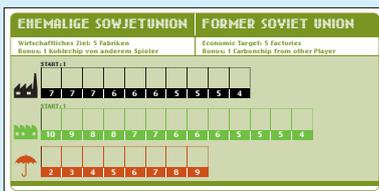


Spielmaterial

Inside the Box you will Find

1 SPIELPLAN mit sechs Weltregionen: USA & Partner, Europa, Entwicklungsländer, Schwellenländer, Ehemalige Sowjetunion und OPEC.

GAME BOARD with six world regions: USA & Partners, Europe, Developing Countries, Tiger Countries, Former Soviet Union and OPEC.



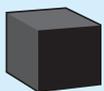
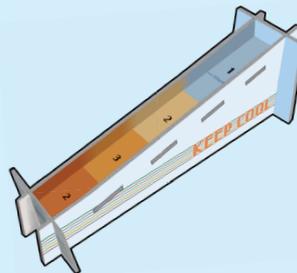
6 LÄNDERTAFELN eine für jede Ländergruppe
COUNTRY PANELS one for each world region



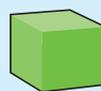
1 WÜRFEL
DICE

1 KARBOMETER: Vor dem ersten Spiel wird das Karbometer gebaut (siehe Anleitung auf Seite 2).

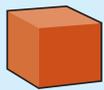
CARBOMETER: Before the first game the carbometer has to be put together (see instructions on page 7).



40 SCHWARZE FABRIKEN
BLACK FACTORIES



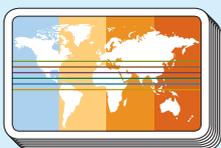
35 GRÜNE FABRIKEN
GREEN FACTORIES



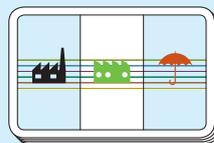
30 ROTE SCHUTZSTEINE
RED PROTECTION TOKENS



120 KOHLECHIPS
CARBONCHIPS



38 TREIBHAUSKARTEN
GREENHOUSE CARDS



11 ZIELKARTEN
TARGET CARDS

DEUTSCH:

SPIELER LÄNDER

6	alle
5	ohne OPEC
4	ohne Ehemalige Sowjetunion und OPEC
3	nur USA, Europa, Schwellenländer

HINWEIS: mit 4 oder mehr Spielern macht es am meisten Spaß

Vorbereitung

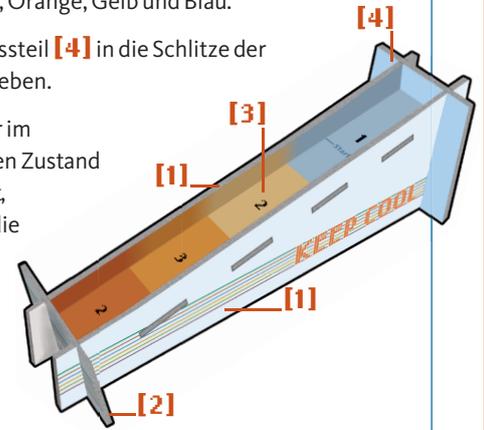
- Das **Karbometer** wird bis zur Markierung im blauen Bereich mit Kohlechips aufgefüllt.
- Die **Länder** werden verteilt: Jeder Spieler erhält eine Ländertafel und legt sie für alle sichtbar vor sich hin. Je nach Spielerzahl werden andere verteilt (siehe Tabelle). Auf den Ländertafeln werden ein schwarzer, ein grüner und ein roter Stein als **Preisstein** auf das erste Feld links auf die gleichfarbige Leiste gestellt. **[5]**
- Auf den Ländertafeln steht, wie viel grüne und schwarze **Fabriken** jeder Spieler am Anfang hat **[6]**. Diese werden auf das entsprechende Feld des Spielers auf dem Spielplan gelegt. Jeder erhält Kohlechips als **Startguthaben**: USA & Partner **3**, die nächsten beiden Spieler im Uhrzeigersinn ebenfalls **3**, der Rest **4**. Alle übrigen Kohlechips, Fabriken und Schutzsteine bleiben als **Vorrat** in der Spielschachtel.

Zusammenbau des Karbometers

- Die beiden trapezförmigen Seitenteile **[1]** am niedrigen Ende in die Schlitz des kleinen Vorderteils **[2]** schieben. Die Schrift auf den Seitenteilen liegt außen.
- Die Seitenteile am höheren Ende etwas spreizen und das schmale Bodenstück **[3]** mit dem vorderen Zapfen am roten Ende in die Aussparung des Vorderteils stecken.
- Die Seitenteile zusammendrücken, so dass die seitlichen Zapfen des Bodenstücks in die Aussparungen der Seitenteile passen. Bodenstück und Seitenteile ergeben jetzt eine Rinne mit den Farben Rot, Orange, Gelb und Blau.

- Das große Abschlussteil **[4]** in die Schlitz der Seitenteile einschieben.

Da das Karbometer im zusammengebauten Zustand in den Karton passt, empfiehlt es sich, die Teile zu kleben. Es sollte ohne zu wackeln stehen, bis der Klebstoff getrocknet ist.



- Jeder zieht eine **Zielkarte**, die er vor den Mitspielern geheim hält. Bei nur drei Spielern werden vorher alle Zielkarten entfernt, auf denen „Entwicklungshilfe“ oder „Technische Zusammenarbeit“ vorkommt.
- Die **Treibhauskarten** werden verdeckt gemischt und als **Treibhausstapel** neben den Spielplan gelegt. Wenn weniger als 6 Spieler teilnehmen, werden vorher alle Treibhauskarten aus dem Spiel entfernt, welche die fehlenden Länder betreffen (für inhaltliche Erklärungen siehe wissenschaftliches Begleitheft, S. 6).

Das Karbometer zeigt die Welttemperatur an, dient aber auch als Geldquelle für das Einkommen aus schwarzen Fabriken. Je weniger Kohlechips sich auf dem Karbometer befinden, desto höher die Temperatur. Die oberhalb des letzten Kohlechips sichtbare Farbe (blau, gelb, orange oder rot) zählt.

