



Clean*up MG

DRECK WEG!

Ein Spiel für 2 bis 4 Umweltfreunde ab 6 Jahre
von Stefan Siebert

Spieldauer: 20 bis 30 Minuten

Ausstattung des Spiels

4 Spielfiguren
(rot, gelb, grün
und blau)



4 Sparbücher



**96 Müll- und
Flaschensteine**
(36 graue und je
20 braune, weiße und orange)
Form kann abweichen



**8 Schulterklopf-
karten**



4 Müllbeutel



1 Laufwürfel



**33 Da-liegt-noch-
was-Steine**
(braun)



1 Ereigniswürfel



**48 Stadtkarten plus
4 Supermarktkarten**



Euro-Spielgeld



Spielidee



Als die Freunde eines Tages auf dem Schulweg mit wachsamen Augen durch die Straßen ziehen, fällt es Ihnen auf - überall, auf den Straßen und Wegen, in Sträuchern und Grünanlagen liegt Unrat unterschiedlichster Art. Dabei ist nicht alles wertlos, finden sich auch immer wieder Dosen und Flaschen mit Pfandetikett dazwischen.

„Na, dann lasst uns doch eine Wette machen“, schlägt einer der Freunde vor. „Wer heute das meiste Leergut findet und dabei noch Müll entsorgt, ist der Gewinner.“

In DRECK WEG! sind 2 bis 4 engagierte Spieler auf einem variablen Stadtplan unterwegs, um so viele Flaschen und Abfälle auf Straßen, Wegen, Spielplätzen und Grünanlagen zu sammeln, wie sie nur tragen können.

Mit dem Wurfresultat bewegen sich die Spieler über die Stadtfelder und sammeln an den markierten Stellen den Unrat auf. Flaschen können sie am Supermarkt gegen Geld eintauschen, für den Müll gibt es „Schulterklopfkarten“, die für eine zusätzliche Bewegung oder einen Wurf mit dem Ereigniswürfel eingesetzt werden können. Und die Schadenfreude ist groß, wenn der Abfall in den Müllbeuteln der Mitspieler entsorgt werden kann! Beim Besuch der Umweltpartner erhält man eine Belohnung für jedes gesäuberte Spielfeld, bei der Sparkasse gibt es Zinsen auf dem Sparkonto.

Vorbereitung des Spiels

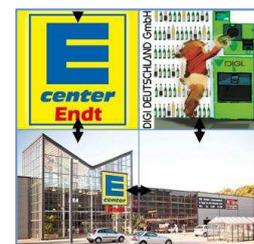
Zu Beginn des Spiels wählt jeder Mitspieler eine der vorhandenen Spielfiguren (rot, gelb, grün oder blau) und erhält einen Müllbeutel sowie ein Sparsbuch.

Die 4 Teile des Supermarktes werden wie abgebildet mittig auf den Tisch gelegt.

Die Stadtkarten werden verdeckt gemischt. Jeder Mitspieler erhält

- bei 2 Spielern 24 Stadtkarten,
- bei 3 Spielern 16 Stadtkarten und
- bei 4 Spielern 12 Stadtkarten

und legt sie dann offen vor sich ab.



In alle 4 Müllbeutel werden 9 graue und je 5 braune, weiße und orange Müll- und Flaschensteine untergebracht. Anschließend wird jeder Müllbeutel gut durchgeschüttelt.

