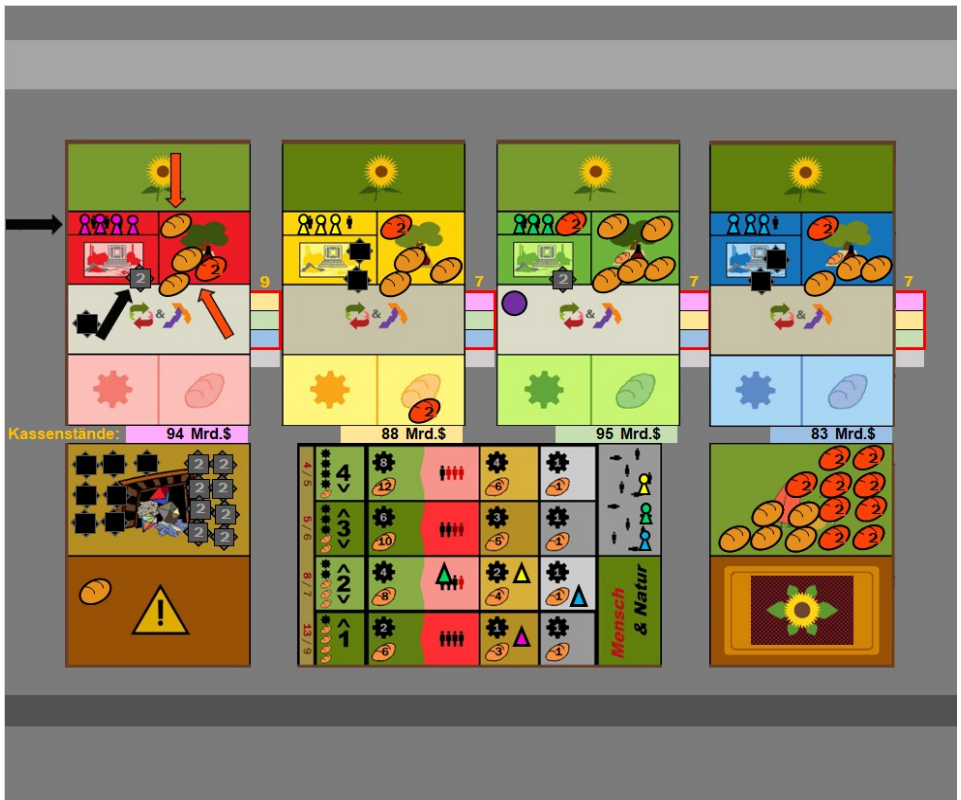


Mensch & Natur (3) Die zweite Spielrunde

1. Produktion

Jede Spielerin mit Kapitalgesellschaft achtet darauf, dass in ihrem Industriezentrum die Zahl der Arbeiter plus die Zahl der Maschinen und auf dem Konsumfeld die Anzahl der Luxusmittel und der Lebensmittel-Löhne jeweils wieder eine **Summe 5** ergeben.

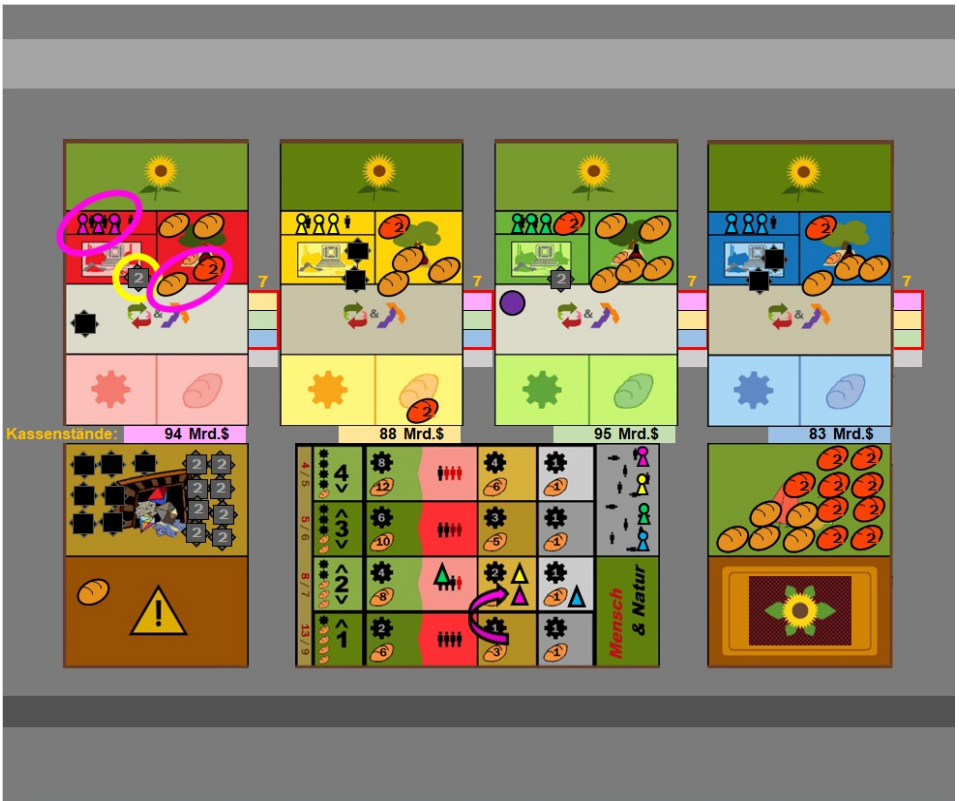
Bei ROT trifft das hier nicht zu. 4 Arbeiter stehen 2 Produktionsmitteln gegenüber.



