newsletter ein und kommen ins Wohnprojekt sobald der passende Ort gebaut wurde. Ab jetzt kannst du dich frei im Wohnprojekt bewegen, weite Entfernungen sind jedoch anstrengend. Ab dem vierten Schritt musst du daher eine Energie je Schritt abgeben.

Newsletter

Tragt alle Nachbar*innen hier ein und informiert sie so über neue Orte, die ihr in eurem Wohnprojekt baut.

Überschwemmung

Es regnet seit Tagen. Euer Gemüsegarten wird überschwemmt und bei den Nachbar*innen läuft es auch in den Keller.

Ihr müsst alle zusammen helfen und je Person 1 Energie einsetzen. (Unterstützt euch gegenseitig um die benötigten Energie zu decken!)

-1 je Person

Queere-Demo in der Stadt

Option 1: Ihr geht zur Demo und jede*r gibt 1 Energie ab, wodurch ihr 1 Community-Punkt erhaltet.

-1 je Person +1 Punkt

Option 2: Ihr organisiert die Demo mit. Jede*r gibt 2 Energie ab und ihr bekommt 2 Community-Punkte.

-2 je Person +2 Punkte

Option 3: Ihr ignoriert die Demo und verpasst die Chance Menschen kennen zu lernen und euch zu vernetzen. Es passiert nichts

Nachwuchs

Im Wohnprojekt gibt es Nachwuchs! Ihr freut euch über das kleine Baby und könnt mit etwas Kuscheln eure Energie wieder aufladen.

Du bekommst 4 Energie.

+4 Energie

Neue Person kennen gelernt!

Toll, neue Leute bieten die Möglichkeit sich zu vernetzen.

Du zahlst 1 Energie, da es anstrengend ist sich mit neuen Personen anzufreunden. Dafür bekommt ihr als Gruppe aber eine*n zusätzliche*n Nachbar*in, den*die ihr beliebig in das Wohnprojekt setzen dürft.

Zieht eine*n Nachbar*in aus dem Sack und setzt ihn*sie ohne auf seine*ihre Beschränkung zu achten auf einen Ort.

-1 Energie

Globaler Klimastreik

Ihr fahrt alle gemeinsam auf den nächsten Klimastreik! Toll, so zusammen für etwas einzustehen!

Das erfüllt euch mit Gemeinschaftsgefühl und gibt euch 4 Energie für die Gruppe.

+4 Energie

Wenn ihr schon ein Lastenrad besitzt, auf dem ihr Musikboxen transportieren könnt, gibt es sogar 6 Energie!

+6 Energie

Neuer Container-spot

Du freust dich sehr, denn durch Containern könnt ihr eure Essensversorgung diese Runde noch besser decken!

