

Mensch & *Natur*



**Das politische Brettspiel
für natürliche Intelligenz**
von Joachim Geserick



Mensch & Natur

von Joachim Geserick

Broschüre als PDF-Ausgabe

Copyright © 2026 Hans-Joachim Geserick

Eigenverlag, 12349 Berlin, Kontakt: joges50@gmx.de

Covergestaltung, Foto, Schaubilder und Layout: Joachim Geserick

Inhalt

	Seite
Mensch & Natur	4
Ein spannendes Brettspiel für Ökologie und Sozialismus	5
Spielanleitung für Mensch & Natur	9
Spielfiguren und Spielmittel	10
Spielbrett	11
Die vier Handlungsabschnitte einer Spielrunde	12
Läufer-Plateau	14
Erläuterungen	15
Muster der vier Ereigniskarten für politische Aktionen	17
Vorstellung einer ersten Spielrunde	18
Eine zweite Spielrunde	35
Einige Spielsituationen, Besonderheiten und Erläuterungen	53
1. 1 Zwei Korrekturzüge eines Läufers vor der Produktion	53
1. 2 Korrekturzug eines Läufers bei null Produktions- und Lebensmitteln	54
1. 3 Muss immer die größtmögliche Warenmenge hergestellt werden?	55
1. 4 Warenproduktion mit Streik bei der Genossenschaft	56
1. 5 Der Läufer soll bei Produktionsbeginn auf Stufe „5“	57
1. 6 Reduzierte Produktionen bei Unterversorgungen ab Stufe „2“ bis „4“	58
2. 1 Läufer auf „Streik“ - Politische Aktion in der Kapitalgesellschaft	59
2. 2 Läufer auf „Streik“ - Politische Aktion in der Genossenschaft	60
2. 3 Politische Aktion mit Gegenaktion	61
2. 4 Politische Aktion „Niederlage“	62
2. 5 Zur Verwendung der Lebensmittel bei politischer „Streik“-Aktion	63
3. 1 Selbstversorgung der Genossenschaften ohne Markt	64
3. 2 Orientierungspreise	65
3. 3 Erläuterungen zu Produkten bei Kapitalgesellschaften	66
3. 4 Erläuterungen zu Produkten bei Genossenschaften	68
4. Ermittlung der Gewinnerin am Spielende	70
Das Spiel zum Selberbasteln	72

Mensch & Natur

**Das politische Brettspiel
für natürliche Intelligenz**

Ein spannendes Brettspiel für Ökologie und Sozialismus

Heute leben wir in einer Zeit, in der uns Menschen und unzählig vielen Gattungen der Flora und Fauna für immer die Lebensgrundlage auf der Erde entzogen wird. Wir wissen allerdings, dass das kein Naturgesetz ist, sondern Ergebnis des rücksichtslosen Umgangs der Menschheit mit der Natur.

Es gibt viele, die uns Menschen deshalb als den größten Schädling in dieser Welt bezeichnen. Wir würden aufgrund eines blinden Egoismus unfähig sein, uns die natürliche Lebensgrundlage zu erhalten. Aber es gibt eine wissenschaftliche Weltanschauung, die uns erklären hilft, dass gegensätzliche Interessen uns an ein gemeinsames Vorgehen zum Erhalt der Natur hindern. Es sind die gesellschaftlichen Eigentumsverhältnisse, die als eine materielle Gewalt wirken, der sich kein Mensch in Wirtschaft und Politik entziehen kann, wenn er das eigene wirtschaftliche Überleben unter kapitalistischen Verhältnissen sichern will. Heute kämpfen deshalb nahezu alle Unternehmen um Maximalprofite und sind damit, trotz anderer Behauptungen, nicht wirklich in der Lage, Mensch und Natur dauerhaft zu schützen.

Doch hat es keinen Sinn, nur auf Forschung und Bildung zu hoffen, damit sich die Vernunft und wissenschaftliche Erkenntnis in unserem Handeln durchsetzen. Im Ringen um das Erkennen dieser Verhältnisse und der Notwendigkeit und Möglichkeit ihrer Überwindung durch eine menschenwürdige und umweltgerechte soziale und ökologische Produktionsweise bedarf es für die Menschen auch eigener Erfahrungen. Und hier kann das Spiel *Mensch & Natur* uns von großem Nutzen sein.

In *Mensch & Natur* werden die Flora und Fauna, die gesamte organische Materie aus Verbindungen mit Kohlen-Wasserstoff durch Natur-Rohstoffe dargestellt. Sie stehen für die Natur mit all ihren Lebensformen, die zugleich auch wieder als Lebensmittel-Rohstoffe für den Fortbestand dieser Lebensformen dienen. Jede noch so unscheinbare Änderung des Bestandes ihrer Gattungen und Arten oder der Wirkung anorganischer Stoffe auf sie, hat Auswirkungen auf den Stoffwechsel in diesem komplexen System der Natur. Mit der Produktion ihrer Lebensmittel und Produktionsmittel greift die Gattung Mensch als Teil der Natur immer stärker in deren Stoffwechsel ein. Sie läuft damit Gefahr, das globale natürliche Gleichgewicht als notwendige Lebensgrundlage für ihre eigene Existenz zu zerstören. Und das ist auch das Thema dieses Spiels.

Mensch & Natur ist eigentlich ein relativ einfaches Brettspiel. Die vier Handlungsabschnitte der Spielrunden haben eine klar überschaubare Struktur: Zu Beginn gibt es i.d.R. eine maßlose **Warenproduktion**. Um eine gewisse Korrektur dieses Überangebots an Waren zu erreichen, können im Anschluss politische oder militärische **Aktionen** gemacht werden. Auf dem **Markt** findet dann der „freie“ Handel mit den Waren statt und abschließend folgt die unvermeidliche ökologische **Bilanz** mit einer Vernichtung oder Wiederherstellung natürlicher Rohstoffe.

Alle Spielteilnehmerinnen* besitzen eine große Entscheidungsfreiheit, mit der sie selber in vielen Situationen für mehr Spannung und Überraschung sorgen, als der Fall der Würfel oder das Gemisch der Ereigniskarten es je besser leisten könnten. Ihre Entscheidungsmöglichkeiten finden nur durch die Eigentumsverhältnisse in den Unternehmen und die Funktionsweisen der Figuren, Spielmittel und Felder ihre Grenzen. Die Eigentumsform ihres Unternehmens dürfen sie jedoch jederzeit ändern. Es müssen dafür nur die politischen Voraussetzungen gegeben sein, die sie selber auch persönlich beeinflussen können. Im Gegensatz zur Realität haben in *Mensch & Natur* alle Spielerinnen von Anfang an die gleichen Gewinnchancen.

Die Spielfiguren wie Arbeiter und Unternehmer werden im Spiel nicht nach Geschlechtern, Berufen, nationalen oder sozialen Untergruppen gegliedert. Und die Lebensmittel, die Rohstoffe aus der Flora und Fauna sowie die Produktionsmittel und alle anorganischen Stoffe werden nicht weiter in ihrer Zusammensetzung und stofflichen Eigenschaft spezifiziert. Es wird auch davon abgesehen, dass Konsum- und Lebensmittel zur Versorgung der menschlichen Gesellschaft die Eigenschaften von Dienstleistungen besitzen können, vielleicht sogar ideellen Charakter haben oder aus anorganischen Materialien und manchmal sogar aus umweltschädlichen Stoffen bestehen. Die Felder auf dem Spielbrett ermöglichen nur die wesentlichen wirtschaftlichen und politischen Aktivitäten. Den Spielerinnen bleibt es damit vorbehalten, sich auf die wirtschaftliche und politische Stärke ihres Unternehmens zu konzentrieren, die Auseinandersetzung zwischen Kapital und Arbeit zu befrieden oder voranzutreiben und sich ggf. den Problemen der Naturzerstörung zu widmen. In schwierigen Situationen schließen die Spielerinnen mit anderen Unternehmen besondere Verträge, gehen politische Bündnisse ein oder verfassen sogar mit allen Spielerinnen gemeinsam allgemeinverbindliche Gesetze, die sie dann je nach Interessenlage einhalten oder auch wieder vergessen.

Der im Spiel voll entwickelte gesellschaftliche Charakter der Produktion bildet mit der privaten Aneignung der Produkte einen unlösbaren Widerspruch, der das Wesen der kapitalistischen Produktionsweise ausmacht. Das kommt auch im Spiel voll zur Wirkung. Die Produktivität der Arbeitskraft aller Arbeiter in den Industriezentren steigt schrittweise und führt zu einem Überangebot an Waren auf dem interkontinentalen Markt, die niemand mehr kaufen möchte oder kann. Es sinkt also der Bedarf an Arbeitern in der Industrie und die Spielerinnen mit Kapitalgesellschaft sind gezwungen sich etwas einfallen zu lassen. Da sie ihre Waren ausschließlich für den Verkauf auf dem Markt produzieren lassen, um ihr investiertes Kapital mit hohen Profiten vermehren und den wachsenden Ansprüchen der Eigentümer nachkommen zu können, entlassen sie die überflüssig gewordenen Arbeiter an den Arbeitsmarkt.

*) 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.

Sie sparen sich das Geld für deren Arbeitslöhne ein und vergrößern den Reichtum des Unternehmens und seines Eigentümers. Doch weil das ihre Probleme nicht löst, unternehmen sie politische oder militärische Aktionen, um Waren von den Marktplätzen ihrer Gegnerinnen zu entfernen, sie neu zu verteilen oder zu vernichten. Sie führen einen gnadenlosen Preis- und Verteilungskampf auf den Märkten und versuchen mit taktischen Bündnissen für sich die größten Vorteile zu erlangen.

Mit einer Genossenschaft auf dem Kontinent wird im Spiel der unlösbarer Widerspruch des Kapitalismus aufgehoben. Die Spielerin ist jetzt nämlich verpflichtet, die Spielweise für Genossenschaften konsequent einzuhalten. Das gemeinschaftliche Eigentum aller Arbeiter an den Produktionsmitteln und den hergestellten Produkten befindet sich jetzt mit dem gesellschaftlichen Charakter ihrer Arbeit in Übereinstimmung. Alle Arbeiter auf dem Kontinent, einschließlich des ehemaligen Unternehmers, sind nun gemeinsam an der Produktion beteiligt. Sie versorgen sich mit den von ihnen selber hergestellten Lebensmitteln und entscheiden gleichberechtigt über die Nutzung der Produktionsmittel und der überschüssigen Lebensmittel. Der Austausch von Produkten auf dem Markt und die Konkurrenz zwischen den Unternehmen verlieren somit ihre Bedeutung für die Realisierung des produzierten Reichtums. Die genossenschaftliche sozial-ökologische Produktion dient ausschließlich dem Bedarf der Gesellschaft, sichert die Grundlage für ein gemeinschaftliches, friedliches Leben aller Menschen auf dem Kontinent und den Schutz der Natur. Und das wirkt dann auch über die Grenzen des Kontinents hinaus. Die harte Konkurrenz zwischen Kapitalgesellschaften verwandelt sich mit jeder neuen Genossenschaft in einen zunehmend friedlichen Wettbewerb zwischen Produzenten mit gleichen Interessen.

In der Spielpraxis haben sich einige neue Varianten für die Spielanleitung ergeben, mit denen die Spielerinnen zu mehr Initiative angeregt werden und das Spiel beschleunigen können. Da dies aber nur sehr geringfügige Veränderungen sind, die nicht zwingend berücksichtigt werden müssen, sind sie in der Anleitung eingearbeitet worden, jedoch in den Spielbeschreibungen noch nicht berücksichtigt:

- Wenn ein Unternehmen keine politische oder militärische Aktion unternimmt, dann verliert es jetzt vom Marktplatz an die Rohstoffquellen 1 Produktionsmittel plus 1, 2, 3 bzw. 4 Lebensmittel, laut der Stufenzahl seines Läufers.
- Auch die von den Ereigniskarten vorgeschriebenen politischen Aktionen sind an diese Regelung angepasst. Es werden jetzt mehr Lebensmittel und auch mehr Produktionsmittel von den Marktplätzen entfernt.
- Wenn auf dem Markt keine Waren mehr angeboten werden, dann darf eine Spielerin auch eigene Waren verkaufen, um sie sofort wieder zurückzukaufen.
- Es werden bis zu 2 Lebensmittel symbolisch als zerstörte Natur auf den Müllplatz gelegt, eines für unbrauchbare Produktionsmittel auf den Marktplätzen oder Handlungsfeldern und eines für unbrauchbare Lebensmittel.

Abschließend sei noch ein Hinweis zur Preisgestaltung gegeben. Wenn für den Verkauf der Waren die Orientierungspreise der Produktivitätsstufen nicht beachtet werden und alle Händlerinnen nur einen Dumping-Preiskampf führen, dann befinden sich diese Unternehmen in einer Krise. Mit Dumping-Preisen werden keine großen Gewinne erzielt, sondern eher die Verluste untereinander aufgeteilt.

Entgegen vieler Vermutungen brauchen die Spielerinnen für dieses Spiel keine besonderen politischen und ökonomischen Vorkenntnisse zu besitzen. Sie müssen lediglich konsequent die Spielregeln für die jeweils aktuellen Eigentumsverhältnisse in ihrem Unternehmen einhalten. Manche Spielerinnen haben anfangs ein Problem mit ihrer Rolle als Managerin von Kapitalgesellschaften. Sie scheuen sich davor, durch Militäraktionen und Entlassungen ihrer Arbeiter die Profitinteressen ihrer Kapitalgesellschaft konsequent durchzusetzen. Das ändert sich aber meist schnell, wenn sie den Zwang der Eigentumsverhältnisse in ihrem Unternehmen akzeptieren und ihr Kampfziel darauf ausrichten, eine Genossenschaft zu gründen, gemeinsam mit anderen Genossenschaften das Spiel zu gewinnen und sich für eine sozial-ökologische Produktionsweise auf allen Kontinenten einzusetzen.

Das Spiel macht Spaß und ist sehr unterhaltsam. Alle Spielerinnen können dabei erkennen, wie sie durch ihr Profitstreben die menschliche Gesellschaft und die Natur auf allen Kontinenten gefährden und zerstören. Der Gedanke drängt sich den Spielenden regelrecht auf, dass Frieden, sozialer Fortschritt und ökologische Produktion zum Wohle aller Menschen und zum Schutze ihrer natürlichen Umwelt mit der Profitlogik von Kapitalgesellschaften nicht machbar ist.

Nach der „Spielanleitung für Mensch & Natur“ werden die ersten zwei Spielrunden eines fiktiven Spiels vorgestellt mit Schautafeln und Beschreibungen zu den vier Handlungsabschnitten. Da diese Vorstellungen jedoch nicht alle möglichen Spielsituationen und Besonderheiten beschreiben und für das Verständnis des Spiels auch noch einige Erläuterungen nützlich sind, werden im darauffolgenden Kapitel weitere Schautafeln und Informationen nachgereicht.

Der CommPress-Verlag bietet nur ein paar vom Autor selbst hergestellte Exemplare des Spiels zum Kauf an, weshalb wenige Spiele-Freunde es sich kaufen können. Deshalb gibt es im abschließenden Kapitel zum politischen Brettspiel *Mensch & Natur* Hilfsangebote und nützliche Tipps des Autors für die Möglichkeit, sich das Spiel selber zu basteln.

Spielanleitung für *Mensch & Natur*



Abbildung nach Produktion in einer ersten Runde

"Mensch & Natur" ist ein Spiel für vier Spielerinnen im Alter ab 14 Jahren. Jede Spielerin lebt auf einem von vier Kontinenten und leitet das eine große Unternehmen ihres Kontinents mit Industriezentrum, Marktplätzen und viel Geld und verfügt über alle Rohstoffe und erforderlichen Arbeiter. Ihre Aufgabe ist es, für dieses Unternehmen großen Reichtum anzuhäufen: Geld, das Warenangebot auf den Marktplätzen und neue wiederhergestellte Rohstoffe der Natur.

Die Spielerinnen führen das Unternehmen als Kapitalgesellschaft (KG) und versuchen viel Geld mit dem Verkauf ihrer Waren auf dem Markt zu verdienen. Sie setzen deshalb einen Unternehmer als Läufer auf das Läufer-Plateau. Möchte eine von ihnen aber, dass alle mitarbeiten und die Natur schützen können, dann bemüht sie sich eine Genossenschaft zu gründen und einen ihrer 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 Akti-

onsstufen "1" bis "4" des Läufer-Plateaus und setzen ihn auf das „Fortschritt“-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 Unternehmer-Läufer auf dem „Streik“-Feld stehen und wird gegen einen Arbeiter-Läufer ausgetauscht oder auch umgekehrt. Es gibt im Spiel mehrere Möglichkeiten, einen Läufterausch herbeizuführen oder auch zu verhindern.

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 die Spielerinnen Produktionsmittel und Lebensmittel ein, um das Unternehmen und die Menschen zu versorgen und ggf. die Natur zu schützen.

Und im vierten Abschnitt werfen sie für die überschüssigen Waren einen oder zwei Natur-Rohstoffe auf den Müllplatz. Doch für eine öko-soziale Produktion gewinnen sie dafür einen neuen Natur-Rohstoff für das Naturschutzgebiet auf dem eigenen Kontinent.

Das Spiel endet, wenn zu Beginn einer Spielrunde sich auf dem Müllhaufen und allen Naturschutzgebieten zusammen 13 Natur-Rohstoffe befinden oder alle Spielerinnen eine Genossenschaft gegründet haben, in der die Unternehmer als Genossenschafter mitarbeiten.

Jetzt zählen alle ihr Bargeld. Sie addieren dazu den Wert der geschützten Natur-Rohstoffe auf ihrem Naturschutzgebiet 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.

Bei mehreren Genossenschaften addieren diese ihre Vermögen und ermitteln für jede von ihnen den gleichen Durchschnittswert ihres Reichtums.