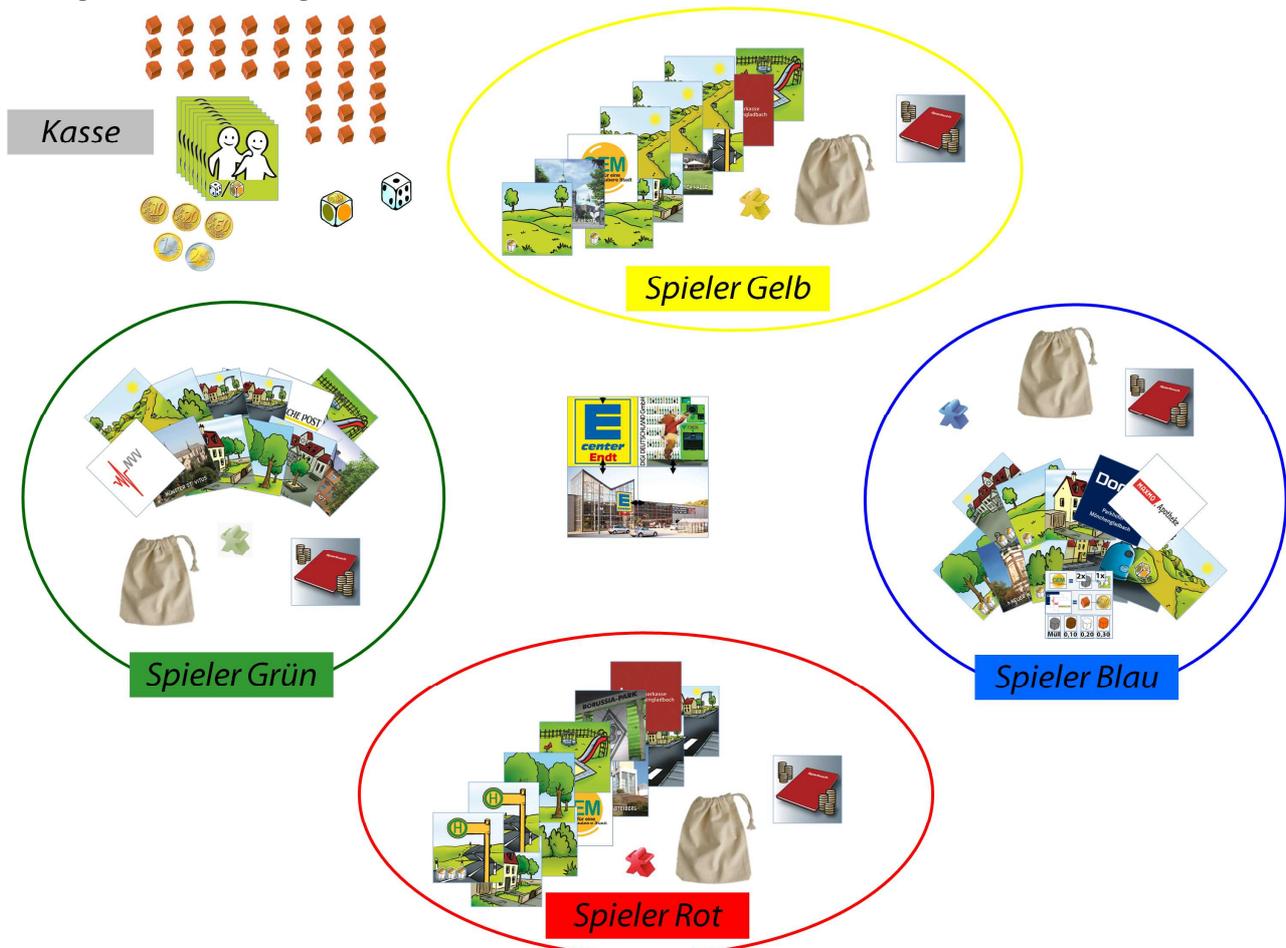
Die Farben symbolisieren

-  grau: Abfall,
-  braun: Bierflaschen zu 10 Cent Pfand,
-  weiß: Glasflaschen zu 20 Cent Pfand und
-  orange: Einwegflaschen zu 30 Cent Pfand.

Ein Mitspieler übernimmt die Kasse. Diese besteht aus dem Euro-Spielgeld und den Schulterklopfkarten, die offen als Stapel hingelegt werden, und zu Beginn aus den 33 Da-liegt-noch-was-Steinen.

Die Aufgabe des Kassenswarts ist es, bei entsprechenden Abläufen Geld an die Spieler auszugeben, die abgegebenen Da-liegt-noch-was-Steine entgegenzunehmen und Schulterklopfkarten zu verteilen und einzusammeln.

Abbildung Startaufstellung



Spielablauf

Der Spielablauf bei DRECK WEG! unterteilt sich in 2 Phasen.

Zunächst werden in der Stadtplanphase alle Stadtkarten zu einem großen Stadtplan zusammengelegt und teilweise mit Da-liegt-noch-was-Steinen markiert.

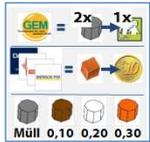
Im Anschluss daran werden in der Spielphase die Felder reihum nach Abfall und Flaschen durchstöbert, Leergut gegen Geld eingetauscht, Müll entsorgt und Geld auf das Sparbuch eingezahlt.