	EHEMALIGE SOWJETUNION	FORMER SOVIET UNION																							
[7]	Wirtschaftliches Ziel: 5 Fabriken Bonus: 1 Kohlechip von anderem Spieler	Economic Target: 5 Factories Bonus: 1 Carbonchip from other Player																							
[6]	START: 1  <table border="1"> <tr><td>7</td><td>7</td><td>7</td><td>6</td><td>6</td><td>6</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>4</td></tr> </table>	7	7	7	6	6	6	5	5	5	4	START: 1  <table border="1"> <tr><td>10</td><td>9</td><td>8</td><td>8</td><td>7</td><td>7</td><td>6</td><td>6</td><td>6</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td>4</td></tr> </table>	10	9	8	8	7	7	6	6	6	5	5	5	4
7	7	7	6	6	6	5	5	5	4																
10	9	8	8	7	7	6	6	6	5	5	5	4													
[5]	 <table border="1"> <tr><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr> </table>	2	3	4	5	6	7	8	9																
2	3	4	5	6	7	8	9																		

Sieger und Verlierer

Gewonnen hat, wer als erster sowohl sein wirtschaftliches Ziel als auch eines seiner politischen Ziele erreicht hat. Alle haben jedoch gemeinsam verloren, wenn der letzte Kohlechip vom Karbometer genommen wird oder wenn niemand mehr als 2 Fabriken (egal welcher Farbe) übrig hat.

Das wirtschaftliche Ziel steht offen auf der eigenen Ländertafel: Man muss wenigstens so viele eigene Fabriken wie angegeben auf dem Spielplan haben [7]. Dabei zählen schwarze und grüne Fabriken gleichermaßen (nicht aber Schutzsteine). Auch die Fabriken zum Spielanfang zählen mit.

Das politische Ziel ist erreicht, wenn eines der zwei geheimen Ziele auf der Zielkarte erfüllt ist (egal welches; man kann nach Belieben hin und her wechseln). Hierbei kommt es auch auf die Anzahl der Fabriken bei den anderen Spielern an.

So müssen bei der Ölindustrie alle Spieler zusammengenommen eine Mindestzahl schwarzer Fabriken auf dem Spielplan haben. Bei den Klimaskeptikern darf dagegen die Anzahl der grünen Fabriken insgesamt einen bestimmten Wert nicht überschreiten. Bei der Entwicklungshilfe kommt es darauf an, dass zusammengenommen möglichst viele Schutzsteine in den Entwicklungsländern, Schwellenländern und der Ehemaligen Sowjetunion stehen.

Die verschiedenen Ziele werden auf der Rückseite der Spielregel erläutert. Die genaue Höhe der politischen Ziele hängt von der Anzahl der Spieler ab. Auf der Zielkarte steht für jede Spielerzahl, wie viele Steine höchstens bzw. mindestens auf dem Spielplan stehen müssen [8].

Egal, ob ein Spieler am Zug ist oder nicht: Sobald sein wirtschaftliches und eines seiner politischen Ziele erfüllt ist, ist das Spiel zu Ende.

Spielzüge

Beginnend mit USA & Partner wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wer am Zug ist, darf mit anderen Spielern verhandeln, sich gegenseitig Geld leihen oder gemeinsam investieren. Bei jeder gemeinschaftlichen Aktion muss der Spieler am Zug beteiligt sein.

Der Spieler am Zug führt der Reihe nach Folgendes durch:

- 1. Treibhauskarte** ziehen und würfeln, ob eine Katastrophe eintritt.
- 2. Einkommen** (Kohlechips) aus Fabriken kassieren. OPEC und Ehemalige Sowjetunion erhalten Sondereinkommen (siehe unten).
- 3. Investitionen:** Mit Kohlechips kann man wahlweise schwarze Fabriken, grüne Fabriken, Schutzsteine oder Innovationen kaufen. Man kann mehrere dieser Investitionen in beliebiger Reihenfolge tätigen, solange die Kohlechips reichen. Die Entwicklungsländer haben eine weitere Möglichkeit (siehe unten).
- 4. Erholung des Klimas.** Neue Kohlechips werden auf das Karbometer gelegt.

1. Treibhauskarten

Die oberste Karte vom Treibhausstapel wird für alle sichtbar aufgedeckt. Je nach Kartentyp wird dann Folgendes durchgeführt. Die ausgeführte Karte wird offen neben den Spielplan gelegt.

Katastrophe

Ein extremes Klima-Ereignis kann passieren. Wenn es eintritt (was durch einen Würfelwurf entschieden wird), werden ein oder alle Spieler geschädigt. Zunächst wird auf der Karte abgelesen, welcher Spieler davon betroffen werden kann (bei manchen Karten alle Spieler) [9]. Das Weitere hängt vom Stand (= Farbe) des Karbometers ab (blau, gelb, orange oder rot). Auf der Spielkarte ist für jede Farbe ein Zahlenbereich angegeben (1-3, 1-4, 1-5 oder 1-6) [10].

Der Spieler am Zug wirft den Würfel. Wenn die Zahl im Bereich liegt, tritt die Katastrophe ein. In diesem Fall bezahlen der bzw. die betroffenen Spieler den Schaden im passenden Farbbereich [11].

Der Schaden sinkt um eins pro Schutzstein, den der betroffene Spieler besitzt. Der Schutzstein wird dabei nicht verbraucht. Der Schaden muss in Kohlechips bezahlt werden, die zurück in den Vorrat gelegt werden.

Hat ein Spieler nicht mehr genug Kohlechips (und unterstützt ihn kein Mitspieler), muss er eigene Fabriken abreißen (von einer Farbe nach Wahl). Je Fabrik erhält er 2 Kohlechips als Schrottwert aus dem Vorrat.

Manche Treibhauskarten sind zum Vorteil eines Spielers. Anstelle des Schadens ist hier 0, +1 oder +2 angegeben. Wenn das Ereignis eintritt, erhält der Spieler die Zahl an Kohlechips aus dem Vorrat. Schutzsteine werden hierbei nicht berücksichtigt.

