



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ECO ENTREPRENEUR BOX GAME



LICENSED UNDER CC BY-NC-ND 4.0. THIS MATERIAL IS AN OPEN EDUCATIONAL RESOURCE. YOU ARE FREE TO SHARE AND USE THIS GAME FOR EDUCATIONAL PURPOSES, PROVIDED THAT APPROPRIATE CREDIT IS GIVEN. COMMERCIAL USE AND DISTRIBUTION ARE STRICTLY PROHIBITED.

SZ
bildung



AGE: 12+
PLAYERS: 2-4.
DURATION: 30-45 MIN.



Erasmus+

START
 (SELECT PRODUCT)
 START (PRODUKT WÄHLEN)
 BAŞLA (ÜRÜN SEÇ VE BAŞLA)

+ 20

ACCESSIBILITY
 BARRIEREFREIHEIT
 ERİŞİLEBİLİRLİK

QUALITY CHECK
 QUALITÄTSKONTROLLE
 KALİTE KONTROLÜ

MARKET READY
 MARKTREIF
 PAZARA HAZIR

ECO ENTREPRENEUR

ECO-ENTREPRENEURS
 GREEN ECONOMY

**OKO UNTERNEHMER
 EKO GİRİŞİMCİ**

SOCIAL RESPONSIBILITY
 SOZIALE
 VERANTWORTUNG
 SOSYAL SORUMLULUK



IDENTIFY THE PROBLEM
 DAS PROBLEM
 ERKENNEN
 SORUNU BELİRLE



EU ETHICS AND RESPONSIBILITY
 EU ETHİK UND
 VERANTWORTUNG
 AB ETİK VE SORUMLULUK

EU Flag

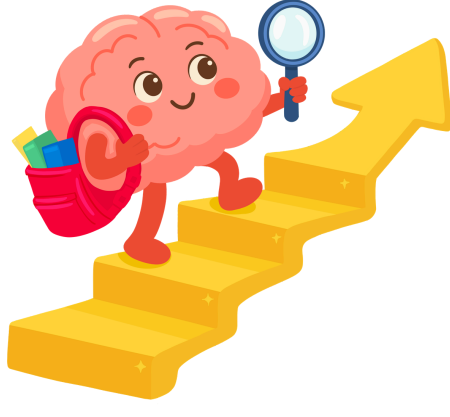
ECO DEVELOPMENT
 ÖKO VERBESSERUNG
 EKO GELİŞTİRME

DIGITAL UPGRADE
 DİJİTALE
 VERBESSERUNG
 DİJİTAL GELİŞTİRME

PROMOTION
 WERBUNG
 TANITIM

CUSTOMER TEST
 KUNDENTEST
 MÜŞTERİ TESTİ

FIND THE IDEA
 DIE IDEE FINDEN
 FİKRİ BUL



RULE CHECK
 REGELKONTROLLE
 KURAL KONTROLÜ

PRODUCT DESIGN
 PRODUKTDESIGN
 ÜRÜN TASARIMI

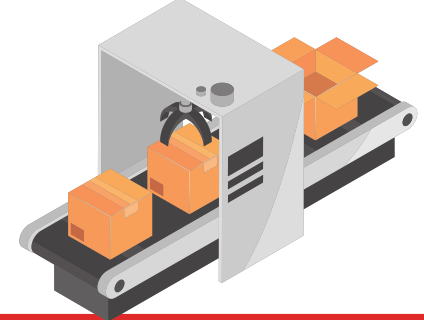


SALES
 VERKAUF
 SATIŞ

SUSTAINABILITY CHECK
 NACHHALTIGKEITSKONTROLLE
 SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK KONTROLÜ

Checkmark icon

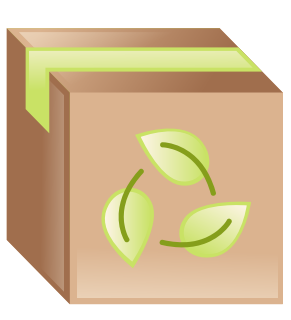
PRODUCTION
 PRODUKTION
 ÜRETİM



ENERGY CHOICE
 ENERGIEWAHL
 ENERJİ SEÇİMİ



PACKAGING
 VERPACKUNG
 AMBALAJ



BRANDING
 MARKENBILDUNG
 MARKALAŞMA



INVESTOR
 INVESTOR
 YATIRIMCI

+ 20

ECO ENTREPRENEUR BOX GAME

USER GUIDE AND RULES

Eco Entrepreneur Game is an educational board game designed to help players build, develop, and present an eco digital business idea. Each player begins by creating a business concept through four start up cards and then advances through the board by drawing cards that match the color of the space they land on. The game combines entrepreneurship, sustainability, ethics, technology, and market thinking in one structured learning experience.

Objective of the Game

The objective of the game is to develop a strong, creative, and responsible business idea and reach the final Eco Entrepreneur space with the highest success level. Players improve their product, respond to challenges, gain or lose coins, and strengthen their position through decisions and card outcomes.

Game Components

The game includes one board, player tokens, coin pieces, four start up card categories, and four color based game card categories.

The four start up card categories are:

- Technology Card
- Material Card
- Value Card
- Market Card

The four color based game card groups are:

- Blue cards
- Red cards
- Green cards
- Yellow cards

Each color based deck contains positive or negative developments that affect the player's business journey. This structure is visible in the prepared card files, where different colors correspond to different types of outcomes such as technical support, production errors, eco certificates, carbon tax, viral success, ethical breaches, and customer related outcomes.

