

## Global Warming

**Aufbau:** Jeder Spieler bekommt 5 Karten (keine blaue) und 5 Geld (Bohrturm in die Bank stellen). Nur eine blaue Karte einmischen. Loks und LKWs auf 0 setzen. Ölfässer auf Schiene 30, 60 und 100 stellen. In den Gebieten 60 Öl verteilen.

**Spielzug:** Reihum passen oder alternativ:

- Einen Bohrturm kostenlos ein- oder versetzen. Der erste Bohrturm einer Region muss oben links gebaut werden.
- Öl einkaufen, höchstens ein Öl je eigenen Bohrturm.
- 3 Karten ziehen. 2 Karten ablegen. Bis zu 7 Karten behalten. Blaue Ereigniskarte sofort ausführen und aus dem Spiel nehmen. Nächste blaue Karte auf den Ablagestapel legen.
- Mit schwarzer Industriekarte Öl verkaufen. Schwarze und eigene Lok um Erwärmung plus Würfelwert vorrücken.
- Mit gelber Konsumentenkarte Gunst einkaufen. LKW vorrücken.
- Mit grüner Karte Erwärmung freikaufen. Nur schwache Lok zurückfahren. LKW vorrücken.
- Mit roter Karte eine Aktion auslösen.

Eigene Lok erreicht 1. Ölfass: Einen Bohrturm abreißen.

Eigene Lok erreicht 2. Ölfass: Als nächstes eine grüne Karte spielen.

Schwarze Lok erreicht 1. Ölfass: Alle verlieren eine Handkarte.

Schwarze Lok erreicht 2. Ölfass: LKWs zurückfahren. Der Spieler mit der weitesten Lok um 5, der zweite um 3, der dritte um 1.

**Spielende:** Sobald die schwarze Lok das 3. Ölfass erreicht, ended das Spiel nach dem aktuellen Zug. Die Lok des aktuellen Spielers rückt 5 Extrafelder vor. Sieger ist, wessen Lok am wenigsten weit kam. Bei Gleichstand verlieren alle.

Das Spiel endet auch, wenn alle Spieler nacheinander passen, das Öl in den Gebieten verbraucht ist oder ein Spieler die Gunst von 30/25/20 bei 2/3/4 Spielern erreicht (Der Spielplan ist falsch). In diesen Fällen gewinnt der Spieler dessen LKW am weitesten fuhr. Bei Gleichstand entscheidet Geld, danach Öl.

## Global Warming

**Aufbau:** Jeder Spieler bekommt 5 Karten (keine blaue) und 5 Geld (Bohrturm in die Bank stellen). Nur eine blaue Karte einmischen. Loks und LKWs auf 0 setzen. Ölfässer auf Schiene 30, 60 und 100 stellen. In den Gebieten 60 Öl verteilen.

**Spielzug:** Reihum passen oder alternativ:

- Einen Bohrturm kostenlos ein- oder versetzen. Der erste Bohrturm einer Region muss oben links gebaut werden.
- Öl einkaufen, höchstens ein Öl je eigenen Bohrturm.
- 3 Karten ziehen. 2 Karten ablegen. Bis zu 7 Karten behalten. Blaue Ereigniskarte sofort ausführen und aus dem Spiel nehmen. Nächste blaue Karte auf den Ablagestapel legen.
- Mit schwarzer Industriekarte Öl verkaufen. Schwarze und eigene Lok um Erwärmung plus Würfelwert vorrücken.
- Mit gelber Konsumentenkarte Gunst einkaufen. LKW vorrücken.
- Mit grüner Karte Erwärmung freikaufen. Nur schwache Lok zurückfahren. LKW vorrücken.
- Mit roter Karte eine Aktion auslösen.

Eigene Lok erreicht 1. Ölfass: Einen Bohrturm abreißen.

Eigene Lok erreicht 2. Ölfass: Als nächstes eine grüne Karte spielen.

Schwarze Lok erreicht 1. Ölfass: Alle verlieren eine Handkarte.

Schwarze Lok erreicht 2. Ölfass: LKWs zurückfahren. Der Spieler mit der weitesten Lok um 5, der zweite um 3, der dritte um 1.

**Spielende:** Sobald die schwarze Lok das 3. Ölfass erreicht, ended das Spiel nach dem aktuellen Zug. Die Lok des aktuellen Spielers rückt 5 Extrafelder vor. Sieger ist, wessen Lok am wenigsten weit kam. Bei Gleichstand verlieren alle.