Spielfiguren und Spielmittel

4 x 4 Arbeiter



sie vertreten als Genossenschaft-Läufer eine Öko-Sozial-Politik zum Schutze der Natur und zum Wohle aller Genossenschaftsarbeiter

4 Unternehmer



sie sorgen als Kapital-Läufer für einen profitablen Warenumsatz und hohen Luxuskonsum aller Unternehmens-Eigentümer

48 Lebensmittel



1 2' Stück

zugleich Natur-Rohstoffe für alle Lebensmittel-Löhne, Luxusmittel oder ökologische Schutzmittel (20 x 1er, 14 x 2er)

32 Produktionsmittel



1 2' Stück

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

80 Geldscheine



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

4 x 5 Kreditkarten



je über 20 Mrd.\$ für eine Laufzeit von mindestens 2 Spielrunden

4 Würfel



für Produktion, Militär-Aktion und Spekulation

4 x 8 Ereigniskarten



zum versetzen eines Läufers auf ein anderes Situationsfeld mit meist unangenehmen Konsequenzen

1 Vorspielmarke



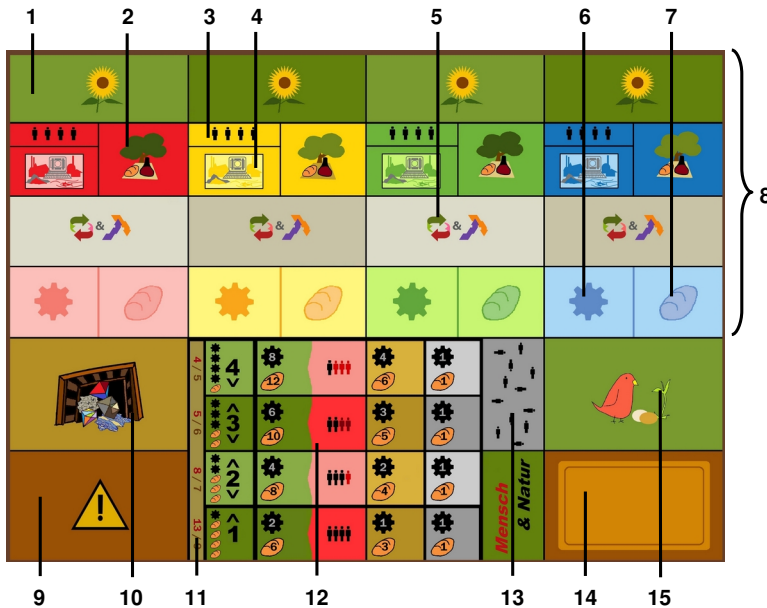
liegt auf einem Handels- und Spekulationsfeld - ihre Besitzerin ist immer zuerst an der Reihe

Spielbrett

Spielanleitung

*) siehe dazu nächste Seite unten

Spielbrett



- | | |
|--|--|
| 1 Naturschutzgebiete | 9 Müllplatz für zerstörte Natur-Rohstoffe |
| 2 Konsum- und ökologische Schutzfelder | 10 Rohstoffquelle für Produktionsmittel |
| 3 Arbeitsplätze der Industriezentren | 11 Orientierungspreise für eine
Genossenschaft/Kapitalgesellschaft |
| 4 Maschinenhallen der Industriezentren | 12 Läufer-Plateau |
| 5 Freie Handels- und Spekulationsfelder | 13 Arbeitsmarkt für Arbeiter ohne Lohn |
| 6 Marktplätze für Produktionsmittelverkauf | 14 Ereignis-Feld für Ereigniskarten |
| 7 Marktplätze für Lebensmittelverkauf | 15 Rohstoffquelle für Lebensmittel |
| 8 Kontinente der vier Spielparteien | |

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

Die **Kapital-Läufer** stehen auf dem Läufer-Plateau („Fortschritt“-Feld der Stufe “1”) und die **Arbeiter** auf ihren Arbeitsplätzen. Alle bekommen **90 Mrd. \$** (5 Geldscheine von jeder Sorte) einen **Würfel** und ihre **Kreditverträge**.

1 Produktionsmittel liegt in jeder Maschinenhalle, **1 Luxusmittel** und **4 Lebensmittel** liegen auf dem jeweiligen Konsumfeld und der Rest auf den Rohstoffquellen. Die **Ereigniskarten** befinden sich gemischt und verdeckt auf dem „Ereignis“-Feld und die **Vorspielmarke** liegt zunächst auf dem Feld des Spieltitels „*Mensch & Natur*“.

**) von der Vorseite - Waren-Doppelstücke der Lebensmittel und Produktionsmittel dürfen nach ihrer Herstellung nicht mehr gegen einzelne Stücke von den Rohstoffquellen zurückgetauscht werden. Bei Aktionen wird deshalb ein Doppelstück als letzter Warenbestand wie eine einzelne Ware auf dem Marktplatz behandelt.*

In Industriezentren können Produktionsmittel-Doppelstücke auf den Stufen “1” und “3” jedoch nicht an Stelle des einzelnen Produktionsmittels investiert werden.

Also Achtung bei Produktion und Einkauf!

Die vier Handlungsabschnitte einer Spielrunde

Produktion

Alle Spielerinnen vergleichen die **Anzahl der Produktionsmittel** in ihrer Maschinenhalle mit der **Produktionsstufenzahl** ihres Läufers und setzen ihn auf die passende Stufe, notfalls auf Stufe "1". Dann prüfen sie, ob die **5 bzw. 8 Lebensmittel** auf ihrem Konsumfeld liegen. Wenn nicht, dann schieben sie ihren Läufer auf das „**Niederlage**“-Feld. Versorgte **notwendige Arbeiter** müssen auf ihren Arbeitsplatz, unversorgte Arbeiter werden entlassen.

Die Vorspielerin wirft den Würfel zuerst.

Bei 3 – 6 Punkten setzt sie ihren Läufer auf das „**Fortschritt**“-Feld der nächsthöheren Stufe und entlässt 1 Arbeiter auf den Arbeitsmarkt. **Statt auf Stufe "5"**, machen jetzt alle anderen mit ihrem Läufer einen **Korrekturzug** zurück und stellen 1 Arbeiter wieder ein.

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. 15).

Diejenige, welche **die meisten Punkte zuletzt** gewürfelt hat, wird nun neue Vorspielerin und legt die **Vorspielmarke** auf ihr eigenes Handelsfeld.

Alle legen jetzt die maximale Menge Waren passend zur Produktionsstufe ihres Läufers auf ihre Marktplätze. Bei **Stufe „1“** sind das **in jedem Fall: 2 Produktionsmittel und 6 Lebensmittel**. Die übrigen Produkte bleiben auf ihren Rohstoffquellen. Mit jedem fehlenden notwendigen Arbeiter werden ab Stufe „2“ weniger Produkte hergestellt:

In den **Kapitalgesellschaften** auf Stufe "2" = - 4 Produkte (- 33 %), Stufe "3" = - 8 Produkte (- 50 %), Stufe "4" = - 20 Produkte (- 100 %) und in den **Genossenschaften** jeweils -25 % der möglichen Produkt-Menge.

Aktionen

Jetzt droht allen Unternehmen, dass sie **1 Produktionsmittel plus 1, 2, 3 bzw. 4 Lebensmittel**, laut der Stufenzahl des Läufers, vom Marktplatz an die Rohstoffquellen verlieren. Entweder werden weniger hergestellt, sind einige unbrauchbar oder finden eine anderweitige Verwendung. Um dieser Störung zu entgehen, nehmen sich alle Spielerinnen eine **Ereigniskarte für eine politische Aktion** oder Gegenaktionen, die sie aber auch einer anderen Spielerin überlassen dürfen.

Will eine von ihnen mit Kapitalgesellschaft eine **Militär-Aktion** machen, dann muss sie **1 Lebensmittel** von der Rohstoffquelle, notfalls auch vom eigenen Marktplatz, symbolisch als zerstörte Natur auf den Müllplatz legen und das gegnerische Ziel-Unternehmen nennen. Beide Kämpferinnen, deren Unterstützerin oder auch die unparteiischen Spekulantinnen dürfen jetzt **10 Mrd.\$** auf das Spekulationsfeld des Ziel-Unternehmens legen und dafür dann auch ihren **Aktionswürfel** werfen (s. auch S. 16).

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

Wenn die Ereigniskarte für politische Aktion und Gegenaktion eingesetzt ist oder die Würfel für eine Militär-Aktion gefallen sind, folgen darauf sofort die auf den Ereigniskarten bzw. auf Seite 16 unter „Militär-Aktionen“ genannten Ereignisse. Nach der letzten Aktion werden auch die ungenutzten Ereigniskarten neben das Spielbrett abgelegt.

Markt

Die **Genossenschaften** legen zuerst die **4 Lebensmittel** für die Versorgung 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.

Danach machen alle Spielerinnen ihre **Einkäufe** für das Industriezentrum und Konsumfeld oder kaufen wie ein Großhandelsunternehmen noch beliebig viele Waren mehr für ihr Handelsfeld ein. Zum Weiterverkauf der Waren auf den Handelsfeldern sind sie allerdings **nicht mehr verpflichtet**. Bei jedem Kauf werden die Preise* neu ausgehandelt.

Die Verkäuferinnen legen die bestellten Waren auf das **Handelsfeld** 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, muss die Spielerin **noch einmal die gleiche Menge Produktionsmittel** in die Maschinenhalle ihres Industriezentrums stellen.

*) Wenn alle Waren in der Vorrunde 10 Mrd.\$ gekostet haben, dann wird als Minimum der Orientierungspreis empfohlen (s. Abb. S. 14 die zwei farbigen Zahlen unter jeder Produktionsstufe). Für 20 Mrd.\$-Kredite gilt eine Zinshöhe ab 4 Mrd.\$.

Bilanz

Liegt jetzt auch nur **eine ungenutzte Ware** auf den Marktplätzen oder Handelsfeldern, so gilt dieses Produkt als überflüssig und umweltschädlich. Für alle umweltschädlichen Lebensmittel und für alle überflüssigen Produktionsmittel wird jeweils **1 Lebensmittel** (maximal 2 Stück) symbolisch als zerstörte Natur auf den **Müllplatz** gelegt.

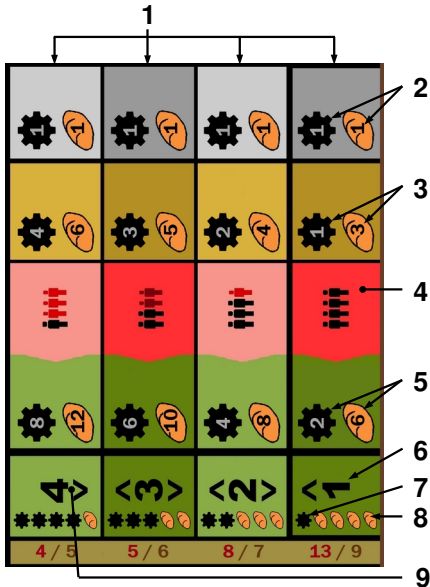
Jede Genossenschaft oder Kapitalgesellschaft, die auf dem Konsumfeld mit **4 Lebensmitteln** ihre 4 Arbeiter bzw. auch die entlassenen Arbeiter** versorgt und mindestens mit weiteren **4 Lebensmitteln** die Natur erfolgreich schützt, erhält **1 Lebensmittel vom Müllplatz** oder, wenn dort keine vorhanden sind, auch ein anderes als **neuen Rohstoff auf ihr Naturschutzgebiet**. Diese neuen Rohstoffe dürfen nicht mehr von den Naturschutzgebieten entfernt werden und können deshalb auch nur an andere Naturschutzgebiete 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 einen Kredit aufnehmen.

Die Spielrunde ist beendet und die nächste Runde kann beginnen. Ein Spiel dauert ca. sechs Runden. Werden auf den Müllplatz allerdings schon **einige Lebensmittel vorgelegt** oder wird für ungenutzte Produkte bei Bilanz nur **1 Lebensmittel vernichtet**, verkürzt bzw. verlängert sich das Spiel.

**) Hierbei zählen auch die Lebensmittel und das eine ökologische Schutzmittel auf den Arbeitsplätzen mit, welche die Lohnarbeiter der Kapitalgesellschaft bei der politischen Aktion „Streik“ abgerungen haben. Die Kapitalgesellschaft braucht deshalb in diesem Fall für einen erfolgreichen Naturschutz nur noch die fehlenden 3 ökologische Schutzmittel dazuzukaufen.

Läufer-Plateau



- 1) Die 4 Stufen für Produktionsleistung und militärische Stärke mit jeweils 4 **Situationsfeldern**:

Grau = „Niederlage“-Feld
Ocker = „Verluste“-Feld
Rot = „Streik“-Feld
Grün = „Fortschritt“-Feld

Das sind auch die Farben der Ereigniskarten für politische Aktionen.

- 2) 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 mindestens je 1 **Ware** für den Verkauf liegen bleibt.

Auf dem „Niederlage“-Feld erhält der Läufer **keine Aktionspunkte** für Militär-Aktionen (siehe Nr. 6 und auf S. 16 „Militär-Aktionen“) und darf bei der nächsten Produktion von dort auch nur auf das „Fortschritt“-Feld **seiner aktuellen Stufe** geschoben werden.

- 3) Wird der Läufer nach einer Militär-Aktion auf ein „**Verluste**“-Feld geschoben, dann müssen jeweils so viele Waren vernichtet werden, dass nur die darauf angezeigten Warenmengen auf den Marktplätzen seines Unternehmens liegen bleiben.
- 4) Muss der Läufer bei der Produktion auf ein „**Streik**“-Feld gesetzt werden, so wird er stets nur auf das Feld **seiner aktuellen Stufe** geschoben.
- 5) Ganz gleich, ob der Läufer bei der Produktion auf „**Fortschritt**“ oder „**Streik**“ gesetzt wird, auf den Marktplätzen seines Unternehmens werden **dieselben** für seine Stufe angezeigten **Warenmengen** angeboten (Produktions-, Lebens-, Luxus- oder ökologische Schutzmittel).
- 6) **Produktionsstufenzahl** und **Aktionspunkte** für Militär-Aktionen
- 7) Diese angezeigte Menge an **Produktionsmitteln** benötigen die Industriezentren aller Unternehmen auf der jeweiligen Produktionsstufe. Ihre Zahl entspricht stets der Menge **Luxusmittel** für die Unternehmer.
- 8) Diese angezeigten **Lebensmittel** sind die erforderlichen Löhne, die eine Kapitalgesellschaft zahlen muss. Sie entsprechen der notwendigen Anzahl Lohnarbeiter im Industriezentrum.
- 9) Wenn ein Läufer auf der **Produktionsstufe** „4“ steht und auf ein „**Fortschritt**“-Feld der **Stufe** „5“ vorgezogen werden könnte, 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 die Kapitalgesellschaften **einen entlassenen Arbeiter** **wiedereinstellen**.

Erläuterungen

Produktion, Konsum, 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 setzt die **Kapitalgesellschaft** auf den Arbeitsmarkt und die Unternehmer bekommen für den eingesparten Lohn noch 1 Luxusmittel mehr. Die Spielerin kauft die bei der Produktionsstufe des Läufers von den Unternehmern zu konsumierenden **Luxusmittel zuerst** ein. Mit den Lebensmitteln für die Arbeiter zusammen sollten auf dem Konsumfeld stets **5 Luxus- und Lebensmittel** liegen.

Die **Genossenschaft** versorgt **zuerst** ihre 4 mitarbeitenden Genossenschaftsarbeiter und schützt dann mit **mindestens 4 Lebensmitteln** die Natur. Auf ihrem Konsumfeld sollten deshalb mindestens **8 Lebensmittel** liegen.

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 Öko-Schutzmittel**. Sie kann nämlich ihr Industriezentrum mit dem 2., 3. und 4. Produktionsmittel und ihre Arbeiter mit 4 Lebensmitteln aus den eigenen Beständen versorgen.

Marktregeln

1. Handelswaren dürfen zu jedem beliebigen Preis angeboten werden.
2. Die Waren der **Marktplätze** müssen i.d.R. verkauft werden, die der **Handels- u. Spekulationsfelder** nicht.
3. Bei **fehlenden Angeboten** darf die Spielerin auch **eigene Waren**

kaufen. Sie versucht diese einer anderen Spielerin nur symbolisch zu verkaufen und zahlt ihr dafür den vereinbarten Gewinn aus. Ihre Waren legt sie dann auf das eigene Konsumfeld und Industriezentrum.

unvollständige Bedarfsdeckung

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

Liegen auf dem Konsumfeld eines Unternehmens **weniger als 5 Luxusmittel und Lebensmittel-Löhne** bzw. **8 Lebens- und ökologische Schutzmittel**, dann wird der betreffende Läufer, auf das „Niederlage“-Feld seiner Stufe geschoben und jeder **Arbeiter ohne Lebensmittel-Lohn** auf den Arbeitsmarkt abgestellt.

Läufertausch

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

Der Unternehmer wird durch einen Arbeiter ausgetauscht und auf dessen Arbeitsplatz gestellt. Er arbeitet jetzt mit drei Genossenschaftsarbeitern zusammen im Industriezentrum und wird über die Arbeiterlöhne mitversorgt.

Der Genossenschaft-Läufer wird wieder durch den Unternehmer ausgetauscht und zurück auf seinen Arbeitsplatz gestellt. Die überflüssigen Arbeiter ziehen jetzt auf den Arbeitsmarkt, der Unternehmer als Läufer auf das „Streik“-Feld.

Politische Aktion mit Ereigniskarte

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 aber sofort mit ihrer eigenen Karte oder der einer anderen Spielerin eine Gegenaktion zu dieser Bewegung ihres Läufers durchführen und sie korrigieren. Bei den politischen Aktionen dürfen beide Parteien jeweils nur **eine** Ereigniskarte einsetzen.

Militär-Aktion mit Aktionswürfel

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 Zahl ihrer höheren geworfenen **Würfelpunkte** (1 – 6) plus der **Aktionspunkte** (1 – 4) des Läufers, der auf der höheren **Produktions- und Aktionsstufe** steht und nicht auf dem „Niederlage“-Feld. 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** (ggf. Doppelstückware) noch für den Verkauf liegen bleibt. Zusätzlich darf sie sich ggf. ihre **Vorspielmarke** auf ihr eigenes Handels- und Spekulationsfeld legen.

Hat die Kämpferin der Siegespartei nur mit 1 Kampfpunkt mehr gewonnen, dann wird auch ihr Läufer von der Verliererin auf das „**Verluste**“-Feld geschoben und der **Warenbestand** ihrer 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.

(Als letztes Stück funktioniert hierbei die Doppelstückware auf dem Marktplatz wie eine Ware.)

Reichtum am Spielende

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

Vorspielregel und 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 vier 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 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.

Läufer auf „Niederlage“?

1 Produktionsmittel plus
1, 2, 3 bzw. 4 Lebensmittel,
laut der Stufenzahl des Läufers,
vom Marktplatz
auf die Rohstoffquelle legen
(auf Stufe 3 oder 4 plus ein zweites
Produktionsmittel).

