

# Mensch & Natur\*

## Ein Brettspiel über das Einfache, das schwer zu machen ist

"Mensch & Natur" ist ein Spiel für vier Spielerinnen\*\* im Alter ab 14 Jahren. Jede Spielerin lebt auf einem von vier Kontinenten und vertritt die Interessen des einzigen Unternehmens ihres Kontinents, das ein Industriezentrum mit Marktplätzen und eine Bank besitzt sowie über alle Rohstoffe und erforderlichen Arbeiter verfügt. Ihre Aufgabe ist es, für dieses Unternehmen großen Reichtum anzuhäufen: Das Geld, die wiederhergestellten Rohstoffe der Natur (die nur im Spiel auf den Bank-Feldern wirklich geschützt werden) und die angebotenen Produktions- und Lebensmittel auf den Marktplätzen.

Die Spielerinnen führen das Unternehmen als Kapitalgesellschaft von Kapitalisten und versuchen möglichst viel Geld mit dem Verkauf ihrer Produkte als Waren auf dem Markt zu verdienen. Sie spielen deshalb mit einem Kapitalisten als Kapital-Läufer auf dem Läufer-Plateau. Möchte eine von ihnen aber auch Wohlstand für alle Menschen und den Schutz der Natur, dann bemüht sie sich eine Genossenschaft zu gründen. Mit dieser kann sie ihre Ziele nämlich zunehmend ohne Marktwirtschaft mit geplanter Selbstversorgung

erreichen. Sie versucht deshalb auch einen Arbeiter als Läufer auf das Läufer-Plateau zu bekommen.

Im ersten von vier Handlungsabschnitten jeder Spielrunde bewegen die Spielerinnen mit Hilfe des Würfels ihren Läufer auf den Produktions- und Aktionsstufen "1" bis "4" des Läufer-Plateaus und setzen ihn auf das „Fort-



Vorspielkarte und maximale Warenangebote nach Produktion und Streiks

schritt“-Feld der nächsthöheren Stufe der industriellen Produktion und Waffentechnik oder auf das „Streik“-Feld derselben Stufe. Die Stufen legen die herstellbaren Warenmengen für die Marktplätze des Unternehmens fest sowie die 1 bis 4 Aktionspunkte für seine Stärke bei Militär-Aktionen.

In besonderen Situationen bleibt der Kapital-Läufer auf dem „Streik“-Feld stehen und muss gegen einen Arbeiter-Läufer ausgetauscht werden oder auch

\*) © Edition Sirene, 15518 Fürstenwalde – 2017 • Gesellschaftsspiel von Joachim Gesericke • alle Verwertungsrechte beim Autor • Meinungen und Fragen zum Spiel bitte senden an <[joges50@gmx.de](mailto:joges50@gmx.de)>

\*\*) Um den Lesefluss nicht zu beeinträchtigen wird hier und im folgenden Text zwar jeweils nur eine geschlechtliche Form verwendet, stets aber sind männliche, weibliche und andere Formen gleichermaßen mitgemeint.

umgekehrt. Es gibt im Spiel mehrere Möglichkeiten, diesen Läufertausch zu verhindern oder sogar noch zu fördern.

Im zweiten Handlungsabschnitt dürfen die Spielerinnen eine politische oder militärische Aktion machen. Sie versprechen sich davon verschiedene Vorteile und gehen deshalb auch das Risiko einer Zerstörung der Natur ein.

Im dritten Handlungsabschnitt kaufen sie Produktionsmittel und Lebensmittel ein, um das Unternehmen und die Menschen zu versorgen und ggf. die Natur zu schützen. Und im vierten Abschnitt müssen sie für ungenutzte Waren einen Natur-Rohstoff auf den Müllplatz werfen, gewinnen aber auch bei erfolgreichem Naturschutz einen neuen Natur-Rohstoff für ihr eigenes Unternehmen.