Stadtplanphase:

Der Spieler, der zuletzt den Müll rausgebracht hat, beginnt die Partie. Alle weiteren kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe.

Abwechselnd werden nun die Stadtkarten an die große Supermarktkarte bzw. an die bereits platzierten Stadtkarten gelegt. Wichtig ist dabei ein möglicher Zugang zum Supermarkt! (Das Betreten und Verlassen ist nur über den Eingangspfeil möglich).

Variante: Beim Legen der Stadtkarten müssen Weg an Weg und Straße an Straße gelegt werden.



Bei den Stadtkarten ist eine Kurzanleitung enthalten, die kurz und knapp zusammenfasst, was auf einigen Stadtkarten passiert. Sie ist für das Spiel selbst ohne Funktion und wird einfach neben die anderen Karten gelegt.

Nun erfolgt gemäß der Abbildung auf der nächsten Seite („Die Stadtkarten und ihre Bedeutung“) die Markierung der betreffenden Stadtkarten (**Wiese, Bäume und Sträucher, Straßen, Wege, Spielplatz, Schule, Bushaltestelle** und **Sehenswürdigkeiten**) mit jeweils 1 braunen Da-liegt-noch-was-Stein: Also jedes Feld mit Ausnahme der Sparkasse, der Sammelstelle GEM, der Häuser, der bunten Kuh, der 4 Umweltpartner (NVV, Dorint, MAXMO und Rheinische Post) sowie des Supermarktes.



Da-liegt-noch-was-Stein

Auf diesen markierten Feldern können Müll- und Flaschensteine gefunden werden.

Abschließend stellen alle ihre Spielfigur auf eine eigenes Haus (=Zuhause) als Startfeld auf, womit die Stadtplanphase nun abgeschlossen ist.

Weiter geht es jetzt mit der Spielphase!

Spielphase:

Nun geht es darum, gefundene Abfälle zu entsorgen und dabei möglichst viele Pfandflaschen einzusammeln.

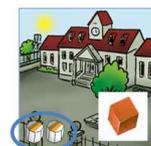


Der Stadtplan ist komplett, alle 4 Spieler stehen startbereit auf den Häusern

Der aktive Spieler würfelt mit dem Laufwürfel und bewegt seine Figur auf dem Stadtplan entsprechend. Die gewürfelte Augenzahl muss dabei nicht vollständig gezogen werden, Restaugen kann der Spieler also verfallen lassen. Jede Stadtkarte entspricht beim Laufen einem Feld. Ob ein Feld bereits von einem anderen Mitspieler belegt ist, spielt beim Ziehen keine Rolle. Es können also mehrere Spieler auf einem Feld stehen.

Stößt der Spieler auf ein Feld, auf dem sich ein Da-liegt-noch-was-Stein befindet, findet er dort Müll oder Flaschen. Dazu zieht er **blind** Steine aus seinem Beutel.

Dabei kann der Spieler 1 Stein auf der **Wiese**, 1 bis 2 Steine an **Bäumen**, in **Sträuchern**, an **Schulen** und an den **Sehenswürdigkeiten**, und 1 bis 3 Steine auf **Spielplätzen** und an **Bushaltestellen** finden.



Der Da-liegt-noch-was-Stein und die Ausbeute in Form von Müll- und Flaschensteinen nimmt der Spieler zu sich und legt sie offen vor sich hin.

Hier kann der Spieler 2 Steine aus seinem Müllbeutel ziehen

Die Stadtkarten und ihre Bedeutung

<u>Wo?</u>		<u>Was?</u>
	Sammelstelle GEM	Abgabe Müllsteine $2x$ \rightarrow $1x$
	Wiese	
	Bäume und Sträucher	
	Schule	
	Sehenswürdigkeiten	
	Bushaltestelle	Springen zu anderer Haltestelle
	Spielplatz	
	Straßen und Wege	1x würfeln mit Ereigniswürfel
	Häuser	Startfeld (1 Spieler pro Haus)
	Bunte Kuh	3/2/1 Flaschensteine von anderen \leftarrow
	Sonderfeld	0,10 € je Da-liegt-noch-was-Stein \rightarrow
	Sparkasse	0,50 € Zinsen je 1,00 € Einzahlung \rightarrow
	Supermarkt	Rückgabe braun+weiß+orange \rightarrow



Erreicht ein Spieler **Wege** oder **Straßen**, darf er 1x mit dem Ereigniswürfel würfeln.

