



Puzzles

Das fairrückte  Weltspiel

Spielregeln



Wir fairändern Bayern

und die Welt!



Inhalt

Intention	3
Spielregeln	4
Produktionsdiagramm Kommunikation	8
Produktionsdiagramm Ernährung	9
Produktionsdiagramm Energiegewinnung	10
Produktionsdiagramm Infrastruktur	11
Produktionsdiagramm Luxus	12
Sondergebäude/Veredelungen	13
Rohstoffkalkulation	14
Länderliste	15

Impressum

Erstellt für den bayernweiten Jugendtag
 „losgelöst – wir FAIRändern Bayern“
 von der Kolpingjugend im Kolpingwerk
 Diözesanverband Bamberg e.V.
 Gefördert durch das Kolpingwerk Landesverband Bayern

Verantwortlich war die Arbeitsgruppe
 „Planspiel losgelöst“ – Steffi Bury, Moritz Langer,
 Christoph Will, Judith Summerer, Felix Schmitt,
 Beate Stutzmann, Sven Messing
 Gestaltung: kobold-layout.de, Bamberg

Team



Intention des Spiels

Herzlich Willkommen im Hier und Jetzt
in irgendeinem Land auf dieser Erde.

Geld regiert die Welt, oder?!

Ihr habt es selbst in der Hand, auf welche Art und Weise ihr die Geschichte eures Landes leitet. Geht es euch nur um Profit oder auch um Gewissen?

Wenn ihr in der Welt vorankommen wollt, dann müsst ihr euch umschauen! Hierbei sind Kreativität und Kontaktfreude untereinander gefragt. Dabei passieren auch Dinge, die ihr nicht steuern könnt. Manchmal weht ein scharfer Wind, anderswo erlebt man ein kleines Wunder. Für die einen geht es ums Überleben, für manche zählt Leben im Luxus- sowie verschwenderischer Umgang mit Rohstoffen und Bodenschätzen. Man hat's ja.

Unter diesen Voraussetzungen habt ihr nur Augen für euer eigenes Land, das ihr nach vorne bringen wollt. Ihr lenkt die Geschicke des Landes durch den Aufbau von Handelsbeziehungen und den geschickten Einsatz von knappen und wertvollen Rohstoffen. Dabei ist Einsatz von Köpfchen gefragt. Die Handelsbeziehungen können individuell und möglichst gewinnbringend gestaltet werden. Strategisches Handeln ist auch erforderlich bei der Auswahl der Produkte, die ihr herstellen wollt. Und auch der Standort der Produktionsstätten selbst spielt eine Rolle.

Bald schon werden eure weltweiten Beziehungen Früchte tragen: Fabriken und Schulen entstehen, Transportwege werden ausgebaut und Anbauflächen bringen Erträge.

Alle – Händler, Botschafter, Arbeiter und Gelehrte – tragen zum Wohl des eigenen Landes bei und entscheiden darüber, welche Rolle ihr in der Welt spielt.

Denkt immer daran: Ihr seid euch selbst die Nächsten!

SPIELREGELN

Blau: Beispiele

Ziele des Spiels

Handelt Güter mit anderen Ländern.

Ziel des Handels ist, dass ihr eure länderspezifischen Aufgaben erfüllt.

Diese Aufgaben findet ihr auf eurem Länderzettel.

- » Stellt die **Grundversorgung** eurer Bevölkerung sicher. Dazu gehört selbstverständlich eine gute Versorgung mit **Nahrungsmitteln**, der Aufbau von **Infrastruktur**, eine funktionierende **Energieversorgung** und die **Kommunikation** unter euren Bürgern.
- » Bei den **Aufgaben 1, 2 und 3** warten besondere Herausforderungen auf euch, durch die ihr Sonderpunkte gewinnen könnt.

