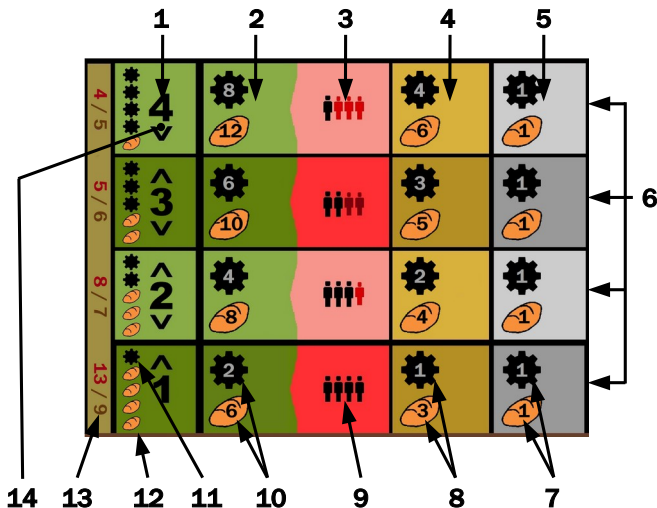


Mensch & Natur (2) Fortsetzung der ersten Spielrunde

Das Läufer-Plateau - die Zentrale des Spiels!

Die Position eines Läufers auf den Produktionsstufen und Situationsfeldern dieses Plateaus entscheidet bei der Produktion über die Leistung des Industriezentrums und bei Militäraktionen über die Kampfstärke des Unternehmens. Bei politischen und militärischen Aktionen ergibt sich aus seiner neuen Position auch deren Wirkung. Das alles hat großen Einfluss auf die Spielstärke der Spielerinnen im Kampf um den größten Reichtum ihres Unternehmens.



- 1) Produktionsstufenzahl für die Leistung des Industriezentrums, Aktionspunkte für die zusätzliche Kampfstärke beim Würfeln für die Militär-Aktionen
- 2) Situationsfelder „Fortschritt“
- 3) Situationsfelder „Streik“ - ohne Erhöhung der Produktionsleistung und Kampfstärke
- 4) Situationsfelder „Verluste“
- 5) Situationsfelder „Niederlage“ - mit deutlich größeren Verlusten und Schwierigkeiten

- 6) die 4 Stufen der Produktionsleistung und militärischen Stärke mit den jeweils **4 farbigen Situationsfeldern** – Diese entsprechen auch den Farben der Ereigniskarten für politische Aktionen.
- 7) Wenn der Läufer nach verlorener **Militär-Aktion** auf „**Niederlage**“ geschoben wird, dann müssen so viele Waren auf **seinen Marktplätzen** vernichtet werden, dass dort weniger als bei „**Verluste**“ jedoch mindestens je **1 Ware** für den Verkauf noch liegen bleibt.
Mit Läufer auf dem „**Niederlage**“-Feld kann die Spielerin keine eigene Militär-Aktion eröffnen und erhält auch **keine** zusätzlichen **Aktionspunkte** dafür. Der Läufer darf bei der nächsten Produktion von dort aus auch nicht auf das „**Fortschritt**“-Feld der nächsthöheren Stufe gesetzt werden, sondern muss auf **seiner aktuellen Stufe** bleiben.
- 8) Wird der Läufer nach einer Militär-Aktion auf ein „**Verluste**“-Feld geschoben, dann dürfen nur so viele Waren vernichtet werden, dass die auf seinem Feld angezeigten Warenmengen auf den Marktplätzen seines Unternehmens liegen bleiben.
- 9) Muss der Läufer bei der Produktion auf ein „**Streik**“-Feld gesetzt werden, so wird er ebenfalls nur auf das Feld **seiner aktuellen Stufe** geschoben.
- 10) Ganz gleich, ob der Läufer bei der Produktion auf „**Fortschritt**“ oder „**Streik**“ gesetzt wird, für die beiden Marktplätze seines Unternehmens werden **dieselben** angezeigten **Warenmengen** (Produktionsmittel, Lebens-, Luxus- und Naturschutzmittel) hergestellt.
- 11) Diese angezeigte Menge an **Produktionsmitteln** benötigen die Industriezentren aller Unternehmen auf den jeweiligen Produktionsstufen. - Ihre Anzahl entspricht übrigens auch immer der Menge **Luxusmittel** für die Unternehmer.
- 12) Diese angezeigten **Lebensmittel** sind die erforderlichen Löhne, die eine Kapitalgesellschaft zahlen muss. Sie entsprechen der notwendigen Anzahl Lohnarbeiter im Industriezentrum für diese Produktionsstufe.