Die Besitzerin dieser Ereigniskarte
holt sich von den Marktplätzen ihrer
Gegnerin

1 Produktionsmittel plus
2 Lebensmittel
auf das eigene Handelsfeld.

Läufer auf „Verluste“?

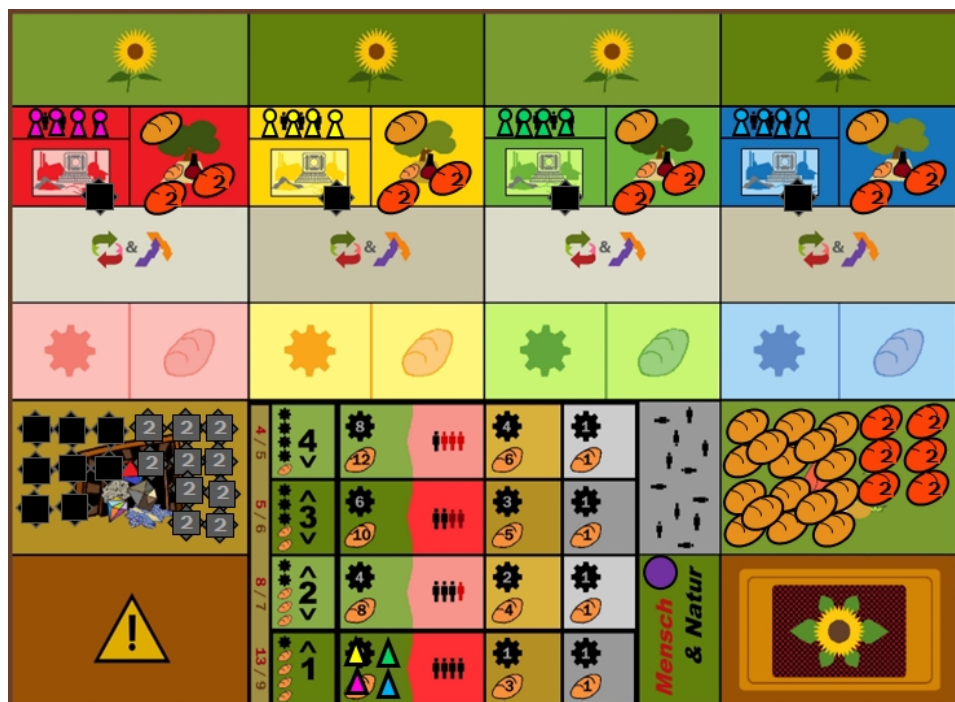
1 Produktionsmittel plus
1, 2, 3 bzw. 4 Lebensmittel,
laut der Stufenzahl des Läufers,
vom Marktplatz
auf die Rohstoffquelle legen
(auf Stufe 3 oder 4 plus ein zweites
Produktionsmittel).

Jedes Unternehmen, das keine Aktion macht, verliert **1 Produktionsmittel** und **1, 2, 3 bzw. 4 Lebensmittel**, laut Stufenzahl des Läufers, an die Rohstoffquellen.

Vorstellung einer ersten Spielrunde

Hier sind alle Figuren und Spielsteine abgebildet, die während der gesamten Spielzeit auf dem Spielbrett verbleiben. Sie befinden sich hier auf die für Spielanfängerinnen gut nachvollziehbaren Ausgangspositionen. Lediglich die Ereigniskarten können nach ihrer Aufnahme neben das Spielbrett abgelegt werden.

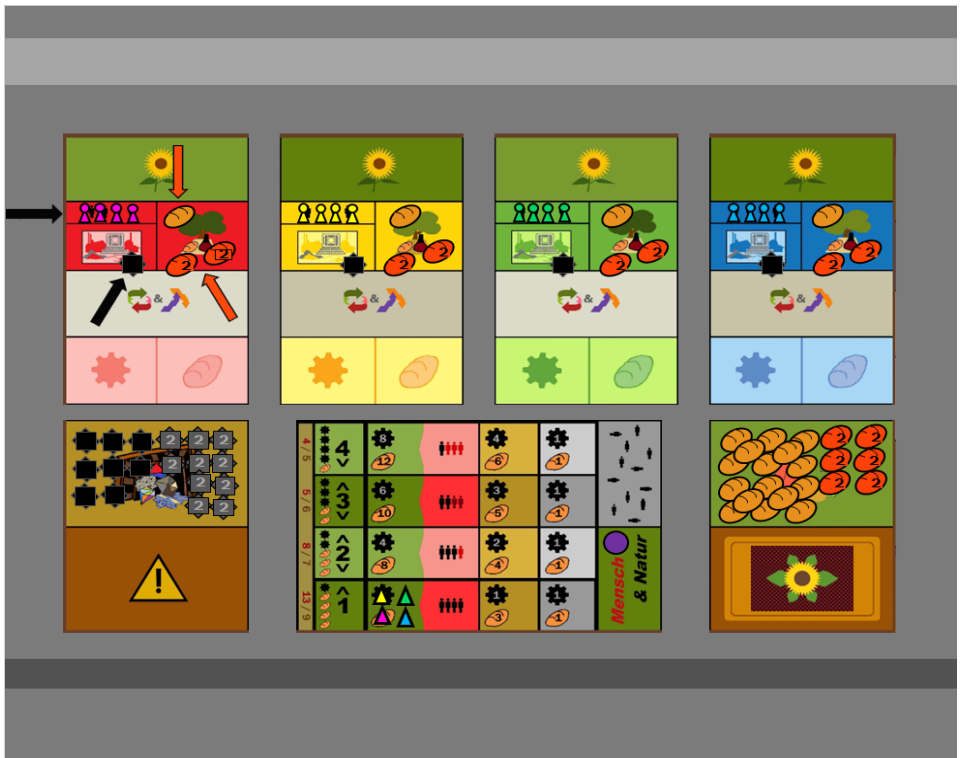
Auf den Industriezentren und Konsumfeldern liegen hier nun die erforderlichen Produktions- und Lebensmittel für einen Start auf der 1. Produktivitätsstufe. Alle Arbeiter stehen auf ihren Arbeitsplätzen in den Maschinenhallen und die Unternehmer gehören als Eigentümer der Industriezentren auf das Läufer-Plateau. Sie stehen auf dem grünen Fortschritt-Feld der Produktionsstufe „1“.



1. Produktion

Auf den Konsumfeldern der Kapitalgesellschaft müssen zu Beginn einer Spielrunde immer mindestens **5 Lebensmittel** liegen. In unserem Modell auf Stufe „1“ also **1 Luxusmittel** für den Unternehmer im oberen Bereich des Konsumfeldes und **4 Lebensmittel-Löhne** für die 4 Arbeiter im unteren Bereich.

Zu Beginn jeder Spielrunde achten die Spielerinnen darauf, dass in den Industriezentren der Kapitalgesellschaften die Zahl der **Arbeiter** plus die Zahl der **Maschinen** die **Summe 5** ergeben und ebenso die Zahl der **Luxusmittel** plus der **Lebensmittel-Löhne** auf allen Konsumfeldern.

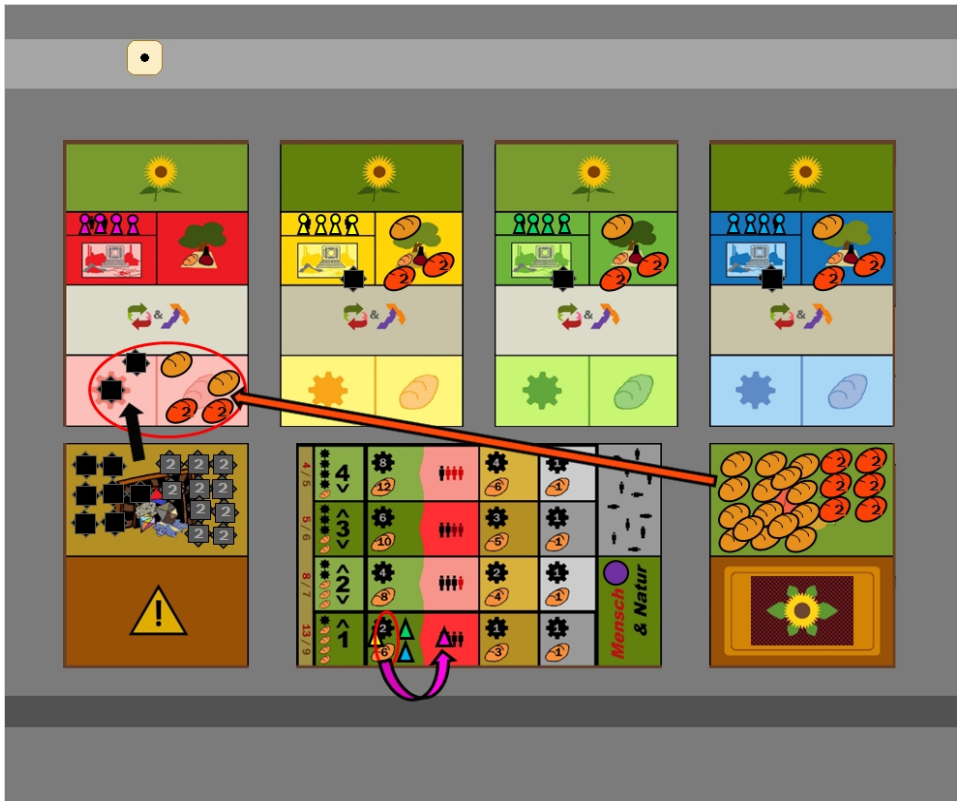


Der Spielbeginn in unserem Modell

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

ROT darf nun die maximal produzierbaren Waren von den Rohstoffquellen auf die Marktplätze ihres Unternehmens legen.

Das sind **2 Produktionsmittel** und **6 Lebensmittel**, wie auch auf dem Läufer-Platteau angezeigt. Das Produktionsmittel und die Lebensmittel werden in der Maschinenhalle des Industriezentrums und auf dem Konsumfeld nicht mehr benötigt und deshalb von dort entfernt und bei der neuen Produktion mitgenutzt.



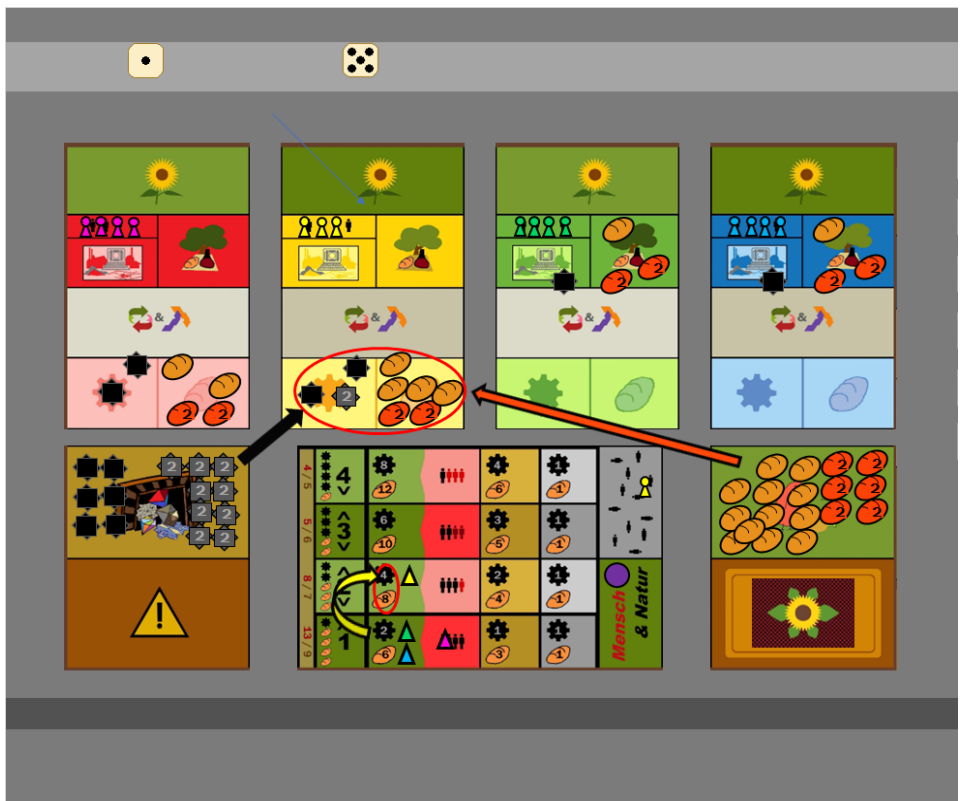
Partei GELB

hat mehr als 2 Würfelpunkte geworfen und muss deshalb ihren Läufer auf das „**Fortschritt**“-Feld der nächsthöheren **Stufe „2“** setzen.

Auf **Stufe „2“** benötigt das Industriezentrum aber **2 Produktionsmittel** und nur **3 Arbeiter**. Der 4. Arbeiter wird deshalb von der privaten Kapitalgesellschaft entlassen und dem Arbeitsmarkt übergeben.

GELB darf jetzt die maximal produzierbaren Waren für diese Produktionsstufe auf die Marktplätze ihres Unternehmens legen.

Das sind **4 Produktionsmittel** und **8 Lebensmittel**, wie es auch auf dem Läufer-Plateau angezeigt wird.



Partei GRÜN

hat ebenfalls mehr als 2 Würfelpunkte geworfen und setzt ihren Läufer auch auf das „**Fortschritt**“-Feld der nächsthöheren **Stufe „2“**.

Ihr Industriezentrum benötigt nun ebenfalls **2 Produktionsmittel** und **3 Arbeiter**. Der 4. Arbeiter wird deshalb wieder von der Kapitalgesellschaft entlassen und auf den Arbeitsmarkt gestellt.

GRÜN legt maximal **4 Produktionsmittel** und **8 Lebensmittel** als produzierte Waren auf die beiden Marktplätze ihres Unternehmens.



Partei BLAU

hat 4 Würfelpunkte geworfen und setzt ihren Läufer auch auf das **Fortschritt**-Feld der **Produktionsstufe „2“**.

BLAU stellt den 4. Arbeiter auf den Arbeitsmarkt ab und legt die **4 Produktionsmittel** und **8 Lebensmittel** auf die Marktplätze ihres Unternehmens.



Da GRÜN die höchsten Würfelpunkte zuletzt geworfen hat, legt sie die Vorspielmarke auf ihr freies Handels- und Spekulationsfeld.-

2. Politische und militärische Aktionen

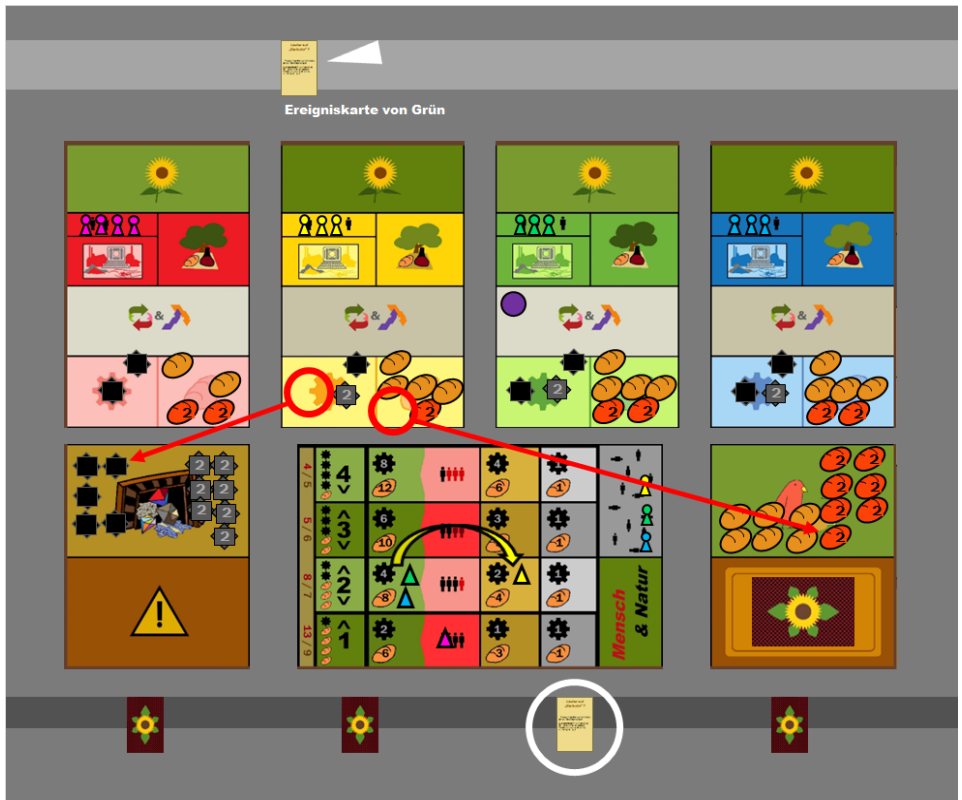
Alle Spielerinnen haben sich eine Ereigniskarte genommen und können damit eine politische Aktion durchführen und für einige Überraschungen sorgen.

Bei einer politischen Aktion wird gemäß der Anweisung der eingesetzten Ereigniskarte ein beliebiger Läufer verschoben und es werden ggf. Waren von den Marktplätzen entfernt (s. Karte).

GRÜN beginnt als Vorspielpartei mit einer politischen Aktion gegen GELB. Sie **darf** deren Läufer auf das „Verluste“-Feld schieben **und muss dann aber auch** den Anweisungen ihrer Ereigniskarte folgen.

Läufer auf „Verluste“?

1 Produktionsmittel und
2 Lebensmittel
vom Marktplatz auf die
Rohstoffquellen legen.



BLAU macht ebenfalls die „Verluste“-Aktion

Sie darf jetzt den roten Läufer auch nur auf das von der Ereigniskarte angezeigte „Verluste“-Feld schieben und muss dann den Anweisungen ihrer Karte folgen. Sie legt also die 3 Waren von den Marktplätzen ihrer Gegnerin auf die Rohstoffquellen zurück.

Läufer auf „Verluste“?

1 Produktionsmittel und
2 Lebensmittel
vom Marktplatz auf die Rohstoffquellen legen.



ROT macht eine „Niederlage“-Aktion

Sie verschiebt den blauen Läufer auf das „Niederlage“-Feld, legt die 3 Waren auf die Rohstoffquellen zurück und eignet sich zusätzlich auch noch die gleiche Menge Waren für ihr eigenes Unternehmen an.

Läufer auf „Niederlage“?