Neue Technologien New Technologies		Entwicklungshilfe Development Aid	
↑ min		↑ min	
3 9		4 5	
4 10		5 8	
5 12		6 9	
6 13			

[8]

Versteppung in Kasachstan		Desertification in Kazakhstan	
1-3		1-4	
-1		-3	
1-5		1-6	
-4		-9	
EHMALIGE SOWJETUNION		FORMER SOVIET UNION	

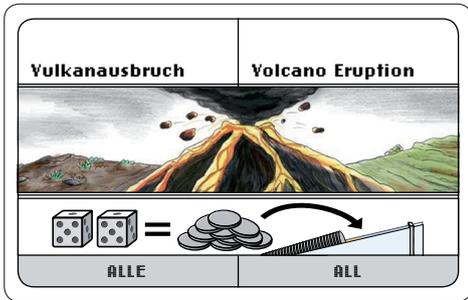
[10]

[9]

[11]

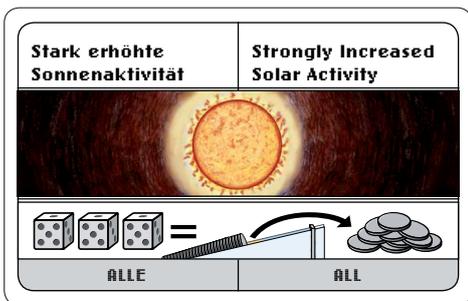
Vulkanausbruch

Neue Kohlechips werden auf das Karbometer gelegt (aus dem Vorrat). Die Anzahl wird mit zwei oder drei Würfelwürfen bestimmt (wie auf der Karte angegeben): Ein Kohlechip je Auge (also 2–12 bzw. 3–18).



Sonnenaktivität

Kohlechips werden vom Karbometer genommen (in den Vorrat). Die Anzahl wird mit zwei oder drei Würfelwürfen bestimmt (wie auf der Karte angegeben): Ein Kohlechip je Auge (also 2–12 bzw. 3–18).



Anmerkung

Die Spielanleitung soll gut lesbar sein. Daher nutzen wir im deutschen Text die männliche Form, im englischen Text die weibliche Form. Gemeint sind Personen jeglichen Geschlechts.

2. Einkommen

Man erhält 2 Kohlechips Einkommen je Fabrik – egal ob schwarz oder grün. **Das Einkommen für schwarze Fabriken** wird vom **Karbometer** genommen – hierdurch steigt also die Welttemperatur. **Das Einkommen für grüne Fabriken** wird dagegen aus dem **Vorrat** genommen.

Die OPEC und die Ehemalige Sowjetunion erhalten Zusatzeinkommen (zu den Gründen für diese Regel siehe wissenschaftliches Begleitheft, S. 14):

Die **OPEC** zählt, wie viele schwarze Fabriken sich insgesamt auf dem Spielplan befinden. Je volle 4 Fabriken erhält der Spieler einen weiteren Kohlechip Einkommen vom Karbometer (also etwa 2 Kohlechips bei insgesamt 11 schwarzen Fabriken und 3 Kohlechips bei 13 Fabriken).

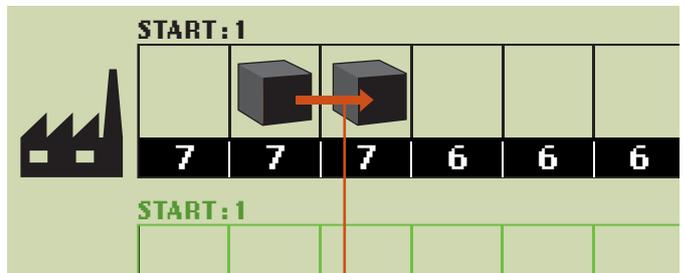
Die **Ehemalige Sowjetunion** kann sich in jeder Runde einen Mitspieler aussuchen, der ihm einen Kohlechip abgeben muss. Hat dieser Spieler keine Kohlechips mehr, muss er dafür eine Fabrik abreißen (er erhält hierfür wieder 2 Kohlechips als Schrottwert).

3. Investitionen

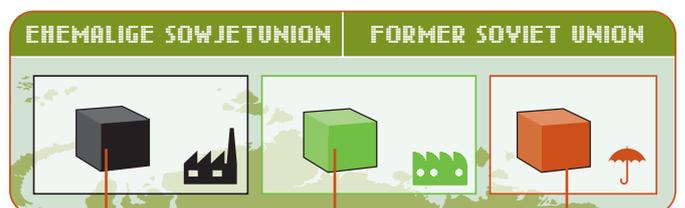
Durch den Bau von Fabriken kann man das Einkommen für spätere Spielzüge erhöhen.

Schwarze Fabriken bauen

Den Preis für den Bau einer schwarzen Fabrik liest man unterhalb des schwarzen Preissteins auf der Ländertafel ab. So viele Kohlechips müssen in den Vorrat gelegt werden. Dafür nimmt man sich einen schwarzen Spielstein aus dem Vorrat und legt ihn auf das eigene Feld für schwarze Fabriken **[12]** auf dem Spielplan. Gleichzeitig kann dabei der Preis für weitere Fabriken sinken: der schwarze Preisstein auf der Ländertafel wird um ein Feld nach rechts gerückt **[13]**.



[13]



[12]

[14]

[15]

Grüne Fabriken bauen

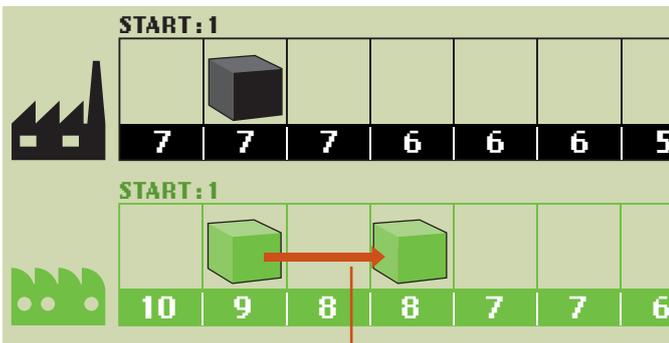
Grüne Fabriken werden genauso wie schwarze Fabriken gebaut, nur wird der Preis von der grünen Leiste abgelesen und der grüne Preisstein um ein Feld nach rechts gerückt. Ein grüner Spielstein kommt auf das eigene Feld für grüne Fabriken auf dem Spielplan [14].