- 13) Orientierungspreise:** Sollten die gekauften Waren in der Vorrunde alle **10 Mrd.\$** gekostet haben, dann wird für die neuen Waren auf **Stufe „1“** z.B. der Kapitalgesellschaft = **„9“ Mrd.\$** als Mindestpreis empfohlen und der Genossenschaft = **„13“ Mrd.\$**.
- 14)** 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 ihrer entlassenen Arbeiter wiedereinstellen.**

Ereigniskarten für politische Aktionen

Im 2. Handlungsabschnitt der Spielrunde wirken die unterschiedlichsten wirtschaftlichen, politischen und ökologischen Störungen. Sie werden dadurch dargestellt, dass von den Marktplätzen aller Unternehmen je **1 Produktionsmittel und 2 Lebensmittel** auf die Rohstoffquellen geworfen werden. Das bedeutet, dass sie entweder doch nicht hergestellt werden konnten, sie vielleicht für die Investition, den Konsum und Naturschutz völlig unbrauchbar sind oder sogar eine anderweitige Verwendung finden, von der die Herstellerin selber dann keinen Nutzen mehr hat.

Um diesen Störungen vorbeugen zu können, nehmen sich alle Spielerinnen eine **Ereigniskarte für eine politische Aktion** oder Gegenaktionen vom Ereignisfeld. Bei einer politischen Aktion bewegt die Spielerin mit Hilfe ihrer Ereigniskarte, einen Läufer ihrer Wahl von seinem aktuellen Situationsfeld auf ein anderes derselben Produktionsstufe. Damit hat sie für ihr Unternehmen zwar die obligatorische Störung verhindert, muss jetzt aber die Anweisungen der Ereigniskarte für das Unternehmen des bewegten Läufers befolgen.

Ist es einer Spielerin nicht möglich mit der Ereigniskarte einen Läufer zu bewegen, weil z.B. alle sich bereits auf dem angegebenen Situationsfeld befinden, dann muss ihr Unternehmen **1 Produktionsmittel und 2 Lebensmittel** auf die Rohstoffquellen zurücklegen.

Die vier Ereigniskarten

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.