1 Produktionsmittel und **2 Lebensmittel** vom Marktplatz auf die Rohstoffquellen legen.

Zusätzlich holt sich die Besitzerin dieser Ereigniskarte von den Marktplätzen ihrer Gegnerin

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



GELB macht eine politische „Streik“-Aktion

und verschiebt den grünen Läufer auf das „Streik“-Feld. Sie legt jetzt vom Marktplatz der Gegnerin nur die genannten **2 Produktionsmittel** auf die Rohstoffquelle.

Abhängig von der Art des Unternehmens ihrer Gegnerin, legt sie so viele Lebensmittel auf die **Arbeitsplätze** oder in die **Maschinenhalle** des Industriezentrums der Gegnerin, wie mit der Zahl der Produktionsstufe angezeigt wird, auf der deren Läufer sich gerade befindet.

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.



Ereigniskarte von Gelb

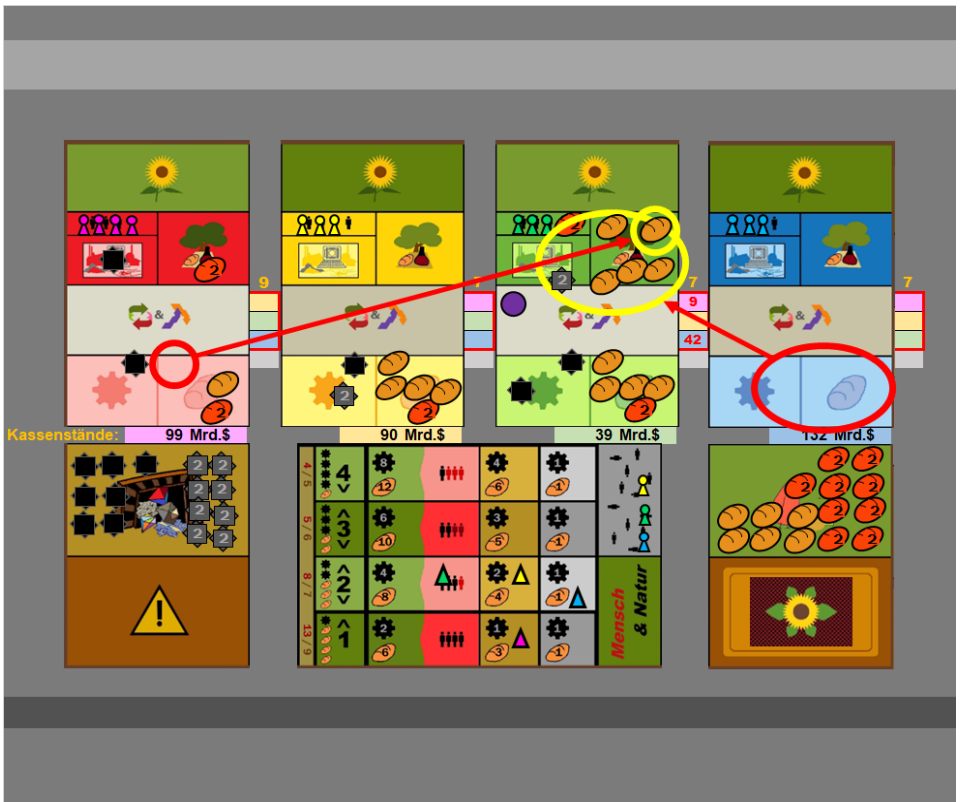


3. Markt

GRÜN hat die Vorspielmarke und beginnt mit dem Einkauf

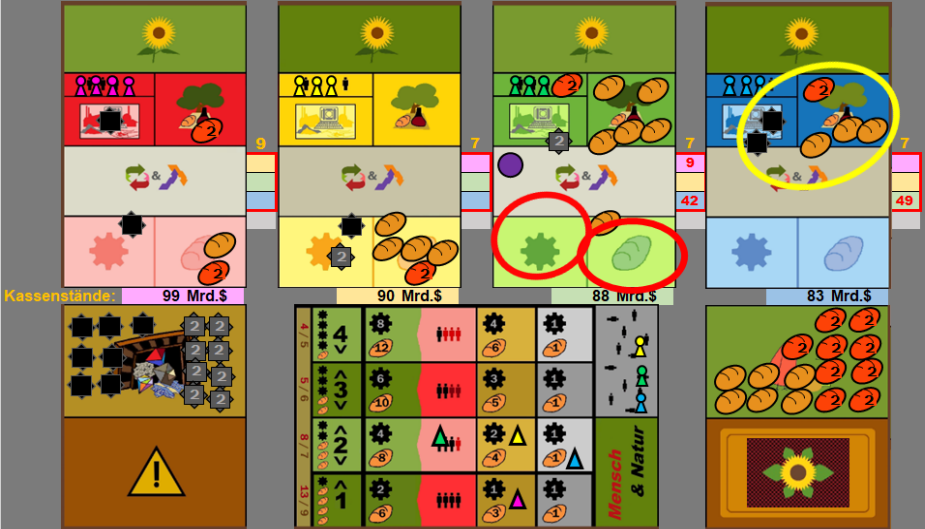
Der grüne Läufer steht auf Stufe „2“ und die Spielerin muss deshalb jetzt **2 Produktionsmittel** für ihr Industriezentrum einkaufen sowie **2 Luxusmittel** für den Unternehmer und nur **3 Lebensmittel-Löhne** für die im Industriezentrum noch beschäftigten 3 Arbeiter.

Die 2 Lebensmittel, welche die Arbeiter mit Hilfe ihres Streiks auf die Arbeitsplätze des Industriezentrums legen ließen, kann die Spielerin mit Kapitalgesellschaft zz. noch nicht als Lebensmittel für Arbeiter oder als Naturschutzmittel nutzen. Sie weiß deshalb im Augenblick auch nichts damit anzufangen.



BLAU folgt als nächste Einkäuferin

Der blaue Läufer steht ebenfalls auf Stufe „2“ und die Spielerin kauft deshalb auch die **2 Produktionsmittel** für ihr Industriezentrum ein sowie **2 Luxusmittel** für den Unternehmer und die **3 Lebensmittel-Löhne** für ihre 3 Arbeiter.



Der Läufer von ROT steht immer noch auf Stufe „1“

Die Spielerin benötigt deshalb nur **1 Produktionsmittel** für ihr Industriezentrum. Auf dem Konsumfeld werden **1 Luxusmittel** für den Unternehmer und **4 Lebensmittel-Löhne** für die im Industriezentrum beschäftigten 4 Arbeiter gebraucht.

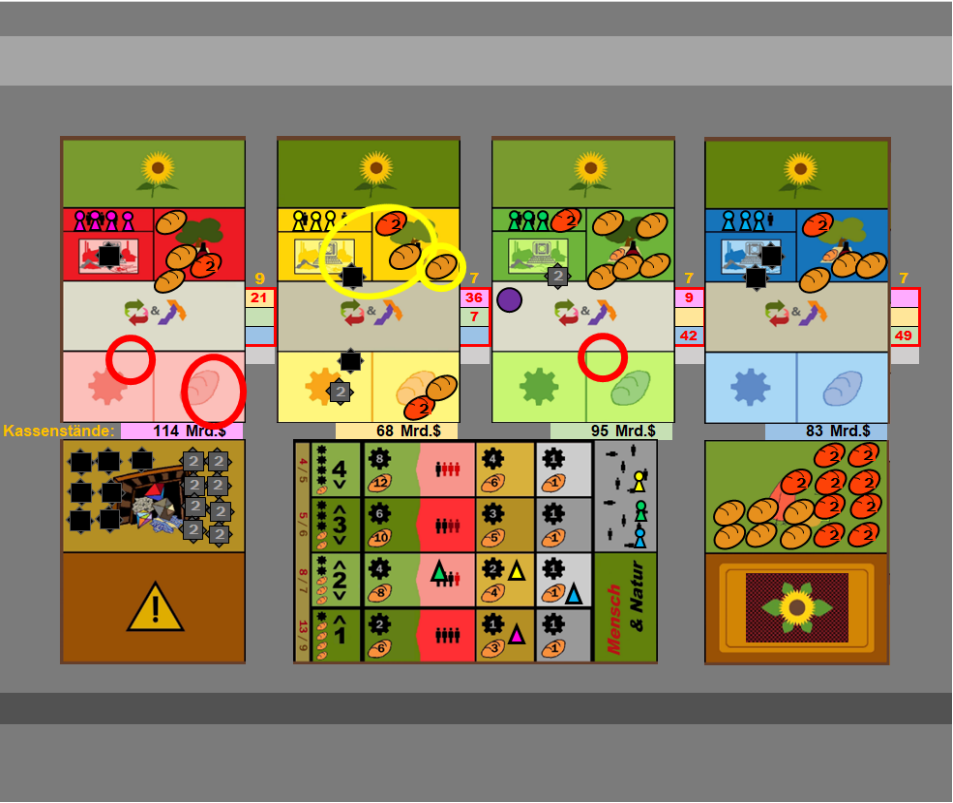
Da sie sich bereits mit der politischen „Niederlage“-Aktion **1 Produktionsmittel** und **2 Lebensmittel** aneignen konnte, braucht sie jetzt nur noch **3 Lebensmittel** auf dem Markt einzukaufen.



GELB steht vor einem mangelhaften Warenangebot

Sie kann beim Unternehmen ROT 1 **Produktionsmittel**, 2 **Luxusmittel** und 1 **Lebensmittel-Lohn-Stück** einkaufen und findet bei GRÜN nur noch 1 **Lebensmittel-Lohn-Stück** vor.

Die Marktplätze der anderen Unternehmen sind jetzt leer und ihr fehlen immer noch ein 2. **Produktionsmittel** und ein 3. **Lebensmittel-Lohn-Stück** (siehe nächste Seite).

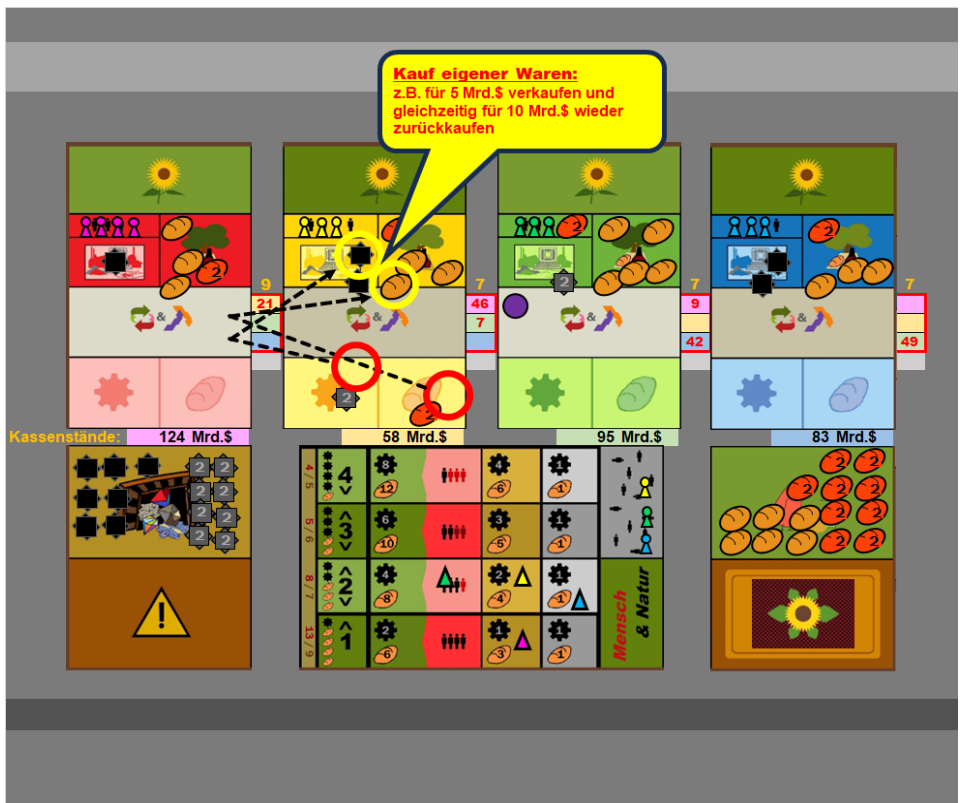


GELB kauft Waren von den eigenen Marktplätzen!

Sie kann das **2. Produktionsmittel** und das **3. Lebensmittel-Lohn-Stück** jetzt nur noch von den eigenen Marktplätzen einkaufen. Sie trifft dazu z. B. mit ROT eine Absprache, dass diese ihr die benötigten Waren abkauft und sofort wieder verkauft. Für jede Ware zahlt sie ihr einen vereinbarten Gewinn von 5 Mrd.\$ aus und legt beide Produkte dafür zur Versorgung ihres Kontinents auf das eigene Konsumfeld und in die eigene Maschinenhalle.

Sollte sich jedoch einmal keine Spielerin finden, die zu solch einem Handel bereit wäre, dann könnte sie die fehlenden notwendigen Waren nicht von ihren eigenen Marktplätzen kaufen. In diesem Fall wäre die Produktion bei GELB in der nächsten Runde nicht so ergiebig.

Das gibt den Gegnerinnen die Gelegenheit für eine Blockade, was aber auch unangenehme Konsequenzen für sie selber haben könnte.



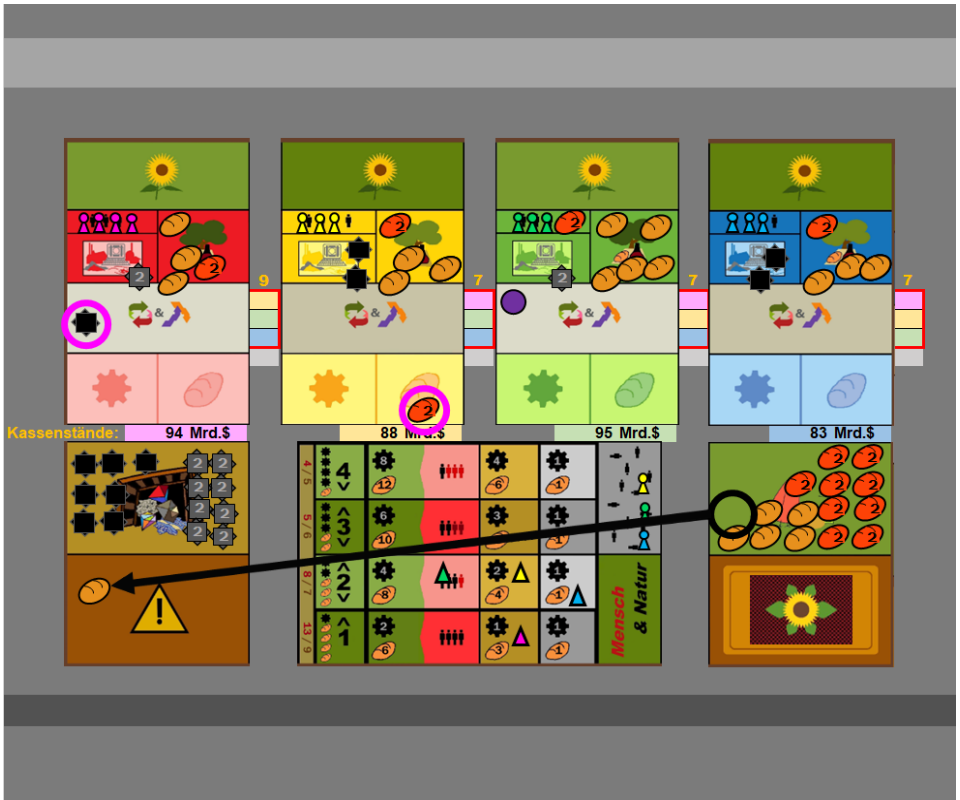
Da aber nur noch **1 Produktionsmittel-Doppelstück** auf dem Markt angeboten wird, muss sie dieses Doppelstück von GELB erwerben, z.B. durch die Zahlung eines extrem hohen Preises von 30 Mrd.\$.



Die überschüssigen Gebrauchsgüter oder Waren dürfen nach ihrer Herstellung nie auf die Rohstoffquellen zurückgelegt werden, nur weil es für sie keine Verwendung mehr gibt.

4. Bilanz

Da sich immer noch Waren (1 Produktionsmittel und 1 Lebensmittel) als unbrauchbarer Abfall auf den Marktplätzen bzw. Handelsfeldern befinden, führt das jetzt symbolisch zur endgültigen Vernichtung von 2 Lebensmitteln. Da in unserem Fall ein längeres Spiel gewünscht wird, soll hier deshalb nur 1 Lebensmittel als Natur-Rohstoff vernichtet werden. Eine Spielerin legt deshalb 1 Lebensmittel auf den Müllplatz.



Die erste Spielrunde ist damit beendet und die nächste Runde kann beginnen.

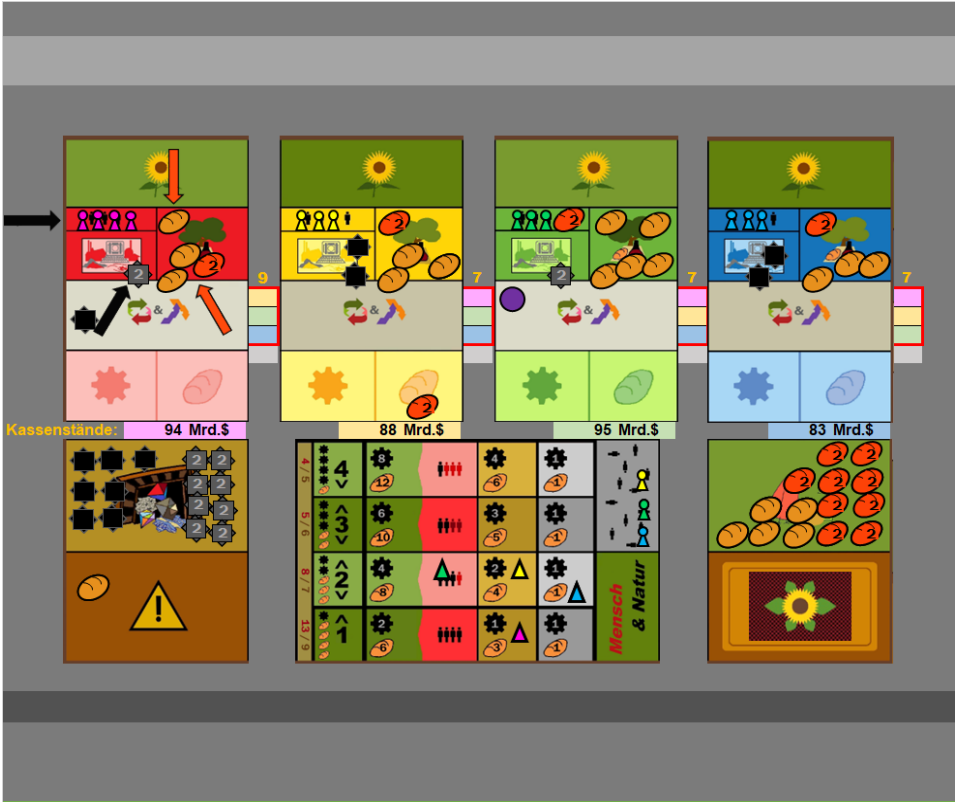
Im Folgenden wird der Ablauf einer zweiten Spielrunde mit weiteren Neuigkeiten beschrieben.

