

Mensch & Natur*

Ein politisches Brettspiel für natürliche Intelligenz

"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 Aktionsstufen "1" bis "4" des Läufer-Plateaus und setzen ihn auf das „Fort-

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



Abbildung des Spielbretts mit allen Figuren und Spielelementen

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 Läufertausch 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 sogar auch das Risiko einer Zerstörung der Natur ein.

*) © 2017 CommPress Verlag GmbH, Hoffnungstr. 18, 45127 Essen • Brettspiel von Joachim Geserick • alle Verwertungsrechte beim Autor • Kontakt für Crowdfunding-Kampagne: <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.

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 sie für ungenutzte überschüssige Waren einen Natur-Rohstoff auf den Müllplatz werfen. Im Falle einer öko-sozialen Produktion gewinnen sie 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.

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



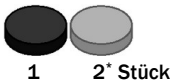
sie sorgen als Kapital-Läufer für einen profitablen Warenumsatz und hohen Luxuskonsum aller Unternehmens-Eigentümer

48 Lebensmittel



zugleich Natur-Rohstoffe für alle Lebensmittel-Löhne, Luxusmittel oder Mittel zum Schutz der Natur (20 x 1er, 14 x 2er)

32 Produktionsmittel



zugleich auch 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 Kreditverträge



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

4 Würfel



für Produktion, Militär-Aktion und Spekulation

32 Ereigniskarten



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

1 Vorspielmarke



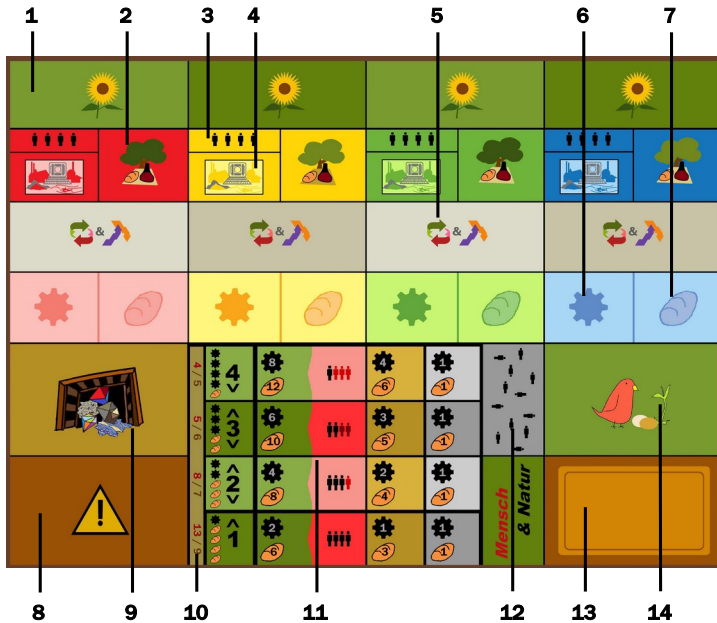
liegt auf einem Handels- und Spekulationsfeld - ihre Besitzerin ist immer zuerst an der Reihe

Spielbrett

Spielanleitung

*) siehe dazu S. 3 unten

Spielbrett



- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> 1 Naturschutzgebiete 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 | <ul style="list-style-type: none"> 8 Müllplatz für zerstörte Natur-Rohstoffe 9 Rohstoffquelle für Produktionsmittel 10 Orientierungspreise Genossenschaft/KG 11 Läufer-Plateau (s. S. 6) 12 Arbeitsmarkt für Arbeiter ohne Lohn 13 Ereignis-Feld für Ereigniskarten 14 Rohstoffquelle für Lebensmittel |
|--|--|

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**.

2 Produktionsmittel und **6 Luxus- und Lebensmittel** liegen auf den jeweiligen Marktplätzen und der Rest auf den Rohstoffquellen. Die **Ereigniskarten** liegen gemischt und verdeckt auf dem „Ereignisse“-Feld und die **Vorspielmarke** befindet sich zunächst auf dem Feld des Spieltitels „**Mensch & Natur**“.

*) von S. 2 - 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

1. Produktion • Streiks

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 (s. S. 7 „*unvollständige Bedarfsdeckung*“). **Versorgte notwendige Arbeiter** müssen auf ihren Arbeitsplatz und 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 (s. S. 6 Nr. 9).

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

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“** auch 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 maximal möglichen Produkt-Menge.

2. Aktionen • Ereignisse

Jetzt droht allen Unternehmen, dass sie **1 Produktionsmittel und 2 Lebensmittel** entweder weniger herstellen können, diese unbrauchbar werden oder anderweitig Verwendung finden. Um dieser Störung zu entgehen, nehmen alle Spielerinnen sich 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. 8).

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.