2. Aktionen

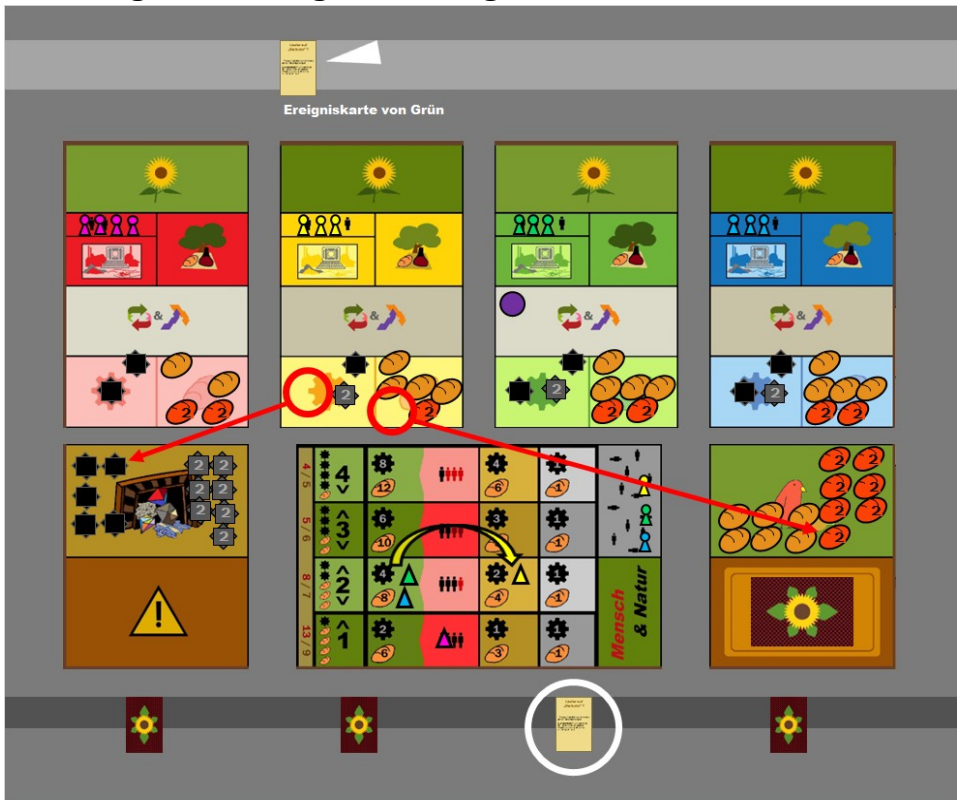
Alle Spielerinnen haben sich eine Ereigniskarte genommen und können damit eine politische Aktion durchführen und so für einige Überraschungen sorgen.

Bei einer politischen Aktion wird entsprechend der eingesetzten Ereigniskarte ein beliebiger Läufer verschoben und ggf. Waren von Marktplätzen entfernt (siehe Karte und Schaubild).

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 eine politische „Verluste“-Aktion

Sie darf jetzt den roten Läufer nur auf das von der Ereigniskarte angezeigte „Verluste“-Feld schieben und muss dann aber auch 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.

Ereigniskarte von Blau

The board game interface consists of several components:

- Event Cards (Ereigniskarte von Blau):** A row of four cards with different colored backgrounds (green, yellow, green, blue). Each card has a sunflower icon at the top and various icons representing resources and actions below. The first card has a red circle around a gear icon, with a red arrow pointing to a gear icon on the board.
- Central Board:** A grid of 12 fields. The top row has 4 fields with gear icons and numbers (4, 3, 2, 1). The middle row has 4 fields with gear icons and numbers (12, 10, 5, 1). The bottom row has 4 fields with gear icons and numbers (8, 7, 3, 1). The right side of the board has a vertical column with icons for people, a gear, and a sunflower, labeled "Mensch & Natur".
- Resource Fields:** On the left, there are two fields with gear icons and numbers (2, 2). On the right, there are two fields with gear icons and numbers (2, 2). At the bottom, there are two fields with gear icons and numbers (2, 2).
- Warning Field:** A field with a yellow triangle and an exclamation mark.
- Marketplace Field:** A field with a sunflower icon and a red circle around it.

ROT macht eine politische „Niederlage“-Aktion

Sie verschiebt den blauen Läufer auf das „Niederlage“-Feld, legt die 3 Waren auf die Rohstoffquellen und eignet sich 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.

Ereigniskarte von Rot

The board game board consists of a 4x4 grid of cells. The top row contains four green cells, each with a sunflower icon. The second row contains four cells with icons of people and trees. The third row contains four cells with icons of gears and coins. The bottom row contains a factory icon, a central grid with numbers and icons, and a sunflower icon. A red arrow points from a blue runner in the top-right cell to a red circle in the bottom-right cell. A black arrow points from a red circle in the top-left cell to a red circle in the bottom-right cell. A blue arrow points from the central grid to the bottom-right cell. A red circle highlights a gear icon in the bottom-right cell.

Mensch & Natur

GELB macht eine politische „Streik“-Aktion

Sie verschiebt den grünen Läufer auf das „Streik“-Feld. Sie legt jetzt allerdings 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 es die Zahl der Produktionsstufe anzeigt, auf der deren Läufer sich gerade befindet.