Eine zweite Spielrunde

1. Überprüfung der Figuren und Spielsteine vor der Produktion

Die Spielerinnen mit Kapitalgesellschaft müssen wieder darauf achten, 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 die **Summe 5** ergeben.

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



Da bei ROT in der Maschinenhalle die Anzahl der Produktionsmittel auf 2 Stück erhöht werden konnte, muss nun der Läufer auch auf das gleiche Situationsfeld der **Produktivitätsstufe „2“** vorziehen und die Spielerin kann einen Arbeiter auf den Arbeitsmarkt stellen.

The diagram illustrates four scenarios of a 3x3 grid, each representing a different economic or social state. The scenarios are labeled with 'Kassenstände' (cash positions) and 'Mensch & Natur' (human and nature).

Scenario 1 (Left): Labeled '94 Mrd.\$'. The grid contains icons of people, a sun, a gear, a warning sign, and a sunflower. The 'Kassenstände' are 94 Mrd.\$.

Scenario 2 (Second from Left): Labeled '88 Mrd.\$'. The grid contains icons of people, a sun, a gear, a warning sign, and a sunflower. The 'Kassenstände' are 88 Mrd.\$.

Scenario 3 (Third from Left): Labeled '95 Mrd.\$'. The grid contains icons of people, a sun, a gear, a warning sign, and a sunflower. The 'Kassenstände' are 95 Mrd.\$.

Scenario 4 (Right): Labeled '83 Mrd.\$'. The grid contains icons of people, a sun, a gear, a warning sign, and a sunflower. The 'Kassenstände' are 83 Mrd.\$.

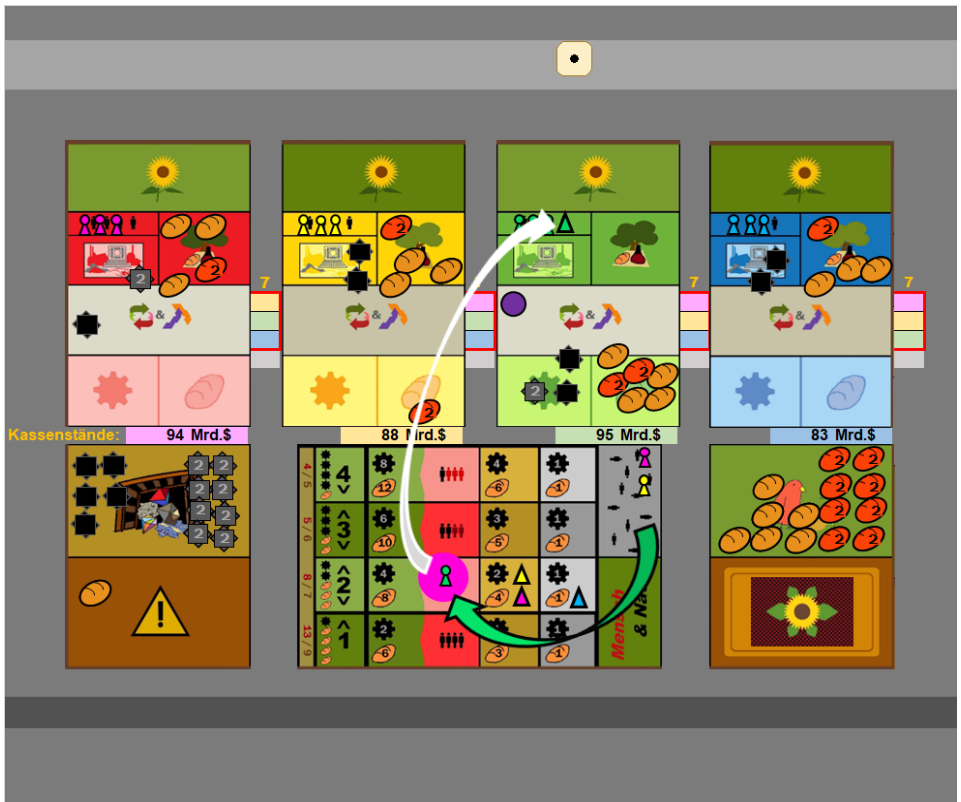
The 'Mensch & Natur' (human and nature) section at the bottom right shows a grid with icons of people, a sun, a gear, a warning sign, and a sunflower, with the text 'Mensch & Natur' written vertically.

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, ist GRÜN gezwungen, einen **Läufertausch** durchzuführen und die Kapitalgesellschaft in eine Genossenschaft umzuwandeln. Der Unternehmer arbeitet jetzt selber im Industriezentrum mit. Damit besteht Vollbeschäftigung und der 4. Arbeiter wird an Stelle des Unternehmers als Läufer der Genossenschaft auf das „Streik“-Feld des Läufer-Plateaus gestellt.

GRÜN produziert die gleichen Mengen an Waren wie in der Vorrunde und legt die **4 Produktionsmittel** plus **8 Lebensmittel** auf die Marktplätze ihrer Genossenschaft.



Produktion mit Streik und nach einer Niederlage

BLAU hat mit dem Würfel 2 Punkte geworfen und der Läufer wird auf das „**Streik**“-Feld seiner Stufe gesetzt. Da er vorher auf dem grauen „**Niederlage**“-Feld gestanden hat, wäre er von dort aus bei einer höheren Punktezahl des Würfels auch niemals auf das „Fortschritt“-Feld der nächsthöheren Stufe gezogen worden.

Weil der blaue Läufer von einem anderen Situationsfeld auf das „Streik“-Feld seiner Stufe zieht, ist jetzt noch kein Läufertausch möglich. Es gibt keinen Fortschritt in der Produktivität und alles geschieht wie in der Vorrunde.

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 darf jetzt bis zu **6 Produktionsmittel** und **10 Lebensmittel** als maximal produzierbare Warenmengen auf die Marktplätze ihres Unternehmens legen.



Produktionsfortschritt und neue Vorspielerin

GELB hat **5 Würfelpunkte** geworfen, stellt ihren Läufer auf das „Fortschritt“-Feld der **Stufe „3“** und den **2. Arbeiter** auf den Arbeitsmarkt.

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. Politische und militärische 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). Damit ermöglicht sie einen Läufertausch in der nächsten Runde.

Läufer auf „Streik“?

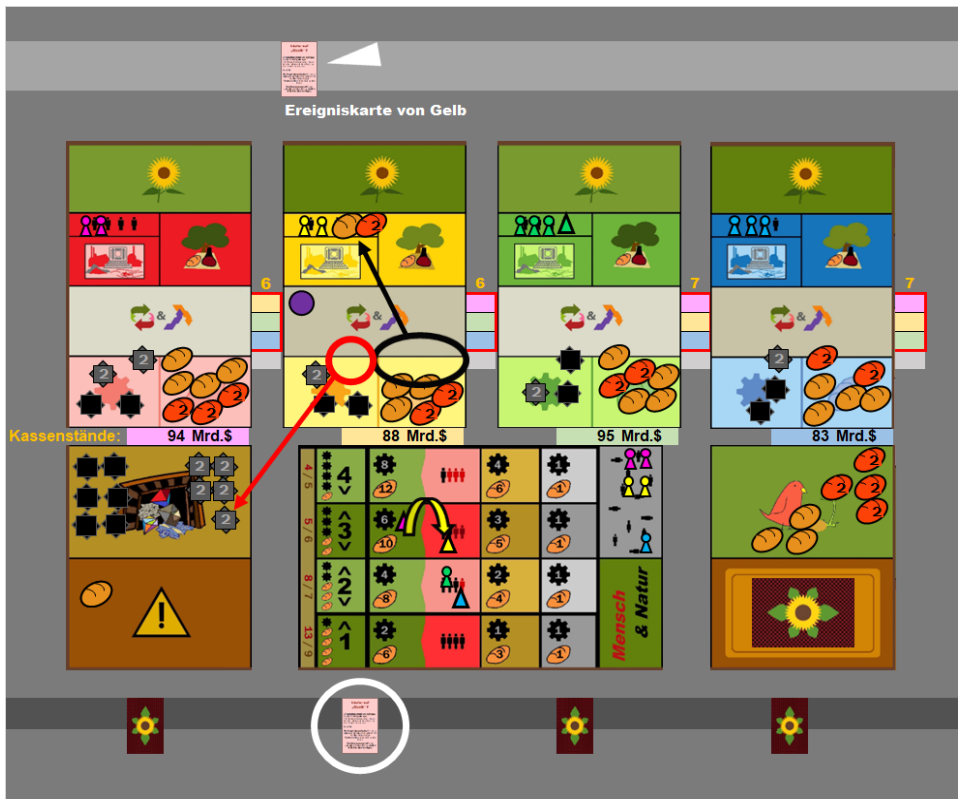
2 **Produktionsmittel** vom Marktplatz auf die Rohstoffquelle legen und

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“

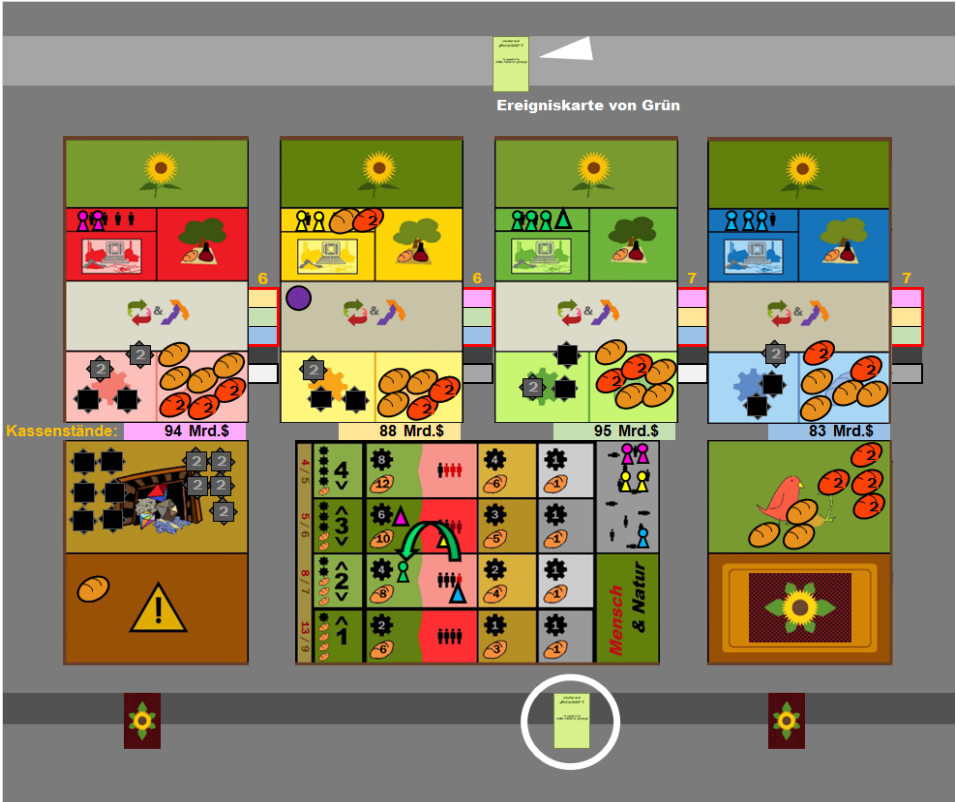
GRÜN macht mit ihrer Ereigniskarte ebenfalls eine politische Aktion gegen sich selbst.

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

Sie macht auf diese Weise keine eigenen Verluste.

Läufer auf „Fortschritt“?

Es passiert nichts und dem Unternehmen geht es gut.



Militär-Aktion durchführen, unterstützen oder nur mit Geld spekulieren

BLAU erklärt ROT zur Gegnerin und will gegen sie eine Militär-Aktion machen.

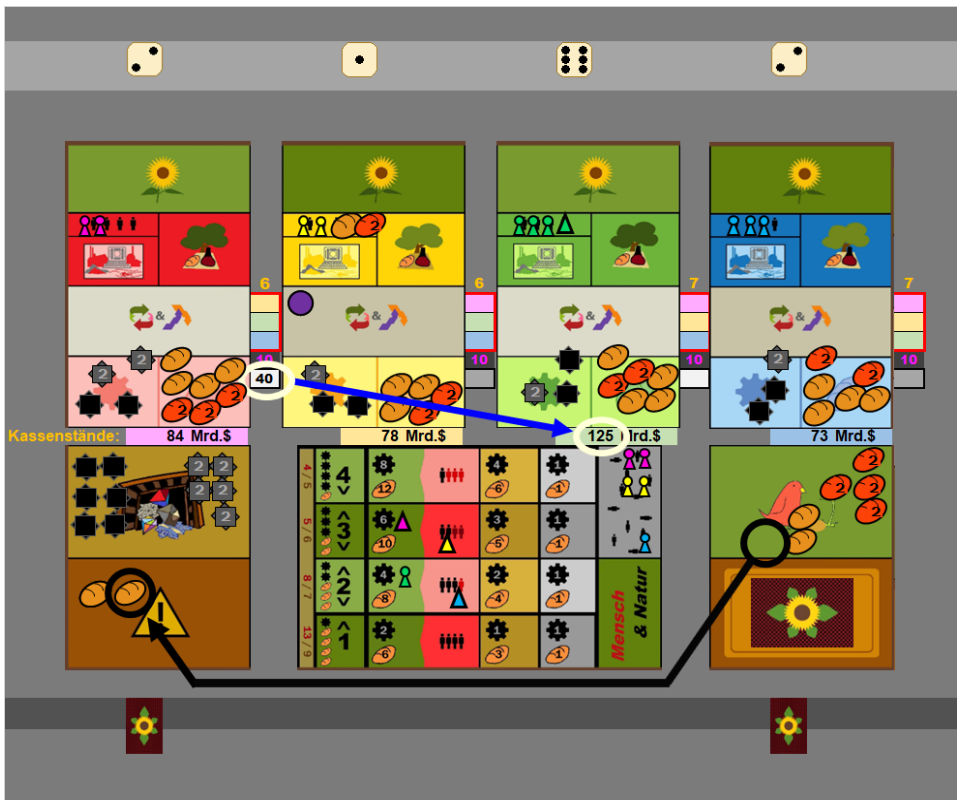
Sie muss **10 Mrd.\$** für den Einsatz des Aktionswürfels auf das **Handels- und Spekulationsfeld von Rot** einzahlen und als Folge dieser Aktion bereits jetzt **1 Lebensmittel-Rohstoff auf den Müllhaufen** werfen. Auch alle anderen beteiligten Spielerinnen zahlen ihren Geldbetrag dort ein.

ROT zahlt 10 Mrd.\$ für ihre Verteidigung mit dem Aktionswürfel ein und wird von GELB dabei auch mit 10 Mrd.\$ für den Einsatz ihres Aktionswürfels unterstützt.

GRÜN bleibt neutral. Sie hat sich aber für die Spekulation mit Geld und Würfel entschieden und zahlt deshalb auch 10 Mrd.\$ auf das Spekulationsfeld von ROT ein.

BLAU würfelt als **die Angreifende** zuerst.

GRÜN hat mit ihrer Spekulation Erfolg, weil sie zuerst bzw. als einzige die meisten Punkte gewürfelt hat und **kassiert die 40 Mrd.\$** vom Spekulationsfeld bei ROT. Da sie auf niemanden angewiesen war, behält sie den ganzen Betrag für sich allein.



Militär-Aktion mit einem knappen Sieg

Roter und gelber Läufer stehen auf Stufe „3“ und verfügen deshalb beide über **3 Aktionspunkte**. ROT hat mit dem Aktionswürfel **2 Würfelpunkte** geworfen und GELB nur 1 Würfelpunkt. Ihre Partei besitzt damit **3+2 = 5 Kampfpunkte** und gewinnt gegen BLAU mit ihren 4 Kampfpunkten nur sehr knapp!

Bei **BLAU** wird wegen der Niederlage der Läufer auf das „Niederlage“-Feld geschoben und auf beiden Marktplätzen fast der gesamte Warenbestand zerstört. Die Siegerin muss bei der Verliererin stets mehr als die Hälfte der maximal produzierbaren Warenmenge auf den Marktplätzen vernichten, ihr aber auf beiden Marktplätzen zumindest je eine Ware liegen lassen.

Wegen ihres knappen **Sieges mit einem Kampfpunkt mehr** erleidet **ROT** aber ebenfalls einen Verlust. Ihr Läufer wird von der Verliererin auf das „Verluste“-Feld geschoben und wie dort angezeigt, lässt diese auf ihren Marktplätzen nur noch die Hälfte des maximal möglichen Warenbestands für ihre Produktivitätsstufe liegen.