Das Spiel endet, wenn zu Beginn der Spielrunde, bei maximaler Produktion aller Industriezentren, eines davon für die Herstellung neuer Lebensmittel keine Natur-Rohstoffe von der Rohstoffquelle erhält bzw. erhalten würde oder einige Spielerinnen es durchgesetzt haben, dass auch der letzte Kapital-Läufer durch Streik gegen einen Arbeiter-Läufer ausgetauscht wird.

Jetzt zählen alle das Bargeld auf ihrer Bank und addieren dazu den Wert der dort geschützten Natur-Rohstoffe und den Wert der produzierten Waren auf ihren Marktplätzen. Nachdem die Kreditschulden an die Gläubigerinnen bezahlt worden sind, hat diejenige Spielerin gewonnen, deren Unternehmen über den größten Reichtum verfügt.

## Spielfiguren und Spielmittel

### 4 x 4 Arbeiter



sie setzen als Arbeiter-Läufer eine Öko-Sozial-Politik durch zum Wohle aller Menschen und vollständigen Schutz der Natur

### 4 Kapitalisten



sie setzen als Kapital-Läufer eine Profit-Politik durch, um ihren Luxuskonsum zu steigern auf Kosten von Mensch und Natur

### 48 Lebensmittel



zugleich auch Natur-Rohstoffe für alle Lebens- und Luxusmittel und Mittel zum Schutz der Natur (16 x 1er, 8 x 2er, 4 x 4er)

### 32 Produktionsmittel



zugleich auch Rohstoffe für die Produktionsmittel (12 x 1er, 10 x 2er)

### 360 Mrd.\$ Bargeld



je 20 x 10 Mrd.\$, 5 Mrd.\$, 2 Mrd.\$ und 1 Mrd.\$

### 4 x 8 Kreditverträge



über 20 Mrd.\$ für mindestens 2 Spielrunden

### 4 Würfel



farbige Produktions- und Aktionswürfel

### 52 Ereigniskarten



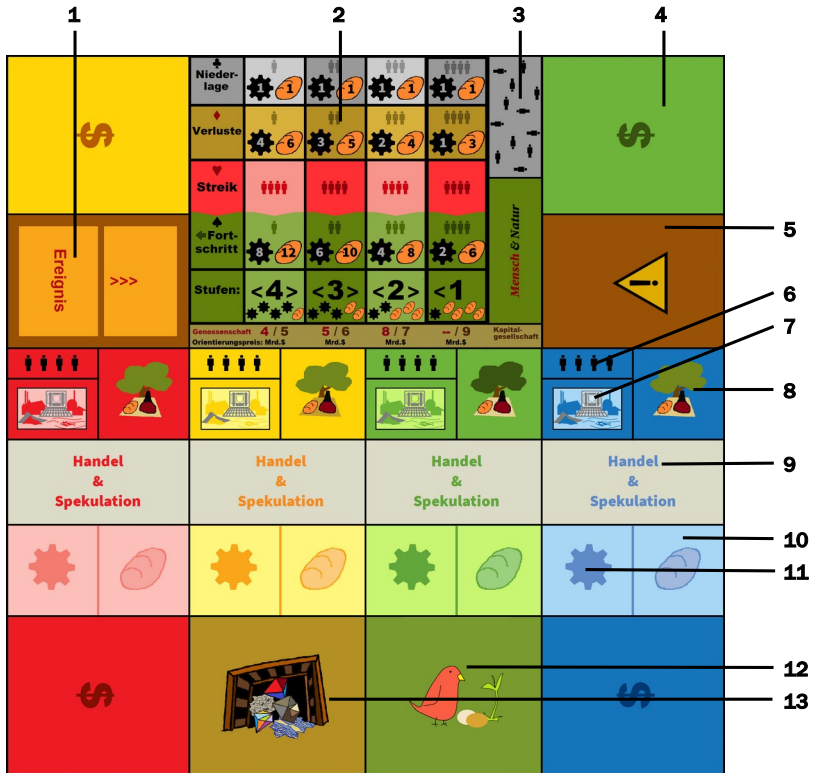
Die Poker-Karten und 1 Joker als Vorspielkarte sind ein Provisorium (siehe Muster für Ereigniskarten).