Schutzsteine kaufen

Jeder gekaufte Schutzstein verringert den Schaden von Katastrophen für den betroffenen Spieler um einen Kohlechip. Schutzsteine werden wie Fabriken gekauft: Der Preis wird von der roten Leiste abgelesen, und der rote Preisstein wird um ein Feld nach rechts gerückt. Schutzsteine werden aber immer teurer. Ein roter Spielstein kommt auf das eigene Feld für Schutzsteine auf dem Spielplan [15].

Innovation

Durch Innovation kann der Preis von grünen oder schwarzen Fabriken gesenkt werden. Der Spieler am Zug kündigt an, ob er **schwarze oder grüne Fabriken** erforschen will. Die Innovation kostet insgesamt **7 Kohlechips**, aber mehrere Spieler können sich die Kosten aufteilen und gemeinsam profitieren. Sie müssen alle dem vorgeschlagenen Fabriktyp zustimmen. Bei einer Einigung zahlt jeder seinen Anteil, insgesamt 7 Kohlechips, in den Vorrat. Alle Beteiligten profitieren auf die gleiche Weise: sie schieben den passenden Preisstein auf ihren Ländertafeln um **zwei Felder nach rechts** [16]. Der Spieler am Zug kann andere Spieler auch kostenlos beteiligen.



[16]

Bonus der Entwicklungsländer

Die Entwicklungsländer haben eine Sondermöglichkeit: Sie dürfen bis zu drei Kohlechips **vom Vorrat auf das Karbometer** legen oder bis zu drei Kohlechips **vom Karbometer in den Vorrat** befördern (zum Hintergrund dieser Regel siehe wissenschaftliches Begleitheft, S. 4.). Sie können verhandeln, um sich dies von anderen Spielern bezahlen zu lassen („Ich mache das nur, wenn ihr mir Kohlechips gebt“).

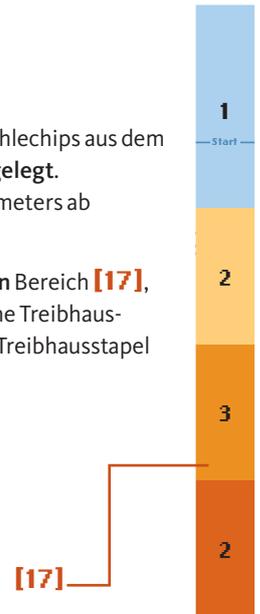
4. Erholung des Klimas

Am Ende des Spielzuges werden einige Kohlechips aus dem Vorrat genommen und **aufs Karbometer gelegt**. Die Anzahl hängt von der Farbe des Karbometers ab wie hier und dort angegeben.

Ist das Karbometer **erstmal im orangenen Bereich** [17], werden abgelegte und noch nicht gezogene Treibhauskarten zusammengemischt und als neuer Treibhausstapel neben den Spielplan gelegt.

Nach der Erholung des Klimas ist der nächste Spieler am Zug.

(Zum besseren Nachschlagen ist diese Übersicht auch auf der letzten Seite des Regelheftes abgedruckt.)



Ergänzende Hinweise

Worüber darf man verhandeln?

Über alles! **KEEP COOL** lebt von den Verhandlungen zwischen den Spielern. Man kann sich auf gemeinsame Innovation verständigen, sich Geld leihen oder gemeinsam Fabriken bauen. Es kann für die USA zum Erreichen ihres politischen Ziels beispielsweise vorteilhaft sein, eine grüne Fabrik in den Schwellenländern zu bauen bzw. einen Teil der Kosten dafür zu übernehmen. Es ist aber nicht erlaubt, Fabriken und Schutzsteine zwischen Spielern zu verschieben.

Darf man Katastrophenhilfe leisten?

Hat jemand nicht mehr genug Kohlechips um die Folgen einer Treibhauskarte zu bezahlen, darf man ihm Geld geben, um den Abriss von Fabriken zu verhindern. Ob man das Geld wieder zurückgeben muss oder sich anders revanchiert, ist jedoch Verhandlungssache.

Wer muss bezahlen, wenn alle von einer Katastrophe betroffen sind?

Jeder muss den betreffenden Schaden unter Berücksichtigung seiner eigenen Schutzsteine bezahlen.

Darf man Fabriken und Schutzsteine in anderen Ländern bauen?

Man darf – wenn man am Zug ist und der andere Spieler einwilligt. Es gelten die Preise des Landes, in dem gebaut wird, und auch nur diese Preise ändern sich. Errichten etwa die Europäer eine schwarze Fabrik in den Entwicklungsländern, wird der Preisstein für schwarze Fabriken dort um ein Feld nach rechts verschoben. Grundsätzlich gilt: Wenn in einem anderen Land gebaut wird, muss der Spieler, der gerade am Zug ist, beteiligt sein.

Wie kann man Fabriken und Schutzsteine abbauen?

Fabriken und Schutzsteine kann man freiwillig abreißen, wenn man am Zug ist. Für Fabriken erhält man 2 Kohlechips Schrottwert, für Schutzsteine jedoch nichts. Die Fabriken werden von der Weltkarte zurück in den Vorrat gelegt. Der Preisstein für Schutzsteine wird um ein Feld nach links geschoben. Der Preis von Fabriken ändert sich jedoch nicht. Der Abbau von Fabriken und Schutzsteinen kann dazu eingesetzt werden, um Mitspieler an ihren politischen Zielen zu hindern.

Kann man Schutzsteine verlieren?

Durch Katastrophen kann man keine Schutzsteine verlieren. Die Zahl der Schutzsteine kann nur freiwillig gesenkt werden, wobei der Preisstein dann wieder um ein Feld nach links geschoben wird.

Ändern sich die Preise beim Abbau von Fabriken?

Nein, wenn man eine Fabrik freiwillig oder unfreiwillig abbaut, wird sie vom Spielplan entfernt. Die Preissteine bleiben aber an ihrem Platz.

Kann man schwarze in grüne Fabriken umwandeln?

