

 8-99

 1-4

 15'

# STRATO

REGELN AUF DEUTSCH 

 Sophia Wagner  Crocotame



54  
Wetter-  
karten



6  
Tornado-  
karten



10  
Heraus-  
forderungen



6  
Spielhilfen



16  
Plättchen

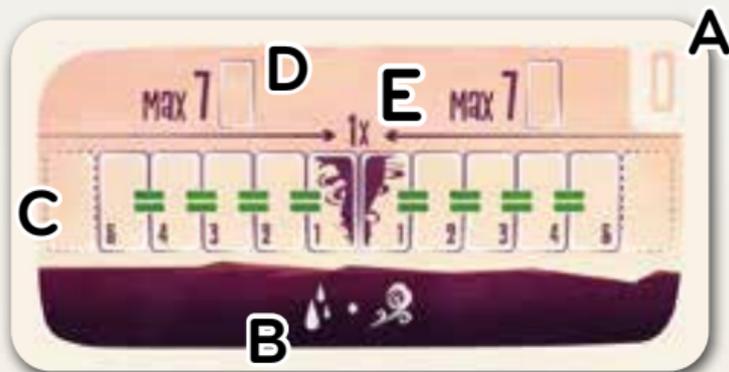
## Material

## Ziel des Spiels

Manipuliere das Wetter, um die euch gestellten Herausforderungen zu meistern.

### Beispiel einer Herausforderung:

- A. Aktuelles Level
- B. Vorgegebenes Wetter
- C. Siegbedingung
- D. Kartenlimit: Maximale Anzahl von Karten, die in jeder Halbreihe (links & rechts des Tornados) ausliegen können.
- E. Anzahl von Reihen, in denen ihr die Siegbedingung erfüllen müsst.



## Vorbereitung

1. Wähle eine beliebige Herausforderung. Spielst du zum ersten Mal, beginne am besten mit Herausforderung 0.
2. Nimm dir 1 Spielhilfe und die Tornadokarten, die das Wetter zeigen, das deine aktuelle Herausforderung vorgibt. Lege die Tornadokarten als Paare in den Spielbereich. Gibt deine Herausforderung mehr als 2 Wetterarten vor, lege zufällig einen rechten und einen linken Tornado in so viele verschiedene Reihen, wie du Tornado-Paare hast. Du kannst die Zusammensetzung der einzelnen Tornados variieren, um die Partien unterschiedlich zu gestalten.
3. Nimm die Wetterkarten, die zur Wettervorgabe auf deiner aktuellen Herausforderung passen. Mische sie und lege je 2 zufällige Karten neben jede der Tornadokarten. Während der Vorbereitung können keine 2 Karten nebeneinander liegen, die dasselbe Wetter zeigen. Egal ob es sich um eine Wetter- oder eine Tornadokarte handelt, sie muss neben einer Karte liegen, die eine andere Art von Wetter zeigt. Kannst du eine Karte nicht anlegen, ziehe so lange neue Karten, bis du eine passende ziehst. Mische die Karten, die du nicht anlegen konntest, mit den übrigen Wetterkarten zu einem Zugstapel zusammen und lege ihn in den Spielbereich. Sind nur 2 Wetterarten vorgegeben, sieht die Vorbereitung automatisch so aus, wie unten für Herausforderung 0 gezeigt.
4. Ziehe 3 Karten.
5. Lege unterhalb der Karten die Plättchen aus, die dir das maximale Kartenlimit der Herausforderung zeigen (ist das Kartenlimit für jede Halbreihe 6, lege jeweils nach rechts und links die Plättchen von 1-6 aus, beginnend unter den Tornados). Das hilft dir, deinen Fortschritt besser im Blick zu behalten.

### ► Vorbereitung von Herausforderung 0



## ► Beispiel für die Vorbereitung von Herausforderung 2

**Zur Erinnerung:** Du legst die Karten zufällig aus, die einzigen Einschränkungen sind, dass der Tornado in der Mitte liegen und aus einem linken und rechten Teil bestehen muss, und dass keine Karte neben einer anderen mit demselben Wetter liegen kann.