### Spielbrett

### Spielregeln

### 4 Muster für Ereigniskarten

# Spielbrett



- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>1 Feld für Ereigniskarten mit Ablagefeld</li> <li>2 Läufer-Plateau (s. S. 6)</li> <li>3 Arbeitsmarkt für Ausgegrenzte ohne Lohn</li> <li>4 Bank-Felder für Geld und neue Rohstoffe</li> <li>5 Müllplatz für zerstörte Natur-Rohstoffe</li> <li>6 Arbeitsplätze der Industriezentren</li> <li>7 Maschinenhallen der Industriezentren</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>8 Konsum- und Naturschutzfelder</li> <li>9 Freie Handels- und Spekulationsfelder</li> <li>10 Marktplätze für Lebensmittelverkauf</li> <li>11 Marktplätze für Produktionsmittelverkauf</li> <li>12 Rohstoffquelle für Lebensmittel</li> <li>13 Rohstoffquelle für Produktionsmittel</li> </ul> |
|---|--|

**Zu Spielbeginn** werden den Spielerinnen die Figuren und Spielmittel nach Spielfarbe zugeteilt:

Die **Kapitalisten** stehen auf dem Läufer-Plateau („Fortschritt“-Feld der Stufe „1“) und die **Arbeiter** auf ihren Arbeitsplätzen. **90 Mrd.\$** (5 Münzen von jeder Sorte) liegen auf den Bank-Feldern.

**1 Produktionsmittel** steht in jeder Maschinenhalle, **5 Lebensmittel** liegen auf jedem Konsumfeld und der Rest auf den Rohstoffquellen. Alle bekommen ihren **Würfel** und die **Kreditverträge**.

Die **Ereigniskarten** liegen gemischt, verdeckt und ohne Joker als Vorspielkarte auf dem „Ereignis“-Feld.

# Die vier Handlungsabschnitte einer Spielrunde

## 1. Produktion • Streiks

Zuerst vergleichen alle Spielerinnen die **Anzahl der Produktionsmittel** in ihrer Maschinenhalle mit der **Produktionsstufenzahl** ihres Läufers und setzen ihn ggf. auf die passende Stufe. Dann prüfen sie, ob auch die **5 bzw. 8 Lebensmittel** auf ihrem Konsumfeld liegen und die **notwendigen Arbeiter** auf ihren Arbeitsplätzen stehen. Wenn nicht, so stellen sie die fehlenden **versorgten Arbeiter ein** oder sie **entlassen die unversorgten** und schieben ihren Läufer auf das „**Niederlage**“-Feld (s. S. 7 „*unvollständige Bedarfsdeck.*“).

**Dann wirft die VorspielerIn ihren Würfel.**

**Bei 3 – 6 Punkten** setzt sie ihren Läufer auf das „**Fortschritt**“-Feld der nächsthöheren Produktionsstufe. **Statt auf Stufe “5“**, müssen jetzt alle anderen mit ihrem Läufer einen **Korrekturzug** in Richtung Stufe “1“ machen (s. dazu auf S. 6 Nr. 10).

**Bei 1 – 2 Punkten** schiebt sie ihren Läufer auf das „**Streik**“-Feld derselben Stufe. **Steht dieser bereits darauf**, dann macht sie jetzt einen **Läufertausch** (s. dazu S. 7).

Nach dem Würfeln wird, unter Ausschluss der aktuellen Vorspielerin, diejenige neue Vorspielerin, die zuerst die meisten Punkte gewürfelt hat. Sie legt die **Vorspielkarte** am unteren Rand des Spielbretts zu ihrer eigenen Spielfarbe.

