

Fusionskraftwerk



Ein Fusionskraftwerk wird viel Strom produzieren. Aber es ist nicht sehr flexibel: Wenn das Kraftwerk läuft, dann läuft es.

Regeln: konstante Produktion

Die Stromproduktion wird am Anfang des Spiels festgelegt. In jeder Runde bleibt sie dann gleich.

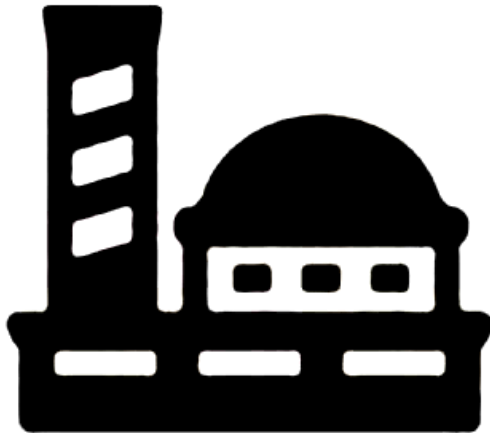
Keine CO₂-Strafe

Max. Produktion pro Runde:

Größe wählen!

3 GW 6 GW 9 GW 12 GW 15 GW 18 GW 21 GW 24 GW 27 GW 30 GW

Gaskraftwerk



Ein konventionelles Gaskraftwerk kann nicht ganz so viel Strom produzieren wie ein Kohlekraftwerk. Dafür ist es aber sehr flexibel und kann schnell an- und ausgeschaltet werden.

Regeln: keine

Die Stromproduktion ist flexibel.
Nur das Maximum ist durch die installierte Leistung bestimmt!

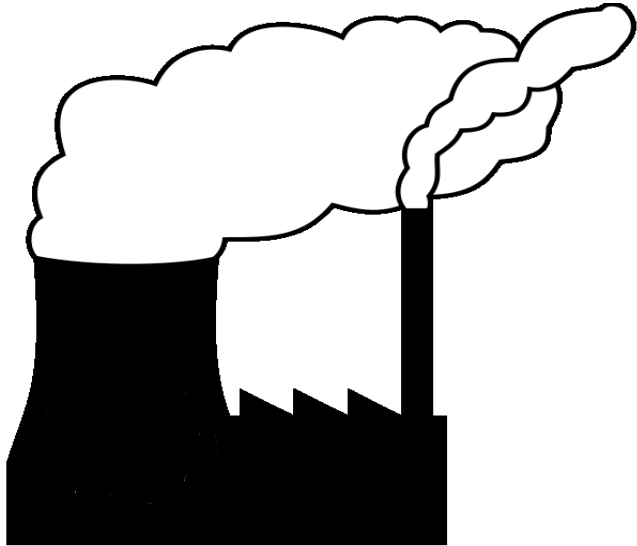
CO₂-Strafe: -0,75 Punkte pro Murmel

Max. Produktion pro Runde:

Größe wählen!

3 GW 6 GW 9 GW 12 GW 15 GW 18 GW 21 GW 24 GW 27 GW 30 GW

Gas- und Dampf-Kombikraftwerk



Ein Gas- und Dampf-Kombikraftwerk arbeitet effizienter als ein einfaches Gaskraftwerk. Dafür ist es aber nicht ganz so flexibel.

Regeln: begrenzte Flexibilität

Die Produktion lässt sich maximal um ± 2 Marmeln pro Runde ändern.