Damit erhält er entweder 1 Müll- oder Flaschenstein, der gezielt aus einem Müllbeutel seiner Wahl gezogen wird (also der eigene oder der eines Mitspielers), oder Geld (10 oder 50 Cent) aus der Kasse.



Wer als erster Spieler auf den Glascontainer (= **Bunte Kuh**) zieht, darf 3 Müll- oder Flaschensteine seiner Wahl von verschiedenen Mitspielern (also nicht alle Steine vom selben Mitspieler) stibitzen und zu seinen eigenen dazulegen, der zweite Spieler 2 Müll- oder Flaschensteine und der dritte Spieler 1 Stein.

Zu beachten ist, dass jeder Spieler immer **höchstens 8 Müll- und Flaschensteine** tragen darf! Darüber hinaus gefundene Steine gehen zurück in den eigenen Müllbeutel.

Die gesammelten Pfandflaschen können im **Supermarkt** am Leergutautomaten gegen Bargeld aus der Kasse eingelöst werden. Der Supermarkt kann dabei nur über den Eingangspfeil betreten und innerhalb nur in Pfeilrichtung durchquert werden. Die eingelösten Flaschensteine werden in den eigenen Müllsack zurückgelegt.



An den **Haltestellen** können die Spieler nicht nur 3 Müll- oder Flaschensteine finden, sondern auch zu einer der anderen Haltestellen springen. Der Spieler zieht von hier auf ein beliebiges anderes Haltestellenfeld und von dort dann um die gewünschte Augenzahl weiter.



Die **Häuser** stellen das Zuhause und damit den Startpunkt der Mitspieler dar. Hier können keine Müll- oder Flaschensteine gefunden werden.



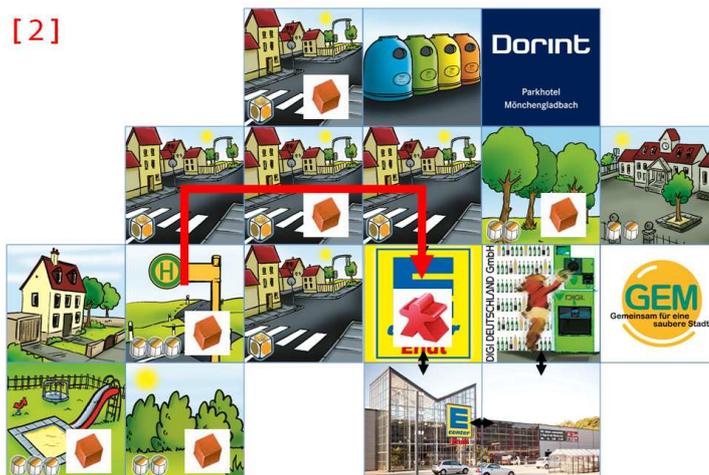
Die **Sparkasse** zahlt Zinsen für eingezahltes Geld aus. Kommt ein Spieler im Laufe des Spiels auf einem der beiden Sparkassenfelder zu stehen, erhält er für jeden eingezahlten vollen Euro 50 Cent Zinsen aus der Kasse ausbezahlt. Das eingezahlte Geld und die erhaltenen Zinsen werden gestapelt auf das eigene Sparbuch gelegt.



Bei den **Umweltpartnern** können sich die Spieler eine Belohnung für jedes von Müll befreite Stadtfeld abholen.

Für jeden Da-liegt-noch-was-Stein erhält der Spieler hier 10 Cent aus der Kasse. Die Steine werden aus dem Spiel genommen.

[2] Von dieser Haltestelle aus kann der Spieler noch 4 Felder weit in Richtung Supermarkt ziehen.
Damit hat Rot seinen Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Spielende



Das Spielende ist erreicht, wenn ein Spieler den letzten Da-liegt-noch-was-Stein von einem der Stadtfelder genommen hat und danach **jeder** Spieler (also auch der, der den letzten Stein nahm) noch einmal an der Reihe gewesen ist. Der Spieler, der am Ende des Spiels insgesamt das meiste Geld besitzt, ist der Gewinner und darf sich neben einer blitzsauberen Stadt auch über das gesammelte Geld freuen.