Läufer auf „Streik“?

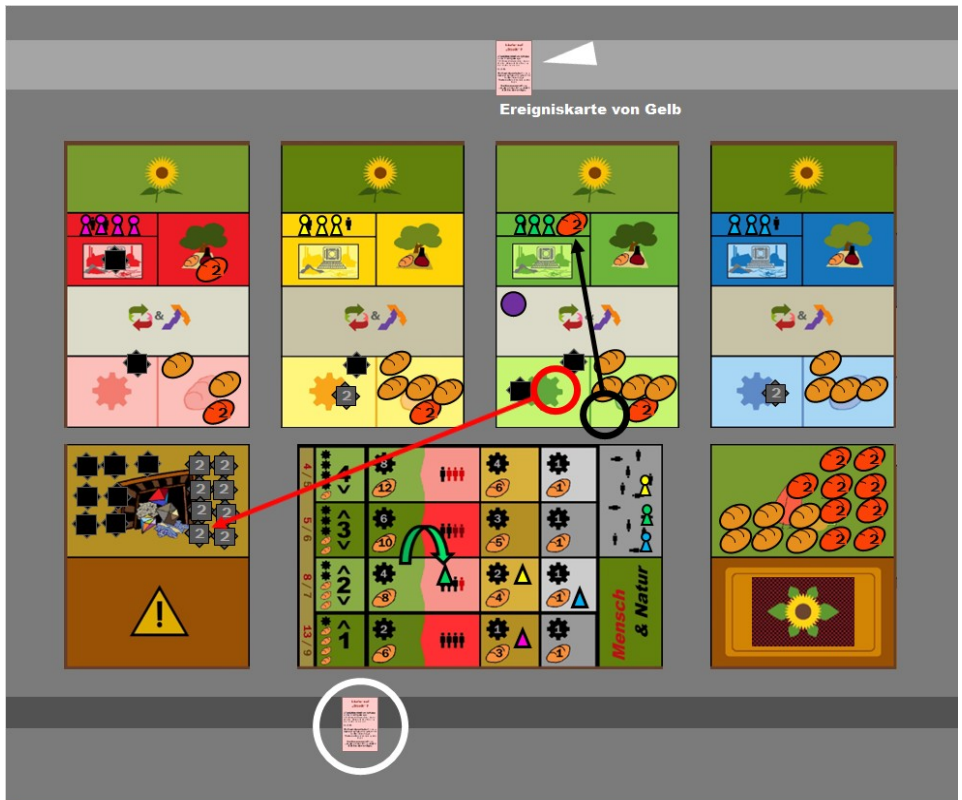
2 Produktionsmittel vom Marktplatz auf die Rohstoffquelle legen und

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.



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 nicht als Lebensmittel für die Belegschaft oder als Luxusmittel für ihren Unternehmer nutzen. Sie weiß deshalb im Augenblick nichts damit anzufangen.

The board game board is divided into several sections:

- Top Row:** Four green panels, each featuring a sunflower icon. The second and third panels have a yellow circle around a gear icon.
- Second Row:** Four panels with various icons (people, trees, buildings). The second and third panels have a red circle around a gear icon.
- Third Row:** Four panels with icons (gears, people, trees). The second and third panels have a red circle around a gear icon.
- Bottom Row:**
 - Left:** A brown panel with a yellow exclamation mark icon.
 - Middle:** A grid with numbers (4, 3, 2, 1) and various icons (gears, people, trees). The numbers are arranged in a vertical column on the left.
 - Right:** A green panel with a sunflower icon and a brown panel with a sunflower icon.