Eine direkte Umwandlung ist nicht möglich. Aber man kann, wenn man am Zug ist, eine schwarze Fabrik freiwillig abreißen und den Schrottwert sofort zum Bau einer grünen Fabrik verwenden.

Kann man die Preise für Schutzsteine senken?

Nein, hier ist Innovation nicht möglich.

Welche Preise zählen, wenn man mehrere Fabriken oder Schutzsteine auf einmal baut?

Für jede einzelne Fabrik und jeden einzelnen Schutzstein gilt der Preisstein auf der entsprechenden Leiste. Je Fabrik wird der Preisstein um ein Feld vorgerückt, und man hat den Preis für die nächste Fabrik. Baut man etwa 3 Fabriken, kann es passieren, dass die erste 7 Kohlechips, die zweite und dritte aber je 6 Kohlechips kosten.

Was ist, wenn ein Preisstein an den rechten Rand stößt?

Ist die Zahl der Fabriken und Schutzstein beschränkt?

Stößt ein Preisstein an den Rand der Leiste, kann sich der Preis nicht mehr ändern. Zu diesem Preis darf man aber noch unbegrenzt weitere Fabriken und Schutzsteine bauen.

Was ist, wenn ich alles abbauen muss?

Wenn man bei Katastrophen nicht mehr genug Kohlechips hat, muss man so viele Fabriken verschrotten, bis man die Kosten der Katastrophe gedeckt hat. Hat man jedoch nur noch eine einzige Fabrik übrig, gilt „Gnade vor Recht“: Man muss zwar noch alle übrigen Kohlechips abgeben, darf die letzte Fabrik (und alle Schutzsteine) aber behalten.

Was ist, wenn das Karbometer überläuft?

Durch einen Vulkanausbruch oder die Erholung des Klimas kann es passieren, dass nicht mehr so viele Kohlechips auf das Karbometer passen wie eigentlich vorgesehen. In diesem Fall wird es einfach bis zur Oberkante gefüllt und die anderen Kohlechips bleiben im Vorrat.

Welche Ziele muss ich für den Sieg erfüllen?

Es spielt keine Rolle, welches der beiden politischen Ziele erfüllt ist – solange nur gleichzeitig das wirtschaftliche Ziel erfüllt ist. Die politischen Ziele beziehen sich immer auf alle Spieler (bzw. Entwicklungsländer, Schwellenländer und die Ehemalige Sowjetunion). Das wirtschaftliche Ziel bezieht sich jedoch immer nur auf die eigenen Länder.

Können mehrere Spieler gewinnen?

Es ist möglich, dass mehrere Spieler gewinnen, da man für den Sieg nicht am Zug sein muss. Mehrere müssen sowohl ihre wirtschaftlichen als auch eines ihrer politischen Ziele gleichzeitig erreichen. Dies ist leichter möglich, wenn Ziele übereinstimmen.

Darf ich mein geheimes Ziel wechseln?

Die Zielkarte, die man am Anfang zieht, behält man für das ganze Spiel. Auf der Karte sind jedoch zwei politische Ziele angegeben. Strategisch ist es klug, sich auf eines dieser Ziele zu konzentrieren. Da es aber reicht, eines der beiden zu erreichen, kann man die Strategie jederzeit wechseln.

Was passiert, wenn der Treibhausstapel leer ist?

Alle abgelegten Treibhauskarten werden neu gemischt und als neuer Stapel auf den Spielplan gelegt.

Danksagung

Wir widmen die neue Auflage Gerhard Petschel-Held, einem der Autoren von Keep Cool. Er würde sich sehr freuen, dass sein Spiel weiter mit Begeisterung gespielt wird.

Wir wollen allen danken, die zum Projekt beigetragen haben. Anja Wirsing hat alle Auflagen begeistert und umfassend unterstützt. Ohne das Crowdfunding hätte es keine neue Auflage gegeben. Es wurde angestoßen durch mehrere Engagierte auf einem Synagieren Wirkcamp. Vor allem Gregor Schwerhoff organisierte das Crowdfun-

ding und trieb die Neuauflage voran. Wir danken allen Unterstützern auf Startnext (insbesondere Jörg Sommer, Christoph Niesert und @ené Jahn von „Die Rollende Kaffeebohne“). Die erste Auflage wurde möglich durch die Zusammenarbeit mit Kollegen am Potsdam-Institut für Klimafolgenforschung und den Spieltestern, insbesondere vom Spielraum e.V. in Oldenburg und Nexus e.V. in Berlin. Wir danken allen, die mit ihren Anmerkungen und Regelvorschlägen Keep Cool verbessert haben.

ENGLISH:

NO. OF PLAYERS COUNTRIES

6	all
5	without OPEC
4	without Former Soviet Union and OPEC
3	only USA & Partners, Europe and Tiger Countries

NOTE: the game is played best with 4 or more players

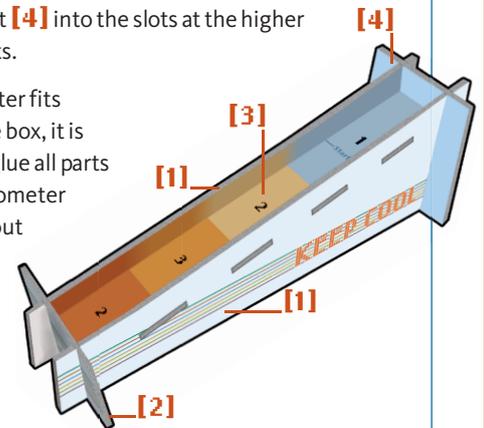
Starting

1. Fill the **carbometer** with **carbonchips** up to the line in the blue part.
2. Distribute the countries: Each player gets a **country panel** and puts it face-up in front of her. It depends on the number of players which countries are distributed (see table). On each Country Panel, a black, a green and a red token is put on the first field of the row in the same colour. These are the **price tokens**. [5]
3. Each Country Panel gives information of the starting number of black and green **factories** [6]. Put the black and green tokens on your area of the game board. Each player gets some carbonchips as a **starting budget**: USA & Partners get 3 carbonchips, the next two players clockwise also 3 carbonchips, all other players 4 carbonchips. All remaining carbonchips and tokens are left in the game box as a pool.