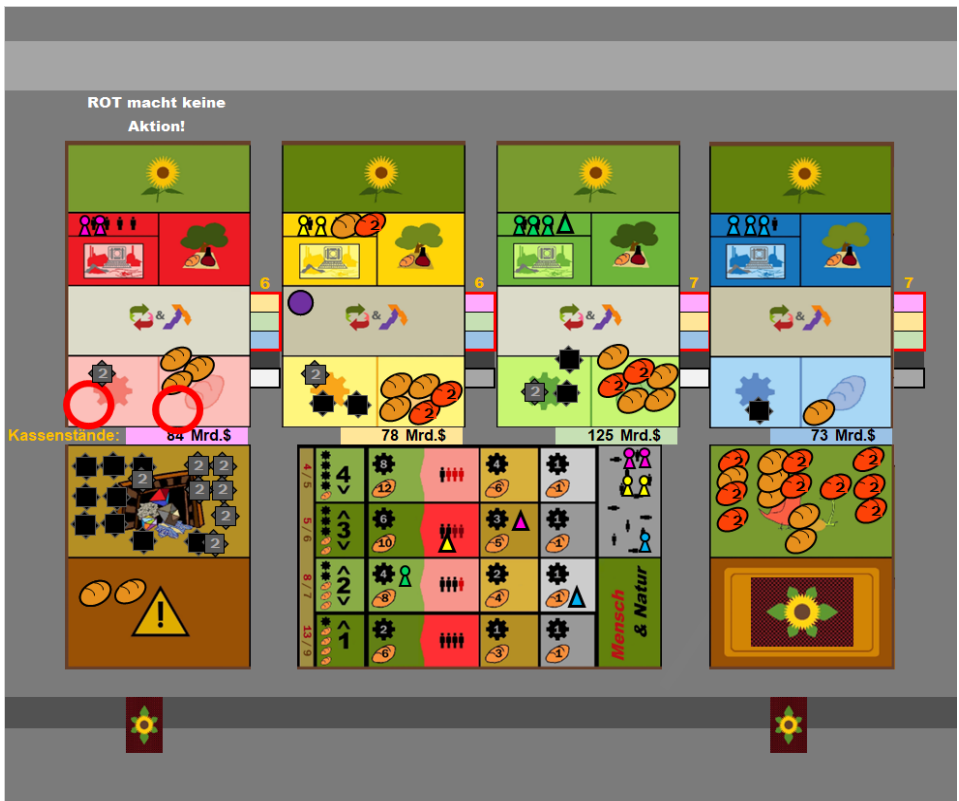
Verzicht auf politische und militärische Aktion

ROT schätzt ein, dass eine **Militär-Aktion** für sie zu einer Katastrophe auf dem Markt führen würde und will auch mit ihrer Ereigniskarte niemanden mit einer **politischen Aktion** verärgern. Und für eine ersatzweise gemeinsame soziale oder ökologische **Spendenaktion** findet sie in diesem Fall keine Partnerin.

Bei dieser müsste sie mit mindestens einer weiteren Spielerin je ein Lebensmittel auf die Rohstoffquelle legen und 10 Mrd.\$ auf ihr Handelsfeld. Beide würden dann um das Geld würfeln und diejenige, welche die höchste Zahl zuerst gewürfelt hat, könnte das gesamte investierte Geld für die eigene Kasse einnehmen.

ROT macht also keine Aktion und erfährt wegen absoluter Tatenlosigkeit auf ihrem Kontinent nun einen Verlust an Produkten auf ihren Marktplätzen. Dieser kann sich aber trotzdem auf irgendeine Weise zugunsten aller entlassenen und ausgegrenzten Arbeiter auf dem Arbeitsmarkt und für die Natur auswirken.

Die Spielerin legt **1 Produktionsmittel** und **2 Lebensmittel** von ihren Marktplätzen auf die Rohstoffquellen.



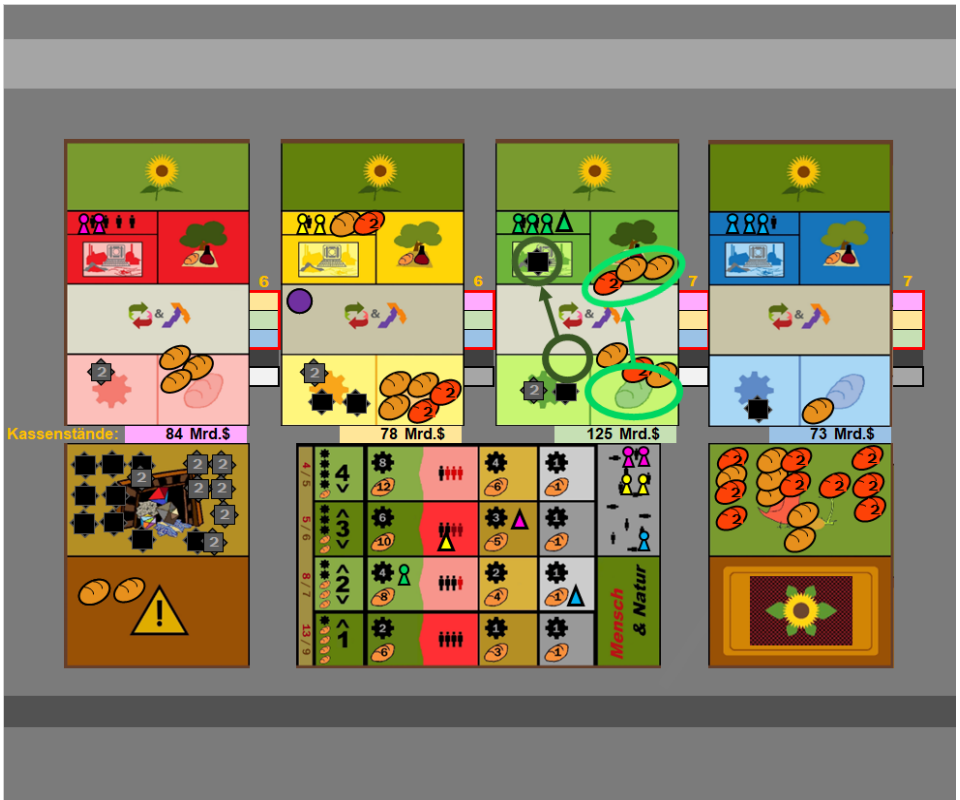
3. Markt

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 erforderliche **2., 3. und 4. Produktionsmittel vom eigenen Marktplatz** in die Maschinenhalle ihres Industriezentrums.



Markteröffnung und Kreditaufnahme:

Die Spielerin mit Vorspielmarke kauft immer zuerst ein. GELB besitzt eine Kapitalgesellschaft.

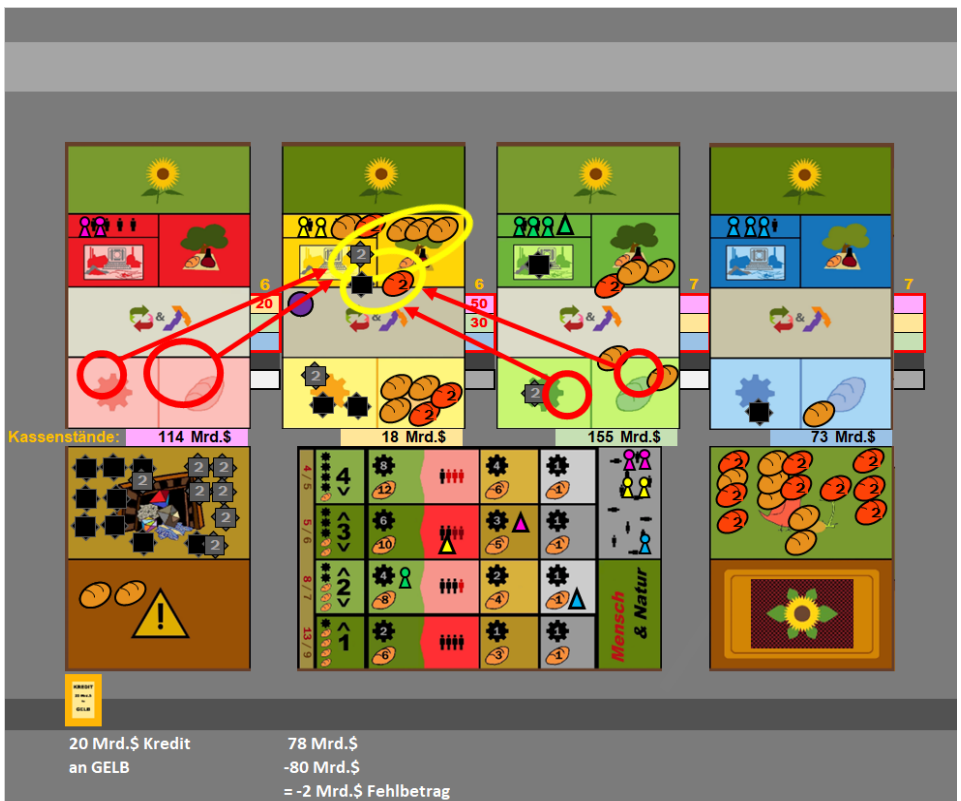
Der gelbe Läufer steht auf Stufe „3“ und die Spielerin muss jetzt:

3 Luxusmittel für ihren Unternehmer einkaufen (das ist zwingend notwendig!)

2 Lebensmittel als Lohn für die im Industriezentrum beschäftigten 2 Arbeiter und

3 Produktionsmittel für ihr Industriezentrum.

Weil GELB zu wenig Geld besitzt und alle Spielerinnen ihre Waren wegen des knappen Angebots auf dem Markt für mindestens 10 Mrd.\$ oder sogar mehr anbieten, nimmt sie bei ROT einen **Kredit** auf.



Einkauf einer Genossenschaft

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

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



2 Produktionsmittel für ihr Industriezentrum.



Unterversorgung an Luxusmitteln und Lebensmitteln

ROT kann nur 1 Luxusmittel für den Unternehmer einkaufen und der ganze Kontinent bleibt deshalb unversorgt, was zu ernsthaften Konsequenzen in der nächsten Spielrunde führen wird.

Ihr Unternehmer muss sich jetzt mit seinen versteckten Vorräten versorgen, die nur für solche Notfälle bestimmt sind.

Sie kauft aber trotzdem, obwohl sie keine Lebensmittel als Lohn für ihre Arbeiter mehr erhalten kann, die notwendigen **3 Produktionsmittel** ein. Sie will damit verhindern, dass ihr Läufer in der nächsten Runde nicht nur wegen der unversorgten Arbeiter auf das graue „**Niederlage**“-Feld geschoben wird, sondern auch noch wegen fehlender Produktionsmittel im Industriezentrum auf das „**Niederlage**“-Feld der **Stufe „1“** zurückgezogen wird.

Die Arbeiter leben in diesem Fall nur von diversen Sozialleistungen an der Armuts Grenze und sind in der nächsten Spielrunde auf den **Produktivitätsstufen „2“ bis „4“ zu keiner Arbeit** mehr fähig.



4. Bilanz

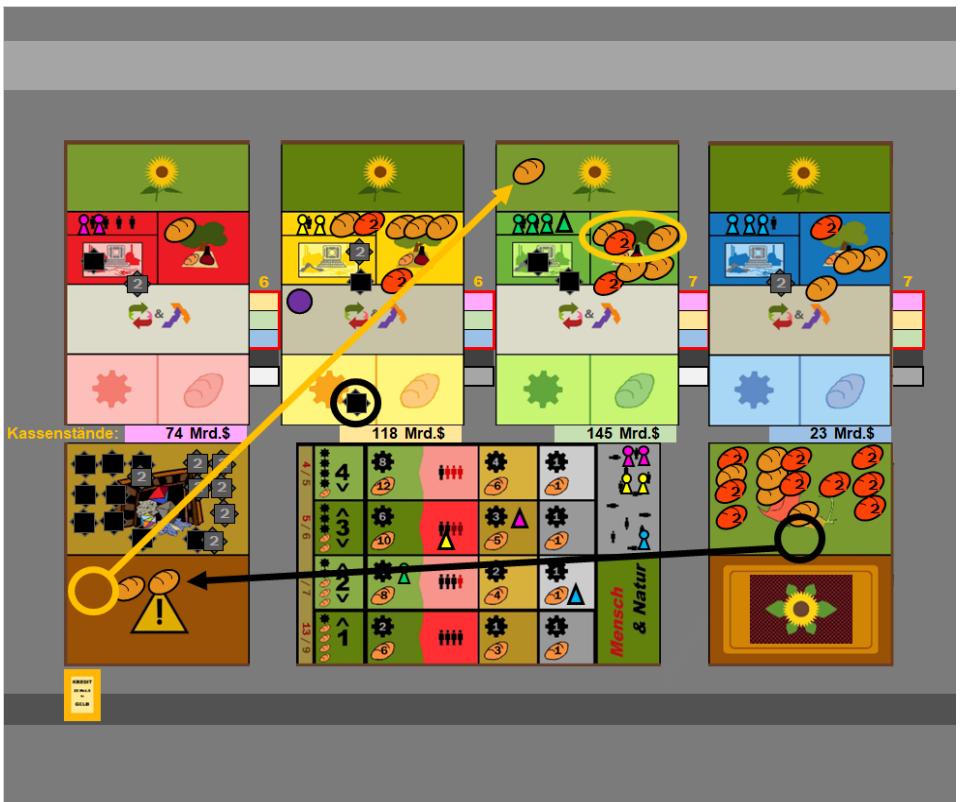
Vom Lebensmittel-Rohstoff zum Müllstück

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

und wieder zurück als neuer Rohstoffe für das Naturschutz-Gebiet

Die Genossenschaft GRÜN besitzt **8 Lebensmittel als Mindestmenge** auf ihrem Konsumfeld. Sie erhält jetzt, als Folge dieser ökologischen Produktion für alle Genossenschaftsmitglieder und die Natur des Kontinents, **einen neuen Natur-Rohstoff** für das Naturschutzgebiet.

Am Spielende zählt jeder **neue Natur-Rohstoff** für die Unternehmen als zusätzlicher stofflicher Reichtum, der bei der Ermittlung der Gewinnerin mit einem Stück-Wert von **20 Mrd.\$** hinzugerechnet 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 mindestens 4 Mrd.\$ für einen 20 Mrd.\$-Kredit).

Es gibt allerdings auch für die Festlegung der Zinsen keine Vorschriften. Deshalb ist es möglich, dass wie beim Warenverkauf auf dem Markt für jeden Kredit ein unterschiedlicher Zins verlangt wird.



Die 2. Spielrunde ist damit beendet und die 3. Runde kann beginnen. Doch wir beenden hier diese Vorführung des Spiels.

Im folgenden Abschnitt werden noch verschiedene Spielsituationen und einige Besonderheiten in den einzelnen Handlungsabschnitten dargestellt. Abschließend wird auch gezeigt, wie das Spiel beendet und die Gewinnerin ermittelt wird.

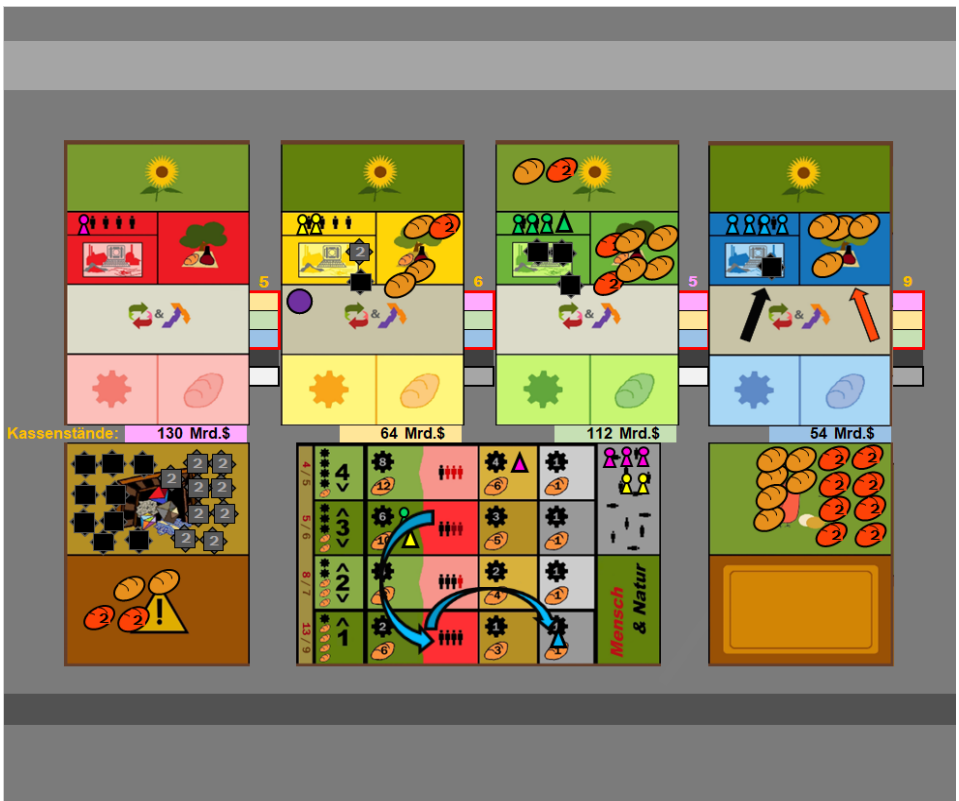
Einige Spielsituationen, Besonderheiten und Erläuterungen

1. 1 Zwei Korrekturzüge eines Läufers vor der Produktion

BLAU verfügt für die Produktion nur über **1 Produktionsmittel** und muss ihren Läufer deshalb auf **Stufe „1“** zurückziehen. Und weil sie auf dieser Stufe für den Unternehmer jetzt nur **1 Luxusmittel** benötigt und die erforderlichen 4 Arbeiter mit den restlichen **3 Lebensmitteln** unterversorgt bleiben, muss sie ihren Läufer auch noch auf das „**Niederlage**“-Feld schieben.

Nur auf Stufe „1“ arbeiten immer **alle 4 Arbeiter** im Industriezentrum mit auch dann, wenn sie unterversorgt sind, weil die anderen Unternehmen der Spielerin nicht genügend oder gar keine Lebensmittel verkaufen konnten oder wollten.

Diese unterversorgten Arbeiter bleiben geringfügig arbeitsfähig und werden durch politische Aktionen mit Sozialleistungen oder Spenden versorgt.