Korrektur der Figuren vor der Produktion

Da bei ROT in der Maschinenhalle die Anzahl der Produktionsmittel auch auf 2 Stück erhöht werden konnte, muss nun der Läufer auf die **Stufe „2“** vorziehen und die Anzahl der Arbeiter auf den Arbeitsplätzen auf **3 Stück** reduziert werden. Der 4. Arbeiter verlässt seinen Arbeitsplatz, zieht auf den Arbeitsmarkt und erhält keinen Lohn.

3 Arbeiter benötigen auf dem Konsumfeld jetzt nur **3 Lebensmittel-Löhne** und der Unternehmer erhält deshalb ein **2. Luxusmittel** für seinen Konsum.

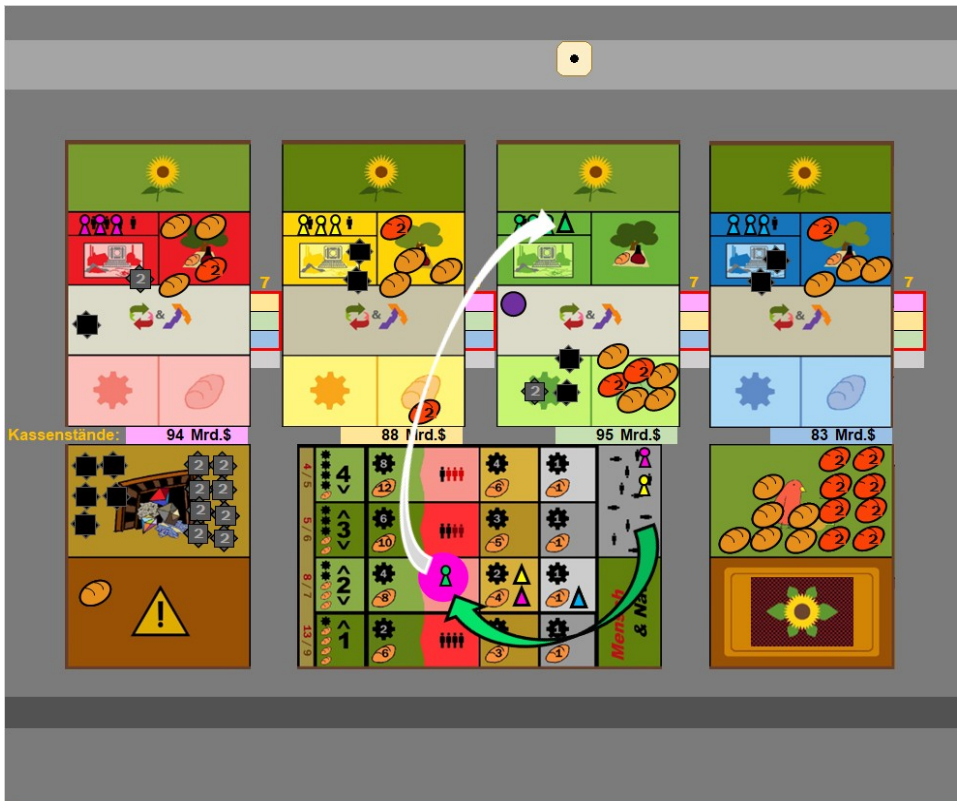


Produktion mit Streik und Läufertausch

GRÜN hat als Vorspielerin den ersten Würfel geworfen. Bei 1 oder 2 Würfelpunkten bedeutet das, dass der Läufer auf das „**Streik**“-Feld seiner Stufe gesetzt wird.