Assembling the Carbometer

1. Push the two trapezoid side parts [1] into the slot of the front part [2]. The text has to be on the outer side of the side parts.
2. Spread the side parts a bit at the higher end and push the narrow bottom part [3] with its peg on the red end into the slot of the front part.
3. Press both side parts together, so that the pegs on the sides of the bottom part fit into the slots of the sideparts. Bottom part and side parts are now a groove with the colours red, orange, yellow and blue.
4. Push the upper part [4] into the slots at the higher end of the side parts.

Since the carbometer fits assembled into the box, it is recommended to glue all parts together. The carbometer should stand without wobbling until the glue is dry.



4. Every player draws one **target card** which is kept secret from the other players. If there are only three players, then remove all cards including Development Aid or Technical Cooperation before drawing.
5. Shuffle the **greenhouse cards** and put them face-down as a **greenhouse pile** beside the game board. If there are less than six players, remove all cards which damage one of the missing countries before shuffling (for further explanation of these cards see scientific background, p. 7).

The carbometer indicates the world temperature, but also serves as source for the income from black factories. If there are fewer chips on the carbometer, the temperature is higher. The colour (blue, yellow, orange, red) visible above the uppermost carbonchip counts.

EHEMALIGE SOWJETUNION						FORMER SOVIET UNION								
Wirtschaftliches Ziel: 5 Fabriken Bonus: 1 Kohlechip von anderem Spieler						Economic Target: 5 Factories Bonus: 1 Carbonchip from other Player								
[6]	START: 1													
		7	7	7	6	6	6	5	5	5	4			
[5]	START: 1													
		10	9	8	8	7	7	6	6	6	5	5	5	4
		2	3	4	5	6	7	8	9					

Winner and Loser?

You have won, if you are the first reaching both your economic and one of your political targets. All players jointly lose if the last carbonchip is taken from the carbometer or if no player has more than 2 factories (of any colour) on the board.

For the **economic target** to be met you need to have at least as many factories as printed on your country panel [7]. It doesn't matter whether they are green or black. Also the starting factories count, but not the red protection tokens.

The **political target** is obtained if one of the secret goals on your target card is achieved (it doesn't matter which one; you can switch between them as you like). These targets also depend on the number of factories owned by other players.

For the oil industry all player together must have a minimal number of black factories on the game board. For the Climate Sceptics, the total number of green factories on the game board must not exceed a certain value. For Development Aid, there must be a high total number of Protection Tokens in the Developing Countries, Tiger Countries and Former Soviet Union.

All political targets are explained at the back of the rules. The exact number of tokens depends on the number of players. For each number of players the target card indicates the minimal or maximal number of tokens needed on the game board [8].

It doesn't matter whether it's your turn or not: If your economic and one of your political targets is reached the game is over.

The Game Turn

The player with USA & Partners starts. Then the game proceeds clockwise. At your turn you can negotiate with other players, lend money or jointly invest. For every joint action the player whose turn it is has to participate. Each player takes action in the following sequence:

1. Draw a **greenhouse card** from the greenhouse pile and roll a dice to decide whether a catastrophe occurs.
2. Collect **income** (carbonchips) from your factories. OPEC and Former Soviet Union get additional income (see below).
3. **Investment:** For your carbonchips you can buy **black factories, green factories, protection tokens** or **innovation**. You can do that in any order as long as you have enough carbonchips. The Developing Countries have an additional option (see below).
4. **Climate recovery:** New carbonchips are put on the carbometer.

1. Greenhouse Cards

Draw the uppermost card from the greenhouse pile so that everyone can see it. The consequence depends on the card type. After this, the card is put on face-up on the game board.

Catastrophe

An extreme climate event might happen. If it occurs (determined by rolling a dice) one or all players experience damage. At first you read from the card **which player** will be affected [9]. The following depends on the state (=colour) of the carbometer (blue, yellow, orange or red). For every colour there is a range printed on the card (1-3, 1-4, 1-5 or 1-6) [10]. The player whose turn it is **rolls the dice**. If the dice shows a number in the range, the event happens. In this case the affected player(s) have to pay for the damage indicated by the appropriate colour [11]. The damage is reduced by one for each **protection token** the affected player owns. The protection tokens remain on the game board. The damage is paid in carbonchips, which are put back into the pool.

If you can't pay the damage from your own **carbonchips** and no other player helps you, you have to demolish one or more of your own factories (but you can chose the colour). For each demolished factory you get 2 carbonchips from the pool.

Some greenhouse cards are advantageous for a player. Instead of a damage, 0, +1 or +2 is printed on the card. If the event occurs, the player obtains the number of carbonchips from the pool. Protection tokens have no effect here.

[8]

Neue Technologien New Technologies		Entwicklungshilfe Development Aid	
↑ min		↑ min	
	3	9	
2	4	10	2
3	5	12	3
4	6	13	4

[10]

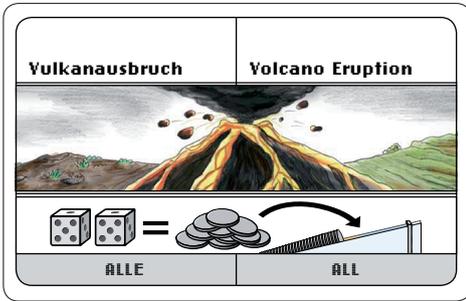
[9]

[11]

Versteppung in Kasachstan	Desertification in Kazahkstan			
	1-3	1-4	1-5	1-6
	-1	-3	-4	-9
EHEMALIGE SOWJETUNION	FORMER SOVIET UNION			

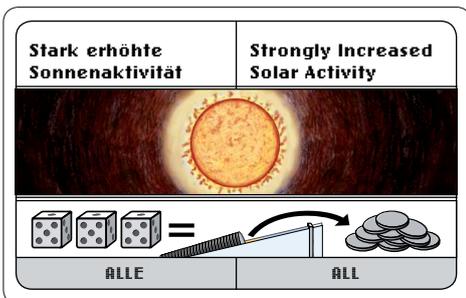
Vulcano Eruption

New carbonchips are put on the carbometer (from the pool). Roll the dice two or three times, as indicated on the card, and put 1 carbonchip per point (i. e. 2-12 or 3-18).