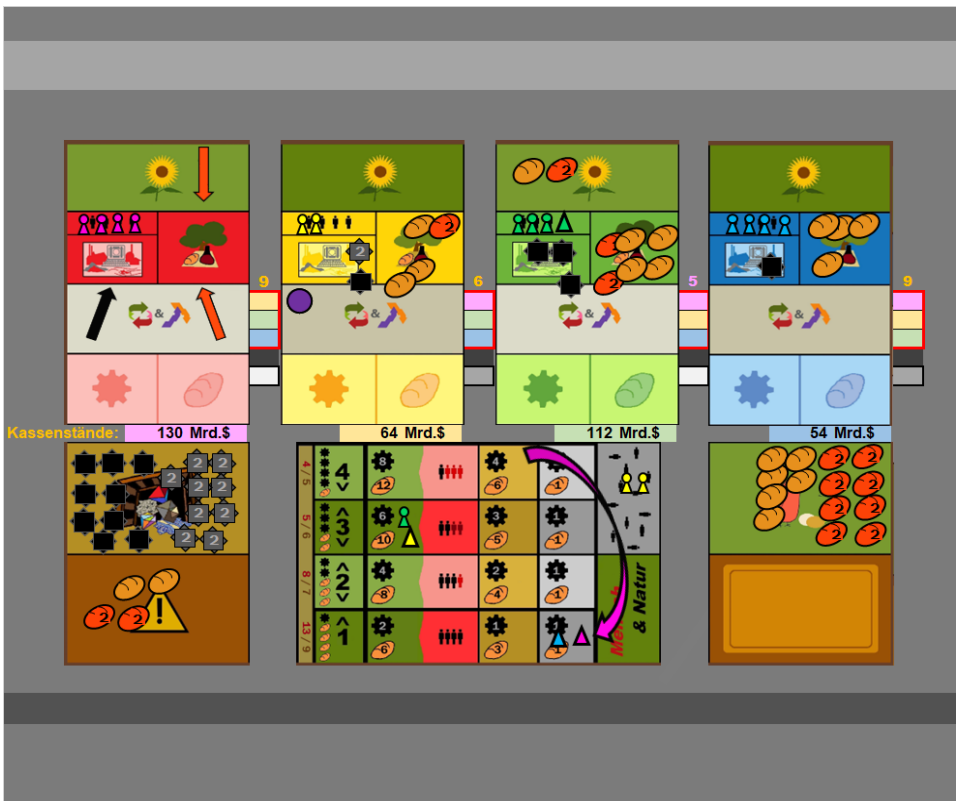
1. 2 Korrekturzug eines Läufers bei null Produktions- und Lebensmitteln

ROT besitzt **keine Lebensmittel** auf dem Konsumfeld und wäre gezwungen, ihren Läufer auf das „**Niederlage**“-Feld seiner aktuellen Stufe zu setzen. Auf den Arbeitsplätzen im Industriezentrum befindet sich kein versorgter Arbeiter.

Doch in der Maschinenhalle ihres Industriezentrums steht auch **kein einziges Produktionsmittel**. Und schon dieser Umstand allein zwingt sie dazu, ihren Läufer direkt auf das „**Niederlage**“-Feld der **Stufe „1“** zurückzusetzen.

In diesem denkbar ungünstigsten Fall werden alle unterversorgten 4 Arbeiter eingestellt. Sie erzeugen jetzt auf **Stufe „1“** mit den alten Maschinen aus der Vorrunde die Mindestmenge von **2 Produktionsmitteln und 6 Lebensmitteln**.

Es gilt folgende Regel: Wenn auf dem Markt Lebensmittel angeboten werden, dann muss die Spielerin sich bemühen, zumindest die notwendige Menge an **Luxusmitteln** für ihren Unternehmer einzukaufen. Unternehmer sind nämlich nur im äußersten Notfall bereit, sich aus ihrem Bestand geheimer Reserven zu versorgen. Diese bleiben allerdings im Spiel stets unsichtbar und versteckt.



1. 3 Muss immer die größtmögliche Warenmenge hergestellt werden?

Keine Spielerin ist verpflichtet, die auf den Fortschritt-Feldern der vier Stufen angegebene Menge an Produktionsmitteln und Lebensmitteln auch tatsächlich produzieren zu lassen. Die Industriezentren dürfen immer weniger Produkte herstellen, als vorgegeben ist, jedoch niemals mehr.

Dadurch ist es den Spielerinnen jederzeit möglich, die Menge der tatsächlich erzeugten Produkte exakt zu bestimmen und somit auch ihren persönlichen Beitrag für den Schutz der Natur zu leisten.

Bei 3 Würfelpunkten zieht hier der gelbe Läufer auf das „Fortschritt“-Feld der Stufe „4“, das Unternehmen entlässt seinen dritten Arbeiter und stellt ihn auf den Arbeitsmarkt.

Auf dieser Stufe stellt **1 Arbeiter** allein (der immerhin noch für viele Millionen Beschäftigte steht) mit **4 Produktionsmitteln** die größtmögliche Warenmenge im Spiel her. Die Spielerin darf **8 Produktionsmittel** und **12 Lebensmittel** auf die Marktplätze ihres Unternehmens legen.



1. 4 Warenproduktion mit Streik bei der Genossenschaft

In der Genossenschaft gibt es keine soziale Ungleichheit. Alle Arbeiter und der ehemalige Unternehmer stellen gemeinsam die Güter im Industriezentrum her.

GRÜN wirft nun weniger als **3 Würfelpunkte** und der Genossenschaft-Läufer zieht auf das „**Streik**“-Feld seiner aktuellen Stufe „3“. Es geschieht jetzt das gleiche, wie in einer Kapitalgesellschaft mit denselben Konsequenzen. Die Arbeiter bestreiken ihre Genossenschaft und es gibt keinen Fortschritt in der Produktion gegenüber dem Niveau in der Vorrunde. Und sollte der Läufer nicht durch eine politische Aktion vom „Streik“-Feld auf ein anderes Situationsfeld bewegt werden, besteht in der nächsten Runde wieder die Möglichkeit eines erneuten Läufertauschs.

6 Produktionsmittel und **10 Lebensmittel** werden auf die Marktplätze der Genossenschaft gelegt.



1. 5 Der Läufer soll bei Produktionsbeginn auf Stufe „5“

Wenn ein Läufer auf der **Produktionsstufe „4“** steht und bei der Produktion mit 3 – 6 Würfelpunkten auf die nächsthöhere **Stufe „5“** vorziehen soll, dann sind alle anderen Läufer gezwungen, stattdessen einen **Korrekturzug** zurück zu machen.

Der blaue Läufer zieht hier vom „Verluste“-Feld nur auf das „Fortschritt“-Feld seiner Stufe und BLAU macht ihre maximale Produktion.

Grüner und roter Läufer ziehen um eine Stufe zurück, bleiben dabei aber immer auf dem **gleichen Situationsfeld** stehen wie zuvor.

Der gelbe Läufer kann nicht weiter zurückziehen und bleibt deshalb auf Stufe „1“ und dem „Streik“-Feld stehen.



1. 6 Reduzierte Produktionen bei Unterversorgungen ab Stufe „2“ bis „4“

ROT auf Stufe „3“ und dem „**Niederlage**“-Feld verfügt statt über 2 Arbeiter nur über **1 Arbeiter** und erhält deshalb **50 % = 8 Waren** des maximal möglichen Produktionsergebnisses. ROT könnte jetzt z. B. die 6 Produktionsmittel und noch 2 Lebensmittel herstellen lassen. Sie entscheidet sich für **2 Produktionsmittel** und **6 Lebensmittel**.

GELB auf Stufe „4“ und „**Niederlage**“ kann den Bedarf des Unternehmers voll befriedigen, verfügt aber über **kein Lebensmittel für den Arbeiter**. Sie hat deshalb 100% Produktionsausfall.

Genossenschaft GRÜN versorgt mit **4 Lebensmitteln** zwar alle Arbeiter, sie besitzt jedoch nur **1 Naturschutzmittel**. Sie kann also mit ihren 4 Arbeitern die maximal mögliche Produktmenge herstellen. Ihr Läufer verbleibt aber auf seiner Stufe und steht wegen mangelndem Naturschutz auf dem „**Niederlage**“-Feld.

Genossenschaft Blau ergeht es ähnlich, sie kann aber mit **einem Arbeiter weniger** immerhin noch **75 % der Produkte = 15 Waren** herstellen.



2. 1 Läufer auf „Streik“ - Politische Aktion in der Kapitalgesellschaft

Hierbei werden immer **2 Produktionsmittel** aus der Maschinenhalle entfernt. Und für den Läufer auf **Stufe „3“** werden **3 Lebensmittel** auf die Arbeitsplätze des Industriezentrums gelegt.

Es handelt sich hierbei um die eigene Vorbereitung von ROT auf die Gründung einer Genossenschaft, weil der Läufer nämlich bei der nächsten Produktion mit 1 oder 2 Würfelpunkten auf dem „Streik“-Feld bleiben müsste und damit einen Läufertausch verursachen würde.

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.



2. 2 Läufer auf „Streik“ - Politische Aktion in der Genossenschaft

Hier werden ebenfalls **2 Produktionsmittel** unbrauchbar gemacht und wegen des Läufers auf **Stufe „3“** zugleich **3 Luxusmittel** für den ehemaligen Unternehmer in der Maschinenhalle versteckt.

Es handelt sich hierbei um die politische Vorbereitung von GRÜN auf die Gründung einer Kapitalgesellschaft. Sollte der Läufer dann bei der nächsten Produktion laut Würfelpunkte auf „Streik“ ziehen müssen, so kehrt der Arbeiter der Genossenschaft wieder auf seinen Arbeitsplatz zurück und der Unternehmer als Läufer auf dieses „Streik“-Feld des Läufer-Plateaus.

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.



2. 3 Politische Aktion mit Gegenaktion

GELB verhindert durch ihre Gegenaktion mit einer eigenen Ereigniskarte den Zug ihres Läufers auf das „Niederlage“-Feld und kann ihn mit dieser Karte auf dem „Fortschritt“-Feld stehen lassen.

Sollte GELB danach selber **keine Militär-Aktion** machen wollen oder keine Partnerin für eine **Spendenaktion** finden und von anderen Spielerinnen **keine geeignete Ereigniskarte** für eine politische Aktion abkaufen können, so würde sie von ihren Marktplätzen lediglich **1 Produktionsmittel und 2 Lebensmittel** an die Rohstoffquellen verlieren.

Läufer auf „Niederlage“?

Läufer auf „Fortschritt“?

Es passiert nichts und dem Unternehmen geht es gut.



2. 4 Politische Aktion „Niederlage“

GELB erteilt hier BLAU eine politische „Niederlage“ mit größeren materiellen Verlusten und eigenem Zugewinn.

BLAU ist dagegen hilflos, weil sie keine eigene Ereigniskarte für die Gegenaktion zur Korrektur des Zuges ihres Läufers besitzt. Vielleicht haben die anderen Spielerinnen keine passende Karte für eine Gegenaktion oder verlangen dafür einen zu hohen Preis.

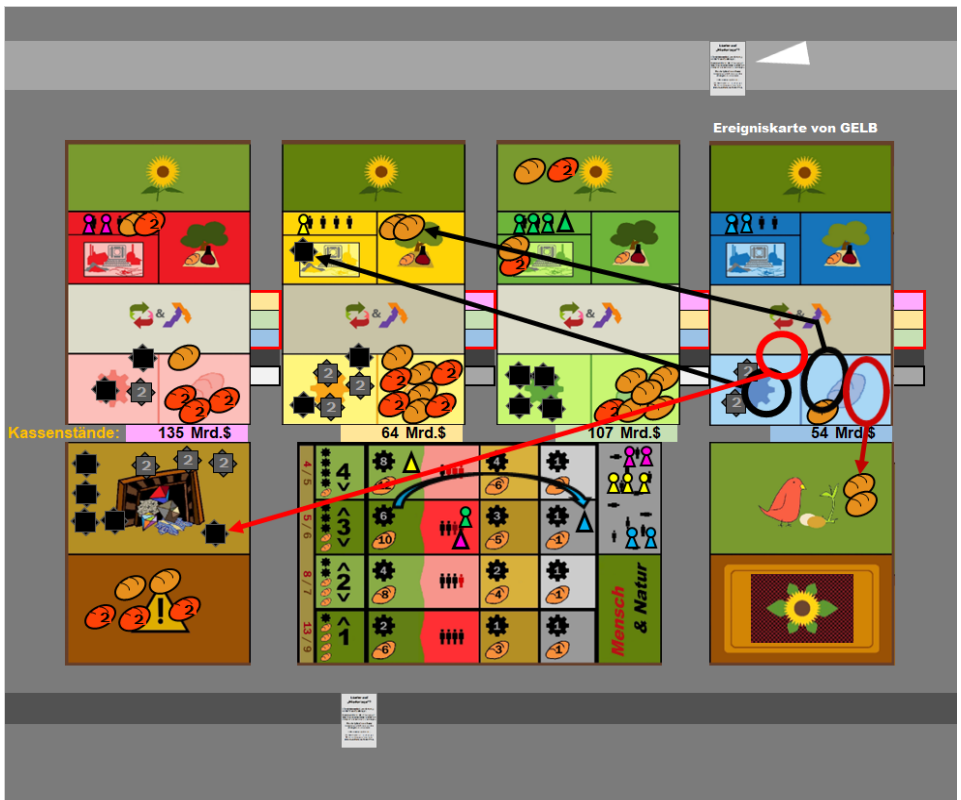
Sie könnten ihr aber auch einfach jede Hilfe verweigern wollen.

Läufer auf „Niederlage“?

1 Produktionsmittel und 2 Lebensmittel
vom Marktplatz auf die Rohstoffquellen legen.

Zusätzlich holt sich die Besitzerin dieser Ereigniskarte von den Marktplätzen ihrer Gegnerin

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



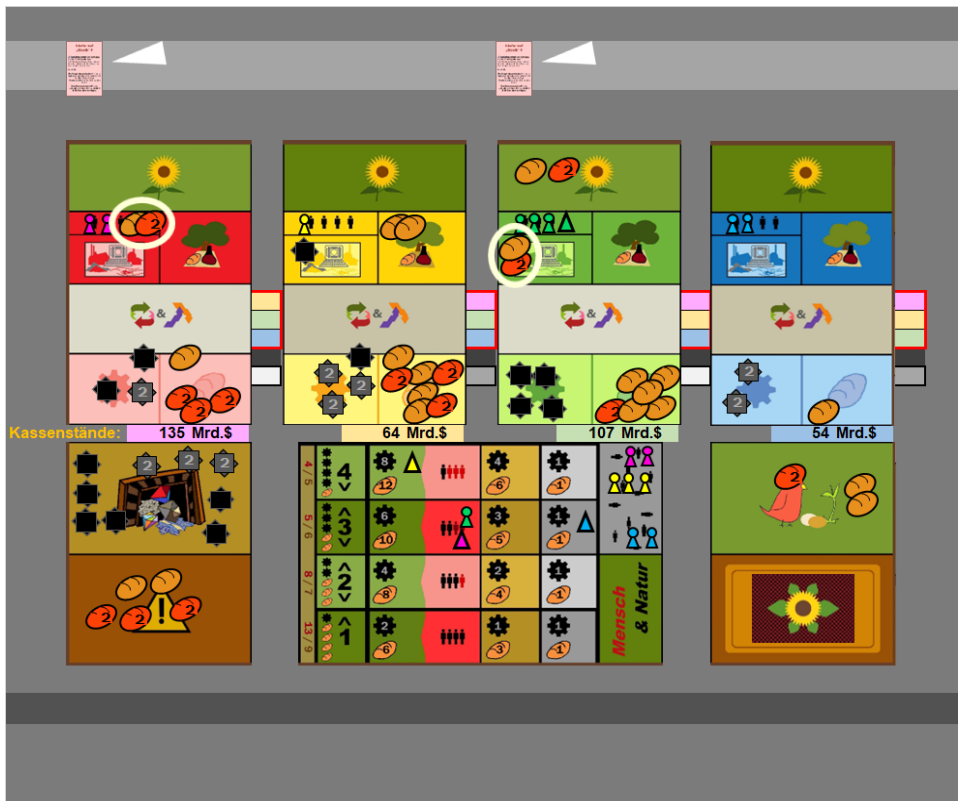
2. 5 Zur Verwendung der Lebensmittel bei politischer „Streik“-Aktion

In der **Kapitalgesellschaft ROT** auf Stufe 3 werden 3 Lebensmittel bereits für den Naturschutz und für die beiden entlassenen Arbeiter vom Marktplatz auf die Arbeitsplätze des Industriezentrums gelegt.

Damit werden diese Arbeitsplätze faktisch **Teil des Konsumfeldes**, wenn ROT zu ihren **notwendigen 2 Lebensmittel-Lohn-Stücken** für die Produktion auch noch die fehlenden 3 Naturschutzmittel dazukaufen würde. Sozial-ökologische Produktion benötigt 8 Lebensmittel (keine Luxusmittel) auf dem Konsumfeld.

Im vierten Runden-Abschnitt „**Bilanz**“ bekäme ROT dann für diese 8 Lebensmittel **einen neuen Natur-Rohstoff** vom Müllplatz auf ihr Naturschutzgebiet gelegt.

GRÜN als Genossenschaft besitzt eine solche Möglichkeit nicht. Die vom Marktplatz entwendeten Lebensmittel in der Maschinenhalle hat sich der ehemalige Unternehmer als privates Luxusmittel für den eigenen Konsum aneignen können.



3. 1 Selbstversorgung der Genossenschaften ohne Markt

ROT kann auf **Stufe „1“** mit **4 Lebensmitteln** ihre 4 Arbeiter selbst versorgen.

1 Produktionsmittel und die **4 Naturschutzmittel** muss sie aber auf dem Markt dazukaufen. Und gehen ihr z. B. durch Aktionen zu viele Lebensmittel oder Produktionsmittel für die Selbstversorgung verloren, dann muss sie auch diese auf dem Markt noch zusätzlich einkaufen.

GRÜN kann auf **Stufe „4“** neben den **4 Lebensmitteln** für ihre Arbeiter auch noch **3 Produktionsmittel** für die Versorgung des Industriezentrums direkt vom eigenen Marktplatz übernehmen.

Aber jede Genossenschaft bleibt gezwungen, auf allen Produktivitätsstufen **1 Produktionsmittel** und **4 Naturschutzmittel** auf dem Markt dazukaufen.