Vor Beginn des Spieles

Bevor es losgeht sucht euch einen Platz, an dem ihr euer Land gründen wollt. Hier könnt ihr euch auch später im Spiel treffen und eure Taktik besprechen. Folgende Rollen solltet ihr nun verteilen. Achtet darauf, dass die Aufgaben demokratisch verteilt werden:

- » **Präsident**
Als Präsident koordinierst du dein Team. Wie soll euer Land am Ende des Spiel aussehen? Sollen eure Bürger mit Brieftauben kommunizieren oder mit Smartphones? Investiert ihr eure Rohstoffe in einen Flughafen oder in einen Golfplatz? Ihr könnt auch gerne einen stellvertretenden Präsidenten wählen, um die Verantwortung auf mehrere Schultern zu verteilen.
- » **Händler**
Als Händler tauschst du Rohstoffe mit anderen Ländern. Du musst gut verhandeln und den Wert deiner Rohstoffe richtig einschätzen können. Nimm den Handelspass aus euren Unterlagen mit und dokumentiere den Handel mit fremden Ländern.
Achtung – ihr habt nur einen Handelspass für euer Team!

» Arbeiter

Außer dem Handel gibt es noch andere Möglichkeiten an Rohstoffe zu kommen. Nachwachsende Rohstoffe kannst du an verschiedenen Stationen erspielen, Bildung übrigens auch.

Mit der richtigen Kombination an Rohstoffen kannst du dann die Produkte erwerben, die du zur Versorgung deiner Bevölkerung benötigst. Sprech dich dazu mit deinem Präsidenten ab, damit alle Handelsteams in die gleiche Richtung arbeiten.

Tipp: Als Händler und Arbeiter ist es sinnvoll, Zweier-teams zu bilden. So könnt ihr manche Aufgaben an den verschiedenen Stationen besser lösen und Rohstoffe einfacher transportieren.

Nehmt euch vor dem Spiel ein paar Minuten Zeit, um eure gemeinsame Strategie zu besprechen. Beachtet dabei auch die folgenden Punkte:

» Eure Spielfläche ist begrenzt.

Jedes Produkt hat einen anderen Flächenverbrauch. Zum Beispiel verbraucht im Bereich Infrastruktur ein Flughafen eine Fläche von 3x3 Feldern, eine Tankstelle aber nur ein einziges Feld. Bei Sondergebäuden wie einer Glaserei könnt ihr überlegen, ob ihr diese selbst bauen wollt oder Kooperationen mit anderen Ländern eingeht. Liegt ein Produkt einmal auf eurem Spielfeld, kann es nicht zurückgenommen werden.

» Manche Rohstoffe sind regenerativ, manche sind endlich.

Überlegt euch also vor dem Spiel, welche Rohstoffe ihr für eure Produkte braucht. Versucht dann möglichst früh, die für euch wertvollsten Rohstoffe einzutauschen.

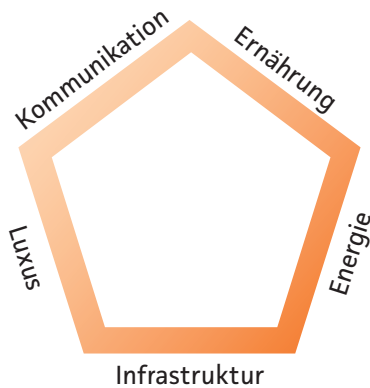
» Jedes Land besitzt unterschiedliche Rohstoffe.

Sprecht am besten mit möglichst vielen Ländern um euch ein realistisches Bild von der Welt zu verschaffen.

Aufbau der Spielwelt

Die Spielwelt im Forum ist durch verschiedene Stationen und Räume aufgebaut:

» Station für die Grundversorgung



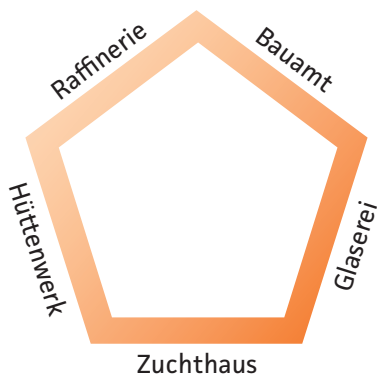
Bei dieser Station könnt ihr eure Rohstoffe zu Zwischenprodukten und eure Zwischenprodukte zu Endprodukten umwandeln.

