

Mensch & Natur*

Ein politisches Brettspiel für natürliche Intelligenz



Neues Spielbrett mit Figuren und Spielmitteln aus der selbst produzierten Auflage

"Mensch & Natur" ist ein Spiel für vier Spielerinnen** ab 14 Jahren. Jede Spielerin lebt auf einem von vier Kontinenten und leitet das einzige große Unternehmen ihres Kontinents. Es gibt dort ein Industriezentrum mit den dafür erforderlichen Arbeitern, eine Rohstoffquelle für biologische oder organische Lebensmittel und eine Quelle für nichtbiologische, anorganische Produktionsmittel. Die Unternehmen besitzen passend dazu auch zwei Marktplätze für den Handel mit Waren und das dafür erforderliche Geld. Ihre Aufgabe ist es, für ihren Kontinent und sein Unternehmen den größten Reichtum anzuhäufen. Das heißt: viel Geld einnehmen, das größte Warenangebot auf den Marktplätzen erreichen und neue Rohstoffe für ein Naturschutzgebiet gewinnen.

Die Spielerinnen führen das Unternehmen als privates Unternehmen, auch Kapitalgesellschaft genannt, und versuchen viel Geld mit dem Verkauf ihrer Waren auf dem Markt zu verdienen. Sie setzen dafür

*) © 2017 CommPress Verlag GmbH, Hoffnungstr. 18, 45127 Essen • Brettspiel von Joachim Geserick • alle Verwertungsrechte beim Autor <joges50@gmx.de>

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

einen Unternehmer als Läufer auf das Läufer-Plateau. Möchte eine von ihnen jedoch, dass alle Arbeiter mitarbeiten und durch eine ökologische Produktion 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 Handlungsabschnitt jeder Spielrunde bewegen die Spielerinnen mit Hilfe des Würfels ihren Läufer auf dem Läufer-Plateau mit vier Produktions- und Aktionsstufen und jeweils vier Situationsfeldern. Sie können ihn entweder auf das „Fortschritt“-Feld der nächsthöheren Stufe der industriellen Produktion und Waffentechnik setzen oder müssen ihn im ungünstigen Fall z.B. auf das „Streik“-Feld derselben Stufe schieben. Die Stufen legen die herstellbaren Warenmengen für die Marktplätze des Unternehmens fest sowie die Zahl der 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 solchen Läufertausch herbeizuführen oder ihn auch zu verhindern.

Im zweiten Handlungsabschnitt dürfen die Spielerinnen politische oder militärische Aktionen machen. Sie versprechen sich davon verschiedene Vorteile und gehen deshalb sogar 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 müssen die Spielerinnen für alle auf dem Markt verbliebenen überflüssigen oder ungenutzten Waren einen Natur-Rohstoff symbolisch zerstören. Sie „werfen“ ihn auf den dafür vorgesehenen Müllplatz. Aber mit einem erfolgreichen Naturschutz durch eine ökologische und soziale Produktion kann jedes Unternehmen auch einen neuen Natur-Rohstoff für das Naturschutzgebiet auf seinem eigenen Kontinent zurückgewinnen.

Das Spiel endet, wenn zu Beginn einer Spielrunde auf dem Müllhaufen und allen Naturschutzgebieten zusammen 13 Natur-Rohstoffe

liegen oder alle Spielerinnen eine Genossenschaft gegründet haben, in der die Unternehmer als Genossenschafter mitarbeiten.

Sollte den Spielerinnen das Spiel einmal zu lange dauern, so brauchen sie lediglich vor Beginn der nächsten Runde die noch fehlenden Natur-Rohstoffe auf den Müllplatz zu legen. Das Ende des Spiels wäre damit sofort erreicht.

Jetzt zählen alle ihr Bargeld und addieren dazu den Wert der geschützten Natur-Rohstoffe auf ihrem Naturschutzgebiet und den Wert der produzierten Waren auf ihren Marktplätzen. Nachdem die Kreditschulden beglichen sind, hat diejenige Spielerin gewonnen, deren Unternehmen über den größten Reichtum verfügt.

Spielfiguren und Spielmittel

Arbeiter



Als Genossenschaft-Läufer vertreten sie eine Öko-Sozial-Politik zum Schutze der Natur und zum Wohle aller Genossenschaftsmitglieder.

Unternehmer



Als Kapital-Läufer sorgen sie für einen profitablen Warenumsatz und hohen Luxuskonsum des Eigentümers der Kapitalgesellschaft.

Lebensmittel



1 2* Stück

Das sind zugleich auch die Natur-Rohstoffe für alle Lebensmittel-Löhne, Luxusmittel oder Naturschutzmittel.