Kassenstände (Cash Status):

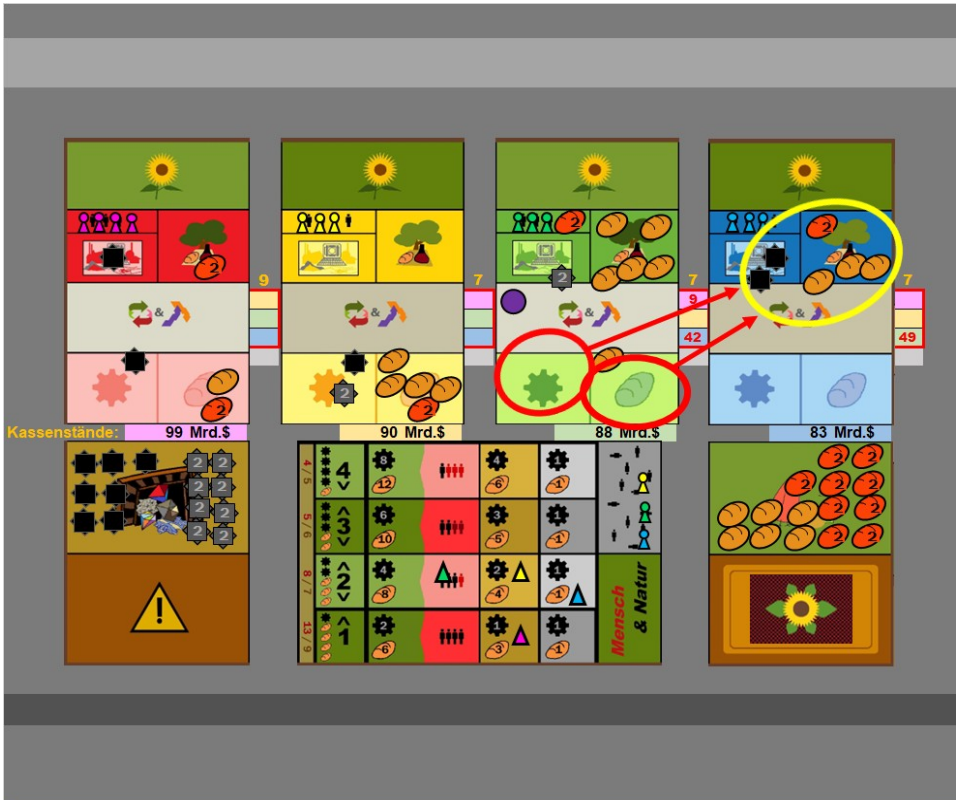
- Panel 1: 99 Mrd.\$
- Panel 2: 90 Mrd.\$
- Panel 3: 39 Mrd.\$
- Panel 4: 132 Mrd.\$

Other Elements:

- A red circle highlights a gear icon in the second row, second panel.
- A yellow circle highlights a gear icon in the second row, third panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, second panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, third panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, fourth panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, fifth panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, sixth panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, seventh panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, eighth panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, ninth panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, tenth panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, eleventh panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, twelfth panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, thirteenth panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, fourteenth panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, fifteenth panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, sixteenth panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, seventeenth panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, eighteenth panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, nineteenth panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, twentieth panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, twenty-first panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, twenty-second panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, twenty-third panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, twenty-fourth panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, twenty-fifth panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, twenty-sixth panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, twenty-seventh panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, twenty-eighth panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, twenty-ninth panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, thirtieth panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, thirty-first panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, thirty-second panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, thirty-third panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, thirty-fourth panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, thirty-fifth panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, thirty-sixth panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, thirty-seventh panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, thirty-eighth panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, thirty-ninth panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, fortieth panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, forty-first panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, forty-second panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, forty-third panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, forty-fourth panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, forty-fifth panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, forty-sixth panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, forty-seventh panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, forty-eighth panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, forty-ninth panel.
- A red circle highlights a gear icon in the third row, fiftieth panel.

BLAU folgt als nächste Einkäuferin

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



Läufer der Kapitalgesellschaft ROT steht immer noch auf Stufe „1“

Die Spielerin benötigt deshalb wieder 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.

