**THE GREEN ESCAPE - REGELN UND ANWEISUNGEN**

**Zielsetzung**:

"The Green Escape" soll die Spieler:inn über grüne Berufe aufklären und in die Erforschung dieser Berufe einbinden, um ihre Bedeutung für eine nachhaltige Zukunft zu unterstreichen. Durch das Spiel tauchen die Teilnehmer:innen in die Geschichten von Personen ein, die eine Karriere im Bereich der Nachhaltigkeit anstreben, wobei strategisches Denken, Problemlösungstechniken und Lernen im Vordergrund stehen.

**Antefact**:

Es ist der 5. September 2023. Eine junge Frau ist verschwunden. Es sind mehrere Tage vergangen, seit sie zuletzt gesehen wurde. Die letzten Personen, die sie gesehen haben, waren ihre Eltern. Freunde berichten, dass das Mädchen einen Job in der grünen Wirtschaft suchte, was durch die den geöffnete Tab auf ihrem Computer bestätigt wird, der in ihrem Zimmer gefunden wurde. Wo könnte sie sein? Und warum ist sie verschwunden, ohne etwas zu sagen? Werden Sie das Geheimnis lüften können?

**Dauer**: Das Spiel hat eine variable Dauer - bis zu 60/70 Minuten

**Alter der Spieler**: Das Spiel kann von Menschen jeden Alters gespielt werden.

**Anzahl der Spieler**: 3-6 Spieler

**Spielkomponenten**:

* 6 Spielsteine für Spieler
* Spielbrett
* Ein Würfel
* Beobachtungsbogen (muss vorher ausgedruckt werden)
* Vier “thematische” Kartendecks:
* Deck Junge Frauen (6 Karten)
* Länderdeck (8 Karten)
* Deck der grünen Jobs (10 Karten)
* Motivationsdeck (10 Karten)
* Ein Deck mit „unerwarteten Ereignissen“ (24 Karten)

**Spievorbereitungen**:

1. **Das Geheimnis**: Ein:e Spieler:in zieht heimlich eine Karte aus den Decks "Junge Frauen", "Länder", "Grüne Arbeitsplätze" und "Motivation" und steckt sie in einen Umschlag, wobei darauf zu achten ist, dass niemand sehen kann, um welche Karten es sich handelt. Diese 4 Karten stellen das Geheimnis des Spiels dar.
2. **Kartenverteilung**: Mischen sie alle vier „thematischen“ Kartendecks. Verteilen Sie die restlichen Karten unter den Spieler:innen. Geben Sie jeder/-m Spieler:in einen Beobachtungsbogen, um ihr/seine Karten und die während des Spiels gesammelten Erkenntnisse zu dokumentieren.

**Spielverlauf**:

1. **Würfeln**: Die Spieler:innen würfeln abwechselnd und bewegen sich auf dem Spielbrett in verschiedene Länder, was ihnen erlaubt, einen Verdacht über das Geheimnis des Spiels aufzustellen. Bewegt werden darf sich nach links, rechts, vorne, hinten, jedoch darf jedes Feld nur einmal pro Zug betreten werden. Kommt man auf ein Länderfeld, bleibt man dort automatisch stehen.
2. **Verdacht äußern**: Wenn ein:e Spieler:in in einem Land landet, kann sie/er eine Hypothese aufstellen, in der er die Identität der vermissten Frau, das Land, in das sie geflohen ist, den grünen Job, den sie angenommen hat, und ihre Motivation beschreibt. Bitte beachten Sie, dass das Land, das Sie in der Hypothese als Zielort der Frau annehmen können, das Land sein muss, in dem sich der Spieler befindet (d.h. wenn ich in der Türkei lande, kann ich nur die Türkei als Zielort vermuten).
3. **Verdacht widerlegen**: Das Verfahren zur Widerlegung eines Verdachts beginnt mit der/dem Spieler:in unmittelbar links von derjenigen/demjenigen, die/der die Hypothese aufgestellt hat, und wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt. Jede:r Spieler:in prüft der Reihe nach seine Karten, um eine Karte zu finden, die die Hypothese widerlegen kann. Dies wird so lange fortgesetzt, bis eine Karte gefunden wird, die einem der Elemente der Hypothese widerspricht. Wenn ein Spieler keine Karte hat, die die Hypothese widerlegen kann, gibt er einfach an den nächsten Spieler weiter. Der/dem Spieler:in, die/der die Hypothese aufgestellt hat, wird nur eine Karte gezeigt. Diese Karte wird unter Ausschluss der Öffentlichkeit aufgedeckt, so dass die übrigen Spieler:innen nicht wissen, welche Karte zur Widerlegung verwendet wurde.

*Beispiel einer Widerlegung*: Wenn ein:e Spieler die Hypothese aufstellt, dass es sich bei der vermissten Frau um Dilan handelt, die aus Abenteuerlust nach Italien geflohen ist, könnte die Widerlegung ergeben, dass die Karte "Italien" von einem anderen Spieler gehalten wird, wodurch die Hypothese widerlegt wird, dass Italien das Reiseziel des vermissten Mädchens ist.

Ende der Runde: Sobald eine Hypothese mit einer einzigen Karte erfolgreich widerlegt wurde, endet der Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe.

1. **Chancen**: Endet der Spielzug auf einem Auszrufezeichen, muss die/der Spieler:in eine Chancenkarte ziehen. Dieser Stapel bereichert das Spiel mit verschiedenen pädagogischen Aufforderungen, Fakten über die grüne Wirtschaft, Strafen und Gruppenaktivitäten, die Diskussionen und Überlegungen über Nachhaltigkeit und grüne Berufe fördern. Außerdem können unvorhergesehen Ereignisse geschehen.

**Das Spiel gewinnt**: Zu jederzeit darf ein:e Spieler:in statt zu würfeln, ihre/seine finale Vermutung abgeben, d.h. sie/er muss die richtige Kombination aus ihrem grünen Job, dem Land, in das sie umgezogen ist, und ihren Beweggründen vorschlagen und darf dann den Umschlag öffnen und abgleichen. Stimmt die Vermutung, gewinnt sie/er das Spiel. Stimmt sie nicht, hat diese:r Spieler:in automatisch verloren, tut die Karten zurück in den Umschlag und scheidet aus dem Spiel aus.