

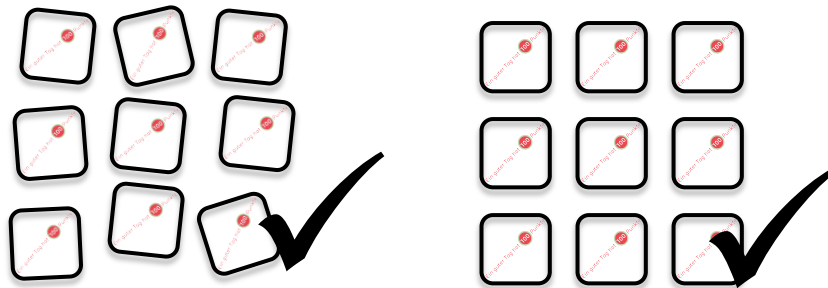


# 100 gewinnt

## Memospiel

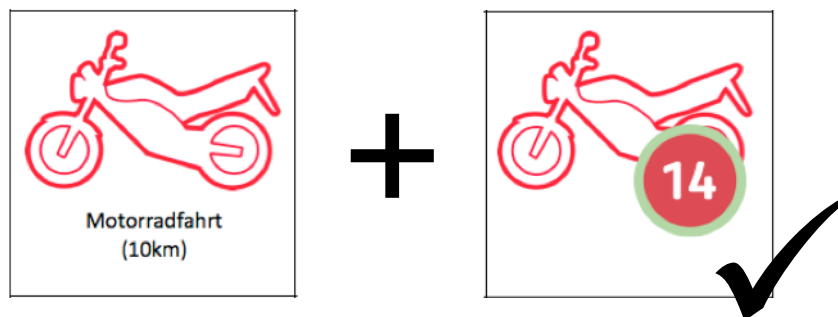
### Spielvorbereitung

Die Spielkarten werden gut gemischt und mit der Rückseite nach oben auf dem Tisch ausgelegt. Entweder in geordneten Reihen oder lieber etwas durcheinander. Wichtig ist nur, dass sie nicht übereinander liegen.

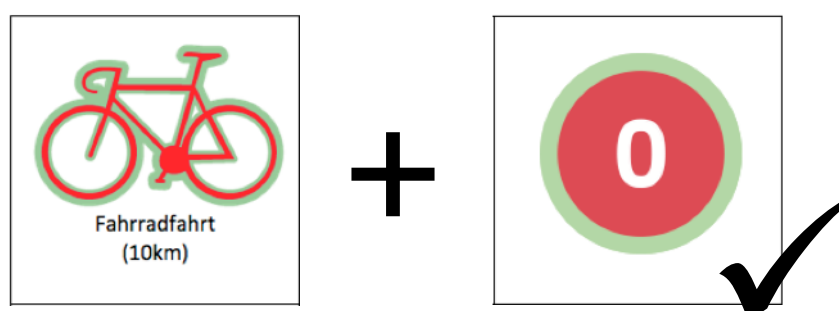


### So wird gespielt...

Es gehören immer zwei Kärtchen zusammen und bilden ein Paar. Ziel des Spiels ist es, diese Paare aufzuspüren und aufzudecken. Aber welche Kärtchen gehören zusammen? Auf einem Kärtchen ist eine bestimmte Aktivität, ein Lebensmittel, usw. abgebildet. Das dazugehörige Kärtchen ist jenes, welches dasselbe Symbol und den entsprechenden CO<sub>2</sub>-Punktwert abbildet. Was es mit den Punkten auf sich hat, steht auf der zweiten Seite dieser Anleitung.



Eine Ausnahme bilden die Null-Punkte-Paare: Im Spiel gibt es fünf Aktivitäten, die kein CO<sub>2</sub> verursachen und dementsprechend keine Punkte haben. Sie sind an ihrer grünen Umrandung zu erkennen und können mit jedem der fünf Kärtchen mit großem Nuller kombiniert werden. Achtung: **Zwei Nuller sind kein Paar!**