Number of Players and Duration

The game is suitable for 2 to 4 players and is designed for ages 12 and above. The estimated duration is 30 to 45 minutes.

Game Setup

Each player chooses one token and places it on the Start space.

Each player receives 20 coins.

At the Start space, each player selects one card from each of the following categories:

- one Technology Card
- one Material Card
- one Value Card
- one Market Card

These four cards define the player's business idea.

For example, a player may select:

- Technology Card: QR Code System
- Material Card: Recycled Cardboard
- Value Card: Eco Friendly
- Market Card: Gift Market

This combination creates a business idea such as an eco friendly gift product made from recycled cardboard and supported by a QR code feature.

How the Game Works

There is no dice in this game.

Players move through the board by following the game path. When a player reaches a colored space, the player draws one card from the deck that matches the color of that space.

The rule is simple:

- blue space, draw a blue card
- red space, draw a red card
- green space, draw a green card
- yellow space, draw a yellow card

The player reads the card and immediately applies the result.

A card may instruct the player to gain coins, lose coins, skip a turn, move forward, or move backward. Examples from the prepared card set include:

- AI Support, gain 10 coins
- Cyber Attack, pay 10 coins
- Machine Breakdown, pay 10 coins for repair
- Solar Power, gain 10 coins
- Carbon Tax, pay 10 coins
- Viral Success, gain 15 coins
- Ethical Breach, pay 10 coins and skip 2 turns.

Meaning of the Four Start Up Cards

Technology Card defines the technical feature, digital support, or production tool connected to the product.

Material Card defines the physical material used to build the product.

Value Card defines the ethical, environmental, or social principle behind the product.

Market Card defines the target market or customer group of the product.

These four cards remain with the player throughout the game and represent the player's business identity.

Special Spaces

Start

At the Start space, the player selects the four start up cards and receives 20 coins.

Investor

When a player reaches the Investor space, the player receives the fixed investor reward shown on the board. In the current design, this reward is 20 coins.

Eco Entrepreneur

This is the final space. No card is drawn here. The player presents the final business idea.

Winning the Game

The recommended winning system is as follows: The game ends when one or more players reach the final Eco Entrepreneur space.

Among the players who complete the path, the player with the highest total number of coins wins. If preferred, the first player to reach the final space may also be declared the winner. However, the coin based system is more suitable because it rewards both progress and strategic success.

Bankruptcy Rule

If a player loses all coins, the player does not leave the game. Instead, the player returns to the previous major space and restarts with 5 coins. This rule keeps all players active until the end.

