

# Gelbe-Sack-Challenge

## Das Spiel

**Spielregel**



**vielwerk**



## Spielidee

Landkreis Oldenburg, im Jahr 2019.

Als engagierte Müllvermeider setzen die Spielenden kooperativ alles daran, ihren Gelbe-Sack-Müll durch den überlegten Einsatz von Tipps zu reduzieren.

Dafür stehen Ihnen verschiedene Tipp- und Aktionskarten zur Verfügung, mit Hilfe derer sie dem unablässig aufkommenden Müll begegnen.

Manchmal taucht mehr Müll auf, als erwartet, und ab und zu durchkreuzen Fehlwürfe die Pläne.

Wenn die Spielenden es schaffen, vier Mal dafür zu sorgen, dass eine Reihe Müllkarten verschwindet, haben sie das Spiel gewonnen - gelingt das nicht, gewinnt das Spiel.....



# Spielmaterial

120 Gelbe-Sack-Müll-Karten



15 Fehlwurf-Müllkarten

32 Nachziehkarten

14 x 2 Karten nachziehen

12 x 3 Karten nachziehen

6 x 5 Karten nachziehen



60 Tippkarten

12 x Selber machen

12 x Andere Verpackung

12 x Alternative Produkte

12 x Wiederverwertung

12 x Unverpackt



24 Aktionskarten

8 x diskutieren, andere inspirieren

8 x Reduzieren

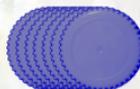
8 x Verzichten



5 Einsetzdeckel in verschiedenen Farben



7 Siegpunktdeckel in blau



5 Reihenkarten von 1 - 5



7 Platzanzeiger

1	5
2	6
3	7
4	

## Spielvorbereitung

Die **5 Reihenkarten** und die **7 Platzanzeiger** werden wie in der Abbildung Seite 5 ausgelegt.

Die **Gelbe-Sack-Müllkarten** werden zusammen mit den Fehlwurf-Müllkarten und den Nachziehkarten gut gemischt und als Stapel bereit gelegt.

Ebenso wird mit den **Tipp- und Aktionskarten** verfahren. Sie bilden den **Tippkartenstapel**.

Neben den **Nachziehstapeln** entsteht je eine **Ablage**.

Auf die **ersten drei Plätze jeder Reihe** werden verdeckt gezogene Müllkarten offen ausgelegt.

Nachziehkarten kommen auf die Ablage.

Alle Mitspielenden erhalten einen **Setzdeckel** und eine **Karte vom Tippkartenstapel**.

Nach der Bestimmung einer **Startspielerin oder eines Startspielers** legen alle ihren Setzdeckel auf eine der fünf Reihenkarten.

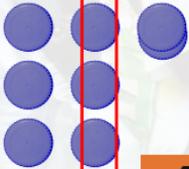
Es dürfen zu Beginn des Spiels nie 2 Deckel auf einer **Reihenkarte** liegen.

Die **Siegpunktdeckel** werden bereit gelegt.



# Spielvorbereitung

Siegpunktdeckel Nachziehstapel Müllkarten  
 Setzdeckel Ablage Müllkarten  
 Reihenkarte Nachziehstapel Tippkarten  
 Müllkarte Platzanzeiger  
 Ablage



**1**   **2**   **3**   **4**   **5**   **6**   **7**


## Spielablauf

Das Spiel wird rundenweise gespielt. Jede Runde läuft nach demselben Schema ab.

Zunächst zieht die aktive Spielerin oder der aktive Spieler **eine Gelbe-Sack-Müllkarte** vom Nachziehstapel.

Auf der Karte steht unter dem Bild eine **Reihennummer**. **Am Ende** dieser Reihe muss diese Karte abgelegt werden.

Wenn eine **Nachziehkarte** ("2 Karten nachziehen" zum Beispiel) gezogen wurde, muss die angegebene Zahl von Karten vom **Nachziehstapel** abgenommen und auf die entsprechenden Reihen verteilt werden.

Dabei gezogene Nachziehkarten werden abgelegt.

Danach können die Spielenden ihre Aktionen machen.

## Der Spielzug

Nachdem die Müllkarten gezogen wurden, hat die oder der Spielende folgende Möglichkeiten:

1. Er oder sie lässt den **Setzdeckel** auf der **Reihenkarte** liegen, zieht **eine Tippkarte** nach und spielt genau eine Karte aus. Dabei muss sie mit einer auf der Müllkarte abgebildeten übereinstimmen. **Ausnahme:** Aktionskarten! Siehe Seite 7.