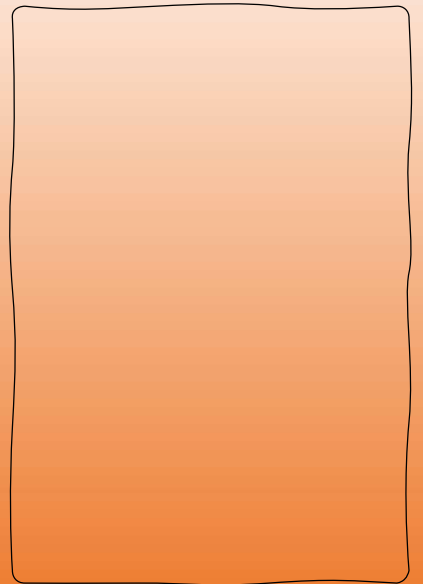
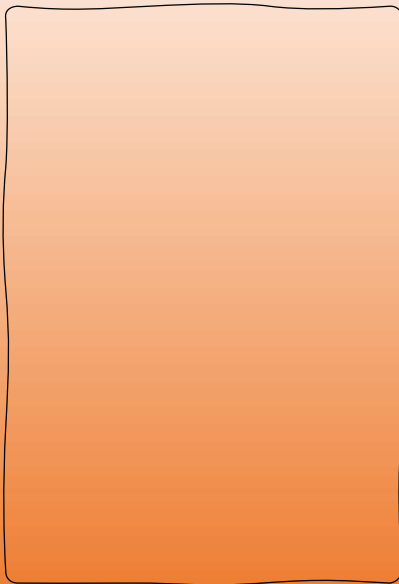
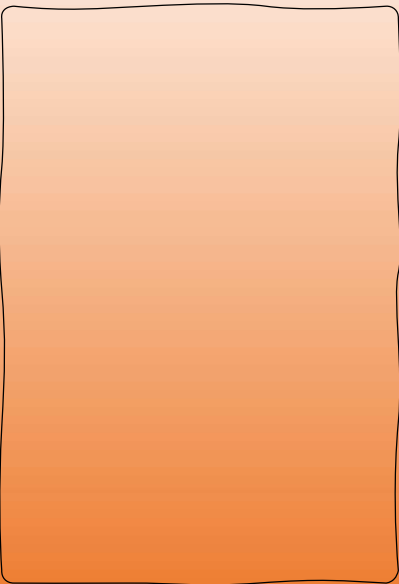
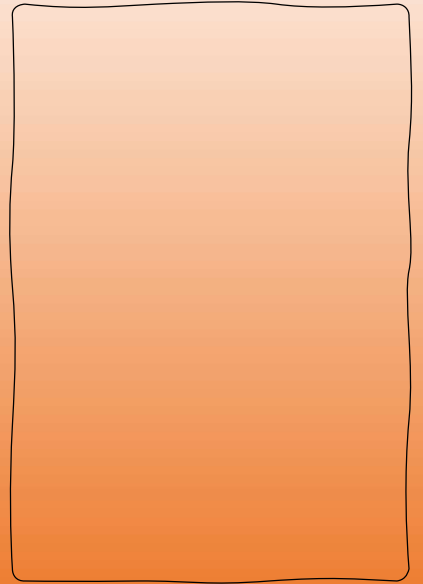
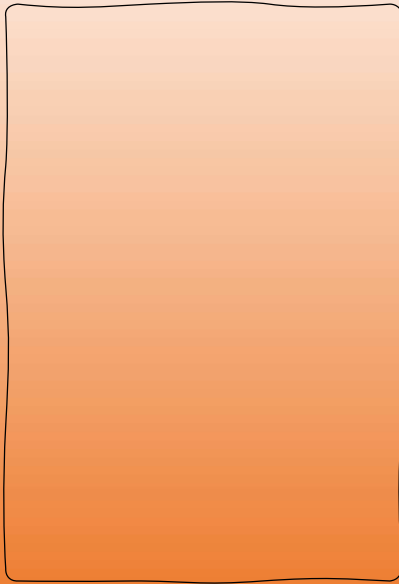
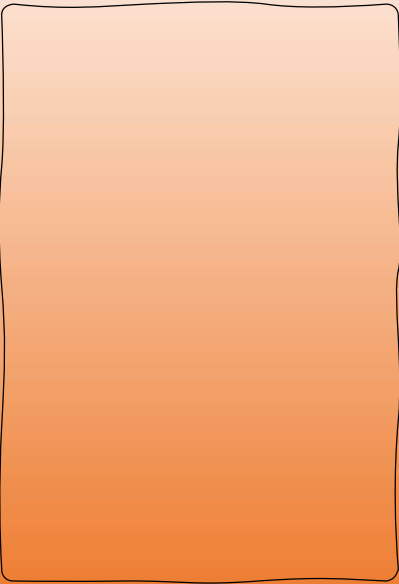
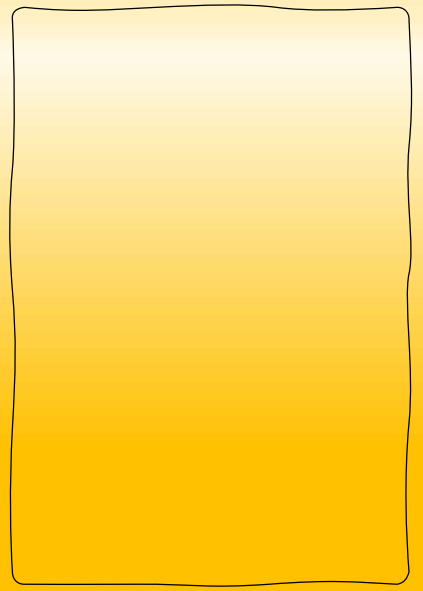
Ihr bekommt als Gruppe 2 Energie und könnt sie frei untereinander aufteilen.