Da der grüne Läufer aber bereits auf dem „Streik“-Feld steht, muss GRÜN einen **Läufertausch** durchführen und die Kapitalgesellschaft in eine Genossenschaft umwandeln. Der Unternehmer arbeitet jetzt selber im Industriezentrum mit. Es besteht Vollbeschäftigung und einer der 4 Arbeiter wird zum Läufer.

GRÜN legt die maximal produzierbaren Waren auf die Marktplätze ihres Unternehmens. Das sind auf Stufe „2“ = **4 Produktionsmittel** plus **8 Lebensmittel**, wie auf dem Läufer-Plateau auch angezeigt.



Produktion mit Streik

BLAU hat den Würfel geworfen. Bei 2 Würfelpunkten wird der Läufer auf das „Streik“-Feld seiner Stufe gesetzt.

Da der blaue Läufer jetzt von einem anderen Situationsfeld auf das „Streik“-Feld seiner aktuellen Stufe zieht, ist noch kein Läufertausch möglich. Alles bleibt wie gehabt.

BLAU legt die maximal produzierbaren Waren auf die Marktplätze ihres Unternehmens. Das sind wie bei GRÜN die **4 Produktionsmittel** plus **8 Lebensmittel**.



Produktionsfortschritt auf Stufe „3“

ROT hat **3 Würfelpunkte** geworfen. Das bedeutet, dass der Läufer auf das „Fortschritt“-Feld der nächsthöheren **Stufe „3“** gesetzt und der **2. Arbeiter** auf den Arbeitsmarkt abgestellt wird.

ROT legt jetzt **6 Produktionsmittel** und **10 Lebensmittel** als maximal produzierbare Warenmengen auf die Marktplätze ihres Unternehmens.



Produktionsfortschritt und neue Vorspielerin

GELB hat **5 Würfelpunkte** geworfen. Deshalb wird auch ihr Läufer auf das „Fortschritt“-Feld der nächsthöheren **Stufe „3“** gesetzt und ihr **2. Arbeiter** auf den Arbeitsmarkt abgestellt.

GELB legt die **6 Produktionsmittel** und **10 Lebensmittel** auf die Marktplätze ihres Unternehmens.

Weil GELB als letzte Spielerin auch die höchste Zahl an Würfelpunkten geworfen hat, darf sie sich jetzt die Vorspielmarke auf ihr Handelsfeld legen.



2. Aktionen

Alle Parteien nehmen sich jetzt wieder eine Ereigniskarte vom Ereignisfeld.

Nur die Anweisungen der aufgenommenen Ereigniskarten sind für eine politische Aktion maßgeblich.

Politische Aktion „Streik“

GELB beginnt als Vorspielpartei mit einer politischen Aktion gegen sich selbst.

Sie darf ihren eigenen Läufer auf das „Streik“-Feld schieben und muss dann aber auch die Anweisungen ihrer Ereigniskarte befolgen (siehe Karte rechts).

Läufer auf „Streik“?

2 Produktionsmittel vom Marktplatz auf die Rohstoffquelle legen und

1, 2, 3 bzw. 4 Lebensmittel, laut der Stufenzahl des Läufers, auf das Industriezentrum legen.

Das heißt:

Die Kapitalgesellschaft legt für jeden von ihr entlassenen Arbeiter und für den Naturschutz je **1 Lebensmittel** auf die Arbeitsplätze.

Die Genossenschaft legt die vom ehemaligen Unternehmer **beanspruchbaren Luxusmittel** in die Maschinenhalle.