Educational Value

The game supports entrepreneurial thinking, sustainable design, product development, market awareness, ethics, accessibility, and problem solving. It is suitable for classrooms, workshops, and project based learning activities.

ECO ENTREPRENEUR BOX GAME

SPIELANLEITUNG

ECO ENTREPRENEUR GAME

Spielbeschreibung

Eco Entrepreneur Game ist ein pädagogisches Brettspiel, das den Spielern hilft, eine öko digitale Geschäftsidee zu entwickeln, auszubauen und zu präsentieren. Jeder Spieler erstellt zu Beginn mithilfe von vier Startkarten eine Geschäftsidee und bewegt sich anschließend über das Spielfeld, indem er Karten zieht, die zur Farbe des jeweiligen Feldes passen. Das Spiel verbindet Unternehmertum, Nachhaltigkeit, Ethik, Technologie und Marktdenken in einer strukturierten Lernerfahrung.

Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, eine starke, kreative und verantwortungsvolle Geschäftsidee zu entwickeln und das letzte Feld Eco Entrepreneur mit dem höchsten Erfolg zu erreichen. Die Spieler verbessern ihr Produkt, reagieren auf Herausforderungen, gewinnen oder verlieren Münzen und stärken ihre Position durch Entscheidungen und Kartenergebnisse.

Spielmaterial

Das Spiel enthält ein Spielbrett, Spielfiguren, Münzen, vier Kategorien von Startkarten und vier farbige Kartengruppen.

Die vier Startkarten sind:

Technology Card
Material Card
Value Card
Market Card

Die vier farbigen Kartengruppen sind:

blaue Karten
rote Karten
grüne Karten
gelbe Karten

Jede farbige Kartengruppe enthält positive oder negative Ereignisse, die den Geschäftsweg des Spielers beeinflussen. In den vorbereiteten Kartenseiten sind zum Beispiel technische Unterstützung, Produktionsfehler, Öko Zertifikate, CO2 Steuer, viraler Erfolg, ethische Verstöße und kundenbezogene Ergebnisse enthalten.

1. Spielerzahl und Dauer

Das Spiel ist für 2 bis 4 Spieler geeignet und für Kinder ab 12 Jahren empfohlen. Die Spieldauer beträgt etwa 30 bis 45 Minuten Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld.

Jeder Spieler erhält 20 Münzen.

Auf dem Startfeld wählt jeder Spieler je eine Karte aus den folgenden Kategorien:

eine Technology Card
eine Material Card
eine Value Card
eine Market Card

Zum Beispiel:

Technology Card: QR Code System

Material Card: Recycled Cardboard

Value Card: Eco Friendly

Market Card: Gift Market

Aus dieser Kombination entsteht zum Beispiel eine umweltfreundliche Geschenkidee aus recyceltem Karton mit QR Code Funktion.

Spielablauf

In diesem Spiel gibt es keinen Würfel.

Die Spieler bewegen sich entlang des Spielpfads. Wenn ein Spieler auf einem farbigen Feld landet, zieht er eine Karte aus dem Kartensatz mit derselben Farbe.

Die Grundregel lautet:

blaues Feld, blaue Karte ziehen

rotes Feld, rote Karte ziehen

grünes Feld, grüne Karte ziehen

gelbes Feld, gelbe Karte ziehen

Der Spieler liest die Karte vor und setzt das Ergebnis sofort um.

Eine Karte kann zum Beispiel dazu führen, dass der Spieler Münzen gewinnt, Münzen verliert, eine Runde aussetzt, vorgeht oder zurückgeht. Beispiele aus dem vorhandenen Kartensatz sind:

AI Support, 10 Münzen erhalten

Cyber Attack, 10 Münzen zahlen

Machine Breakdown, 10 Münzen Reparaturkosten

Solar Power, 10 Münzen erhalten

Carbon Tax, 10 Münzen Steuer zahlen

Viral Success, 15 Münzen erhalten

Ethical Breach, 10 Münzen zahlen und 2 Runden aussetzen.