Beispiel Flughafen:

Erde + Erdöl + Stein = Landebahn

Landebahn + Gebäuderohling + Flugzeug + 8 Arbeitskräfte + 8 Bildung = Flughafen

» Station für Sondergebäude & Veredelungen



Beim Bauamt könnt ihr die Sondergebäude „Glaserei“, „Raffinerie“, „Hüttenwerk“, „Zuchthaus“, „Schule“ und „Universität“ erwerben und erhaltet die Lizenzen, die ihr braucht, um die Vorteile dieser Gebäude zu nutzen (z.B. fünffache Bildung durch die „Universität“).

An den Stationen für die Sondergebäude könnt ihr eure Rohstoffe veredeln.

Beispiel Flughafen:

Um ein Flugzeug zu bauen, benötigt ihr unter anderem Glas.

Glas ist kein natürlicher Rohstoff und wird in dem Gebäude „Glaserei“ hergestellt.

Mit dem Bau einer „Glaserei“ beim Bauamt erwerbt ihr das Gebäude „Glaserei“ und die Lizenz, an der Station „Glaserei“ Sand zu Glas im Verhältnis 1:1 zu tauschen.

Tipp: *Wenn ihr dieses Gebäude nicht bauen möchtet, könnt ihr z.B. eine Kooperation mit einem Land eingehen, das eine Glaserei besitzt.*

» Stationen für nachwachsende Rohstoffe

In verschiedenen Stationen könnt ihr durch Spiele regenerative Rohstoffe erwerben.

» Bildungsstation

An dieser Station könnt ihr durch richtige Antworten Bildung erwerben, die ihr zur Herstellung eurer Endprodukte benötigt. Wenn ihr das Sondergebäude „Schule“ gebaut habt, verdoppelt ihr den Erwerb eurer Bildung. Und mit dem Sondergebäude „Universität“ bekommt ihr für jede richtige Antwort sogar das Fünffache an Bildung.

» Handelsraum

Der Handelsraum befindet sich im Erdgeschoss und ist für euch die „Börse“, an der ihr eure Rohstoffe mit den anderen Staaten tauschen könnt. Achtet darauf, mit welchen Ländern ihr handelt und lasst euch alles in eurem Handelspass dokumentieren, um Punkte für die Gesamtwertung zu sammeln.