Alle legen jetzt die neuen Waren, passend zur Produktionsstufe ihres Läufers, auf ihre Marktplätze und die übrigen Produkte auf die Rohstoffquellen. Mit jedem **fehlenden notwendigen Arbeiter** werden weniger Produkte hergestellt:

In den **Kapitalgesellschaften**

auf Stufe “1“ = - 2 Produkte,

auf Stufe “2“ = - 4 Produkte,

auf Stufe “3“ = - 8 Produkte,

auf Stufe “4“ = - 20 = 0 Produkte und

in den **Genossenschaften** jeweils - 25 % der maximal möglichen Produkt-Menge.

## 2. Aktionen • Ereignisse

Alle Spielerinnen nehmen sich eine **Ereigniskarte für politische Aktionen** oder Gegenaktionen, die sie auch einer anderen Spielerin übergeben können. Jede Spielerin darf jetzt **einmal eine politische Aktion** eröffnen und jede mit einer Kapitalgesellschaft auch alternativ dazu eine **Militär-Aktion** (s. S. 8). Diejenige, die keine Aktion eröffnen will, muss dafür zum Vorteil für Ausgegrenzte und Natur **1 Produktionsmittel** und **2 Lebensmittel** auf die Rohstoffquelle zurücklegen.

Will die Spielerin eine **Militär-Aktion** machen, dann legt sie **1 Lebensmittel** von der Rohstoffquelle, notfalls auch vom eigenen Marktplatz, symbolisch als zerstörte Natur auf den Müllplatz und nennt das gegnerische Ziel-Unternehmen. Beide Kämpferinnen, deren Unterstützerin oder auch die unparteiischen Spekulantinnen dürfen jetzt **10 Mrd.\$** auf das Spekulationsfeld des Ziel-Unternehmens einzahlen und dafür dann auch ihren **Aktionswürfel** werfen.

Für eine Militär-Aktion wirft die **Angreiferin ihren Würfel diesmal** ungeachtet der Vorspielregel **zuerst** und alle Unterstützerinnen oder unparteiischen Spekulantinnen folgen ihr im Uhrzeigersinn. Diejenige von ihnen, welche die **meisten Würfelpunkte zuerst** geworfen hat, **kassiert das Geld** auf dem Spekulationsfeld des Ziel-Unternehmens.

Nachdem die Ereigniskarten für eine politische Aktion und Gegenaktion eingesetzt oder die Würfel für eine Militär-Aktion gefallen sind, folgen darauf stets sofort die auf den Ereigniskarten bzw. auf Seite 8 unter „**Militär-Aktionen**“ genannten Ereignisse. Nach der letzten Aktion werden auch die ungenutzten Ereigniskarten auf das Ablagefeld gelegt.

### 3. Markt • Konsum • Investitionen

Die **Genossenschaften** legen zuerst die **4 Lebensmittel** für die Selbstversorgung ihrer Arbeiter möglichst **vom eigenen Marktplatz** auf ihr Konsumfeld. Ab der Stufe "2" aufwärts holen sie sich auch noch das **2., 3. und 4. Produktionsmittel vom eigenen Marktplatz** in die Maschinenhalle ihres Industriezentrums.

Alle Spielerinnen machen jetzt ihre **Einkäufe** für das Industriezentrum und Konsumfeld oder kaufen sogar wie ein Großhandelsunternehmen beliebig viele Waren mehr für ihr Handlungsfeld ein. Zum Weiterverkauf der Waren auf den Handlungsfeldern sind sie allerdings **nicht mehr verpflichtet**. Bei jedem Kauf werden die Preise\* neu ausgehandelt.

Die Verkäuferinnen legen die bestellten Waren auf das **Handlungsfeld** der Käuferin. Diese zahlt ihnen die Preise und legt von den Lebensmitteln die **gewünschte Anzahl** auf das Konsumfeld und von den Produktionsmitteln die bis zur **maximal erforderlichen und zulässigen Anzahl** in die Maschinenhalle ihres Industriezentrums. Ist ihre Nachfrage befriedigt oder werden ihr keine weiteren Waren angeboten, dann beginnt die nächste Spielerin mit dem Einkauf zur Versorgung ihres Unternehmens und des Kontinents.