Die jeweilige Müllkarte wird offen auf die Ablage gelegt. Genauso wird mit der Tippkarte verfahren.

Es können **zwei nebeneinander liegende Müllkarten** mit derselben abgebildeten Tippkarte auf die Ablage gelegt werden, **aber nicht mehr!**

Wird eine Aktionskarte gespielt, folgen die Spielenden den Anweisungen darauf.

Mit den Aktionskarten **Reduzieren** und **Verzichten** kann immer nur **eine Müllkarte** entfernt werden.

Mit der **Diskussionskarte** unter Umständen auch mehrere. Eine einzige Diskussionskarte kann nicht gespielt werden.

**2.** Sie oder er bewegt den Setzdeckel auf eine **andere Reihenkarte**. (Hinweis: Während des Spiels dürfen auf einer Reihenkarte höchstens **2 Setzdeckel** liegen!). Nun darf **keine Tipp- oder Aktionskarte** nachgezogen werden. Danach wird wie unter 1. verfahren.

**3.** Wenn eine Spielerin oder ein Spieler **aussetzt**, also keine Aktion macht, kann er oder sie **2 Karten** vom Tippkartenstapel nachziehen.

Es dürfen höchstens **5 Karten auf der Hand** gehalten werden. Überzählige werden auf die Ablage gelegt.

**Grundsätzlich gilt die Regel, dass nur Karten aus der Reihe entfernt werden dürfen, in die die Spielerin oder der Spieler den Setzdeckel gelegt hat. Ausnahmen bilden die Aktionskarten "diskutieren" und "Verzichten".**

**Tippkarten** können im Laufe eines Zuges immer **2:1 getauscht** werden. Die Spielenden bekommen dafür **eine verdeckte Karte** vom Nachziehstapel.

Unabhängig davon, welche Aktion gewählt wurde, ist danach der oder die nächste dran!

**Umgang mit Fehlwurf-Müllkarten bzw. Gelbe-Sack-Müllkarten ohne abgebildeten Tippkarten:**

Liegt eine Fehlwurf-Müllkarte in der Reihe, so kann sie zusammen mit der Gelbe-Sack-Müllkarte davor oder dahinter entfernt werden.

Auch hierbei dürfen, wie immer, **höchstens 2 Müllkarten** auf die Ablage gelegt werden.

Eine Gelbe-Sack-Müllkarte **ohne abgebildete Tippkarte** kann ohne das Ausspielen einer Tipp- oder Aktionskarte entfernt werden. Allerdings gilt das immer als eine Aktion!

**Ab sprachen** sind in einem kleinen Rahmen erlaubt, aber alle Spielenden **entscheiden** über ihre Aktionen **selbst!**

## Das Spielziel

Durch die Müllkarten, die die Spielenden am Anfang ihres Zuges in die Reihen legen, füllen sie sich nach und nach.

Wenn im Lauf eines Zuges die **8. Karte** an das **Ende einer Reihe** gelegt wird, werden alle Karten dieser Reihe auf die Ablage gelegt.

Das Spiel erhält **einen** der 7 **Siegpunktdeckel!**

Danach werden, wie zu Beginn des Spiels, die ersten 3 Plätze der Reihe mit nachgezogenen Müllkarten belegt.

Dann führt der oder die Spielende ihre Aktion durch.

Wenn allerdings die letzte Karte einer Reihe entfernt wird, **erhalten die Spielenden einen der Siegpunktdeckel.**

Im Anschluss werden die ersten 3 Plätze der Reihe mit nachgezogenen Müllkarten belegt.

**Die Spielenden haben gewonnen, wenn sie 4 Siegpunktdeckel gewinnen konnten & verloren, wenn das Spiel sie gewinnt!**

Viel Spaß!

**Impressum**

© 2019 Edgar Ruhm

Werkstattprojekt der Ländlichen Erwachsenenbildung (LEB)

Schulze-Delitzsch-Straße 8

27777 Ganderkesee

+49(0)4222 9462591

werkstatt-ga@leb.de

Regelstand 24.11.2019

Prototyp, noch nicht zur Veröffentlichung vorgesehen

Bilder: Pixabay