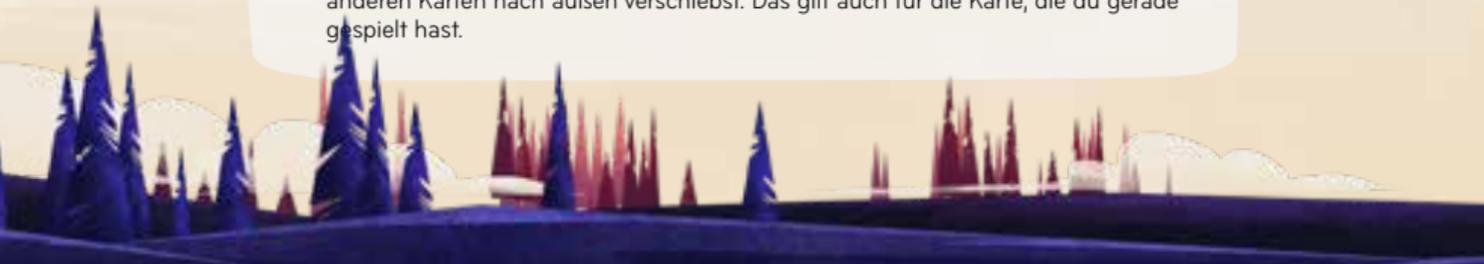


## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Bist du am Zug, lege 1 Karte an entweder das linke oder das rechte Ende einer Reihe an und führe sofort ihren Wettereffekt aus (siehe letzte Seite). Ziehe am Ende deines Zuges eine neue Karte.

Legst du eine Karte an, beachte folgende Regeln:

1. Die Karte, die du gerade gespielt hast, kann nicht das Ziel ihres eigenen Wettereffekts sein.
2. Du kannst nie Tornados bewegen.
3. Wettereffekte müssen etwas verändern. Du kannst z.B. nicht 2 identische Karten austauschen, da dies nichts ändern würde.
4. Nach Ausführung eines Wettereffekts musst du leere Felder in einer Reihe immer auffüllen. Ist ein leeres Feld vorhanden, verschiebe die Karten einfach in Richtung des Tornados. Das gilt auch für die Karte, die du gerade gespielt hast.
5. Du darfst immer Platz für eine gerade gelegte Karte schaffen, indem du die anderen Karten nach außen verschiebst. Das gilt auch für die Karte, die du gerade gespielt hast.



### Fordere dein Glück heraus!

Anstatt eine Karte aus deiner Hand zu spielen, darfst du auch dein Glück herausfordern. Wirf alle Karten von deiner Hand ab und spiele die oberste Karte vom Zugstapel aus. Lege sie sofort an und führe ihren Wettereffekt aus.

Hinweis: Du musst festlegen, wo du die Karte anlegen wirst, bevor du sie aufdeckst.

Nachdem du dein Glück herausgefordert hast, ziehe Karten nach, bis deine Hand wieder aufgefüllt ist. Du verbrauchst durch diesen Zug also mehrere Karten.

### Leerer Zugstapel

**Mischt niemals** den Abwurfstapel, um daraus einen neuen Zugstapel zu bilden. Spiele so lange mit den Karten weiter, die du noch auf der Hand hast, bis du nicht mehr spielen kannst.

### Ende der Partie

#### Sieg!

Erfüllst du am Ende eines deiner Züge die Siegbedingung, ohne dass du das Kartenlimit einer Halbreihe überschritten hast, gewinnst du die Partie!

### Niederlage!

**A.** Du verlierst, falls du am Ende eines deiner Züge das Kartenlimit einer Halbreihe überschritten hast.

**B.** Du verlierst auch, falls der Zugstapel leer ist und du keine Karten mehr auf der Hand hast.

Versuche es noch einmal, vielleicht klappt es mit einer anderen Vorgehensweise.

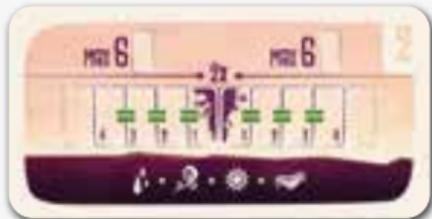
### Variante für mehrere Personen

Ihr könnt Strato mit bis zu 4 Personen spielen, indem ihr folgende Änderungen vornehmt:

1. Zu Beginn der Partie zieht ihr alle jeweils 2 Karten und wählt zufällig eine Person aus, die den ersten Zug spielt.
2. Spielt dann im Uhrzeigersinn weiter.
3. Ihr könnt die Karten auf eurer Hand nicht den anderen zeigen oder ihnen sagen, welche Karten ihr habt, aber ihr könnt über eure Strategie sprechen. Während eurer ersten Partien dürft ihr gerne besprechen, was ihr tut, um sicherzugehen, dass alle das Spiel richtig verstanden haben.
4. Niederlage, B: Die Partie endet, nachdem die letzte Karte ausgespielt wurde (Zugstapel ist leer und niemand hat Karten auf der Hand).