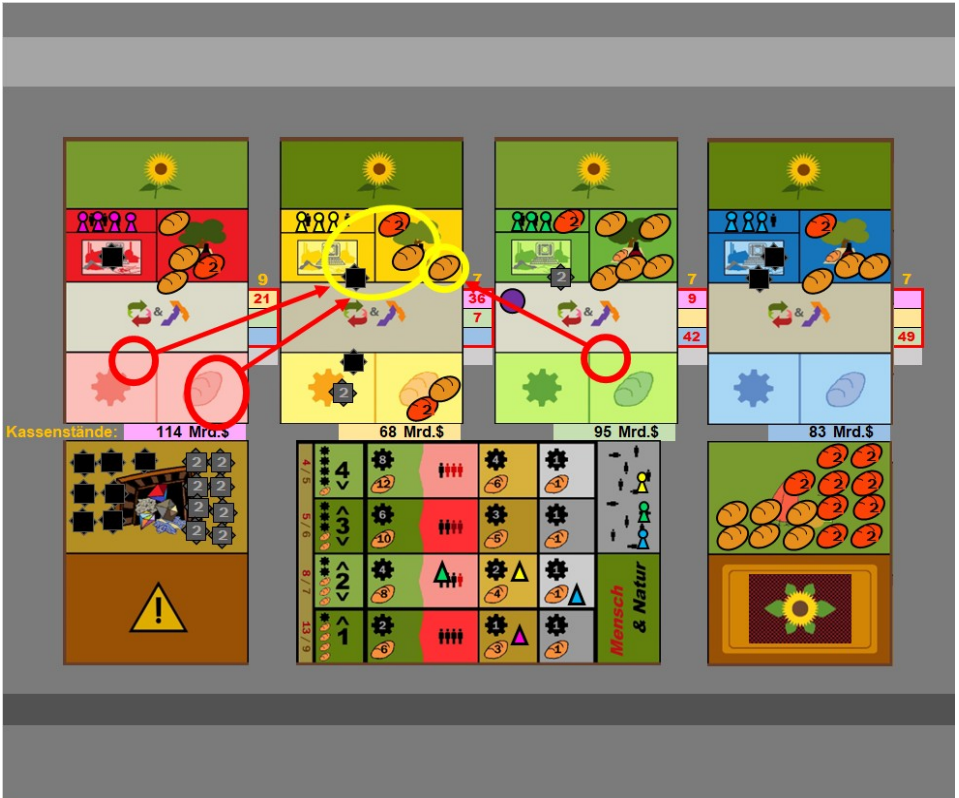
Da sie mit ihrer politischen „Niederlage“-Aktion bereits über **1 Produktionsmittel** und **2 Lebensmittel** verfügt, braucht sie jetzt nur noch **3 Lebensmittel** auf dem Markt dazukaufen.



Kapitalgesellschaft GELB vor einem mangelhaften Warenangebot

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

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).