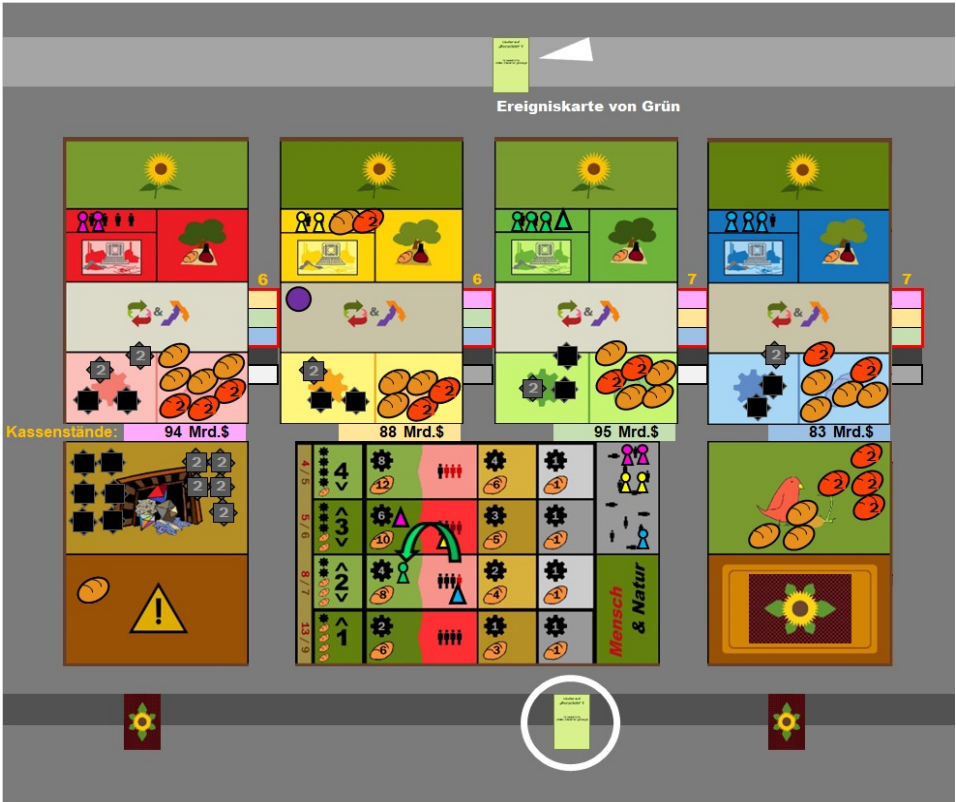
Politische Aktion „Fortschritt“

GRÜN macht mit ihrer Ereigniskarte ebenfalls eine politische Aktion gegen sich selbst.

Sie darf ihren Läufer auf das „Fortschritt“-Feld schieben und muss dann die Anweisungen ihrer Ereigniskarte befolgen (siehe Karte rechts). Sie bekommt auf diese Weise keine eigenen Verluste.

Läufer auf „Fortschritt“?

Es passiert nichts und dem Unternehmen geht es gut.



Militär-Aktion ansagen, Geld investieren und Würfeln

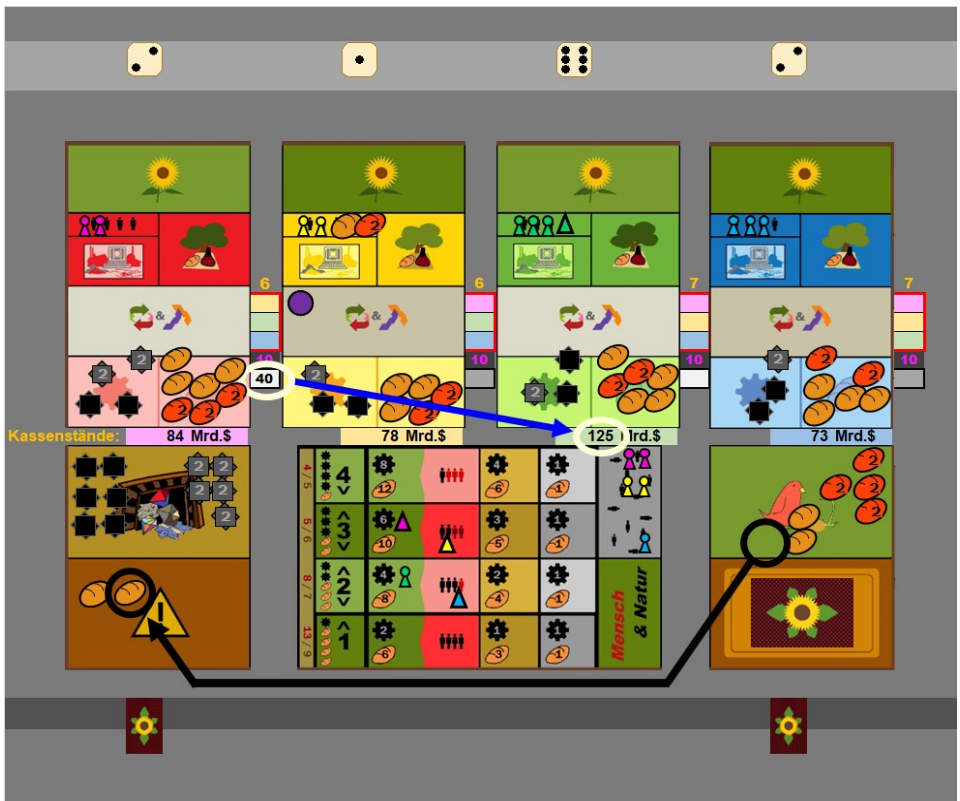
BLAU erklärt ROT zur Gegnerin. Sie muss deshalb **1 Lebensmittel-Rohstoff auf den Müllhaufen** werfen und **10 Mrd.\$** für die Nutzung des Aktionswürfels auf das **Handels- und Spekulationsfeld von Rot** einzahlen. Auch alle anderen 10 Mrd.\$ werden dort eingezahlt.