Um zu Beginn der kommenden Runde ihren zurückgebliebenen Läufer, der sich nicht an vorderster Stelle auf dem Läufer-Plateau befindet, auf das gleiche Situationsfeld der nächsthöheren Produktionsstufe vorziehen zu können, darf die Spielerin **noch einmal die gleiche Menge Produktionsmittel** in die Maschinenhalle ihres Industriezentrums stellen.

\*) Alle Spielerinnen sollten ihre Waren möglichst nicht unter dem Orientierungspreis verkaufen (siehe auf Abb. S. 6 die zwei farbigen Milliardenbeträge unter jeder Stufe) und für ihre 20 Mrd.\$-Kredite nicht weniger als 4 Mrd.\$ Zinsen verlangen.

### 4. Ökologische Bilanz • Kredite

Liegt jetzt auch nur noch **eine ungenutzte Ware** auf den Marktplätzen oder Handlungsfeldern, so gilt dieses Produkt als überflüssig und zugleich auch als umweltschädlich. Für alle umweltschädlichen Produkte zusammen wird deshalb **1 Lebensmittel** symbolisch als zerstörte Natur auf den **Müllplatz** geworfen.

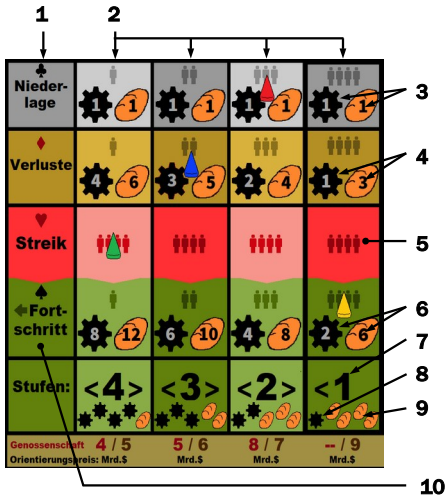
Jede Genossenschaft oder Kapitalgesellschaft, die auf dem Konsumfeld mit **4 Lebensmitteln** ihre 4 Arbeiter bzw. auch die **Ausgegrenzten\*\*** versorgt und mindestens mit weiteren **4 Lebensmitteln** die Natur erfolgreich schützt, erhält **1 Lebensmittel vom Müllplatz** oder, wenn dort keine vorhanden sind, auch jedes beliebig andere als **neuen Rohstoff** auf ihr Bank-Feld. Diese neuen Rohstoffe dürfen nicht mehr von den Bank-Feldern entfernt werden und können deshalb auch nur an andere Bank-Felder weiterverkauft werden.

Die Kredit-Gläubigerinnen dürfen die **Zinsen kassieren** und die Schuldnerinnen die Kredite nach einer zweiten Runde wieder zurückzahlen oder die Zinsen neu aushandeln. Wenn eine Spielerin Geld benötigt, dann sollte sie jetzt bei einer anderen Bank einen Kredit aufnehmen.

Die Spielrunde ist beendet und die **nächste Runde kann beginnen**. Das Spiel dauert meist 6 bis 12 Runden. Durch das Verlegen einiger Lebensmittel von der Rohstoffquelle auf den Müllplatz oder umgekehrt kann das Spiel verkürzt bzw. zusätzlich verlängert werden.

\*\*) Hierbei zählen auch die Lebensmittel und das Naturschutzmittel auf den Arbeitsplätzen mit, welche die Lohnarbeiter der Kapitalgesellschaft durch politische Streiks abgerungen haben. Die Kapitalgesellschaft bräuchte daher in diesem Fall für einen erfolgreichen Naturschutz nur noch weitere 3 Naturschutzmittel dazuzukaufen.

# Läufer-Plateau



- 1) Vier Anzeigeflächen mit den Namen der Situationsfelder und den ihnen zugeordneten Symbolen der Ereigniskarten für politische Aktionen.
- 2) **Situationsfelder** der 4 Stufen für Produktionsleistung und militärische Stärke
- 3) Wenn der Läufer wegen einer verlorenen **Militär-Aktion** auf ein „**Niederlage**“-Feld geschoben wird, dann müssen so viele Waren auf seinen Marktplätzen vernichtet werden, dass dort weniger als bei „Verluste“ doch zumindest jeweils **1 Ware** noch für den Verkauf liegen bleibt.