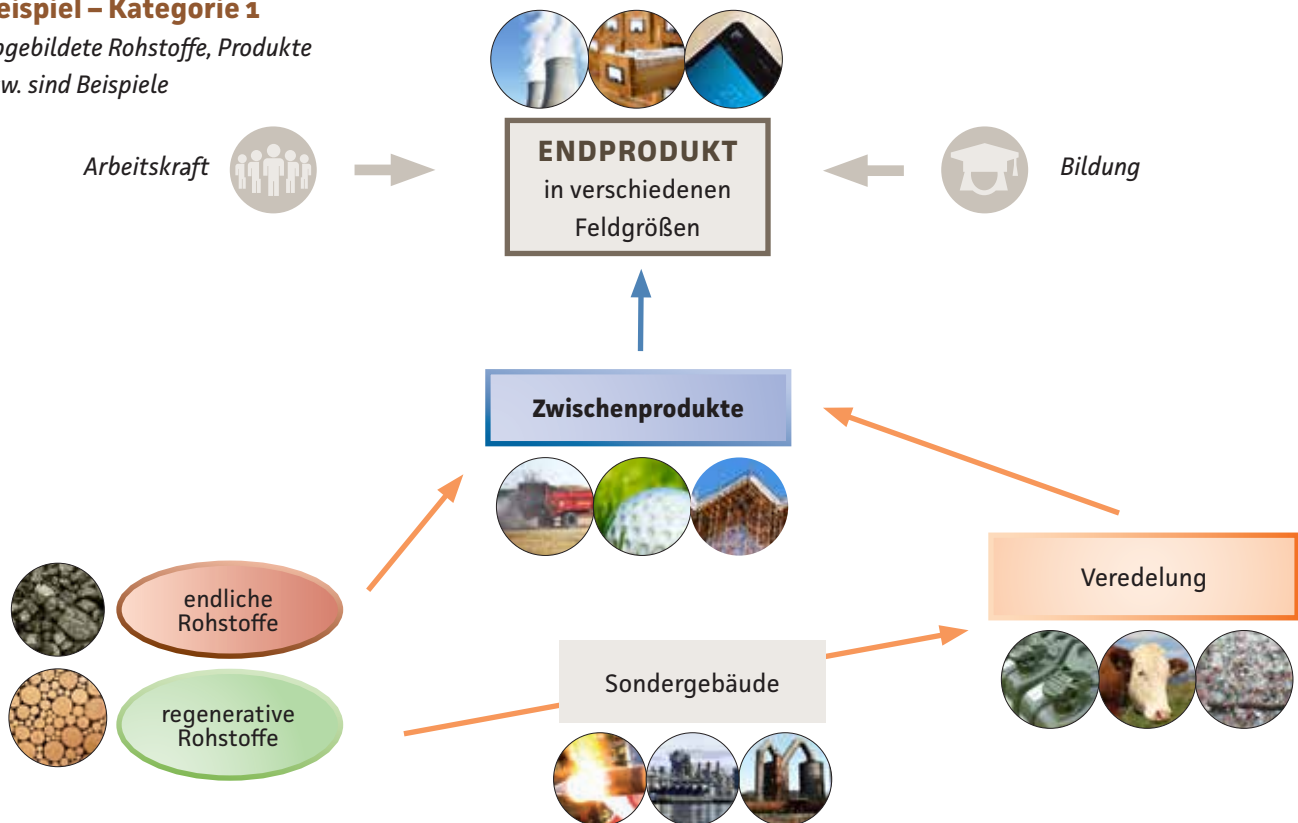
» UNO

Als Organisation aller Staaten der Welt ist die UNO ein Ansprechpartner bei allen Fragen und Problemen. Besucht die UNO wenn ihr nicht weiter wisst oder wenn ihr einen internationalen Konflikt schlichten möchtet.

Entwicklung eures Landes

Beispiel – Kategorie 1

Abgebildete Rohstoffe, Produkte usw. sind Beispiele



Allgemein

Baut eure **Versorgungspunkte** (siehe Rohstoffkalkulation S. 14) in den Kategorien der Grundversorgung aus. Innerhalb einer Kategorie gibt es drei Endprodukte. Entscheidet euch für einen Weg oder kombiniert die Endprodukte beliebig, um eure Grundversorgung sicherzustellen.

Beispiel Infrastruktur:

In der Kategorie „Infrastruktur“ könnt ihr die Endprodukte Flughafen, Bahnhof und Tankstelle bauen. 30 Punkte könnt ihr zum Beispiel durch drei Flughäfen (je 10 Punkte) oder auch durch einen Flughafen, zwei Bahnhöfe (je 6 Punkte) und drei Tankstellen (je 3 Punkte) gewinnen. Natürlich sind noch jede Menge andere Kombinationen möglich.

Endprodukt

Ihr benötigt „Zwischenprodukte“, „Arbeitskräfte“ und „Bildung“ um ein Endprodukt an den Stationen für die Grundversorgung herzustellen.



Beispiel Flughafen:

Ein Flughafen kann mit einem Gebäuderohling, einer Landebahn, einem Flugzeug sowie acht Bildungspunkten und acht Arbeitskräften gebaut werden.



Arbeitskraft

Jedes Land hat zu Spielbeginn eine bestimmte Anzahl an Arbeitskräften zur Verfügung. Diese Zahl kann während des Spiels nicht erhöht werden.



Bildung

Zusätzliche Bildung kann während dem Spiel an der Bildungsstation erworben werden.