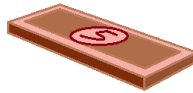
Produktionsmittel



1 2* Stück

Das sind zugleich auch die anorganischen Rohstoffe für alle Produktionsmittel.

Spielgeld



Das sind Geldscheine mit Milliarden-Dollar-Beträgen, der bisher noch stärksten Währung der Welt.

Kreditverträge



Diese Verträge über 20 Mrd.\$ haben eine Laufzeit für mindestens 2 Spielrunden

Würfel



Mit ihnen kann produziert, gekämpft und spekuliert werden.

Ereigniskarten



Damit können Läufer auf ein anderes Situationsfeld verschoben werden mit meist unangenehmen Konsequenzen für sein Unternehmen

Vorspielmarke



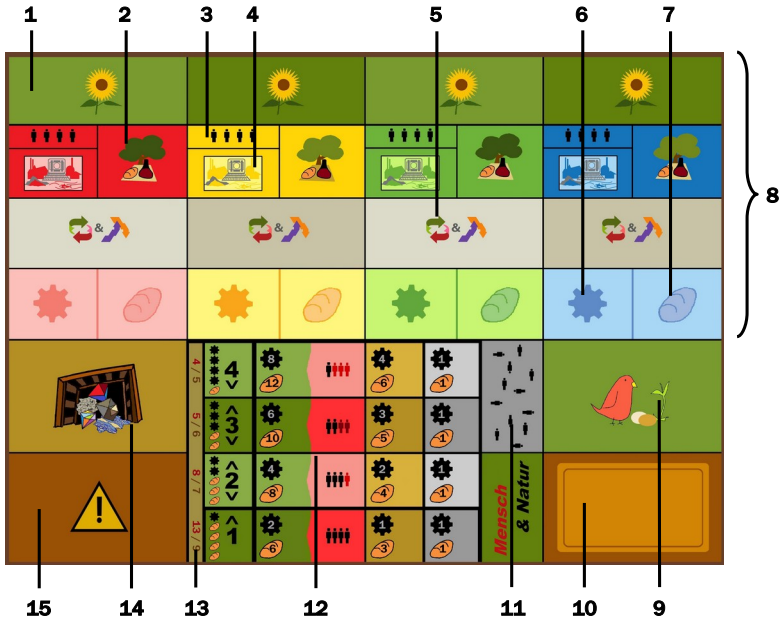
Die Spielerin, bei der diese Marke auf dem Handels- und Spekulationsfeld liegt, ist immer zuerst an der Reihe

Spielbrett

Spielanleitung

*) 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.