Die Anzahl an Müll- und Flaschensteinen, die jeder noch mit sich führt, oder die Steine, die in den Müllbeuteln der Spieler vorhanden sind, spielen bei der Endabrechnung keine Rolle.

© 2010/2011 Stefan Siebert

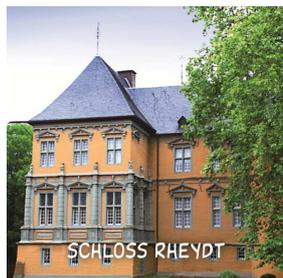
Wir bedanken uns sehr herzlich bei unseren engagierten Umweltpartnern für ihre freundliche Unterstützung: BUNTEBANK (www.buntebank.de), Dorint Parkhotel, Edeka Endt-Lojewski, Gbr Dorint Hotel Mönchengladbach, Impress Media GmbH, MAXMO GmbH, NVV Nieder-rheinische Versorgung und Verkehr AG, Rheinische Post und Stadtparkasse Mönchengladbach.

Über den Autor

Stefan Siebert, geboren in Herne, war fast zwei Jahrzehnte lang als EDV-Administrator und Kundenservicedisponent tätig, bis er sich vor einigen Jahren als Spieleautor selbständig machte. Der Betriebswirt setzt mit der Veröffentlichung des Umweltspiels „Dreck weg!“ ein persönliches Anliegen um, sind ihm ein müllfreies Stadtbild und die Wiederverwendung von Wertstoffen gleichermaßen wichtig.

Stefan Siebert ist verheiratet und lebt in Korschenbroich.

Über die Sehenswürdigkeiten



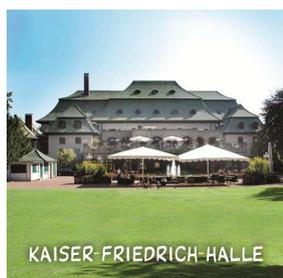
Schloss Rheydt

Schlossstraße 508, 41238 Mönchengladbach

Das Schloss Rheydt ist das einzige komplett erhaltene Renaissance-Schloss am Niederrhein, dessen Anfänge bis in das 12. Jahrhundert zurückreichen. Bis heute sind aus der ursprünglichen Ausstattung Kamine, Decken, Wandgemälde und Bodenbeläge erhalten.

In der Torburg befindet sich das Museumsatelier, in dem unter anderem Workshops, Kinderkurse und Kindergeburtstage veranstaltet werden. Die Vorburg beherbergt Wechselausstellungen mit etwa fünf großen Ausstellungen im Jahr. Im Herrenhaus ist die hervorragende Sammlung zur Kunst und Kultur der Renaissance untergebracht. Die Geschichte des Festungsbauwesens am Beispiel von Schloss Rheydt ist in den unterirdischen Gewölben zu sehen.

Weitere Informationen sind unter www.schlossrheydt.de oder 02166/9289011 erhältlich.



Kaiser-Friedrich-Halle

Hohenzollernstraße 15, 41061 Mönchengladbach

Die Kaiser-Friedrich-Halle wurde zwischen 1901 und 1903 im Jugendstil erbaut. Sie wurde benannt nach Kaiser Friedrich III. (1831–1888), der nur 99 Tage lang Kaiser war.

1925 und 1937 erfolgte ein Umbau der Halle, die anschließend über 1.000 Sitzplätze sowie einen umlaufenden Balkon verfügte. Das Gebäude überstand zwar den Zweiten Weltkrieg ohne größere Schäden, erlitt aber 1964 und 1977 zwei Großbrände. Die Innenausstattung wurde danach jeweils verändert, auf den Balkon verzichtet.

Das Tagungs- und Kongressgebäude wird gesellschaftlich und kulturell vielfältig genutzt. Auf der Rückseite der Halle befindet sich das Restaurant *Kaiser Friedrich* mit Blick in den Bunten Garten.

Weitere Informationen sind unter www.kaiser-friedrich-halle.de oder 02161/10094 erhältlich.