Bedeutung der vier Startkarten

Technology Card bestimmt die technische Funktion, die digitale Unterstützung oder das Produktionswerkzeug des Produkts.

Material Card bestimmt das Material, aus dem das Produkt hergestellt wird.

Value Card bestimmt das ethische, ökologische oder soziale Prinzip des Produkts.

Market Card bestimmt den Zielmarkt oder die Zielgruppe des Produkts.

Diese vier Karten bleiben während des ganzen Spiels

Besondere Felder

Start

Auf dem Startfeld wählt der Spieler die vier Startkarten und erhält 20 Münzen.

Investor

1. Wenn ein Spieler das Feld Investor erreicht, erhält er die feste Investorenbelohnung, die auf dem Brett angegeben ist. Im aktuellen Entwurf sind dies 20 Münzen.

Eco Entrepreneur

Dies ist das letzte Feld. Hier wird keine Karte gezogen. Der Spieler präsentiert seine endgültige Geschäftsidee.

Spielende und Sieger

Die empfohlene Regel ist:

Das Spiel endet, wenn ein oder mehrere Spieler das Feld Eco Entrepreneur erreichen.

Von den Spielern, die das Ziel erreicht haben, gewinnt der Spieler mit der höchsten

Gesamtzahl an Münzen.

Falls gewünscht, kann auch der erste Spieler, der das Zielfeld erreicht, als Sieger bestimmt werden. Das Münzsystem ist jedoch sinnvoller, weil es sowohl Fortschritt als auch Strategie belohnt.

Insolvenzregel

Wenn ein Spieler alle Münzen verliert, scheidet er nicht aus dem Spiel aus. Stattdessen kehrt er zum vorherigen großen Feld zurück und beginnt mit 5 Münzen erneut. So bleiben alle Spieler bis zum Spielende aktiv.

Pädagogischer Wert

Das Spiel fördert unternehmerisches Denken, nachhaltiges Design, Produktentwicklung, Marktverständnis, Ethik, Barrierefreiheit und Problemlösung. Es eignet sich für Unterricht, Workshops und projektorientiertes Lernen.

ECO ENTREPRENEUR BOX GAME

KULLANIM VE OYNAMA KILAVUZU

ECO ENTREPRENEUR GAME

Oyun Tanımı

Eco Entrepreneur Game, oyuncuların çevre dostu ve dijital bir iş fikri kurmasını, geliştirmesini ve sunmasını sağlayan eğitsel bir kutu oyunudur. Her oyuncu oyuna dört başlangıç kartı seçerek başlar. Daha sonra oyuncu, geldiği kutunun rengine göre ilgili desteden kart çekerek tahtada ilerler. Oyun, girişimcilik, sürdürülebilirlik, etik, teknoloji ve pazar düşüncesini aynı yapıda bir araya getirir.

Oyunun Amacı

Oyunun amacı, güçlü, yaratıcı ve sorumlu bir iş fikri geliştirerek son kutu olan Eco Entrepreneur alanına ulaşmak ve oyunu en yüksek başarı düzeyiyle tamamlamaktır. Oyuncular ürünlerini geliştirir, sorunlarla karşılaşır, coin kazanır veya kaybeder ve stratejik olarak ilerler.

Oyun İçeriği

Oyun bir tahta, piyonlar, coin parçaları, dört başlangıç kartı kategorisi ve dört renkli oyun kartı grubundan oluşur.

Dört başlangıç kartı şunlardır:

- Technology Card
- Material Card
- Value Card
- Market Card

Dört renkli oyun kartı grubu şunlardır:

- mavi kartlar
- kırmızı kartlar
- yeşil kartlar
- sarı kartlar

Her renkli deste, oyuncunun iş yolculuğunu etkileyen olumlu veya olumsuz sonuçlar içerir. Hazırlanan kart setlerinde teknik destek, üretim hatası, eko sertifika, karbon vergisi, viral başarı, etik ihlal ve müşteri ile ilgili sonuçlar yer almaktadır.