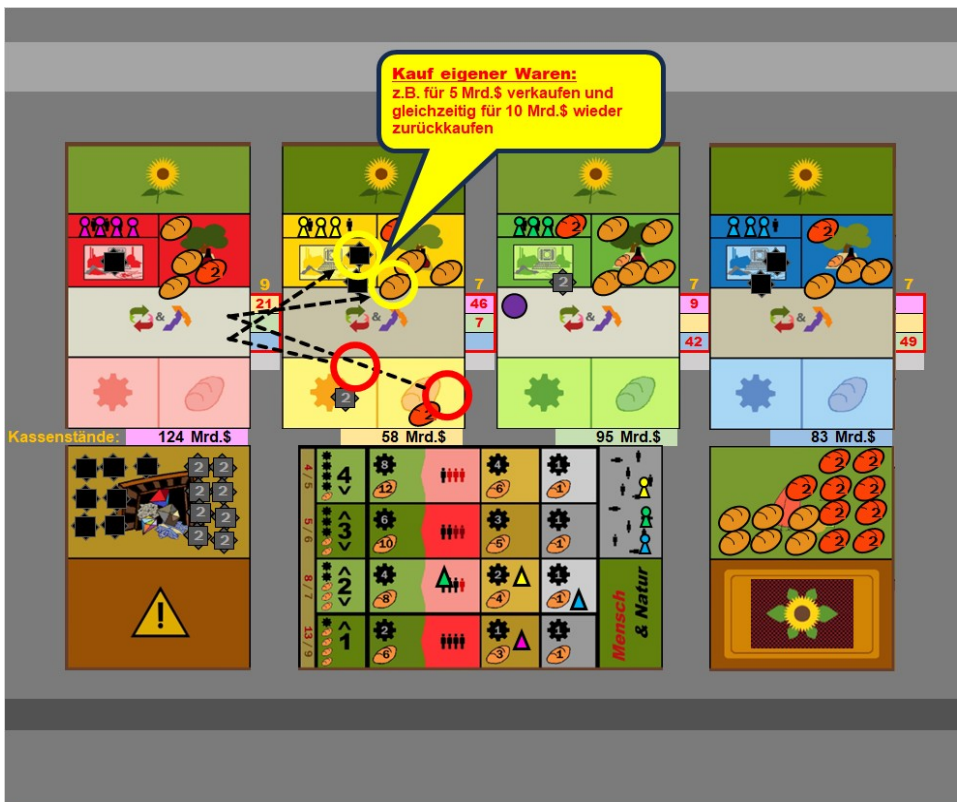


GELB kauft Waren von den eigenen Marktplätzen

Sie kann das **2. Produktionsmittel** und das **3. Lebensmittel-Lohn-Stück** auch von den eigenen Marktplätzen einkaufen. Sie trifft z. B. mit ROT eine Absprache, dass sie ihr für jede Ware einen Gewinn von 5 Mrd.\$ auszahlt und beide Produkte dafür zur Versorgung ihres Kontinents auf das eigene Konsumfeld und in die eigene Maschinenhalle legt.

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 einkaufen. 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.

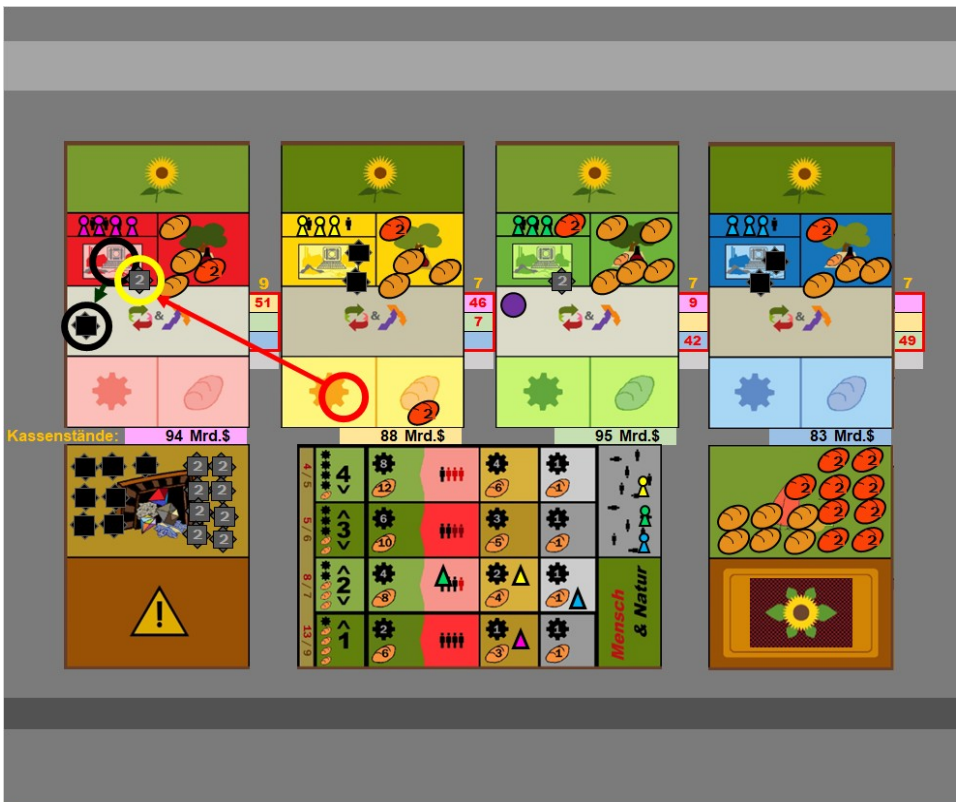


Investition in einen schnelleren Fortschritt

ROT möchte, dass ihr Läufer in der nächsten Runde schon vor der Produktion um eine Stufe vorrückt.