2

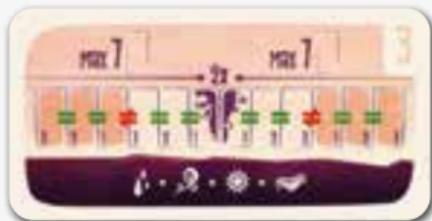


Die Start-Tornados können sein:



Im zweiten Fall müsstet ihr die folgende Kombination erspielen:





Dies wäre eine mögliche Lösung:



**Ich habe es bis zum 9. Level geschafft, was jetzt?**

Die Level 0 und 1 sind einfache Einführungslevel, um die Regeln zu lernen und sich mit dem Spiel vertraut zu machen. Die Level 2–9 sind jedoch komplexer, da jede Vorbereitung anders aussieht. Versuche, die Level 2 bis 9 in einem Durchgang zu gewinnen!



Der Klimawandel ist eine Realität, die sich auf unseren Planeten auswirkt, und seine Folgen auf das Wetter machen sich bereits überall auf der Welt bemerkbar. Extreme Wetterereignisse wie Hitzewellen, heftige Stürme, Überschwemmungen und lang anhaltende Dürren werden immer häufiger und intensiver. Diese Klimaveränderungen zu verstehen ist unerlässlich, wenn wir Maßnahmen ergreifen wollen, um ihre Konsequenzen abzumildern.

In den letzten Jahrzehnten hat die Erde rekordverdächtige Temperaturen erlebt, und die Hitzewellen werden immer schlimmer. Diese extremen Wetterbedingungen gefährden die menschliche Gesundheit. Sie wirken sich auch auf die Landwirtschaft und Artenvielfalt aus und führen zu Ernteverlusten und der Abwanderung von Arten in kühlere Regionen.

Angesichts dieser Herausforderungen ist es wichtig, dass wir gemeinsam handeln, um die Auswirkungen des Klimawandels abzumildern. Die Regierungen spielen eine entscheidende Rolle bei der Umsetzung von Maßnahmen und Vorschriften zur Bekämpfung des Klimawandels. Wenn wir jetzt verantwortungsbewusst handeln und an einem Strang ziehen, können wir hoffentlich die zukünftigen Auswirkungen des Klimawandels verringern und unseren Planeten für kommende Generationen bewahren.

WETTER	EFFEKT	WETTER	EFFEKT
 <p data-bbox="120 353 179 373"><b>Wind</b></p>	<p data-bbox="298 187 713 379">Nimm eine Karte aus der Reihe, an die du gerade die Windkarte angelegt hast, und lege sie zwischen 2 Karten aus derselben Reihe, die weiter entfernt von der Windkarte liegen (oder ans Ende der Reihe). Stelle sicher, dass du tatsächlich die Situation veränderst.</p>	 <p data-bbox="817 373 884 394"><b>Nebel</b></p>	<p data-bbox="995 239 1366 430">Tausche 2 Karten aus, die in derselben Spalte liegen. Du darfst eine Karte auch mit einem leeren Platz tauschen, solange sich dieser in derselben Spalte befindet. Es spielt keine Rolle, in welche Reihe du die Nebelkarte legst.</p>
 <p data-bbox="112 679 186 700"><b>Regen</b></p>	<p data-bbox="298 539 639 679">Nachdem du die Regenkarte angelegt hast, nimm die Karte vom gegenüberliegenden Ende derselben Reihe. Lege sie neben eine beliebige Tornadokarte.</p>	 <p data-bbox="817 752 884 772"><b>Wolke</b></p>	<p data-bbox="995 586 1314 803">Eine Wolkenkarte kopiert den Effekt der zuletzt gespielten Karte. Führe den Effekt erneut aus, als ob die Wolkenkarte das Wetter der vorherigen Karte zeigen würde. Beginnst du die Partie mit einer Wolkenkarte, passiert nichts (kein Effekt).</p>
 <p data-bbox="112 948 186 969"><b>Sonne</b></p>	<p data-bbox="298 829 691 938">Nachdem du die Sonnenkarte angelegt hast, nimm eine Karte aus derselben Reihe und lege sie auf den Abwurfstapel.</p>	 <p data-bbox="817 959 884 980"><b>Sturm</b></p>	<p data-bbox="995 871 1426 980">Tausche 1 Karte am Ende einer Reihe mit 1 anderen Karte am Ende einer Reihe (darf auch das gegenüberliegende Ende derselben Reihe sein).</p>