Evangelische Hauptkirche Rheydt

Marktplatz Rheydt, 41236 Mönchengladbach

An der Stelle der alten Hauptkirche, deren Ursprünge bis vor das 14. Jahrhundert zurückreichen, erhebt sich nun die 1902 neu errichtete Evangelische Hauptkirche. Die Gemeinde wuchs seinerzeit aufgrund des industriellen Aufbruchs im 19. Jahrhundert so stark an, dass auch Vergrößerungen und

Veränderungen der alten Hauptkirche nicht mehr ausreichten. So wurde schließlich der Abriss der alten Kirche und ein völliger Neubau an gleicher Stelle beschlossen.

Die evangelische Hauptkirche bildet zusammen mit dem markanten Turm des einige Jahre zuvor erbauten Rathauses einen prachtvollen, repräsentativen Komplex öffentlicher Gebäude am Rheydter Marktplatz, der seinerseits den Mittelpunkt der alten Stadt Rheydt darstellte.

Weitere Informationen sind unter www.kirche-rheydt.de oder 02166/94860 erhältlich.



Museum Abteiberg

Abteistraße 27, 41061 Mönchengladbach

Das Städtische Museum Abteiberg ist ein Museum für Bildende Kunst des 20. und 21. Jahrhunderts.

Schon bald nach seiner Eröffnung 1982 wurde es 1985 mit dem bedeutenden Architekturpreis, dem Pritzker Award, ausgezeichnet.

Neben Kunstwerken des Expressionismus und Werken von den 60er Jahren bis heute, enthält das Museum auch eine Sammlung fotografischer Werke von Man Ray.

Erwähnenswert ist auch der Skulpturengarten des Museums Abteiberg, einem Erlebnisraum, in dem Kunst und Natur sich gegenseitig stützen.

Weitere Informationen sind unter www.museum-abteiberg.de oder 02161/252631 erhältlich.



Münster St. Vitus

Abteistraße 41, 41061 Mönchengladbach

Der Münster ist eine romanische Basilika mit gotischer Chorhalle und befindet sich auf dem Abteiberg.

Aus dem späten 11. Jahrhundert stammen erste gesicherte Kenntnisse über eine Ansiedlung des Abteiberges. Die Legende besagt, dass der Kölner

Erzbischof Gero ein Kloster gründen wollte und stieß bei der Suche nach einem geeigneten Ort auf die Ruinen auf dem Abteiberg. Hier hörte er im Berg verborgen den Klang einer Glocke und folgte diesem. Der Erzbischof sah dieses Vorkommen als ein göttliches Zeichen an und so war die Gründung besiegelt.

Das Bibelfenster von 1260 zählt zu den bedeutendsten seiner Art in Deutschland. In der Schatzkammer ist heute mit einigen Goldschmiedearbeiten aus der Barockzeit und dem 19. Jahrhundert noch ein kleiner Teil der früheren Schätze zu bestaunen.

Weitere Informationen sind unter www.pfarre-sankt-vitus.de oder 02161/46233222 erhältlich.



Neuer Wasserturm

Viersener Straße/Ecke Lindenstraße, 41063 Mönchengladbach

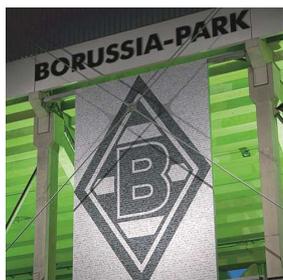
Der Wasserturm wurde 1909 nach nur zwei Jahren Bauzeit fertiggestellt und zählt zu den schönsten Wassertürmen in Jugendstilbauweise.

Der Wasserturm besteht aus zwei Wasserbehältern, von denen der untere ein Fassungsvermögen von etwa 2.300 Kubikmeter hat und die tieferliegenden

Gebiete in Mönchengladbach versorgt. Der obere Behälter besitzt ein Fassungsvermögen von 800 Kubikmeter und versorgt die Oberstadt mit Trinkwasser.

Hier wird zum ersten Mal der obere Wasserbehälter durch die Außenwände getragen und nicht wie bisher üblich mit Bauwerken innerhalb des Gebäudes abgestützt.

Eine Besichtigung ist ohne Anmeldung jeweils am ersten Samstag in den Monaten März bis August um 10:00, 11:00 und 12:00 Uhr möglich. Weitere Informationen sind bei der NVV AG bzw. der NEW Netz GmbH in Mönchengladbach erhältlich.