(Containern = weggeworfene noch gute Lebensmittel aus Müllcontainern „retten“)

+2 Energie

Newsletter

**Start
Herbst**



Wohnzimmerkonzert

Du organisierst ein Wohnzimmerkonzert.

Option 1: Wenn ihr als Gruppe 4 Energie ausgebt, könnt ihr im Innenhof ein großes Konzert machen und 1 Community-Punkt bekommen.

-4 Energie +1 Punkt

Option 2: Du machst ein kleines Konzert in deinem eigenen Wohnzimmer und bekommst für den tollen Abend 1 Energie.

+1 Energie

Konflikt

In eurem Wohnprojekt gibt es einen Konflikt zwischen zwei Wohnparteien.

Option 1: Ihr holt eine externe Moderation hinzu und könnt den Konflikt lösen. Das kostet 4 Energie.

-4 Energie

Option 2: Ihr geht davon aus, dass der Konflikt sich über Zeit auch intern klärt. Ihr zahlt zwei Runden lang pro Person 1 Energie mehr für die Care-Arbeit.

-1 je Person

Sturm

Ein Sturm weht alle Äpfel von euren Bäumen.

Option 1: Ihr gebt 4 Energie aus, um alle Äpfel aufzusammeln und Apfelmus zu machen. Ihr bekommt 1 Community-Punkt.

-4 Energie +1 Punkt

Option 2: Ihr gebt 7 Energie aus um ein Apfelfest mit der Nachbarschaft zu organisieren. Ihr bekommt 2 Community-Punkte (Hebt diese Karte für die Endwertung auf).

-7 Energie +2 Punkte

Baustress

Der Bau geht langsamer voran als geplant und es müssen viele stressige Entscheidungen getroffen werden.

Leider wurde nun auch noch etwas fehlerhaft gebaut. Ihr müsst eine bereits gebaute Ortswabe abreisen (vom Wohnprojekt entfernen). Entscheidet als Gruppe welche weggenommen wird (kein Flur).

-1 Ortswabe

Projektförderung bewilligt

Ihr habt ein Nachbarschaftsprojekt beantragt und müsst für all die Energie, die es euch gekostet hat 2 Energie als Gruppe abgeben.

Da es bewilligt wurde könnt ihr nun direkt 3 Nachbar*innen (aus dem Sack) ins Projekt holen und sie beliebig (ohne auf ihre individuellen Beschränkungen zu achten) im Wohnprojekt positionieren.

-2 Energie

Bus fällt aus

Durch Streiks fallen die Busse heute aus. Wenn ihr Car-Sharing habt könnt ihr euren Mobilitätsbedarf untereinander gut organisieren und auch der Nachbarschaft helfen. Dadurch bekommt ihr 4 Energie als Gruppe.

+4 Energie

Solltet ihr kein Car-Sharing haben müsst ihr stattdessen 2 Energie abgeben, um Mitfahrgelegenheiten anders zu organisieren.

-2 Energie

Gartentag

Im Herbst müssen im Garten Hecken, Sträucher und Bäume geschnitten werden.

Option 1: Die nächste Person muss aussetzen, um einen Gartentag zu organisieren. Ihr bekommt 4 Energie für den erfolgreichen Tag.

+4 Energie

Option 2: Keiner nimmt sich der Organisation an und ihr startet einfach nach Lust und Laune. Das macht zwar Spaß aber nicht alles wird erledigt.

+1 Energie

Start Winter

Zähle deine gesammelten Community-Punkte zur Auswertung des Spiels:

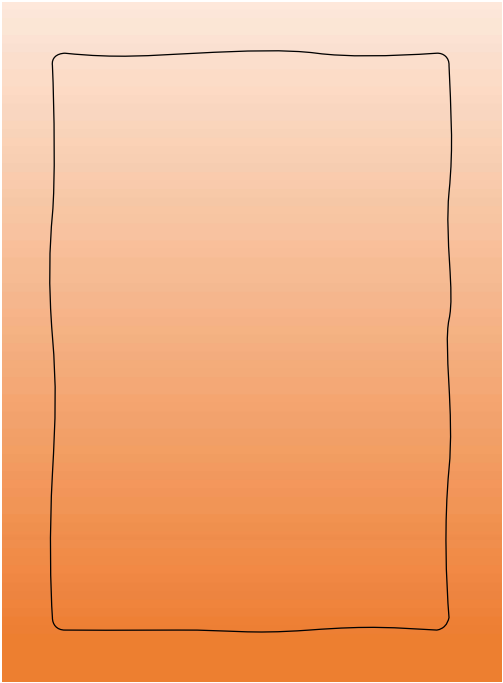
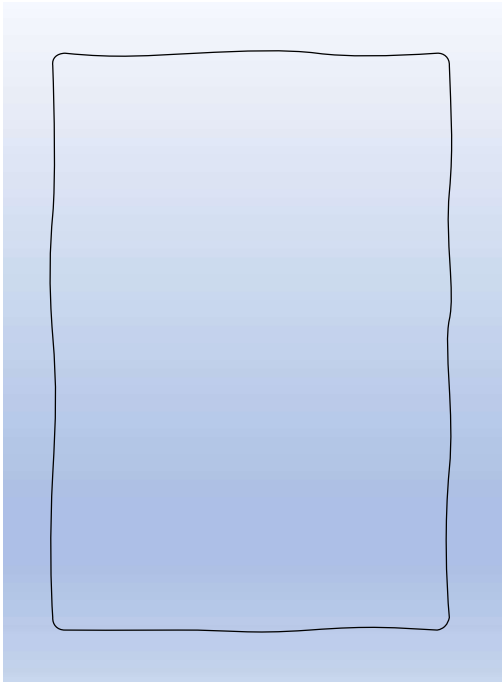
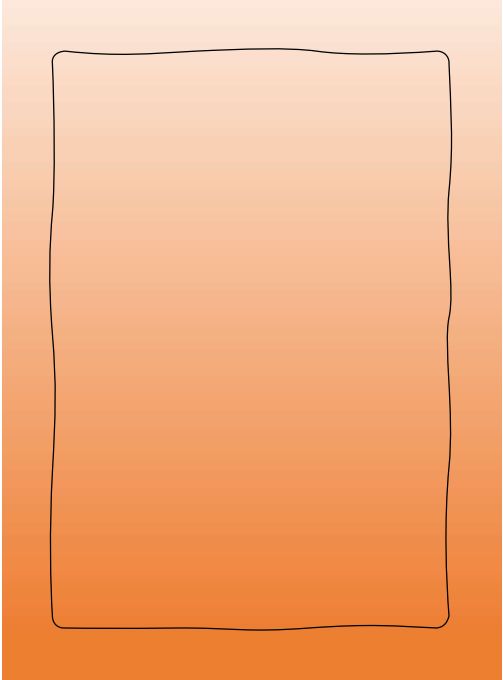
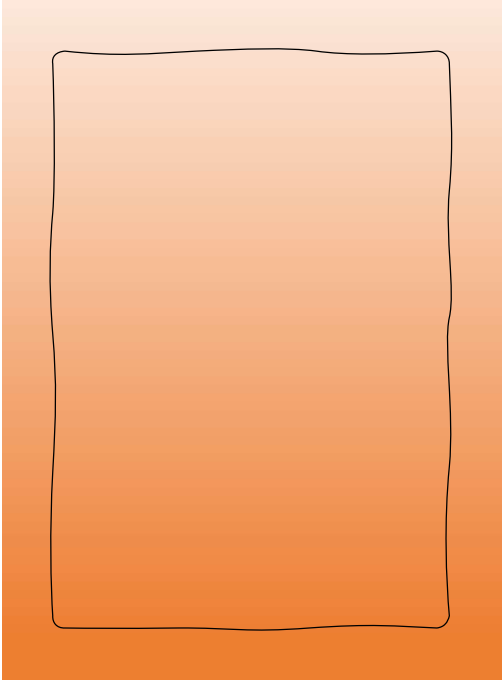
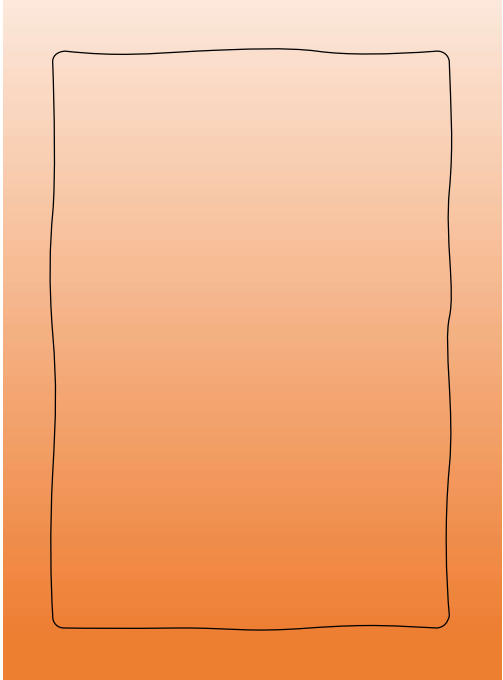
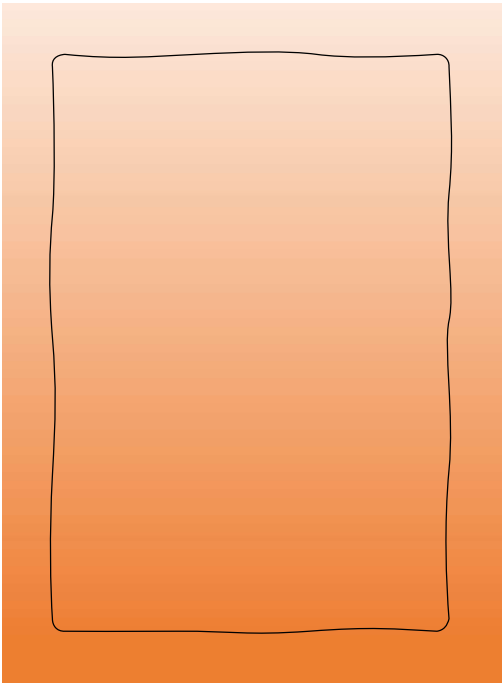
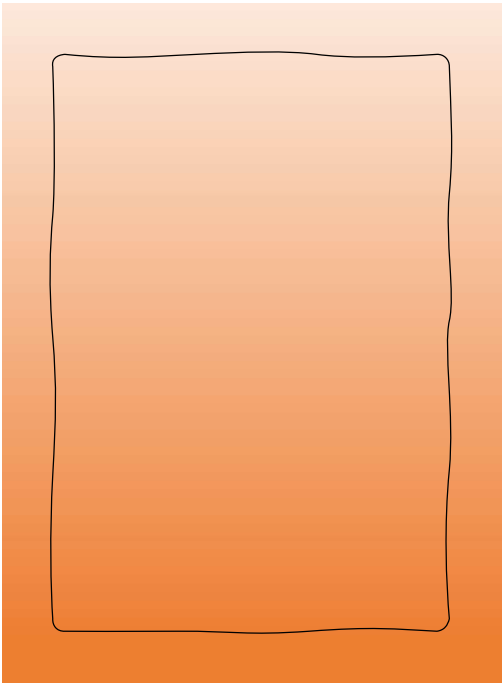