Solar Activity

Take carbonchips from the carbometer (into the pool). Roll the dice two or three times, as indicated on the card, and take 1 carbonchip per point (i. e. 2-12 or 3-18).



2. Income

For each of your factories you get 2 carbonchips as income, independent of their colour. **The income from black factories is taken from the carbometer** – the world temperature increases. The income from green factories comes from the pool. OPEC and Former Soviet Union get additional income (for the reasons behind these rules see scientific background, p. 15):

The **OPEC** counts the total number of black factories on the game board. The player gets one additional carbonchip per 4 black factories, rounded down (e. g. 2 carbonchips for 11 factories, and 3 for 13 factories).

The **Former Soviet Union** can demand one carbonchip from another player of her choice. If this player can't pay, she has to demolish a factory of her choice (for the usual 2 carbonchips scrap value).

3. Investment

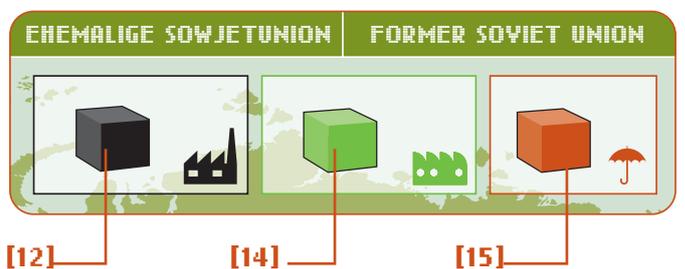
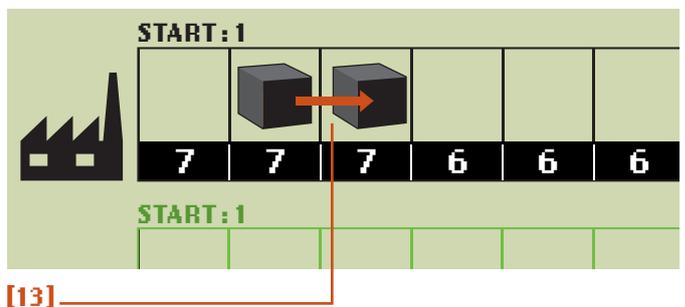
If you build new factories you increase your income in the following turns.

Building Black Factories

The price of a black factory is given below the black price token on the country panel. Pay this amount of carbonchips to the pool and put one black factory **[12]** from the pool onto the your area on the game board. Afterward, the price may fall: move the black price token on your country card one step to the right **[13]**.

Building Green Factories

Green factories are built in the same way as black ones, except that the price is given by the green price token (which is moved one step to the right), and you put a green token on your field for green factories on the game board **[14]**.

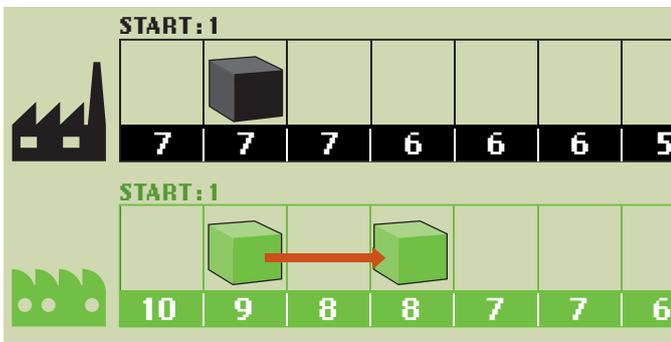


Buying Protection Tokens

Each protection token reduces the damage from catastrophes affecting its owner by one carbonchip. Protection tokens are bought like factories. The price is given by the red price token, and put a red token on your field for protection tokens on the game board [15]. The price of protection tokens increases.

Innovation

Innovation decreases the prices for green or black factories. The player whose turn it is announces whether she wants to make research in **green or black factories**. The innovation costs 7 carbonchips, but more players can jointly pay and profit. All have to agree on the proposed colour. Each one pays her share, all players together 7 carbonchips, into the pool. All participating players profit in the same way: they move the appropriate price token on their country panel by **two steps to the right** [16]. The player whose turn it is can also let players take part which have not contributed to the costs.



[16]

Developing Country Bonus

The Developing Countries can put up to three carbonchips **from the pool onto the carbometer** or **from the carbometer into the pool** (for the reason behind this rule see scientific background, p. 5). The player can ask for financial support from other players (“I only do this, if you give me carbonchips”).

4. Climate Recovery

At the end of each turn, a number of carbonchips is taken from the pool and put **onto the carbometer**. The actual number depends on the colour of the carbometer and is indicated here and there.

If the carbometer is in the **orange range** [17] for the **first time**, reshuffle all cards (the greenhouse pile and all cards already drawn), and put them as a new greenhouse pile beside the game board.

After climate recovery it's the next player's turn.

(For better reference, this is also printed on the last page of the rule booklet.)

[17]



Frequently Asked Questions

What can be negotiated?

Basically everything. Negotiations are at the heart of **KEEP COOL**. You can jointly innovate, invest in factories and lend carbonchips. It may be profitable for the political target of the USA to build a green factory in the Tiger Countries or to pay a share of the costs. However, it is not allowed to shift factories or protection tokens between players.

May I help disaster victims?

If another player has not enough carbonchips to pay the damage of a greenhouse card, you may give him own carbonchips to save him from demolishing factories. If and how you get the carbonchips back is a matter of negotiation.

Who has to pay if all players are affected by a catastrophe?

Everyone must pay the same damage printed on the card, taking account of own protection tokens.

May I build factories or protection tokens in other countries?

You can, if it's your turn and the other player agrees. The valid prices are read-off the appropriate price token of her country panel, and they also change only in her country. For example, if Europe builds a black factory in the Developing Countries, the black price token of the Developing Countries is moved one step to the right. In general, if something is built in another country, the player whose turn it is has to participate.

How can I demolish factories and protection tokens?

When it's your turn you can do this whenever you want. For factories you get 2 carbonchips scrap value, but nothing for protection tokens. The tokens are removed from the game board and put back into the pool. The price token for protection tokens is moved one step to the left. The price of factories remains unchanged. Demolishing factories can be used to prevent other players from achieving their political goals.