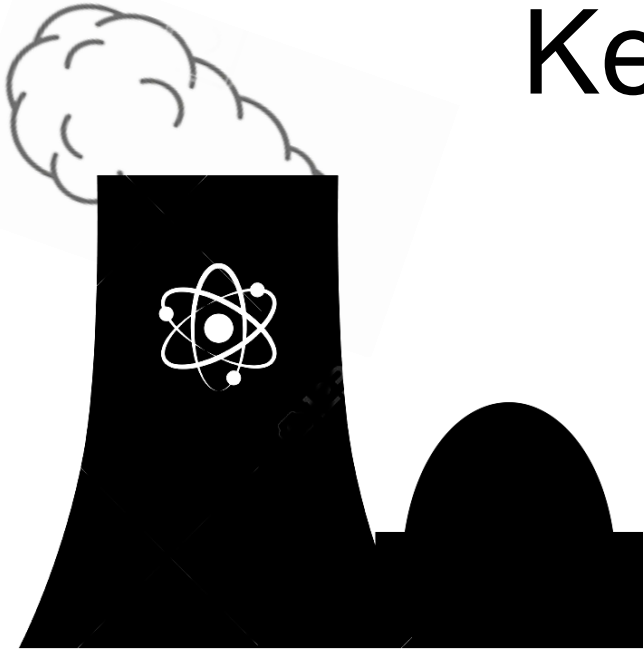
CO₂-Strafe: -0,5 Punkte pro Marmel

Max. Produktion pro Runde:

Größe wählen!

3 GW 6 GW 9 GW 12 GW 15 GW 18 GW 21 GW 24 GW 27 GW 30 GW

Kernkraftwerk



Ein Kernspaltungskraftwerk ist groß und produziert viel Strom. Aber es ist nicht sehr flexibel: Wenn der Reaktor läuft, dann läuft er.

Regeln: konstante Produktion

Die Stromproduktion wird am Anfang des Spiels festgelegt. In jeder Runde bleibt sie dann gleich.

Keine CO₂-Strafe

Max. Produktion pro Runde:

Größe wählen!

3 GW 6 GW 9 GW 12 GW 15 GW 18 GW 21 GW 24 GW 27 GW 30 GW

Kohlekraftwerk



Ein Kohlekraftwerk kann viel Strom produzieren. Aber es ist auch träge – die Stromproduktion kann nur langsam angepasst werden.

Regeln: begrenzte Flexibilität

Die Produktion lässt sich um maximal ± 1 Murnel pro Runde ändern.

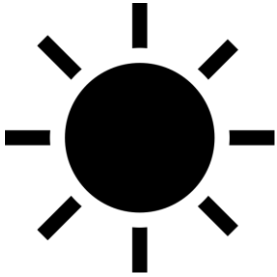
CO₂-Strafe: -1 Punkt pro Murnel

Max. Produktion pro Runde:

Größe wählen!

3 GW 6 GW 9 GW 12 GW 15 GW 18 GW 21 GW 24 GW 27 GW 30 GW

Solarkraftwerk



Die Produktion eines Solarkraftwerks hängt von der Sonne ab: Keine Sonne – kein Strom.
Was passiert nachts? Wie wird das Wetter heute?

Regeln: wetterabhängig

Jede Runde wird eine Sonnen-Karte pro 3 GW Kraftwerksgröße umgedreht. Die Karten bestimmen die Stromproduktion. Es MUSS produziert werden, was die Karten vorschreiben!

Keine CO₂-Strafe

Max. Produktion pro Runde:

Größe wählen!

3 GW 6 GW 9 GW 12 GW 15 GW 18 GW 21 GW 24 GW 27 GW 30 GW

Wasserkraftwerk

Ein Wasserkraftwerk kann man jederzeit an- und ausschalten. Aber der Speicher muss im Blick behalten werden und ebenso der Pegel im Fluss!



Regeln: begrenzter Speicher & Mindestpegel

Der Wasserspeicher ist begrenzt. Wenn er leer ist, ist er leer. Heute wird es nicht mehr regnen!

Mindestpegel: Umweltschutzzvorgaben verlangen: Es muss pro Runde mindestens eine Murmel gespielt werden.

Keine CO₂-Strafe

Max. Produktion pro Runde:

Größe wählen!

3 GW 6 GW 9 GW 12 GW 15 GW 18 GW 21 GW 24 GW 27 GW 30 GW

Windkraftanlage



Die Produktion einer Windkraftanlage hängt natürlich vom Wind ab: Kein Wind – kein Strom. Wie viel Wind weht im Tagesverlauf?

Regeln: wetterabhängig

Jede Runde wird eine Wind-Karte pro 3 GW Kraftwerksgröße umgedreht. Die Karten bestimmen die Stromproduktion. Es MUSS produziert werden, was die Karten vorschreiben!

Keine CO₂-Strafe

Max. Produktion pro Runde:

Größe wählen!

3 GW 6 GW 9 GW 12 GW 15 GW 18 GW 21 GW 24 GW 27 GW 30 GW