

Auf zur Klimamonsterjagd

Das Umweltspiel „Auf zur Klimamonsterjagd“ hat mit Auf- und Abbau insgesamt 45 Minuten gedauert, eine gute Länge für die angegebene Altersklasse. Gespielt haben meine beiden Kinder (7 und 10) und ich. Die Anleitung habe ich sicherheitshalber vorab gelesen, so dass ich während des Spielverlaufs nur noch nachlesen musste. Im Nachhinein betrachtet war das jedoch nicht nötig, da die Regeln einfach und leicht verständlich waren. Besonders gut gefallen hat mir, dass ich nicht blättern musste, sondern alle Infos auf einer Seite dargestellt waren.

„Auf zur Klimamonsterjagd“ ist schnell aufgebaut und die Regeln sind ebenfalls schnell erklärt und verstanden. Jeder Spieler sucht sich Männchen und Spielstein in einer Farbe aus, die weiteren Materialien wie Punkteliste und Ereigniskarten werden bereitgelegt und dann kann es auch schon los gehen. Wir würfeln eine Runde und wer die höchste Punktzahl hat, beginnt. Die Felder auf dem Brett geben die Richtung und die Aktionen vor. Ereignis- und Exkursionsort- sowie ÖPNV-Felder bringen Punkte auf der Klimaleiter. Wer zuerst 1000 Klimapunkte (in 50er Schritten) gesammelt hat, gewinnt. Aber Vorsicht, Sabotage- und Gefahrenfelder können Punkte kosten. Oder das Spielgeschehen mit dem Langsamwürfel verlangsamen. Die Exkursionsorte vermitteln außerdem Wissen über die jeweiligen Orte und halten eine Wissensfrage für den Spieler bereit, die richtig beantwortet weitere Klimapunkte bringt. Beim Spielen geht es also nicht darum, welches Männchen sich wo auf dem Brett befindet, sondern welcher Spielstein auf der Klimaleiter am weitesten oben steht. Man kann also entspannt im Raum Marburg mit dem E-Bike die Gegend und insbesondere die Exkursionsorte erkunden.

Das Spiel ist sehr ansprechend gestaltet mit einer übersichtlichen Karte und tollen Details. Für uns war bereits die Karte ganz interessant, da wir ja nicht aus dem Raum Marburg-Biedenkopf kommen. Die Infos zu den Exkursionsorten waren ebenfalls sehr interessant und den ein oder anderen Ort werden wir sicher besuchen, evtl. bereits in den Herbstferien. Für Kinder aus dem Raum Marburg-Biedenkopf ergibt sich ein direkter regionaler Bezug, was mir sehr gut gefällt. Ggf. können die Kinder im Spiel sogar zu ihrem Wohnort fahren. So wird der Klimaschutz noch realer und kann eine Motivation darstellen, um selbst aktiv zu werden.

Die Regeln sind einfach, leicht verständlich, übersichtlich gestaltet und auch für Kinder gut lesbar. Gleiches gilt für die Ereigniskarten sowie für die Gefahren- und Sabotagekarte. Was verwirrt hat, ist die farbliche Gestaltung bzw. der farbliche Zusammenhang zwischen Sabotagekarte und Monsterwürfel. Der rote Monsterwürfel kommt bei der lilafarbenen Gefahrenkarte zum Einsatz, passt aber farblich besser zur roten Sabotagekarte. Jedes Mal, wenn ein Spieler auf ein rotes Feld kam, haben wir zur roten Sabotagekarte und dem roten Monsterwürfel gegriffen, brauchten aber den normalen Würfel. Ein lila Würfel oder eine rote Gefahrenkarte wären passender. Dass man mit sechs statt nur mit 4 Personen spielen kann, gefällt uns sehr gut, da hier öfter mal Besucherkinder oder die Großeltern da sind. Auch der Fakt, dass man nicht herausgeworfen wird, sondern nebeneinander her fährt, gefällt mir gut, vor allem beim Spielen mit jüngeren Kindern. Einen weiteren Pluspunkt gibt es für die Gestaltung der Monster. Sie sehen zwar gefährlich aus, sind aber nicht zu gruselig als dass (meine) Kinder sich ängstigen würden. Einzig den Stromfresser empfinde ich nicht ganz passend. Das Monster ist grün und stellt eine Gefahr dar. Im Allgemeinen verbinden wir mit dieser Farbe aber positive Dinge wie ein „Go!“ an der Ampel oder grüne, also klimafreundliche Energie oder den grünen Punkt. Das ist für mich nicht ganz stimmig. Orange oder lila hätte ich hier besser gefunden. Gleiches gilt für den grünen Langsam-Würfel. Hier hätte ich mir z. B. ein langsames braun gewünscht.

Einige Regeln haben wir außerdem für uns hinzugefügt bzw. angepasst:

Nach einer „6“ darf nochmal gewürfelt werden, aber mit dem langsamen Würfel.

Jeder Mitspieler, der die Frage zum Exkursionsort beantworten kann, bekommt 50 Punkte, nicht nur der Spieler, der den Ort aufgesucht hat.

Nach dem wir das Spiel ein erstes Mal gespielt hatten, gingen uns beim zweiten Mal die Fragen aus. Wir kannten ja bereits die Antworten zu den Fragen der Exkursionsorte. Wenn das Spiel nur für ein oder zweimal spielen gedacht ist (wie zur Ausleihe für die Schulklassen), ist das prima. Für Zuhause würde ich das Spiel an sich schon nachkaufen wollen, da es aber keine neuen Fragen gibt, lohnt sich das dann nicht für uns.

Fazit: Ein tolles, fast kooperatives Spiel, das Spaß macht und Wissen vermittelt. Für Klassen und ein- bis zweimaliges Spielen ist es sehr gut geeignet.