Und weil dieser sich nicht an vorderster Stelle befindet, darf sie dafür ein **2. Produktionsmittel** in ihr Industriezentrum investieren.

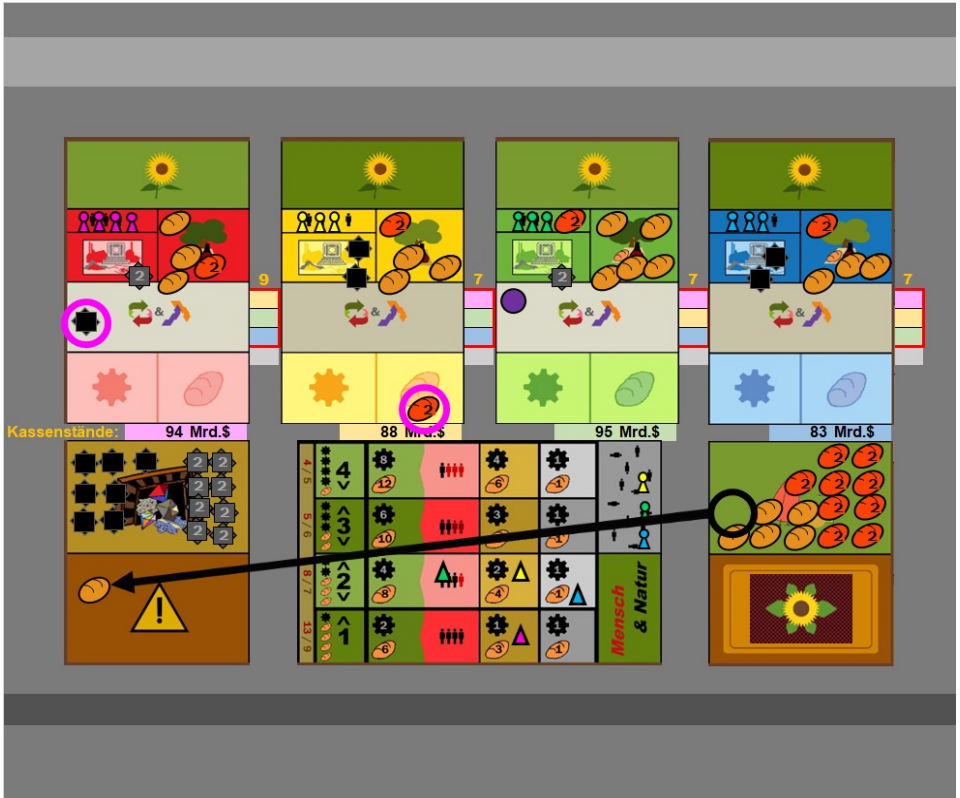
Da aber nur noch **1 Produktionsmittel-Doppelstück** auf dem Markt angeboten wird, muss sie dieses Doppelstück von GELB erwerben, z.B. durch die Zahlung eines extrem hohen Preises von 30 Mrd.\$.



Das durch die politische Aktion erworbene einzelne Produktionsmittel wird für das Industriezentrum jetzt unbrauchbar. Es muss deshalb als überschüssiges Produktionsmittel auf das Handelsfeld gelegt werden. Die überschüssigen Gebrauchsgüter oder Waren dürfen niemals 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, muss jetzt symbolisch ein Lebensmittel als Natur-Rohstoff endgültig vernichtet und auf den Müllplatz geworfen werden.



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

In der nächsten Darstellung wird der Ablauf der zweiten Spielrunde mit weiteren Neuigkeiten beschrieben.