Can I loose protection tokens?

You cannot loose protection tokens as a consequence of catastrophes. You can only reduce protection tokens voluntarily. In this case the red price token is moved back to the left.

Do factory prices change after demolishing?

No, if you demolish a factory (voluntarily or not), the factory is removed from the game board, but price token stay where they are.

May I convert black to green factories?

A direct conversion is not possible. But at your turn you can demolish a black factory voluntarily and use the scrap value for building a green factory.

Can I reduce the price for protection tokens?

No, innovation is not possible in this case.

Which prices count if I build multiple factories or protection tokens?

For every singular factory or protection token the appropriate price token counts. For every factory this token is moved on step to the right, yielding the price for the next factory. If you build three factories, it may happen that the first has a price of 7 carbonchips, while the second and the third have a price of 6 carbonchips.

What happens if a price token is moved to the right boundary?

Is the number of factories and protection tokens limited?

When a price token approaches the right boundary, the price cannot change anymore. However, you can build an unlimited number of factories for this price.

What happens if I have to demolish all factories?

If you are damaged by a catastrophe but don't have enough carbonchips, you must demolish factories to pay the costs. If you have only one factory left, "justice tempered by mercy": You have to give away as much carbonchips as you can, but can keep the last factory (and all protection tokens).

What happens if the Carbometer spills over?

A volcano eruption or climate recovery may have the effect, that not as much carbonchips as needed fit on the carbometer. In this case, the carbometer is filled to its limit and all additional carbonchips remain in the pool.

Which targets have to be achieved to win?

It doesn't matter, which political target is achieved – if only the economic target is obtained at the same time. For the political targets always a group of players count (all countries or Developing Countries, Tiger Countries and Former Soviet Union). For the economic target only the own factories count.

Is it possible that multiple players win?

It is possible to win even if it is not your turn. Thus, multiple players can win at the same time, for example if they have the same targets.

May I change my secret target?

You have to keep the target card drawn by you at the beginning for the whole game. It is strategically reasonable to concentrate on one of the targets printed on the card. However, as it is only necessary to achieve one of them, you can change your strategy at any time.

What happens if the greenhouse pile is empty?

All greenhouse cards are reshuffled and put on the game board as a new greenhouse pile.

Acknowledgements

We dedicate the new release to Gerhard Petschel-Held, one of the authors of Keep Cool, who would really enjoy that his game is still played with excitement.

We like to thank all people who contributed to this project. Anja Wirsing supported all releases enthusiastically and extensively. Without crowdfunding, there had not been a new release. It was initialized by several campaigners at the Synagieren Wirkcamp. Especially, Gregor Schwerhoff managed the crowdfuning and

pushed the new release. We thank all supporters at Startnext (especially Jörg Sommer, Christoph Niesert und @ené Jahn of "Die Rollende Kaffeebohne"). The first release was made possible by collaboration with colleagues at the Potsdam Institute for Climate Impact Research and the various play testers, in particular from Spielraum e.V. in Oldenburg and Nexus e.V. in Berlin. We thank all people who added their remarks and expansions of the rules. They made Keep Cool just a bit better.

Am Ende des Spielzuges werden so viele Kohlechips aus dem Vorrat genommen und aufs Karbometer gelegt.

At the end of each turn, a number of carbonchips is taken from the pool and put onto the carbometer.

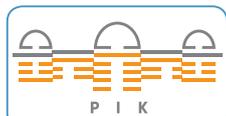
Übersicht Zielkarten / Overview Target Cards

Ziel Target		 6 5 4 3				
 min 	ÖLINDUSTRIE OIL INDUSTRY	Eine Mindestanzahl schwarzer Fabriken auf dem Spielbrett insgesamt. A minimal number of black factories on the whole game board.	21	19	17	15
 min 	TECHN. ZUSAMMENARBEIT TECHNICAL COOPERATION	Eine Mindestanzahl grüner Fabriken in den Entwicklungsländern, Schwellenländern und der Ehemaligen Sowjetunion (zusammengezählt). A minimal number of green factories in the Developing Countries, Tiger Countries and Former Soviet Union together.	8	7	4	
 min 	NEUE TECHNOLOGIEN NEW TECHNOLOGIES	Eine Mindestanzahl grüner Fabriken auf dem Spielbrett insgesamt. A minimal number of green factories on the whole game board.	13	12	10	9
 min 	VERSICHERUNGEN INSURANCES	Eine Mindestanzahl von Schutzsteinen auf dem Spielbrett insgesamt. A minimal number of protection tokens on the whole game board.	16	14	11	9
 min 	WIRTSCHAFTSWACHSTUM ECONOMIC GROWTH	Eine Mindestanzahl von Fabriken auf dem Spielbrett insgesamt (schwarze und grüne zählen gleichermaßen). A minimal number of factories on the whole game board (both black and green count).	31	28	24	22
 max 	UMWELTVERBÄNDE ENVIRONMENTALISTS	Eine Höchstzahl schwarzer Fabriken auf dem Spielbrett insgesamt. A maximal number of black factories on the whole game board.	15	13	12	11
 min 	ENTWICKLUNGSHILFE DEVELOPMENT AID	Eine Mindestanzahl von Schutzsteinen in den Entwicklungsländern, Schwellenländern und der Ehemaligen Sowjetunion (zusammengezählt). A minimal number of protection tokens in the Developing Countries, Tiger Countries and Former Soviet Union together.	9	8	5	
 max 	KLIMASKEPTIKER CLIMATE SKEPTICS	Eine Höchstzahl grüner Fabriken auf dem Spielbrett insgesamt. A maximal number of green factories on the whole game board.	9	8	6	5

Mit freundlicher Unterstützung von:

With the friendly assistance of:

www.spiel-keep-cool.de



www.pik-potsdam.de



www.tyndall.ac.uk



www.klimahaus-bremerhaven.de



www.germanwatch.org



www.synagieren.de



www.uni-oldenburg.de



www.deutscheumweltstiftung.de



www.startnext.de



www.schlaues-haus-ol.de