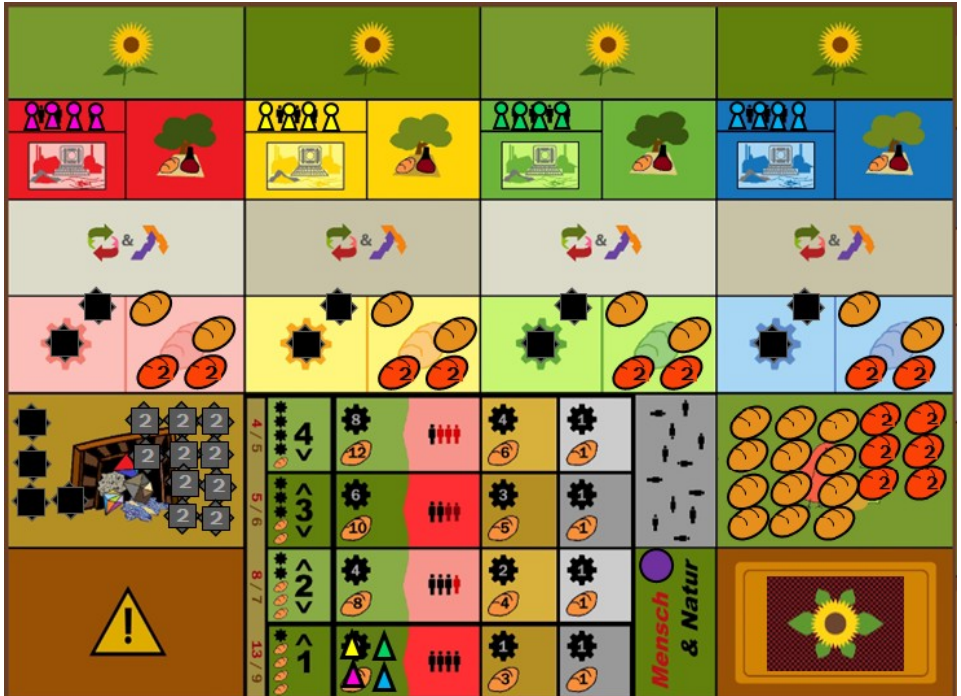
Spielbrett



- 1 Naturschutzgebiet für neue Natur-Rohstoffe
- 2 Konsum- und Ökologiefelder
- 3 Arbeitsplätze der Industriezentren
- 4 Maschinenhallen der Industriezentren
- 5 Freie Handels- und Spekulationsfelder
- 6 Marktplätze für Produktionsmittelverkauf
- 7 Marktplätze für Lebensmittelverkauf
- 8 Felder der Kontinente ohne Rohstoffquellen
- 9 Rohstoffquelle für Lebensmittel
- 10 Ereignis-Feld für Ereigniskarten
- 11 Arbeitsmarkt für Arbeiter ohne Lohn
- 12 Läufer-Plateau
- 13 Orientierungspreise für **Genossenschaft** und **Kapitalgesellschaft**
- 14 Rohstoffquelle für Produktionsmittel
- 15 Müllplatz für zerstörte Natur-Rohstoffe

Mensch & Natur (1) Die erste Spielrunde

Hier sind alle Figuren inkl. des Stapels Ereigniskarten abgebildet, die während der gesamten Spielzeit auf dem Spielbrett bleiben. Sie befinden sich hier auf ihren Ausgangspositionen.



Läufer-Plateau

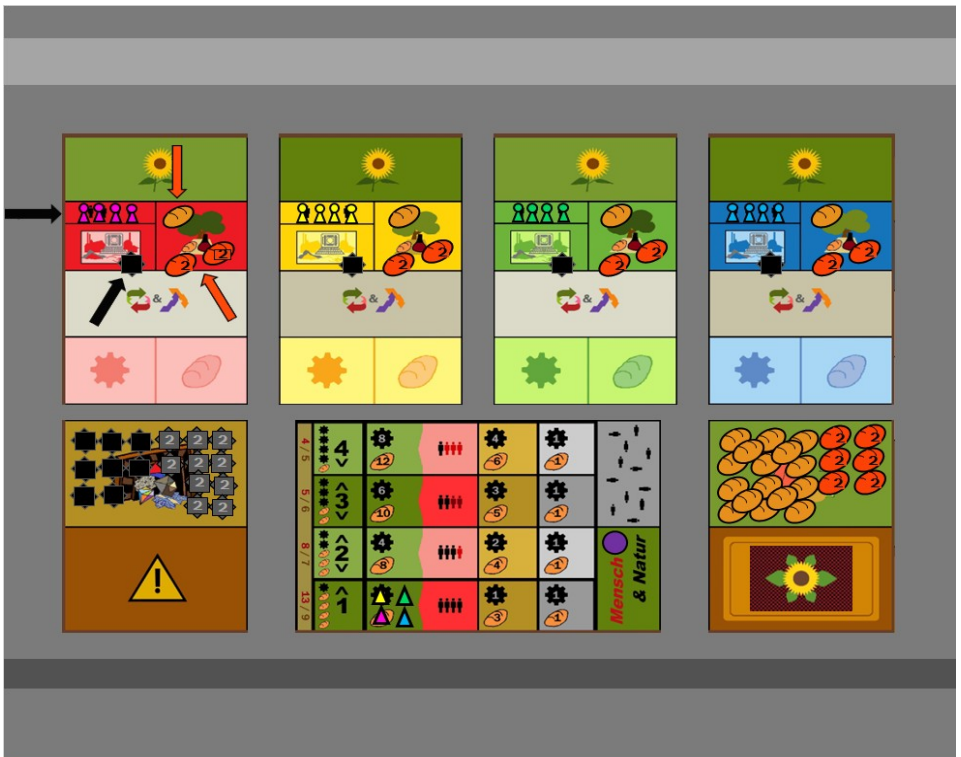
4 / 5	 4 	 12		 6	 1
5 / 6	 ^ 3 	 10		 5	 1
8 / 7	 ^ 2 	 8		 4	 1
13 / 9	 ^ 1	 6		 3	 1

1. Produktion

Würden die Spielerinnen sich zu Spielbeginn noch eine Vorrunde denken, so ständen jetzt neben den **4 Arbeitern** auf den Arbeitsplätzen der Industriezentren jeweils noch ein **1 Produktionsmittel** in den Maschinenhallen. Auf den Konsumfeldern der Kapitalgesellschaft würden **5 Lebensmittel** liegen. Das wären **1 Luxusmittel** im oberen Bereich der Konsumfelder für den Unternehmer und **4 Lebensmittel-Löhne** im unteren Bereich für die 4 Arbeiter.

Es gibt überall Vollbeschäftigung und alle Unternehmer befinden sich als **Läufer** auf der **Produktionsstufe „1“** des Läufer-Plateaus.