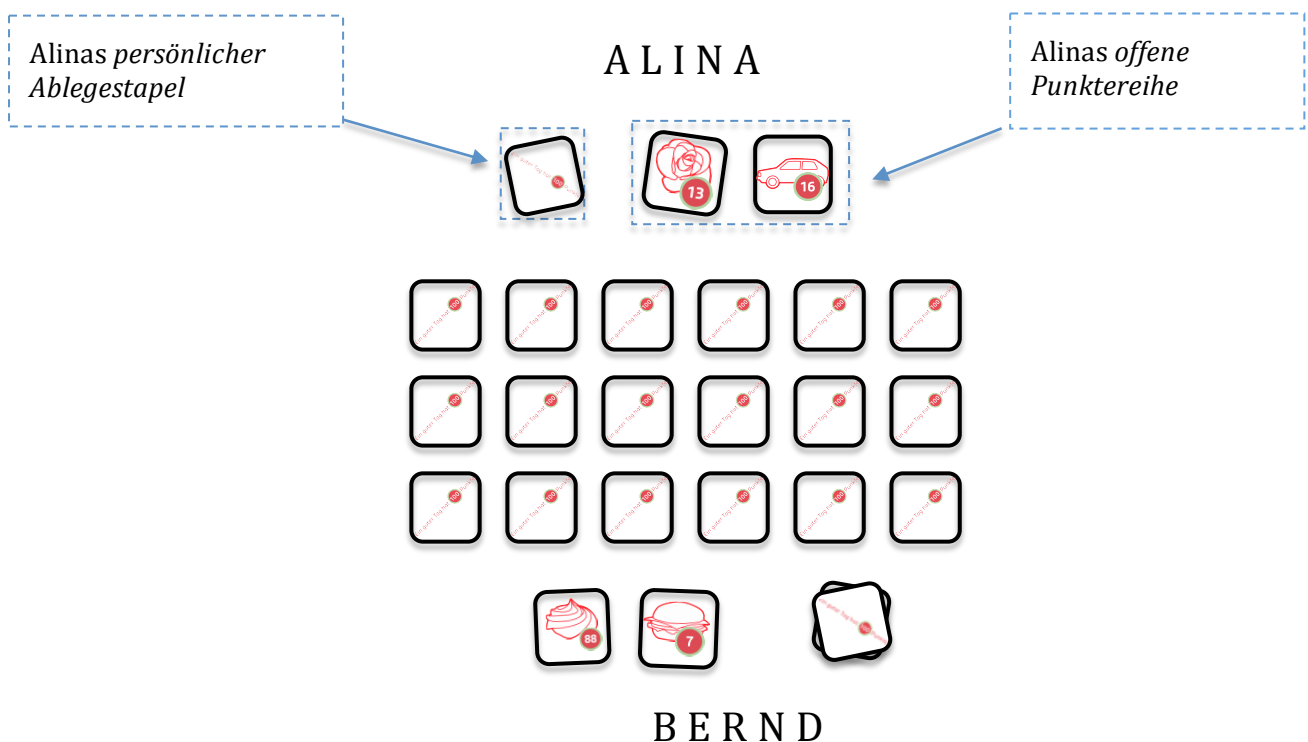


Ein/e Spieler/in beginnt und deckt zwei Kärtchen auf. Passen die Kärtchen zusammen, kann das Paar aus dem Spiel genommen werden. Wenn der Spielzug erfolgreich war und ein Paar gefunden wurde, dürfen wiederum 2 Kärtchen aufgedeckt werden.

Sobald jedoch zwei Kärtchen aufgedeckt werden, die nicht zusammengehören, ist der/die Nächste an der Reihe.

Jede/r Spieler/in sammelt die gewonnenen Kärtchen für sich selbst in der *offenen Punktereihe* vor sich auf dem Tisch.

Jede/r versucht, mit den gesammelten Punkten in seiner/ihrer *offenen Punktereihe* genau den Wert 100 zu erreichen. Niemand darf mehr als 100 Punkte in der *offenen Punktereihe* liegen haben. Kärtchen, durch die der Wert 100 überstiegen wird, müssen in den *persönlichen Ablegestapel* daneben gelegt werden. Was einmal dort liegt, darf nicht wieder zurück in die Reihe genommen werden!



### **Beispiel:**

Bernd hat bereits den Schlagobers (88 Pkt.) und den Cheeseburger (7 Pkt.) gesammelt. Das sind zusammen 95 Punkte. Dann deckt er in einer späteren Runde das Paar mit dem Rindfleisch (31 Pkt.) auf. Das wären dann aber bereits 126 Punkte, also 26 zuviel. Er legt das Kärtchen auf seinen persönlichen Ablegestapel, wo es bis zum Spielende bleiben muss. Als nächstes findet er die Milkschokolade mit 11 Punkten. Er entscheidet sich, den Cheeseburger auf den persönlichen Ablegestapel zu legen und stattdessen die Milkschokolade in die offene Punktereihe aufzunehmen. Er kommt mit dieser Kombination von 95 auf 99 Punkte und damit dem Ziel - 100 Punkte - etwas näher als zuvor.

### **Die Rolle der Null-Punkte-Paare**

Wer ein Null-Punkte-Paar findet, kann dieses bei einem Mitspieler / einer Mitspielerin gegen jedes beliebige Paar aus dessen/deren *offenen Punktereihe* austauschen. Diese Möglichkeit besteht aber nur sofort. Die Karte kann also NICHT wie ein Joker aufbewahrt und in einem günstigen Moment ausgespielt werden. Nach dem Tausch kommt das Null-Punkte-Paar auf den *persönlichen Ablagestapel* des Mitspielers, wo es liegen bleiben muss.

### **Spiel-Ende**

Sobald es jemandem gelingt, die 100 Punkte zu erreichen, ist das Spiel sofort beendet und der/die erfolgreiche Sammler/in hat gewonnen. Falls aber niemand die 100 Punkte erreicht, wird gespielt, bis alle Paare aufgedeckt sind. Dann kommt der Moment der Wahrheit. Jede/r Spieler/in legt die Kärtchen aus seiner/ihrer *offenen Punktereihe* und dem *persönlichen Ablagestapel* zusammen und stapelt sie in der Tischmitte. Wer den höchsten Stapel hat gewinnt! Die CO<sub>2</sub>-Punktwerte auf den Kärtchen sind egal – jedes Paar ist gleichwertig.