Oyuncu Sayısı ve Süre

Oyun 2 ile 4 oyuncu için uygundur ve 12 yaş üzeri için önerilir. Ortalama oyun süresi 30 ile 45 dakikadır.

Oyun Kurulumu

Her oyuncu bir piyon seçer ve Start kutusuna yerleştirir.

Her oyuncu 20 coin alır.

Start kutusunda her oyuncu şu kategorilerden birer kart seçer:

- bir Technology Card
- bir Material Card
- bir Value Card
- bir Market Card

Bu dört kart, oyuncunun iş fikrini oluşturur.

Örneğin:

- Technology Card: QR Code System
- Material Card: Recycled Cardboard
- Value Card: Eco Friendly
- Market Card: Gift Market

Bu kombinasyon, geri dönüştürülmüş kartondan üretilen, QR kod destekli ve çevre dostu bir hediyelik ürün fikri oluşturur.

Oyun Nasıl Oynanır

Bu oyunda zar yoktur.

Oyuncular oyun yolunda sırayla ilerler. Bir oyuncu hangi renkte kutuya gelirse, aynı renkteki desteden bir kart çeker.

Temel kural şudur:

- mavi kutu, mavi kart çek
- kırmızı kutu, kırmızı kart çek
- yeşil kutu, yeşil kart çek
- sarı kutu, sarı kart çek

Oyuncu kartı sesli okur ve kartta yazan sonucu hemen uygular.

Kartlar şu tür sonuçlar verebilir:

- coin kazan
- coin kaybet
- 1 tur bekle
- ileri git
- geri git

Hazırlanan kart setlerinde şu örnekler yer almaktadır:

- AI Support, 10 coin kazan
- Cyber Attack, 10 coin öde
- Machine Breakdown, 10 coin tamir öde
- Solar Power, 10 coin kazan
- Carbon Tax, 10 coin vergi öde
- Viral Success, 15 coin kazan
- Ethical Breach, 10 coin öde ve 2 tur bekle.

Dört Başlangıç Kartının Anlamı

Technology Card ürünün teknik özelliğini, dijital desteğini veya üretim aracını belirler.

Material Card ürünün hangi malzemeden yapıldığını belirler.

Value Card ürünün çevresel, etik veya sosyal değerini belirler.

Market Card ürünün hitap ettiği pazar veya kullanıcı grubunu belirler.

Bu dört kart oyun boyunca oyuncuda kalır ve iş fikrinin temel kimliğini oluşturur. Özel Kutular

Start

Oyuncu burada dört başlangıç kartını seçer ve 20 coin ile oyuna başlar.

Investor

Oyuncu Investor kutusuna geldiğinde tahtada belirtilen sabit yatırım ödülünü alır. Mevcut tasarımda bu ödül 20 coin olarak gösterilmektedir.

Eco Entrepreneur

Bu final kutusudur. Burada kart çekilmez. Oyuncu son iş fikrini sunar.

Oyunun Sonu ve Kazanan

Önerilen sistem şudur:

Oyun, bir veya daha fazla oyuncu Eco Entrepreneur kutusuna ulaştığında sona erer. Finale ulaşan oyuncular arasında en fazla coine sahip olan oyuncu kazanır.

İstenirse ilk ulaşan oyuncu da kazanan ilan edilebilir. Ancak coin temelli sistem daha uygundur çünkü hem ilerlemeyi hem stratejiyi ödüllendirir.

İflas Kuralı

Bir oyuncunun coini biterse oyundan çıkmaz. En yakın önceki büyük kutuya geri döner ve 5 coin ile oyuna yeniden devam eder. Bu kural, tüm oyuncuların oyunun sonuna kadar aktif kalmasını sağlar.

Eğitsel Değer

Oyun; girişimcilik düşüncesi, sürdürülebilir tasarım, ürün geliştirme, pazar farkındalığı, etik, erişilebilirlik ve problem çözme becerilerini destekler. Sınıf içi uygulamalar, atölyeler ve proje tabanlı öğrenme için uygundur.