Auf dem „Niederlage“-Feld erhält der Läufer **keine Aktionspunkte** für Militär-Aktionen (siehe Nr. 7 und auf S. 8 „Militär-Aktionen“) und darf bei der nächsten Produktion von dort auch nur auf das „**Fortschritt**“-Feld seiner **aktuellen Stufe** geschoben werden.

- 4) Wird der Läufer nach einer Militär-Aktion auf ein „**Verluste**“-Feld geschoben, dann müssen jeweils so viele Waren vernichtet werden, dass die darauf angezeigten Warenmengen auf den Marktplätzen seines Unternehmens liegen bleiben.
- 5) Muss der Läufer bei der Produktion auf ein „**Streik**“-Feld gesetzt werden, so wird er ebenfalls nur auf das Feld **seiner aktuellen Stufe** geschoben.
- 6) Ganz gleich, ob der Läufer bei der Produktion auf „**Fortschritt**“ oder „**Streik**“ gesetzt wird, auf den beiden Marktplätzen seines Unternehmens werden **dieselben** für seine Stufe angezeigten **Warenmengen** angeboten.
- 7) **Produktionsstufenzahl** und **Aktionspunkte** für Militär-Aktionen
- 8) Diese angezeigte Menge an **Produktionsmitteln** benötigen die Industriezentren aller Unternehmen auf den jeweiligen Produktionsstufen.  
- Ihre Zahl entspricht übrigens auch der Menge der von den Kapitalisten einforderebaren **Luxusmittel**.
- 9) Diese angezeigten **Lebensmittel** sind die erforderlichen Löhne, die eine Kapitalgesellschaft zahlen muss. Sie entsprechen der notwendigen Anzahl Lohnarbeiter in ihrem Industriezentrum.
- 10) Wenn ein Läufer auf der **Produktionsstufe** „4“ steht und auf dieses „**Fortschritt**“-Feld der nächsthöheren Stufe vorgezogen werden soll, dann müssen stattdessen alle anderen Spielerinnen sofort mit ihrem Läufer einen **Korrekturzug** um eine **Produktionsstufe in Richtung Stufe** „1“ auf das gleiche Situationsfeld machen und **einen ihrer Ausgegrenzten wieder einstellen**.

## Erläuterungen

### Produktion, Konsum und Naturschutz

Entsprechend der vom Läufer erreichten Produktionsstufe werden **1, 2, 3 bzw. 4 Produktionsmittel** im Industriezentrum benötigt. Mit jedem Produktionsmittel mehr und dafür je einem Arbeiter weniger werden im Industriezentrum 2 Produktionsmittel und 2 Lebensmittel mehr hergestellt. Den überflüssigen Arbeiter grenzt die **Kapitalgesellschaft** an den Arbeitsmarkt aus und ihre Kapitalisten fordern für den eingesparten Lohn noch zusätzlich **1 Luxusmittel** mehr. Die Spielerin muss **zuerst** die bei der Produktionsstufe des Läufers von den Kapitalisten **einforderbare Menge** Luxusmittel einkaufen. Mit den Lebensmitteln für die notwendigen Arbeiter sollten auf dem Konsumfeld stets **5 Lebensmittel** liegen.

Die **Genossenschaft** versorgt **zuerst** ihre 4 mitarbeitenden Genossenschaftsarbeiter. Auf ihrem Konsumfeld sollten deshalb mindestens **8 Lebensmittel** liegen, 4 Lebensmittel für ihre Arbeiter und alle weiteren für den Naturschutz.