Das Spiel endet auch, wenn alle Spieler nacheinander passen, das Öl in den Gebieten verbraucht ist oder ein Spieler die Gunst von 30/25/20 bei 2/3/4 Spielern erreicht (Der Spielplan ist falsch). In diesen Fällen gewinnt der Spieler dessen LKW am weitesten fuhr. Bei Gleichstand entscheidet Geld, danach Öl.

## Karteneffekte:

**Klimakonferenz:** Der erste Spieler, der eine Industriekarte spielt, bekommt die Klimakonferenz. Sobald ein anderer Spieler eine Industriekarte spielt, wird die Klimakonferenz abgeworfen.

**Kohlebergwerk, Rüstungsindustrie:** Ölmarker selbst behalten.

**Sanktionen:** Alles Öl einer Region aus dem Spiel nehmen.

**Steigender Meeresspiegel:** Der erste Bohrturm steht oben links.

**Subventionen:** 2 Bohrtürme beliebig ein- oder versetzen.

**Tornado:** Reihum wählt jeder Spieler einen seiner Bohrtürme. Zu Amerika zählt USA, Mexiko und Venezuela. Zu Arabien zählt Libyen, Iran, Irak und Saudi Arabien.

**Umweltaktivist:** Die erste gelbe Karte kommt zu dem Umweltaktivisten. Nach Ausspielen der zweiten gelben Karte werden beiden Karten abgeworfen.

**Veto:** Behalten. Kann immer gespielt werden und verhindert den Effekt einer roten oder blauen Karte, die stattdessen mit dem Veto abgeworfen wird.

**Öffentliches Desinteresse:** Gilt nicht beim 2. Ölfass oder wenn eine rote Karte das Spielen einer grünen Karte erlaubt.

**Ölstreik:** 2 Öl-Marker aus anderen Regionen versetzen.

|                      |                      |
|----------------------|----------------------|
| 1850 - 1900: 0,00 °C | 1986 - 1995: 0,68 °C |
| 1956 - 1965: 0,09 °C | 1996 - 2005: 0,88 °C |
| 1966 - 1975: 0,21 °C | 2006 - 2015: 1,08 °C |
| 1976 - 1985: 0,32 °C | 2016 - 2025: 1,43 °C |

Trend: Etwa 0,1 °C alle 3 Jahre.

An dem Pariser Klimaabkommen vom 12.12.2015 nehmen 193 Staaten teil. Es fehlen Iran, Jemen, Libyen und seit dem 27.01.2026 die USA.

## Karteneffekte:

**Klimakonferenz:** Der erste Spieler, der eine Industriekarte spielt, bekommt die Klimakonferenz. Sobald ein anderer Spieler eine Industriekarte spielt, wird die Klimakonferenz abgeworfen.

**Kohlebergwerk, Rüstungsindustrie:** Ölmarker selbst behalten.

**Sanktionen:** Alles Öl einer Region aus dem Spiel nehmen.

**Steigender Meeresspiegel:** Der erste Bohrturm steht oben links.

**Subventionen:** 2 Bohrtürme beliebig ein- oder versetzen.

**Tornado:** Reihum wählt jeder Spieler einen seiner Bohrtürme. Zu Amerika zählt USA, Mexiko und Venezuela. Zu Arabien zählt Libyen, Iran, Irak und Saudi Arabien.

**Umweltaktivist:** Die erste gelbe Karte kommt zu dem Umweltaktivisten. Nach Ausspielen der zweiten gelben Karte werden beiden Karten abgeworfen.

**Veto:** Behalten. Kann immer gespielt werden und verhindert den Effekt einer roten oder blauen Karte, die stattdessen mit dem Veto abgeworfen wird.

**Öffentliches Desinteresse:** Gilt nicht beim 2. Ölfass oder wenn eine rote Karte das Spielen einer grünen Karte erlaubt.

**Ölstreik:** 2 Öl-Marker aus anderen Regionen versetzen.

|                      |                      |
|----------------------|----------------------|
| 1850 - 1900: 0,00 °C | 1986 - 1995: 0,68 °C |
| 1956 - 1965: 0,09 °C | 1996 - 2005: 0,88 °C |
| 1966 - 1975: 0,21 °C | 2006 - 2015: 1,08 °C |
| 1976 - 1985: 0,32 °C | 2016 - 2025: 1,43 °C |

Trend: Etwa 0,1 °C alle 3 Jahre.

An dem Pariser Klimaabkommen vom 12.12.2015 nehmen 193 Staaten teil. Es fehlen Iran, Jemen, Libyen und seit dem 27.01.2026 die USA.