ROT zahlt 10 Mrd.\$ für die Verteidigung mit dem Aktionswürfel ein und wird von GELB dabei auch mit 10 Mrd.\$ unterstützt.

GRÜN bleibt neutral. Sie hat sich aber für die Spekulation mit dem Würfel entschieden und zahlt deshalb auch 10 Mrd.\$ ein.

BLAU ist die Angreifende und würfelt deshalb zuerst.

GRÜN hat mit ihrer Spekulation Erfolg, weil sie zuerst und als einzige die 6 Punkte würfelt und **kassiert die 40 Mrd.\$**.



Militär-Aktion mit einem knappen Sieg

Roter und gelber Läufer stehen auf Produktionsstufe „3“ mit **3 Aktionspunkten**. ROT hat mit dem Aktionswürfel **2 Würfelpunkte** geworfen. Ihre Partei besitzt damit **5 Kampfpunkte** (die höchste Kampfstärke) und gewinnt – aber nur knapp.

Bei **BLAU** wird wegen der Niederlage der Läufer auf das „Niederlage“-Feld verschoben und auf beiden Marktplätzen fast der gesamte Warenbestand zerstört.

ROT hat wegen des knappen Sieges auch Verluste erlitten. Ihr Läufer wird auf das „Verluste“-Feld geschoben und sie behält nur noch den halben Warenbestand auf ihren Marktplätzen.

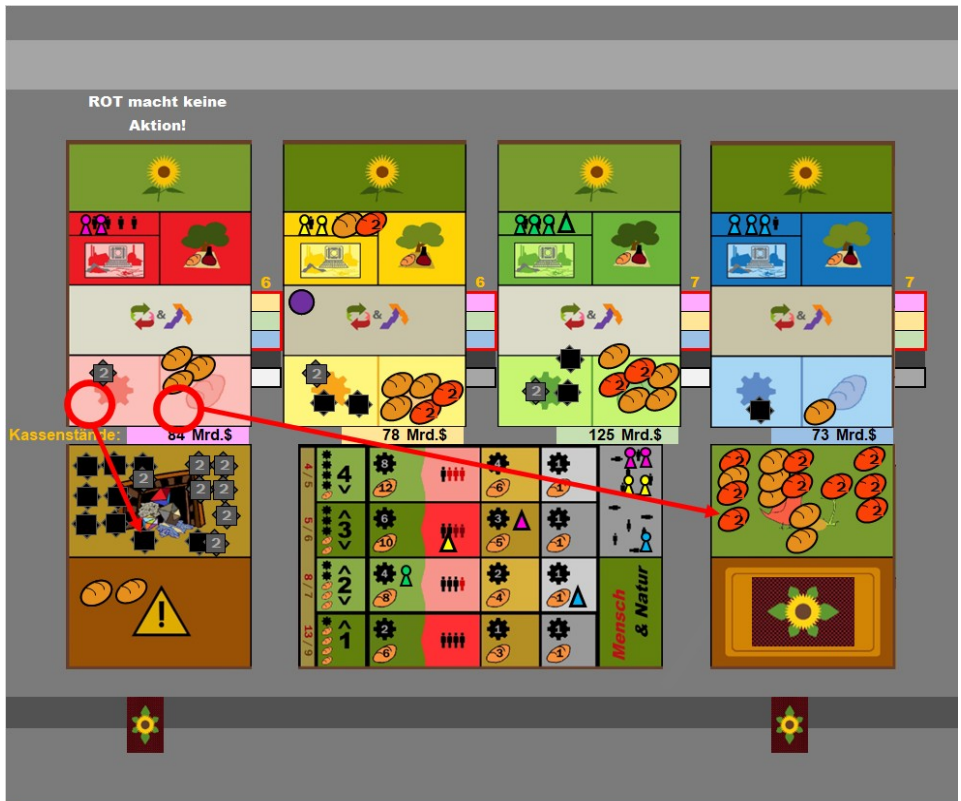


Verzicht auf politische und militärische Aktion

ROT schätzt ein, dass eine Militäraktion zu einer Katastrophe auf dem Markt führen würde und will aber auch mit ihrer Ereigniskarte keine politische Aktion machen.