Zu Beginn jeder Spielrunde achten die Spielerinnen darauf, dass in den Industriezentren der **Kapitalgesellschaften** die Zahl der **Arbeiter** plus die Zahl der **Maschinen** jeweils die **Summe 5** ergeben. Und auch auf allen **Konsumfeldern** sollte die Menge der **Luxusmittel** plus der **Lebensmittel-Löhne** zumindest aus **5 Stücken** bestehen.

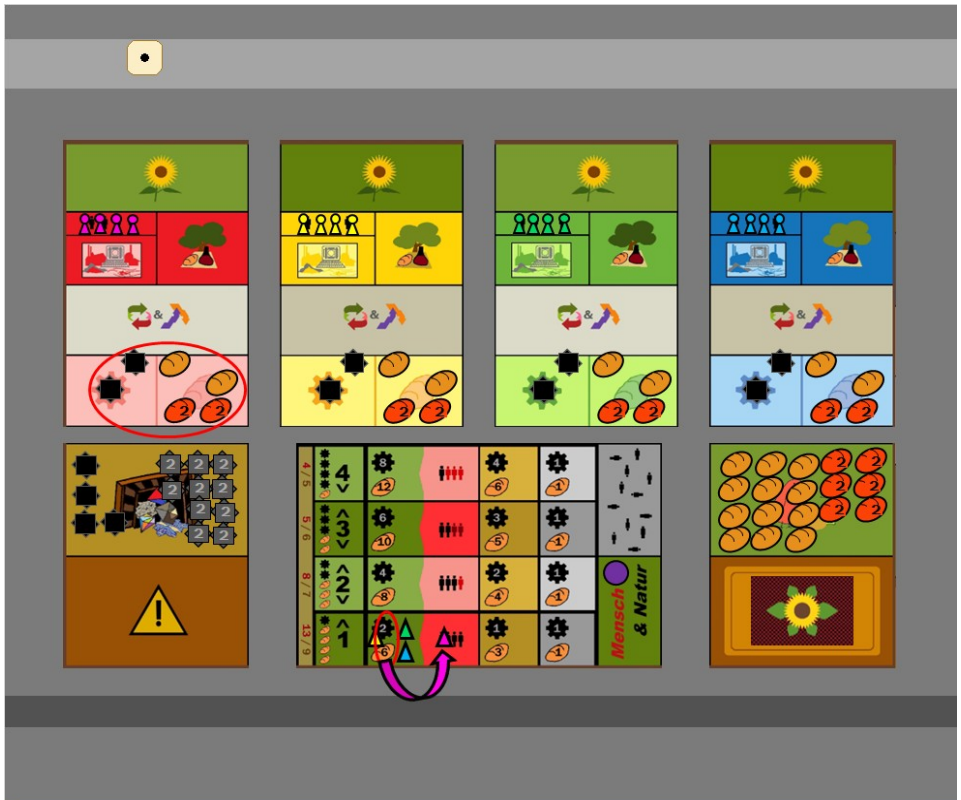


Der Spielbeginn in unserem Modellspiel

Die kleinste Menge produzierbarer Waren liegt in der ersten Spielrunde bereits auf den Marktplätzen jeder Kapitalgesellschaft. Das sind **2 Produktionsmittel** und **6 Lebensmittel**, wie auch auf dem Läufer-Plateau angezeigt.

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

ROT besitzt bereits die maximal produzierbaren Warenmengen für die **Stufe „1“** auf den Marktplätzen ihres Unternehmens.



Partei GELB

hat mehr als 2 Würfelpunkte geworfen und das bedeutet, dass der Läufer auf das „Fortschritt“-Feld der nächsthöheren Stufe „2“ gesetzt wird.

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 legt zusätzliche Waren, die auf dieser Produktionsstufe noch hergestellt werden können, auf die Marktplätze ihres Unternehmens.

Das sind jetzt also **4 Produktionsmittel** und **8 Lebensmittel**, wie 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“.

Das Industriezentrum benötigt auch wieder die **2 Produktionsmittel** und **3 Arbeiter**. Der 4. Arbeiter wird wieder von der Kapitalgesellschaft entlassen und auf den Arbeitsmarkt gestellt.

GRÜN erhöht dann auch auf **4 Produktionsmittel** und **8 Lebensmittel**, der maximal produzierbaren Warenmenge für die Marktplätze ihres Unternehmens.



Partei BLAU

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

BLAU stellt ihren 4. Arbeiter auch auf den Arbeitsmarkt ab und erhöht auf **4 Produktionsmittel** und **8 Lebensmittel** für die Marktplätze ihres Unternehmens.

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



In der nächsten Darstellung wird dann das Läufer-Plateau erläutert und der 2. bis 4. Handlungsabschnitt einer Spielrunde vorgestellt.