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

3. Markt • Konsum • Investitionen

Die **Genossenschaften** legen zuerst die **4 Lebensmittel** für die 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 für jetzt als Minimum der Orientierungspreis empfohlen (s. Abb. S. 6 die zwei farbigen Zahlen unter jeder Produktionsstufe) und für 20 Mrd.\$-Kredite gilt eine Zinshöhe ab 4 Mrd.\$.

4. Ökologische Bilanz • Kredite

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

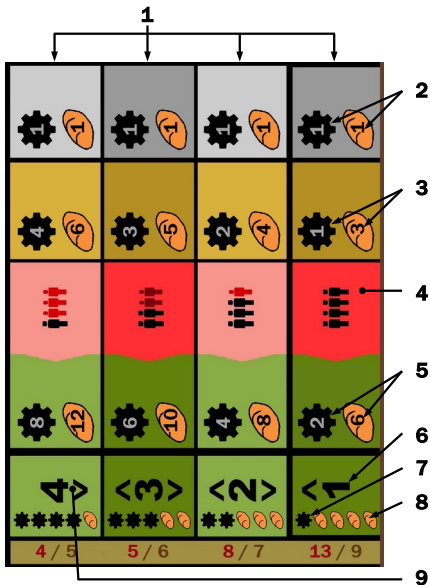
Jede Genossenschaft oder Kapitalgesellschaft, die auf dem Konsumfeld mit **4 Lebensmitteln** ihre 4 Arbeiter bzw. auch die entlassenen Arbeiter** versorgt und mindestens mit weiteren **4 Lebensmitteln** die Natur erfolgreich schützt, erhält **1 Lebensmittel vom Müllplatz** oder, wenn dort keine vorhanden 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**. Das Spiel dauert meist 6 bis 12 Runden. Durch das Verlegen einiger Lebensmittel von der Rohstoffquelle auf den Müllplatz oder umgekehrt kann das Spiel verkürzt bzw. zusätzlich verlängert werden.

**) Hierbei zählen auch die Lebensmittel und das Naturschutzmittel auf den Arbeitsplätzen mit, welche die Lohnarbeiter der Kapitalgesellschaft durch Streiks abgerungen haben. Die Kapitalgesellschaft bräuchte in diesem Fall deshalb für einen erfolgreichen Naturschutz nur noch die fehlenden 3 Naturschutzmittel 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. 8 „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 ebenfalls 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 beiden Marktplätzen seines Unternehmens werden **dieselben** für seine Stufe angezeigten **Warenmengen** (Produktionsmittel wie Lebens-, Luxus- und Naturschutzmittel) angeboten.

- 6) **Produktionsstufenzahl** und **Aktionspunkte** für Militär-Aktionen

- 7) Diese angezeigte Menge an **Produktionsmitteln** benötigen die Industriezentren aller Unternehmen auf den jeweiligen Produktionsstufen.

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 und Naturschutz

Entsprechend der vom Läufer erreichten Produktionsstufe werden **1, 2, 3 bzw. 4 Produktionsmittel** im Industriezentrum benötigt. Mit jedem Produktionsmittel mehr und dafür je einem Arbeiter weniger werden im Industriezentrum 2 Produktionsmittel und 2 Lebensmittel mehr hergestellt. Den überflüssigen Arbeiter 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 Naturschutzmittel**. Sie kann nämlich ihr Industriezentrum mit dem 2., 3. und 4. Produktionsmittel und ihre Arbeiter mit 4 Lebensmitteln aus den eigenen Marktbeständen versorgen.

Marktregeln

1. Handelswaren dürfen zu jedem beliebigen Preis angeboten werden.
2. Bei Nachfrage müssen die Waren der **Marktplätze** verkauft werden, die der **Handels- u. Spekulationsfelder** nicht.
3. Jede Spielerin darf beliebig viele **eigene Waren** auch für ihr Konsum-

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

unvollständige Bedarfsdeckung

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

Liegen auf dem Konsumfeld eines Unternehmens **weniger als 5 Luxusmittel und Lebensmittel-Löhne** bzw. **8 Lebens- und Naturschutzmittel**, dann wird der betreffende Läufer, der noch nicht darauf steht, 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 Aktionen mit Ereigniskarten

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-Aktionen mit Aktionswürfeln

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

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

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

Die **Kämpferin der Siegespartei** schiebt den Läufer ihrer Gegnerin auf das „Niederlage“-Feld seiner Stufe und **vernichtet** so viele Waren auf ihren Marktplätzen, dass dort weniger als bei „Verluste“ doch zumindest jeweils **1 Ware** (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 sowie der **Warenbestand** auf ihren Marktplätzen auf die dort angezeigten Mengen **reduziert**. (*Achtung! Die Doppelstückware als letztes Stück auf dem Marktplatz zählt wie eine Ware.*)

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. (*Die Doppelstückware als letztes Stück auf dem Marktplatz zählt wie eine Ware.*)

Reichtum am Spielende

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

Vorspielregel und Regel-Absprachen

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

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

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

Die 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 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.

Läufer auf „Verluste“?

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