Das Unternehmen von ROT erlebt wegen politischer Tatenlosigkeit auf seinem Kontinent einen gewissen **Verlust** zugunsten aller entlassenen und ausgegrenzten Arbeiter auf dem Arbeitsmarkt.

Die Spielerin muss deshalb **1 Produktionsmittel** und **2 Lebensmittel** von ihren Marktplätzen auf die Rohstoffquellen legen.

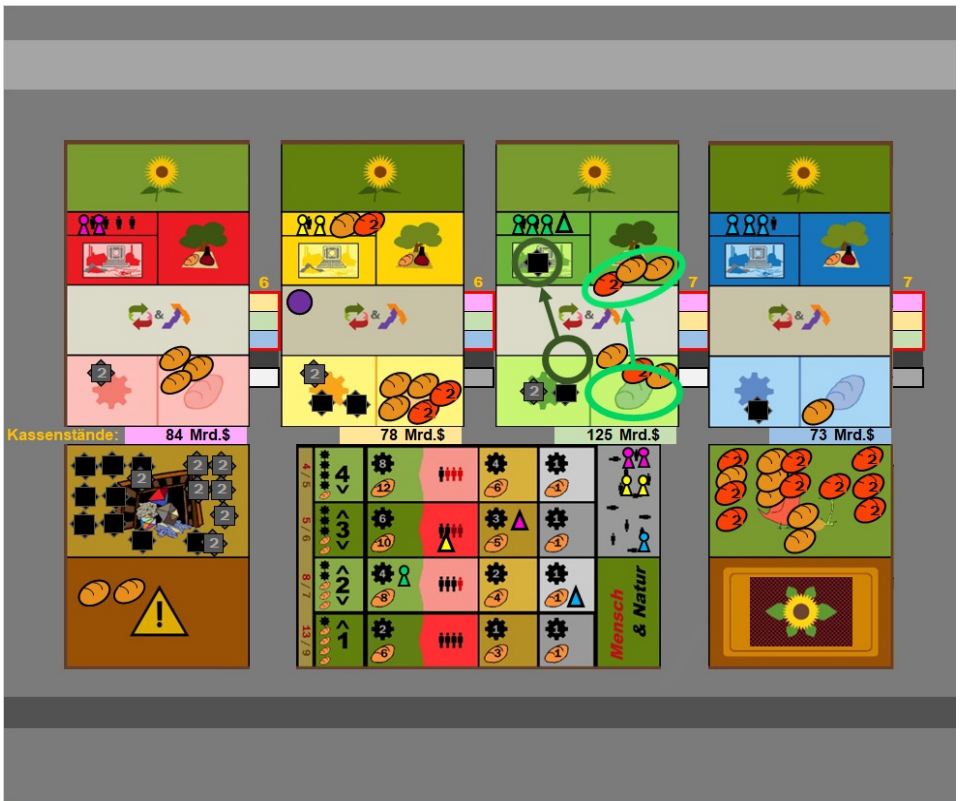


3. Markt

Selbstversorgung einer Genossenschaft

Vor der Eröffnung des Marktes darf GRÜN als Genossenschaft obligatorisch **4 Lebensmittel** für die Versorgung ihrer Arbeiter **vom eigenen Marktplatz** auf ihr Konsumfeld legen.

Ab der Stufe „2“ aufwärts holt sie sich auch noch das notwendige **2., 3. und 4. Produktionsmittel vom eigenen Marktplatz** in die Maschinenhalle ihres Industriezentrums.