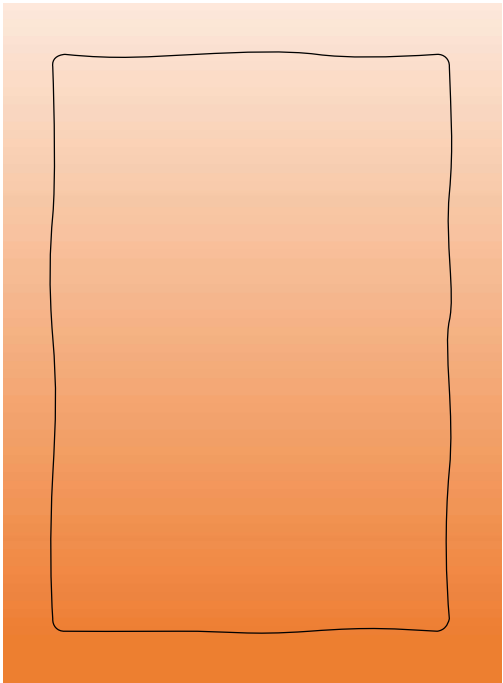
- Punkte, die durch Ereigniskarten im Spielverlauf gesammelt wurden
- Je 5 Energien geben einen Punkt
- Jede*r Nachbar*in im Wohnprojekt (nicht auf dem Newsletter) gibt einen Punkt
- Jede gebaute Ortswabe (außer Flure und Wohnräume) geben zwei Punkte