### Markt und Selbstversorgung

Die Spielerin mit der **Kapitalgesellschaft** kauft **alle Produktionsmittel** und **Lebensmittel** immer auf dem Markt ein. Die mit der **Genossenschaft** kauft i.d.R. nur das **1. Produktionsmittel** und die **4 Naturschutzmittel**. Sie kann nämlich ihr Industriezentrum mit dem 2., 3. und 4. Produktionsmittel und ihre Arbeiter mit 4 Lebensmitteln aus den eigenen Marktbeständen versorgen.

### Marktregeln

1. Es darf keine Handelsware zu einem Preis über **10 Mrd.\$** verkauft werden.
2. Von den **Marktplätzen** müssen alle Waren bei Nachfrage verkauft werden, von den **Handelsfeldern** nicht.
3. Jede Spielerin darf auch beliebig viele **eigene Waren** für ihr Konsumfeld

und Industriezentrum nutzen. Sie verkauft dazu ihre Waren einer anderen Spielerin nur symbolisch, zahlt ihr den vereinbarten Gewinn und legt die Waren auf das eigene Konsumfeld und Industriezentrum.

### unvollständige Bedarfsdeckung

Befinden sich zu Beginn der Spielrunde **weniger Produktionsmittel** in der Maschinenhalle, als es die **Produktionsstufenzahl** des Läufers erfordert, dann wird der Läufer auf das gleiche Situationsfeld der passenden Produktionsstufe in Richtung Stufe **„1“** zurückgesetzt. Steht **kein Produktionsmittel** im Industriezentrum, so wird der Läufer auf das „Niederlage“-Feld der Stufe **„1“** geschoben.

Liegen auf dem Konsumfeld einer Kapitalgesellschaft **weniger als 5 Luxus- und Lebensmittel** oder auf dem einer Genossenschaft **weniger als 8 Lebens- und Naturschutzmittel**, dann werden sowohl der betreffende Läufer, der noch nicht darauf steht, auf das „Niederlage“-Feld seiner Stufe geschoben und ggf. die **Arbeiter ohne Lebensmittel-Lohn** an den Arbeitsmarkt ausgegrenzt.

### Läufertausch

**Steht ein Läufer auf „Streik“** und bleibt nach der Produktion auch darauf stehen, dann muss die Spielerin einen Läufertausch durchführen:

**Der Kapitalist** wird gegen einen Arbeiter ausgetauscht und auf dessen Arbeitsplatz gestellt. Die Kapitalisten arbeiten jetzt im Industriezentrum mit und werden über die Arbeiterlöhne mitversorgt.

**Der Arbeiter-Läufer** wird wieder gegen den Kapitalisten zurückgetauscht und auf seinen Arbeitsplatz gestellt. Die überflüssigen Arbeiter werden jetzt nicht mehr benötigt und die Kapitalisten können sich wieder den gewohnten Luxuskonsum leisten.

### **Ereigniskarten für politische Aktionen**

Die Ereigniskarte nennt das **Situationsfeld**, auf das die Spielerin einen Läufer ihrer Wahl jetzt schieben darf, auch den eigenen, und beschreibt die **politische Aktion** dazu. Die davon Betroffene kann mit ihrer eigenen Karte oder der einer anderen Spielerin sofort den Zug ihres Läufers korrigieren oder den Läufer der Angreiferin durch eine Gegenaktion ebenfalls verschieben. Jede Partei kann nur **eine** Ereigniskarte für diese politische Auseinandersetzung einsetzen.

### **Militär-Aktionen**

Jede Spielerin mit **Kapitalgesellschaft** darf an Stelle einer politischen Aktion, auch zusammen mit einer Unterstützerin, **eine** Militär-Aktion gegen ein gegnerisches Unternehmen eröffnen.

Die Spielerin mit **Genossenschaft** darf **keine** Militär-Aktionen eröffnen oder sich an einem Angriff beteiligen. Sie kann sich lediglich selber verteidigen oder allein ein anderes Unternehmen bei der Verteidigung unterstützen.