## Global Warming

**Aufbau:** Jeder Spieler bekommt 5 Karten (keine blaue) und 5 Geld (Bohrturm in die Bank stellen). Nur eine blaue Karte einmischen. Loks und LKWs auf 0 setzen. Ölfässer auf Schiene 30, 60 und 100 stellen. In den Gebieten 60 Öl verteilen.

**Spielzug:** Reihum passen oder alternativ:

- Einen Bohrturm kostenlos ein- oder versetzen. Der erste Bohrturm einer Region muss oben links gebaut werden.
- Öl einkaufen, höchstens ein Öl je eigenen Bohrturm.
- 3 Karten ziehen. 2 Karten ablegen. Bis zu 7 Karten behalten. Blaue Ereigniskarte sofort ausführen und aus dem Spiel nehmen. Nächste blaue Karte auf den Ablagestapel legen.
- Mit schwarzer Industriekarte Öl verkaufen. Schwarze und eigene Lok um Erwärmung plus Würfelwert vorrücken.
- Mit gelber Konsumentenkarte Gunst einkaufen. LKW vorrücken.
- Mit grüner Karte Erwärmung freikaufen. Nur schwache Lok zurückfahren. LKW vorrücken.
- Mit roter Karte eine Aktion auslösen.

Eigene Lok erreicht 1. Ölfass: Einen Bohrturm abreißen.

Eigene Lok erreicht 2. Ölfass: Als nächstes eine grüne Karte spielen.

Schwarze Lok erreicht 1. Ölfass: Alle verlieren eine Handkarte.

Schwarze Lok erreicht 2. Ölfass: LKWs zurückfahren. Der Spieler mit der weitesten Lok um 5, der zweite um 3, der dritte um 1.

**Spielende:** Sobald die schwarze Lok das 3. Ölfass erreicht, ended das Spiel nach dem aktuellen Zug. Die Lok des aktuellen Spielers rückt 5 Extrafelder vor. Sieger ist, wessen Lok am wenigsten weit kam. Bei Gleichstand verlieren alle.

Das Spiel endet auch, wenn alle Spieler nacheinander passen, das Öl in den Gebieten verbraucht ist oder ein Spieler die Gunst von 30/25/20 bei 2/3/4 Spielern erreicht (Der Spielplan ist falsch). In diesen Fällen gewinnt der Spieler dessen LKW am weitesten fuhr. Bei Gleichstand entscheidet Geld, danach Öl.

## Global Warming

**Aufbau:** Jeder Spieler bekommt 5 Karten (keine blaue) und 5 Geld (Bohrturm in die Bank stellen). Nur eine blaue Karte einmischen. Loks und LKWs auf 0 setzen. Ölfässer auf Schiene 30, 60 und 100 stellen. In den Gebieten 60 Öl verteilen.

**Spielzug:** Reihum passen oder alternativ:

- Einen Bohrturm kostenlos ein- oder versetzen. Der erste Bohrturm einer Region muss oben links gebaut werden.
- Öl einkaufen, höchstens ein Öl je eigenen Bohrturm.
- 3 Karten ziehen. 2 Karten ablegen. Bis zu 7 Karten behalten. Blaue Ereigniskarte sofort ausführen und aus dem Spiel nehmen. Nächste blaue Karte auf den Ablagestapel legen.
- Mit schwarzer Industriekarte Öl verkaufen. Schwarze und eigene Lok um Erwärmung plus Würfelwert vorrücken.
- Mit gelber Konsumentenkarte Gunst einkaufen. LKW vorrücken.
- Mit grüner Karte Erwärmung freikaufen. Nur schwache Lok zurückfahren. LKW vorrücken.
- Mit roter Karte eine Aktion auslösen.

Eigene Lok erreicht 1. Ölfass: Einen Bohrturm abreißen.

Eigene Lok erreicht 2. Ölfass: Als nächstes eine grüne Karte spielen.

Schwarze Lok erreicht 1. Ölfass: Alle verlieren eine Handkarte.

Schwarze Lok erreicht 2. Ölfass: LKWs zurückfahren. Der Spieler mit der weitesten Lok um 5, der zweite um 3, der dritte um 1.

**Spielende:** Sobald die schwarze Lok das 3. Ölfass erreicht, ended das Spiel nach dem aktuellen Zug. Die Lok des aktuellen Spielers rückt 5 Extrafelder vor. Sieger ist, wessen Lok am wenigsten weit kam. Bei Gleichstand verlieren alle.