Teilt eure Punktezahl nun durch die Anzahl der Mitspieler*innen und findet eure Wertung auf den Winterkarten.

0 – 6 Community-Punkte

Toll, dass ihr ein Wohnprojekt aufbauen wollt. Noch klappt es nur langsam aber mit mehr Mitspieler*innen könnte es einfacher werden.





7 – 11 Community-Punkte

Ihr seid schon sehr weit gekommen und euer Wohnprojekt bietet viele tolle Räume zum gemeinschaftlichen Wohnen.

Wenn ihr euch noch etwas mehr Zeit nehmt könnt ihr einen wertvollen Raum zum gemeinsamen Leben schaffen.



12 – 15 Community-Punkte

Wow ihr habt es geschafft eure Energien zu bündeln und ein großartiges Wohnprojekt aufzubauen.

Ihr habt eure unterschiedlichen Hobbys vereint und alle fühlen sich wohl. Habt ihr Lust jetzt auch andere dabei zu unterstützen ein eigenes Wohnprojekt zu gründen?



Mehr als 15 Community-Punkte

Ihr seid Wohnprojekte-Profis und solltet euer Wissen über Bau, Kommunikation oder auch Energieerhalt teilen.

Wie wärs mit der Gründung einer Organisation, die bundesweit den Aufbau von Wohnprojekten unterstützt und fördert?



Name: Ute

- Alter: 71 Jahre alt
- Beruf: Rentnerin (ehemals Bibliothekarin)
- Familie: Geschieden, 2 Kinder (Erwachsen und bereits ausgezogen), 1 Enkelkind ist sehr oft zu Besuch
- Hobbys: Lesen, Gärtnern, Kunst



Name: Kim

- Alter: 32 Jahre alt
- Beruf: Bankmanagerin
- Familie: ledig, keine Kinder, pflegt ihre Oma
- Hobbys: Werkeln, Natur genießen, Musik



Name: Zena

- Alter: 55 Jahre alt
- Beruf: Gärtnerin
- Familie: Verheiratet, 2 Teenager mit 14 und 16 Jahren
- Hobbys: Gärtnern, Sport, Musik

nur bei 5 – 6 Spieler*innen



Name: Alpaslan

- Alter: 12 Jahre alt
- Beruf: Schüler in der 7.Klasse
- Familie: Beide Mamas berufstätig, 2 jüngere Geschwister mit 3 und 5 Jahren
- Hobbys: Musik, Sport, Essen



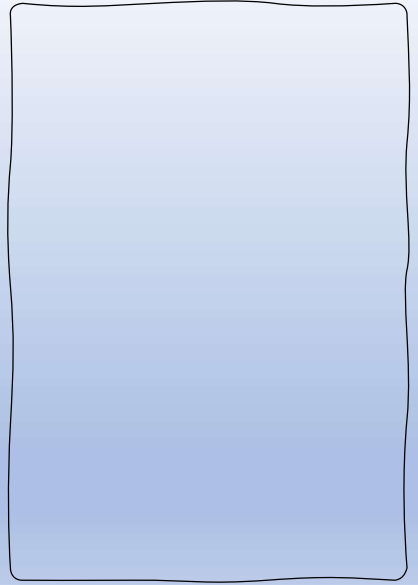
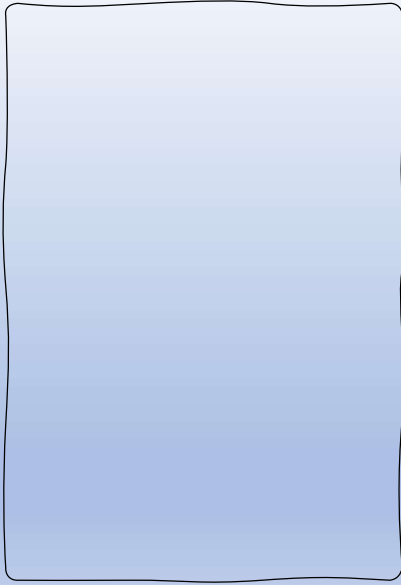
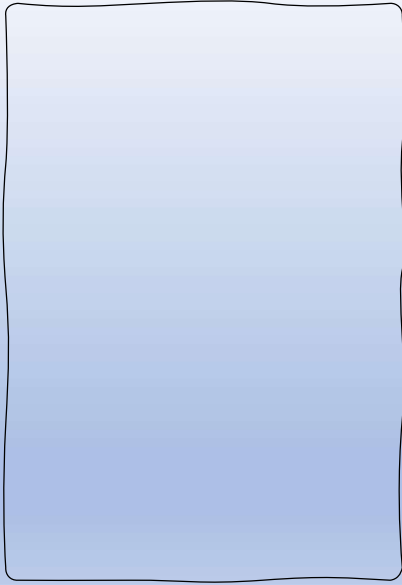
Name: Aron