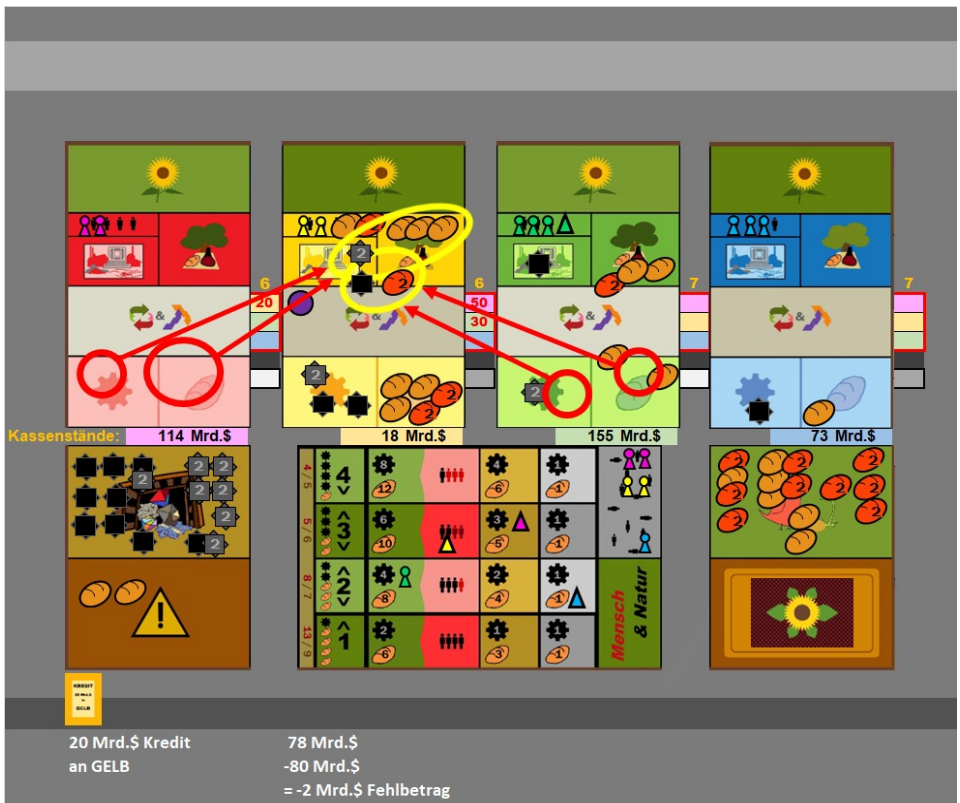
Markt wird eröffnet:

Die Spielerin mit Vorspielmarke kauft zuerst ein. Sie besitzt eine Kapitalgesellschaft.

Der gelbe Läufer steht auf Stufe „3“ und die Spielerin muss deshalb jetzt **3 Produktionsmittel** für ihr Industriezentrum einkaufen und nur **2 Lebensmittel-Löhne** für die im Industriezentrum noch beschäftigten 2 Arbeiter.

Der Unternehmer erhält immer die ersten Lebensmittel, das sind hier **3 Luxusmittel**.

Weil GELB zu wenig Geld besitzt, nimmt sie bei ROT einen **Kredit** auf.



Einkauf einer Genossenschaft

GRÜN kauft in jeder Spielrunde von den anderen Unternehmen auf dem Markt mindestens **4 Lebensmittel für den Naturschutz** auf ihrem Konsumfeld ein und **1 Produktionsmittel** für die Maschinenhalle ihres Industriezentrums.

Sie muss darauf achten, dass sie **insgesamt 8 Lebensmittel** auf ihr Konsumfeld legt, weil sie sonst ihren Läufer auf das „Niederlage“-Feld schieben müsste und später dann auch **keinen neuen Natur-Rohstoff** für das Naturschutzgebiet ihres Kontinents erhalten würde.



Einkauf einer zurückgebliebenen Kapitalgesellschaft

Ihr Läufer steht auch auf Stufe „2“ und die Spielerin kauft deshalb nur **2 Produktionsmittel** für ihr Industriezentrum ein, **3 Lebensmittel-Löhne** für die im Industriezentrum noch beschäftigten 3 Arbeiter sowie **2 Luxusmittel** für den Unternehmer.



Unterversorgung an Lebensmittel-Löhnen und Luxusmitteln

ROT kann nur 1 Luxusmittel für ihr Konsumfeld einkaufen und bleibt deshalb unversorgt, was zu ernsthaften Konsequenzen in der nächsten Spielrunde führen wird.

Sie kauft aber trotzdem, obwohl sie keinen Lebensmittel-Lohn für Arbeiter zahlen kann, die notwendigen **3 Produktionsmittel** ein, um zu verhindern, dass ihr Läufer in der nächsten Runde nicht nur auf das graue „Niederlage“-Feld geschoben, sondern auch noch auf die **Stufe „1“** zurückgezogen wird.