Die **Kampfstärke** einer Partei ergibt sich aus der Summe ihrer höheren geworfenen **Würfelpunkte** (1 - 6) plus der **Aktionspunkte** (1 - 4) des Läufers, der auf der höheren **Produktions- und Aktionsstufe** steht und sich nicht auf dem „Niederlage“-Feld befindet. Die stärkere Partei gewinnt die Militär-Aktion.

Die **Kämpferin der Siegespartei** schiebt den Läufer ihrer Gegnerin auf das „Niederlage“-Feld seiner Stufe und **vernichtet** so viele Waren auf ihren Marktplätzen, dass dort weniger als bei „Verluste“ doch zumindest jeweils **1 Ware** noch für den Verkauf liegen bleibt. Zusätzlich darf sie sich ggf. ihre **Vorspielkarte** aneignen.

Hat die **Kämpferin der Siegespartei** nur mit **1 Kampfpunkt** mehr gewonnen, dann wird auch ihr Läufer von der Verliererin auf das „Verluste“-Feld geschoben sowie der **Warenbestand** auf ihren Marktplätzen auf die dort angezeigten Mengen **reduziert**.

**Bleibt der Kampf unentschieden**, dann schieben sich beide Kämpferinnen gegenseitig nur ihre Läufer auf das „Verluste“-Feld und **reduzieren** die jeweiligen **Warenbestände** auf die dort angezeigten Mengen.

### **Reichtum am Spielende**

Nach begleichen aller Kredit-Schulden mit Bargeld oder Gebrauchswerten, sind das der **Geldbestand** auf den Bankfeldern, die **neuen Rohstoffe** im Wert von je 20 Mrd.\$ und die neu produzierten **Waren** im Wert von je 5 Mrd.\$.

### **Vorspielregel und Regel-Absprachen**

Die Vorspielerin spielt zuerst, dann müssen die anderen ihr im Uhrzeigersinn folgen.

**Die Spielerin, die gerade an der Reihe ist, handelt in eigener Regie allein. Die anderen Spielerinnen warten ab und reagieren nur, dürfen aber ggf. praktische Spielhilfen leisten.** Wenn gewünscht, dann darf auch eine Spielleiterin berufen werden.

Falls etwas nicht geregelt ist, dann müssen die Spielerinnen dazu **allgemeinverbindliche Absprachen** treffen, politische Gesetze beschließen oder **Verträge** untereinander abschließen.



## Muster der Ereigniskarten für politische Aktionen



### Läufer auf „Fortschritt“?

Es passiert nichts  
und dem Unternehmen geht es gut.



### Läufer auf „Streik“?

**2 Produktionsmittel** vom Marktplatz  
auf die Rohstoffquelle legen.

**1, 2, 3 bzw. 4 Lebensmittel** entspre-  
chend der Stufenzahl des Läufers auf  
das Industriezentrum legen. Das heißt:

**Die Kapitalgesellschaft** muss  
für jeden von ihr ausgegrenzten Arbeiter  
und für Naturschutz je **1 Lebensmittel**  
auf die Arbeitsplätze legen.

**Die Genossenschaft** muss die  
von den enteigneten Kapitalisten  
beanspruchbare Menge **Luxusmittel**  
in die Maschinenhalle  
legen.



### Läufer auf „Niederlage“?

**1 Produktionsmittel** vom Marktplatz  
auf die Rohstoffquelle legen.

**2 Lebensmittel** für die Versorgung der  
Ausgegrenzten und der Natur vom  
Marktplatz auf die Rohstoffquelle legen.

**Und die Spielerin mit dieser  
Ereigniskarte holt sich von den  
Marktplätzen zusätzlich:**

**1 Produktionsmittel** plus  
**2 Lebensmittel** zur notwendigen  
Bedarfsdeckung auf das eigene  
Industriezentrum und  
Konsumfeld.



### Läufer auf „Verluste“?

**1 Produktionsmittel** vom Marktplatz  
auf die Rohstoffquelle legen.

**2 Lebensmittel** für die Versorgung der  
Ausgegrenzten und der Natur vom  
Marktplatz auf die Rohstoffquelle legen.