Das Spiel endet auch, wenn alle Spieler nacheinander passen, das Öl in den Gebieten verbraucht ist oder ein Spieler die Gunst von 30/25/20 bei 2/3/4 Spielern erreicht (Der Spielplan ist falsch). In diesen Fällen gewinnt der Spieler dessen LKW am weitesten fuhr. Bei Gleichstand entscheidet Geld, danach Öl.

## Karteneffekte:

**Klimakonferenz:** Der erste Spieler, der eine Industriekarte spielt, bekommt die Klimakonferenz. Sobald ein anderer Spieler eine Industriekarte spielt, wird die Klimakonferenz abgeworfen.

**Kohlebergwerk, Rüstungsindustrie:** Ölmarker selbst behalten.

**Sanktionen:** Alles Öl einer Region aus dem Spiel nehmen.

**Steigender Meeresspiegel:** Der erste Bohrturm steht oben links.

**Subventionen:** 2 Bohrtürme beliebig ein- oder versetzen.

**Tornado:** Reihum wählt jeder Spieler einen seiner Bohrtürme. Zu Amerika zählt USA, Mexiko und Venezuela. Zu Arabien zählt Libyen, Iran, Irak und Saudi Arabien.

**Umweltaktivist:** Die erste gelbe Karte kommt zu dem Umweltaktivisten. Nach Ausspielen der zweiten gelben Karte werden beiden Karten abgeworfen.

**Veto:** Behalten. Kann immer gespielt werden und verhindert den Effekt einer roten oder blauen Karte, die stattdessen mit dem Veto abgeworfen wird.

**Öffentliches Desinteresse:** Gilt nicht beim 2. Ölfass oder wenn eine rote Karte das Spielen einer grünen Karte erlaubt.

**Ölstreik:** 2 Öl-Marker aus anderen Regionen versetzen.

|                      |                      |
|----------------------|----------------------|
| 1850 - 1900: 0,00 °C | 1986 - 1995: 0,68 °C |
| 1956 - 1965: 0,09 °C | 1996 - 2005: 0,88 °C |
| 1966 - 1975: 0,21 °C | 2006 - 2015: 1,08 °C |
| 1976 - 1985: 0,32 °C | 2016 - 2025: 1,43 °C |

Trend: Etwa 0,1 °C alle 3 Jahre.

An dem Pariser Klimaabkommen vom 12.12.2015 nehmen 193 Staaten teil. Es fehlen Iran, Jemen, Libyen und seit dem 27.01.2026 die USA.

## Karteneffekte:

**Klimakonferenz:** Der erste Spieler, der eine Industriekarte spielt, bekommt die Klimakonferenz. Sobald ein anderer Spieler eine Industriekarte spielt, wird die Klimakonferenz abgeworfen.

**Kohlebergwerk, Rüstungsindustrie:** Ölmarker selbst behalten.

**Sanktionen:** Alles Öl einer Region aus dem Spiel nehmen.

**Steigender Meeresspiegel:** Der erste Bohrturm steht oben links.

**Subventionen:** 2 Bohrtürme beliebig ein- oder versetzen.

**Tornado:** Reihum wählt jeder Spieler einen seiner Bohrtürme. Zu Amerika zählt USA, Mexiko und Venezuela. Zu Arabien zählt Libyen, Iran, Irak und Saudi Arabien.

**Umweltaktivist:** Die erste gelbe Karte kommt zu dem Umweltaktivisten. Nach Ausspielen der zweiten gelben Karte werden beiden Karten abgeworfen.

**Veto:** Behalten. Kann immer gespielt werden und verhindert den Effekt einer roten oder blauen Karte, die stattdessen mit dem Veto abgeworfen wird.

**Öffentliches Desinteresse:** Gilt nicht beim 2. Ölfass oder wenn eine rote Karte das Spielen einer grünen Karte erlaubt.

**Ölstreik:** 2 Öl-Marker aus anderen Regionen versetzen.

|                      |                      |
|----------------------|----------------------|
| 1850 - 1900: 0,00 °C | 1986 - 1995: 0,68 °C |
| 1956 - 1965: 0,09 °C | 1996 - 2005: 0,88 °C |
| 1966 - 1975: 0,21 °C | 2006 - 2015: 1,08 °C |
| 1976 - 1985: 0,32 °C | 2016 - 2025: 1,43 °C |

Trend: Etwa 0,1 °C alle 3 Jahre.

An dem Pariser Klimaabkommen vom 12.12.2015 nehmen 193 Staaten teil. Es fehlen Iran, Jemen, Libyen und seit dem 27.01.2026 die USA.