4. Bilanz

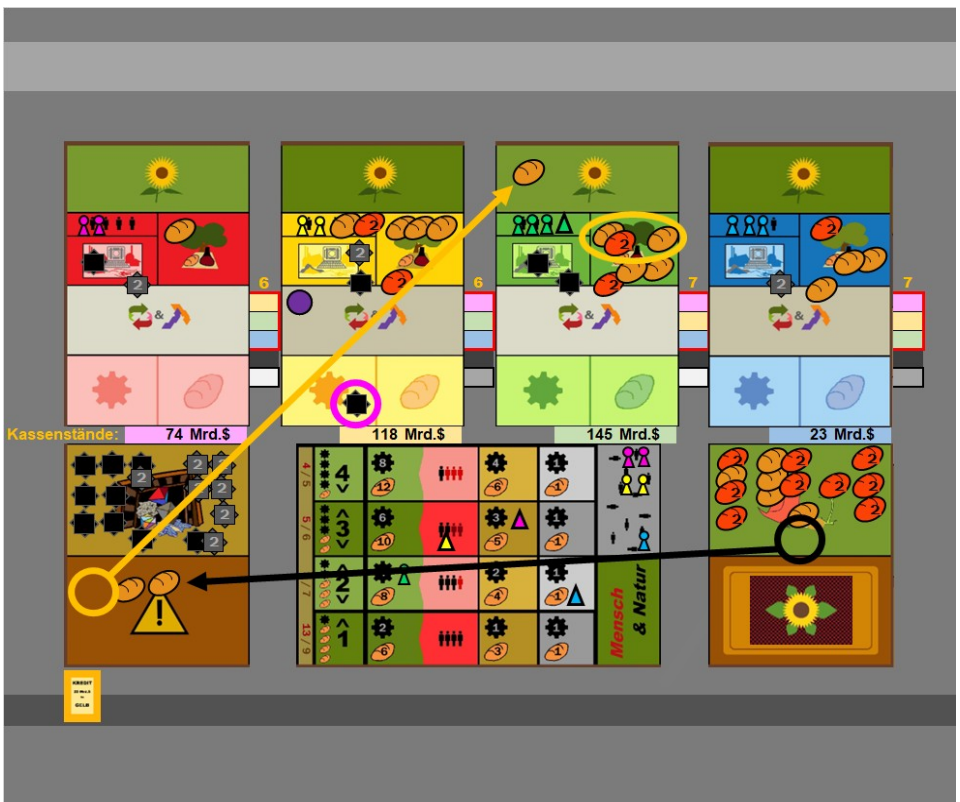
Vom Lebensmittel zum Müllstück

Es befindet sich immer noch 1 Produktionsmittel auf einem Marktplatz, das niemand gebrauchen kann. Das zerstört im Spiel die Umwelt, weshalb wieder ein Lebensmittel als Natur-Rohstoff endgültig vernichtet und auf den Müllplatz geworfen wird.

Gewinnung neuer Lebensmittel-Rohstoffe für das Naturschutz-Gebiet

Da Genossenschaft GRÜN besitzt 8 Lebensmittel als Mindestmenge auf ihrem Konsumfeld. Sie gewinnt als Folge dieser ökologischen Produktion **einen neuen Natur-Rohstoff** für ihr Naturschutzgebiet.

Für jedes Unternehmen zählen die **neuen Natur-Rohstoffe** am Spielende als zusätzlicher stofflicher Reichtum, der bei der Ermittlung der Gewinnerin mit einem Stückwert von **20 Mrd.\$** gewertet wird.



Zinsen für Kredite

Der Zinssatz für Kredite sollte im Spiel mindestens die Höhe von 20% betragen, damit es sich für die Gläubigerin finanziell auch lohnt (also 4 Mrd.\$ für einen 20 Mrd.\$-Kredit).

Es gibt allerdings für die Zinsberechnung keine Vorschriften.



Die 2. Spielrunde ist damit beendet und die 3. Runde kann beginnen.

In der nächsten und letzten Darstellung gibt es zum Abschluss noch eine Übersicht über viele verschiedene Spielsituationen mit einigen Besonderheiten in den einzelnen Handlungsabschnitten.

Es wird abschließend auch gezeigt, wie das Spiel beendet und die Gewinnerin ermittelt wird.