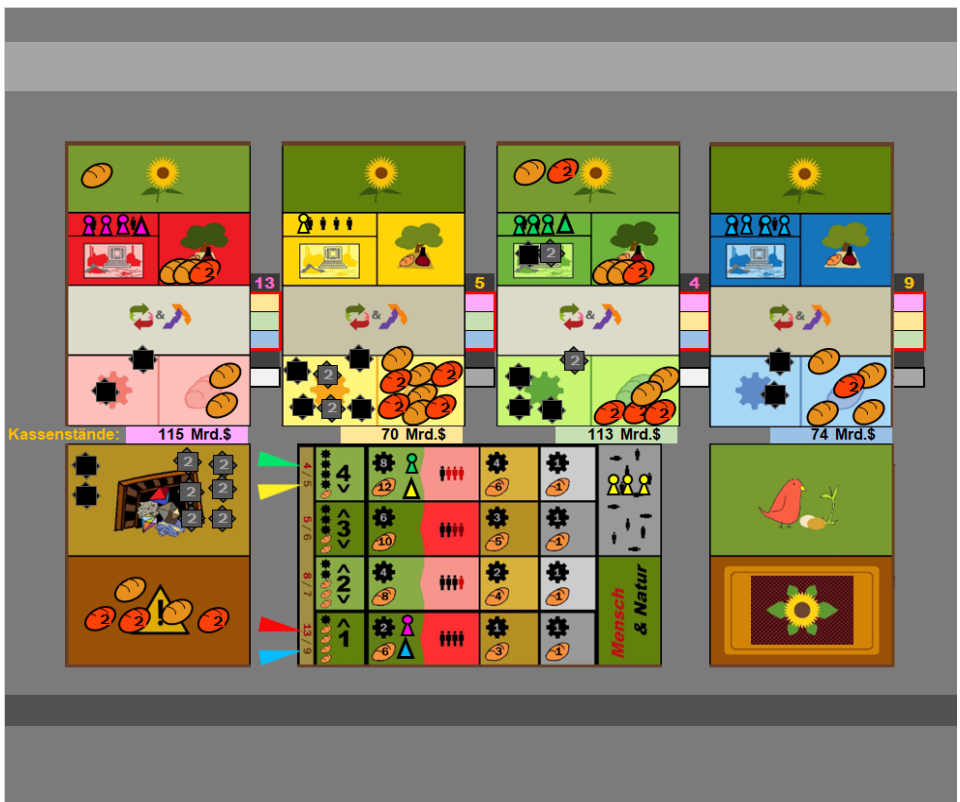


3. 2 Orientierungspreise

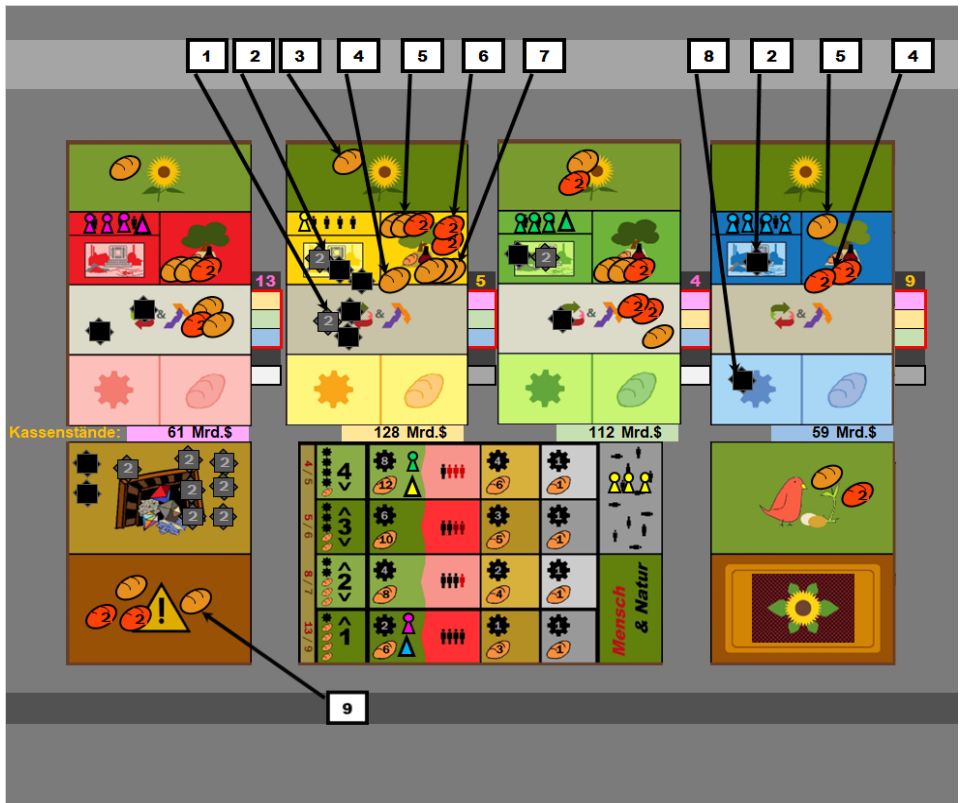
Genossenschaften und **Kapitalgesellschaften** haben unterschiedliche Aufwendungen bei der Produktion und Versorgung ihres Unternehmens. Eine **Kapitalgesellschaft** kann durch mehr Investitionen für Produktionsmittel ihre Lohnkosten reduzieren und eine höhere Produktivität erreichen. Sie muss aber auch die Kosten für ihre Militäraktion berücksichtigen.

Eine **Genossenschaft** versorgt die Arbeiter und das Industriezentrum vorwiegend mit eigenen Produkten, muss allerdings mit einer ökologischen Produktion die Natur vor ihrer Vernichtung bewahren. Die damit neu erworbenen Rohstoffe im Naturschutzgebiet vergrößern allerdings auch ihren Reichtum.

Die farbigen Zahlen auf dem Läufer-Plateau sind eine Hilfe bei der Kalkulation der Verkaufspreise für die Waren. Sie beziehen sich auf einen durchschnittlichen Einkaufspreis aller Waren von 10 Mrd.\$ und brauchen dann nur dem tatsächlich gezahlten Durchschnittspreis proportional angepasst zu werden (Einkaufspreis = **5 Mrd.\$** ergibt dann statt 4 jetzt **2 Mrd.\$**). Bei optimaler Produktion und vollem Absatz aller Waren zum Orientierungspreis kann ein Verlust vermieden werden.



3. 3 Erläuterungen zu Produkten bei Kapitalgesellschaften

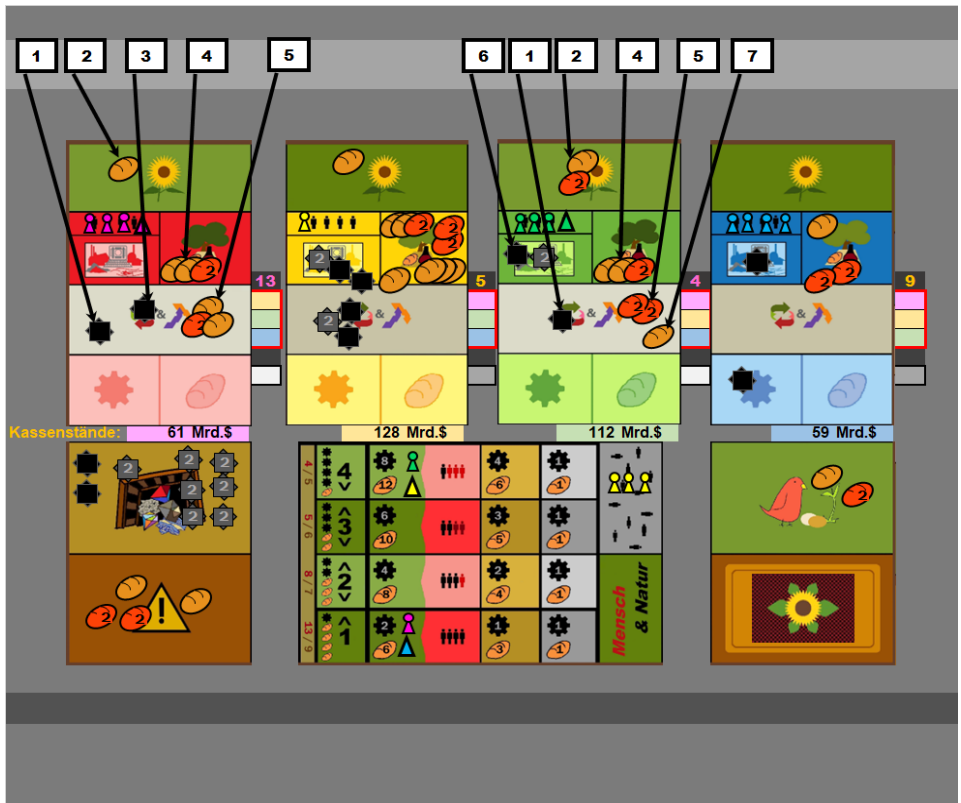


- (1) Diese 4 **Produktionsmittel** hat die Spielerin billig eingekauft, um sie zu einem höheren Preis wieder zu verkaufen. Wenn sie am Ende der Spielrunde immer noch auf dem Handels- und Spekulationsfeld liegen, dann sind sie ebenso überflüssig, wie ein unverkauftes Produktionsmittel auf dem Marktplatz [siehe auch (8)].
- (2) Das sind die gekauften und bereits investierten neuen Produktionsmittel in der Maschinenhalle des Industriezentrums. 4 **Produktionsmittel** sind die maximale Menge auf **Stufe „4“**, welche für die Herstellung von 20 Produkten notwendig sind und dafür investiert werden dürfen.
Auf **Stufe „1“** darf/muss nur dieses 1 **Produktionsmittel** investiert werden.
- (3) Auch Kapitalgesellschaften können durch ökologische Produktion neue Natur-Rohstoffe für ihr Naturschutzgebiet zurückgewinnen.

Auf dem Naturschutzgebiet des Kontinents bleibt der **wiedergewonnene Natur-Rohstoff** i.d.R. dauerhaft liegen. Er kann aber bei Bedarf nur an das Naturschutzgebiet eines anderen Unternehmens und Kontinents weiterverkauft werden. Am Spielende wird der Eigentümerin für jeden neuen Rohstoff ein Betrag von 20 Mrd.\$ gutgeschrieben.

- (4) **Auf Stufe „4“** wird ein einziger **Lebensmittel-Lohn** und auf der **Stufe „1“** werden **4 Lebensmittel-Löhne** von der Kapitalgesellschaft für ihre Belegschaft auf das Konsumfeld gelegt.
- (5) Der Unternehmer besteht immer auf sein Recht, dass die Spielerin zuallererst entsprechend der Stufenzahl für ihn **4 bzw. 1 Luxusmittel** auf das Konsumfeld legt.
- (6) Als Voraussetzung für eine ökologische Produktion kauft die Kapitalgesellschaft mindestens **4 Naturschutzmittel** für das Konsumfeld ein.
- (7) Sie muss dann aber auch alle von ihr entlassenen Lohnarbeiter, hier sind es drei, mit den fehlenden **3 Lebensmitteln** auf dem Konsumfeld versorgen.
- (8) Für dieses Produktionsmittel auf dem Marktplatz gab es keine Nachfrage. Im Spiel gilt die Herstellung von überschüssigen Produkten als Ursache für die Zerstörung der Natur.
- (9) Deshalb wird am Ende der Runde dafür symbolisch ein Natur-Rohstoff vernichtet und auf den Müllplatz geworfen.

3. 4 Erläuterungen zu Produkten bei Genossenschaften



- (1) Dieses **eine Produktionsmittel** auf dem Handels- und Spekulationsfeld der Genossenschaft muss die Spielerin **in jeder Runde** einkaufen und in ihre Maschinenhalle legen [siehe auch (5)].
- (2) Das sind durch eine sozial-ökologische Produktion wiederhergestellte Natur-Rohstoffe.
- (3) Mit diesem 2. Produktionsmittel für das Industriezentrum wird die Spielerin zu Beginn der nächsten Runde noch vor der Produktion ihren Läufer von Stufe „1“ auf **Stufe „2“** vorziehen können. Sie erhält damit die Chance, bei einer höheren Würfelzahl für die Produktion ihn sogar auf das „Fortschritt“-Feld der **Stufe „3“** setzen zu können.
- (4) Die Genossenschaft kann in jeder Runde **ihre 4 Arbeiter** (inkl. des ehemaligen Unternehmers) mit **4 Lebensmitteln** aus eigener Produktion **selbst versorgen**.

- (5) Auch diese **4 Lebensmittel** auf dem Handels- und Spekulationsfeld muss die Genossenschaft **in jeder Runde** einkaufen. Sie werden als Naturschutzmittel auf dem Konsumfeld benötigt. Am Ende der Runde gewinnt die Genossenschaft mit mindestens 8 Lebensmitteln **einen neuen Rohstoff** für das Naturschutzgebiet ihres Kontinents.
- (6) Auf der **Stufe „4“** kann die Genossenschaft sich mit **3 Produktionsmitteln selbst versorgen**. Nur auf der **Stufe „1“** ist es ihr nicht möglich, vom eigenen Marktplatz **1 Produktionsmittel** in das eigene Industriezentrum zu investieren.
- (7) Auch dieses zusätzlich gekaufte und für das Konsum- und ökologische Schutzfeld der Genossenschaft nicht mehr notwendige **Lebensmittel** kann durch seine Investition die Vernichtung eines Natur-Rohstoffs verhindern und wird die Gewinnung eines neuen Natur-Rohstoffs für das Naturschutzgebiet nicht gefährden.

Es dürften in einer Spielrunde eigentlich **niemals zu viele Lebensmittel** produziert worden sein. Alle Unternehmen zusammen brauchen im Spiel nämlich nur ein einziges Konsumfeld mit 8 Lebens- und ökologischen Schutzmitteln. Dann ist es nämlich gestattet, die anderen überflüssigen Lebensmittel dort ebenfalls unterzubringen. Sie brauchen diese dann nur noch mit einem Sonderpreis an das betreffende Unternehmen zu verkaufen, welches sie dann ebenfalls für den Naturschutz investieren darf. Die Kapitalgesellschaften haben allerdings ein Problem damit: Mit einer solchen Vorgehensweise würden sie ihren Profit nicht realisieren können und wirtschaftliche Nachteile ernten.

Im Gegensatz dazu dürfen in den Maschinenhallen nur genau so viele Produktionsmittel aufgestellt werden, wie für die jeweilige Produktionsstufe erforderlich sind mit Ausnahme der doppelten Investition für eine mögliche Wachstums-Investition. Hier könnte z. B. eine geplante Reduzierung der Produktion die Naturzerstörung verhindern. Dem steht jedoch ebenfalls der unerbittliche Konkurrenzkampf der Kapitalgesellschaften im Wege.

4. Ermittlung der Gewinnerin am Spielende

Ob das Spiel sein Ende erreicht hat, das wird am Schluss einer Spielrunde erkennbar. Es befinden sich dann insgesamt **13 Lebensmittel** auf dem **Müllhaufen** oder den vier **Naturschutzgebieten** (*siehe Tafel nächste Seite*).

Die Spielerinnen nehmen zu Beginn der nächsten und letzten Spielrunde wieder zuerst die **Prüfung und Korrektur** der Positionen ihrer Figuren vor. GELB muss einen Arbeiter wegen mangelnder Versorgung in der Vorrunde entlassen und ihn zu den anderen auf den Arbeitsmarkt stellen. Den Läufer zieht sie dafür auf das „**Niederlage**“-Feld seiner Stufe. Ihr Unternehmen wird deshalb nur die halbe Produktion durchführen können.

Dann werfen alle Spielerinnen diesmal der Reihe nach **schon vor der Produktion** ihren Würfel und ermitteln zuerst die **Vorspielerin**. GELB hat allein die höchste Punktezahl geworfen und holt sich die Vorspielmarke von ROT. Sie schiebt ihren Läufer auf das „Fortschritt“-Feld seiner Stufe „3“ zurück und legt die neuen Waren auf ihre Marktplätze. Mit einem Arbeiter kann ihr Industriezentrum jetzt nur 8 Produkte herstellen und muss sich zwischen maximal 8 Lebensmitteln oder nur 2 davon und maximal 6 Produktionsmitteln entscheiden. GELB lässt 5 Lebensmittel und 3 Produktionsmittel produzieren. Die anderen Spielerinnen folgen ihr wieder im Uhrzeigersinn.

ROT als letzte kann, wegen der geringen Produktion bei GELB, mit 8 Natur-Rohstoffen noch relativ viele Lebensmittel herstellen.

Anschließend werden die Kredit-Schulden mit Bargeld beglichen oder, wenn nicht ausreichend vorhanden, auch mit den hergestellten Waren auf den Marktplätzen (*je 5 Mrd.\$*) oder den neuen Rohstoffen im Naturschutzgebiet (*je 20 Mrd.\$*).

Dann werden das **Geldvermögen**, der Wert der **neu produzierten Waren** auf den Marktplätzen und der Wert der neuen **Rohstoffe im Naturschutzgebiet** summiert. Die Spielerin mit dem größten Reichtum ist die Gewinnerin.



Das Spiel zum Selberbasteln

Vom Spiel *Mensch&Natur* gibt es beim uz-shop unter uzshop.de/brettspiel-mensch-natur leider nur eine kleine Anzahl von mir selbst hergestellter Exemplare und es werden in naher Zukunft wohl auch noch keine im Handel erhältlich sein.

Doch alle, die das Spiel gerne spielen und kennenlernen möchten, können es sich relativ leicht selber basteln. Sie erhalten auf der Web-Seite der Gruppe Tendenzen Berlin unter gruppe-tendenzen-berlin.de kostenlos diese Datei der Broschüre über das Spiel **Mensch&Natur** sowie alle PDF-Dateien für die **Spielanleitung**, das **Spielbrett**, das **Papiergeld** und die Muster der vier **Ereigniskarten** zum downloaden und ausdrucken.

Besonders geeignet für das Brett ist die glatte Seite einer dünnen MDF-Platte (z.B. Schrankrückwand) im Format DIN A 2 und ein etwas schwereres Papier (250 g/m²) für den Ausdruck der Spielflächen. Diese können z. B. mit einem Doppelklebeband befestigt werden. Weitere Spielmittel sind ein **Stapel Rommé-Karten**, **4 Würfel**, **20 farbige Halma-Figuren** und **57 farbige Spiel-Chips** (s. Spielanleitung). Damit wäre das Spiel dann komplett.

Ich wünsche allen Interessenten ein gutes Gelingen beim Basteln und viel Freude und spannende Erlebnisse mit diesem Spiel.

Joachim Geserick

Im Spiel **Mensch & Natur** werden die Probleme von Kapitalgesellschaften erfahrbar, in die sie durch ihre Profit-Wirtschaft geraten. Die permanente relative Überproduktion von Waren steht einer guten Verwertung ihres Kapitals und erst recht dem Schutz der Natur entgegen. Die Suche nach politischen oder militärischen Antworten wird damit unvermeidlich.

Die Genossenschaften im Spiel erfordern dagegen die Vollbeschäftigung ohne Ausbeutung und eine wirksame ökologische Produktion zum Schutze der Umwelt und für die Wiederherstellung der zerstörten Natur. Sie stehen sich demzufolge nur in einem Wettbewerb miteinander gegenüber als Friedenskräfte und sozialistische Alternative.

Der Gedanke drängt sich den Spielenden regelrecht auf, dass Frieden, sozialer Fortschritt und ökologische Produktion zum Wohle aller Menschen und zum Schutze ihrer natürlichen Umwelt mit der Profitlogik von Kapitalgesellschaften nicht machbar ist.



Eines der selbst hergestellten Spiele beim CommPress Verlag