### **Vereinfachte Spielvariante**

Bei der vereinfachten Spielvariante wird versucht, so viele Paare wie möglich zu finden, nicht aber, damit auch auf 100 Punkte zu kommen. Es gewinnt, wer am Schluss die meisten Paare gesammelt hat. Die Null-Punkte-Karten werden zu ganz gewöhnlichen Paaren.

### **Impressum:**

*100 gewinnt* ist Teil der Initiative „Ein guter Tag hat 100 Punkte“, die zu gleichen Teilen von Integral Ruedi Baur in Zürich und der Kairos gGmbH in Bregenz getragen wird. Die Kampagne „Ein guter Tag hat 100 Punkte“ und das Spiel *100 gewinnt* ist durch eine Creative Commons Lizenz geschützt. Sie dürfen das Spiel zu eigenem Zweck und zum kostenlosen Weiterschenken verwenden, nicht aber kommerziell verwerten oder die Grafik in irgendeiner Form verändern. Alle eigenen Anwendungen und Weitergaben müssen als Quelle zumindest die Internetadresse: [www.eingutertag.org](http://www.eingutertag.org) erwähnen.

Entwicklung: Thomas Vith, Martin Strele, Kairos gGmbH  
Grafik: Tiziana Bucher, Jana Strozinsky, Integral Ruedi Baur, Zürich

Weitere Bestellungen: [www.eingutertag.org](http://www.eingutertag.org)

Kontakt: [info@eingutertag.org](mailto:info@eingutertag.org)

## **Ein guter Tag hat 100 Punkte. Warum 100 Punkte?**

Das Klima unserer Erde verändert sich. Die durchschnittliche Lufttemperatur und die Temperaturen der Ozeane sind gestiegen, das Abschmelzen von Schnee und Eis nimmt zu, die Meeresspiegel steigen und die Extremwetterereignisse werden häufiger.

Hauptverantwortlich für diese Klimaveränderung sind sogenannte Treibhausgase, die vor allem durch unseren Lebensstil und unsere Wirtschaftsweise ausgestoßen werden. Das häufigste dieser klimawirksamen Gase ist CO<sub>2</sub>, das durch die exzessive Verbrennung von fossilen Energieträgern sich schneller in der Atmosphäre anreichert, als unser Ökosystem verkraftet. Alle klimawirksamen Gase zusammen werden oft in CO<sub>2</sub>-Äquivalenten (also umgerechnet auf die Klimawirksamkeit des Gases CO<sub>2</sub>) angegeben.

Der Ausstoß von CO<sub>2</sub> und anderen klimawirksamen Gasen ist ganz natürlich und steht immer auch einem Abbau dieser Gase aus der Atmosphäre gegenüber. Große Mengen werden im Meer gebunden, überall wo Pflanzen wachsen, wird CO<sub>2</sub> gebunden und es gibt zahlreiche andere sogenannte „Senken“ für Kohlendioxid.

Es ist die enorme Menge und Geschwindigkeit, mit der wir in den letzten Jahrzehnten klimawirksame Gase ausstoßen, die unser Klima aus dem Gleichgewicht bringt. Es gibt aber für jeden Menschen auch ein verträgliches Maß an Ausstoß von klimawirksamen Gasen. Nur wie hoch ist dieser Wert?

Es sind ungefähr 6,8 kg CO<sub>2</sub>-eq, die jeder Mensch täglich durch alle seine Handlungen ausstoßen darf, um unsere Welt und unser Klima im Gleichgewicht zu halten. Um mit dieser Zahl einfacher umgehen zu können, rechnen wir dies um in 100 Punkte. Jeder Mensch hat jeden Tag 100 Punkte „zur Verfügung“.

## **Welchen CO<sub>2</sub>-Ausstoß bewirkt unsere Lebensweise? Welche Lebensweise tut uns gut?**

Unsere Ernährung, unser Konsum, unser Wohnen, Heizen, Stromverbrauch und unsere Mobilität erzeugen direkt und indirekt CO<sub>2</sub> und andere Treibhausgase. Derzeit leben wir weit über dem verträglichen Maß. Statt den möglichen 100 Punkten brauchen wir im Schnitt 450 Punkte pro Tag. Wir leben über unsere Verhältnisse. Doch zum Glück gibt es fast überall Alternativen.

**[www.eingutertag.org](http://www.eingutertag.org)**

Auf [www.eingutertag.org](http://www.eingutertag.org) kannst du nachschauen, was in deinem Alltag wie viele Punkte einnimmt und welche Veränderungen am wirkungsvollsten sind. Auch findest du auf der Website weitere Infos zur Initiative „Ein guter Tag hat 100 Punkte“.

## **Impressum**

"Ein guter Tag hat 100 Punkte" ist eine unabhängige und selbst finanzierte Initiative der Kairos - Wirkungsforschung & Entwicklung gGmbH in Bregenz und Integral Ruedi Baur in Zürich.