- Alter: 26 Jahre alt
- Beruf: Erzieher
- Familie: In Partnerschaft, keine Kinder
- Hobbys: Yoga, Natur genießen, Lesen



Name: Vanh

- Alter: 15 Jahre alt
- Beruf: Schülerin der 10. Klasse
- Familie: Papa arbeitet ganztags, Mama halbtags, keine Geschwister
- Hobbys: Basketball & anderer Sport, Kunst, Fahrradfahren



Spielzug

1. Energie erhalten
 - 2 Energie
 - Hobby +2 Energie
 - Je Person +1 Energie
2. Care-Arbeit (ab Sommer)
 - Self-Care -1 Energie
 - Je zu betreuende Person -1 Energie
3. Bau (optional)
1. Bewegung (optional)
 - Max. 3 Schritte
 - Nur über Flurwaben möglich
5. Nachbarn (ab Herbst)
 - 2 ziehen
 - Vorhandener Ort oder Newsletter
6. Ereigniskarte

Spielzug

1. Energie erhalten
 - 2 Energie
 - Hobby +2 Energie
 - Je Person +1 Energie
2. Care-Arbeit (ab Sommer)
 - Self-Care -1 Energie
 - Je zu betreuende Person -1 Energie
3. Bau (optional)
1. Bewegung (optional)
 - Max. 3 Schritte
 - Nur über Flurwaben möglich
5. Nachbarn (ab Herbst)
 - 2 ziehen
 - Vorhandener Ort oder Newsletter
6. Ereigniskarte

Spielzug

1. Energie erhalten
 - 2 Energie
 - Hobby +2 Energie
 - Je Person +1 Energie
2. Care-Arbeit (ab Sommer)
 - Self-Care -1 Energie
 - Je zu betreuende Person -1 Energie
3. Bau (optional)
1. Bewegung (optional)
 - Max. 3 Schritte
 - Nur über Flurwaben möglich
5. Nachbarn (ab Herbst)
 - 2 ziehen
 - Vorhandener Ort oder Newsletter
6. Ereigniskarte

Spielzug

1. Energie erhalten
 - 2 Energie
 - Hobby +2 Energie
 - Je Person +1 Energie
2. Care-Arbeit (ab Sommer)
 - Self-Care -1 Energie
 - Je zu betreuende Person -1 Energie
3. Bau (optional)
1. Bewegung (optional)
 - Max. 3 Schritte
 - Nur über Flurwaben möglich
5. Nachbarn (ab Herbst)
 - 2 ziehen
 - Vorhandener Ort oder Newsletter
6. Ereigniskarte

Spielzug

1. Energie erhalten
 - 2 Energie
 - Hobby +2 Energie
 - Je Person +1 Energie
2. Care-Arbeit (ab Sommer)
 - Self-Care -1 Energie
 - Je zu betreuende Person -1 Energie
3. Bau (optional)
1. Bewegung (optional)
 - Max. 3 Schritte
 - Nur über Flurwaben möglich
5. Nachbarn (ab Herbst)
 - 2 ziehen
 - Vorhandener Ort oder Newsletter
6. Ereigniskarte

Spielzug

1. Energie erhalten
 - 2 Energie
 - Hobby +2 Energie
 - Je Person +1 Energie
2. Care-Arbeit (ab Sommer)
 - Self-Care -1 Energie
 - Je zu betreuende Person -1 Energie
3. Bau (optional)
1. Bewegung (optional)
 - Max. 3 Schritte
 - Nur über Flurwaben möglich
5. Nachbarn (ab Herbst)
 - 2 ziehen
 - Vorhandener Ort oder Newsletter
6. Ereigniskarte