Borussia-Park

Hennes-Weisweiler-Allee 1, 41179 Mönchengladbach

Der Borussia-Park liegt westlich zwischen den Stadtteilen Holt und Rheindahlen. Als Mittelpunkt der „Area of Sports“, die im Nordpark an der Gladbacher Straße beheimatet ist, steht das 2004 eröffnete Borussia-Stadion inmitten des vereinseigenen Geländes. In unmittelbarer Nähe befindet sich

der Hockey-Park des Deutschen Hockey-Bundes.

Der Nordpark stellt den nördlichen Teil eines ehemaligen Militärgeländes dar, in dem die britische Rheinarmee noch bis 1996 ansässig war, südlich der Gladbacher Straße ist die britische Army auch heute noch vertreten.

Der Borussia-Park umfasst 264.000 Quadratmeter und enthält das neue Fußballstadion (mit rund 54.000 Plätzen), das Verwaltungsgebäude, das Trainingsgelände und die vereinseigenen Parkplätze. Weitere Informationen sind unter www.borussia.de oder 01805/181900 (0,14€/Minute) erhältlich.

Darüber hinaus gibt es in und um Mönchengladbach natürlich noch vieles mehr zu besichtigen. Beispielhaft seien hier Bunter Garten, Schloss Wickrath, Dicker Turm und Klosterkirche Neuwerk, aber auch viele alte Gutshöfe und urige Dörfer genannt.

Über Clean-up-MG

Der Verein Clean-up-MG e.V. wurde 2002 von Mönchengladbacher Unternehmern mit dem Ziel gegründet, sich für ein sauberes Mönchengladbach zu engagieren.

Bürger übernehmen Verantwortung für ihre schöne Stadt und sind Vorbild für andere, Bewusstsein für ein sauberes, lebenswertes Mönchengladbach zu schaffen. „Sauberkeit und eine intakte Umwelt gehen uns alle an“. Dies sind die wesentlichen Voraussetzungen, sich in unserer Stadt wohl zu fühlen und die Lebensqualität in unserem Umfeld aufrecht zu erhalten.

Umweltschutz beginnt im Alltäglichen vor der eigenen Haustür und bedeutet die Sicherung der Zukunft unserer und der nachfolgenden Generationen. Dies muss unsere gesellschaftliche Aufgabe sein, die mit Leben zu füllen ist.

Um spielerisch Bewusstsein für Jung und Alt zu schaffen, unterstützen wir die Entwicklung des Umweltspiels „DRECK WEG!“. Wir hoffen, dass viele Menschen angeregt werden, über Sauberkeit und Umweltverschmutzung nachzudenken und als Paten von Clean-up-MG e.V. Verantwortung zu übernehmen.

Weitere Informationen sind auf der nächsten Seite zu finden.

Clean-up-MG wünscht viel Spaß bei der spielerischen Müllentsorgung und beim persönlichen Einsatz für ein sauberes Mönchengladbach.

Für ein sauberes Mönchengladbach suchen wir ehrenamtliche **Umweltpaten**

Suchen Sie es sich aus...

Ganz egal, ob für: **eine Straße, einen Platz, einen Spielplatz, einen Park, eine Belloo-Box.** Jeder kann helfen und Umweltpate werden:
Vereine, Gruppen, Kindergärten, Schulen, Firmen Einzelpersonen u.v.m..

Mach mit!



...und rufen Sie uns an!

- **Tel.: 0 21 61 / 82 37 97 85**
- oder besuchen Sie uns im Internet
- **www.clean-up-mg.de**

Aufgaben der Umweltpaten

- sorgen für die Sauberkeit einer von ihnen ausgewählten Grünfläche, eines Straßenzuges oder eines öffentlichen Platzes.
- pflegen und bestücken die "Belloo-Boxen" (Spenderboxen für Hundekot-Beutel).
- sammeln kleinere Abfallmengen, verstauen die Abfälle in bereitgestellten Säcken, melden die Abfallsäcke telefonisch der GEM zur Abholung.



Unterstützung durch die Initiative Clean-up-MG e.V. Bereitstellung von

- Müllsäcken
- Beuteln für die "Belloo-Boxen"
- Handschuhen
- Greifzangen
- Warnwesten (bei Bedarf)

● **Initiative Clean-up-MG e.V.** • c/o Vibro-Gruppe • Mozartstraße 19 • 41061 Mönchengladbach
Telefon 02161 / 82 37 97 85 • info@clean-up-mg.de • **www.clean-up-mg.de**