Zwischenprodukte

Diese Produkte können an den Stationen für die Grundversorgung hergestellt werden. Zwischenprodukte erhält ihr durch die Kombination von Rohstoffen. Dabei könnt ihr je nach Zwischenprodukt entweder Basisrohstoffe kombinieren oder müsst zuvor Rohstoffe in Sondergebäuden „veredeln“.





Beispiel Gebäuderohling:


Ein Gebäuderohling wird aus Stein, Erde und Holz hergestellt. Da diese Rohstoffe alle in der Natur vorkommen, könnt ihr diese direkt zu dem gewünschten Zwischenprodukt eintauschen.

Beispiel Flugzeug: Ein Flugzeug wird aus Stahl, Kraftstoff und Glas hergestellt. Von diesen Rohstoffen kommt kein einziger in der Natur vor. Um Stahl zu erzeugen benötigt ihr beispielsweise das Sondergebäude „Hüttenwerk“ und den Basisrohstoff Eisen.

Basisrohstoffe

Die Basisrohstoffe sind die Grundlage für die Entwicklung von Endprodukten. Denkt daran, dass manche Rohstoffe  regenerativ sind und andere endlich .

Veredelung

Nach dem Bau bestimmter Sondergebäude können darin Basisrohstoffe in veredelte Rohstoffe  umgewandelt werden.

Was sonst noch wichtig ist ...

Damit das Spiel noch spannender wird, haben wir zwei Stars eingeladen:

» Schnuffi



Unser Lieblingsmaskottchen bringt euch Glück. Nutzt den Besuch von Schnuffi in eurem Land, um Rohstoffe zu gewinnen.

» Böse Fee



Unglück und Katastrophen bringt dagegen die böse Fee. Auf unerklärliche Weise verschwinden in ihrer Gegenwart Rohstoffe und Gebäude stürzen in sich zusammen.

Ende des Spiels

Das Spiel kann auf zwei verschiedene Arten enden:

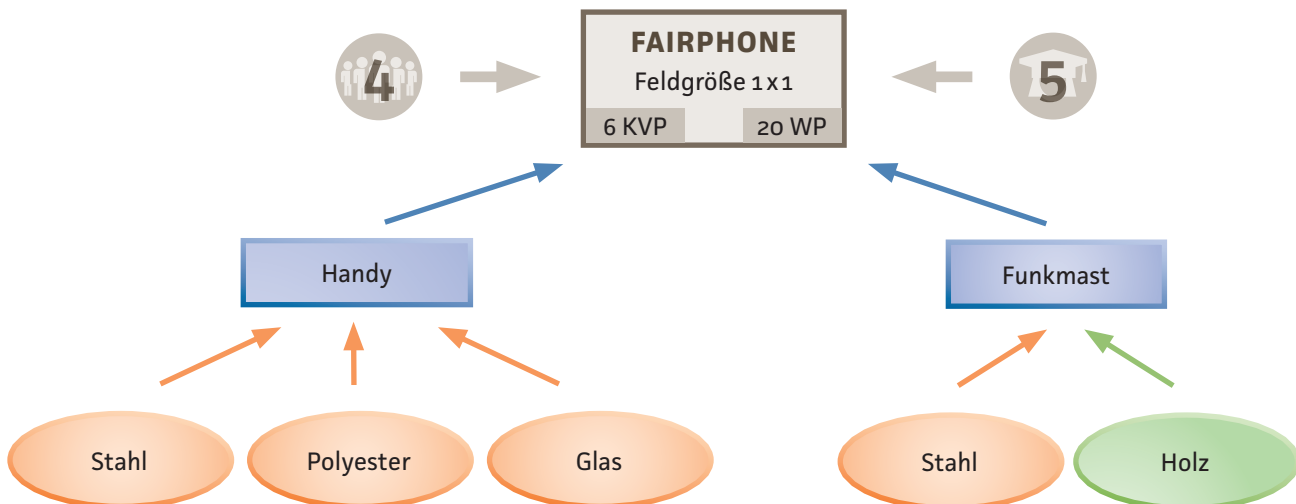
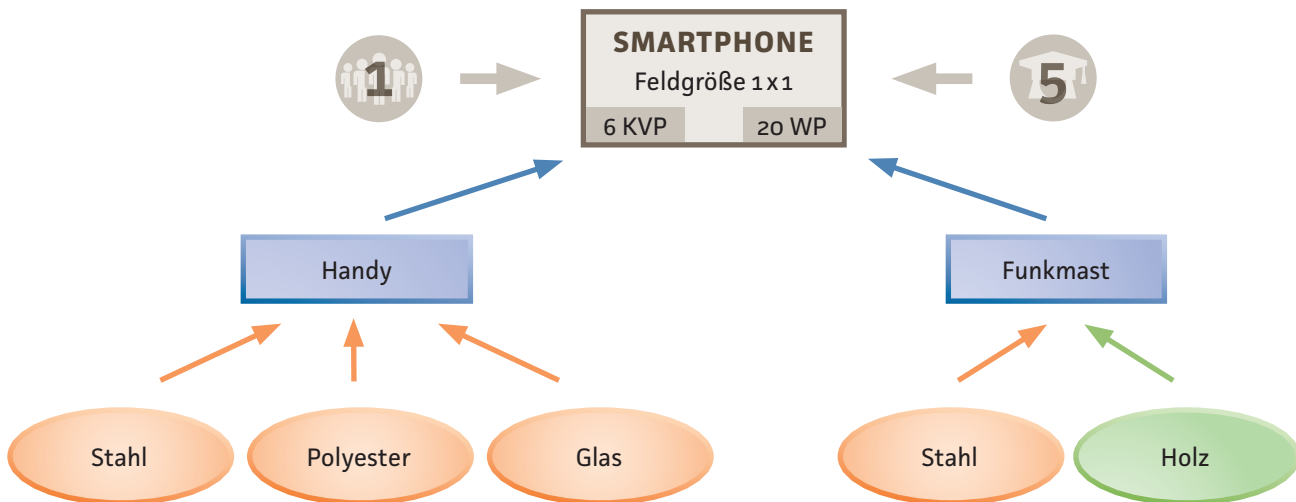
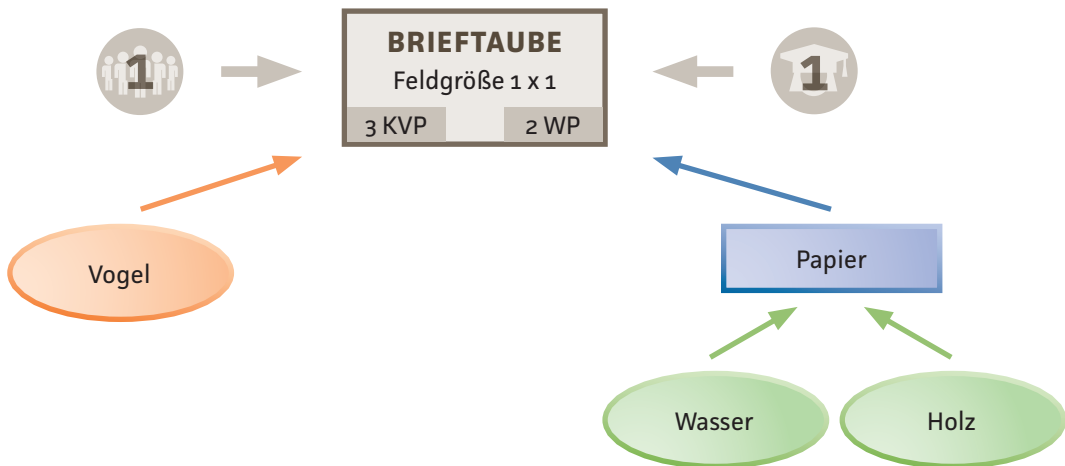
» Maximale Spielzeit

Das Spiel endet automatisch nach drei Stunden. 30 Minuten vor Ende des Spiel erklingt ein Gongschlag.

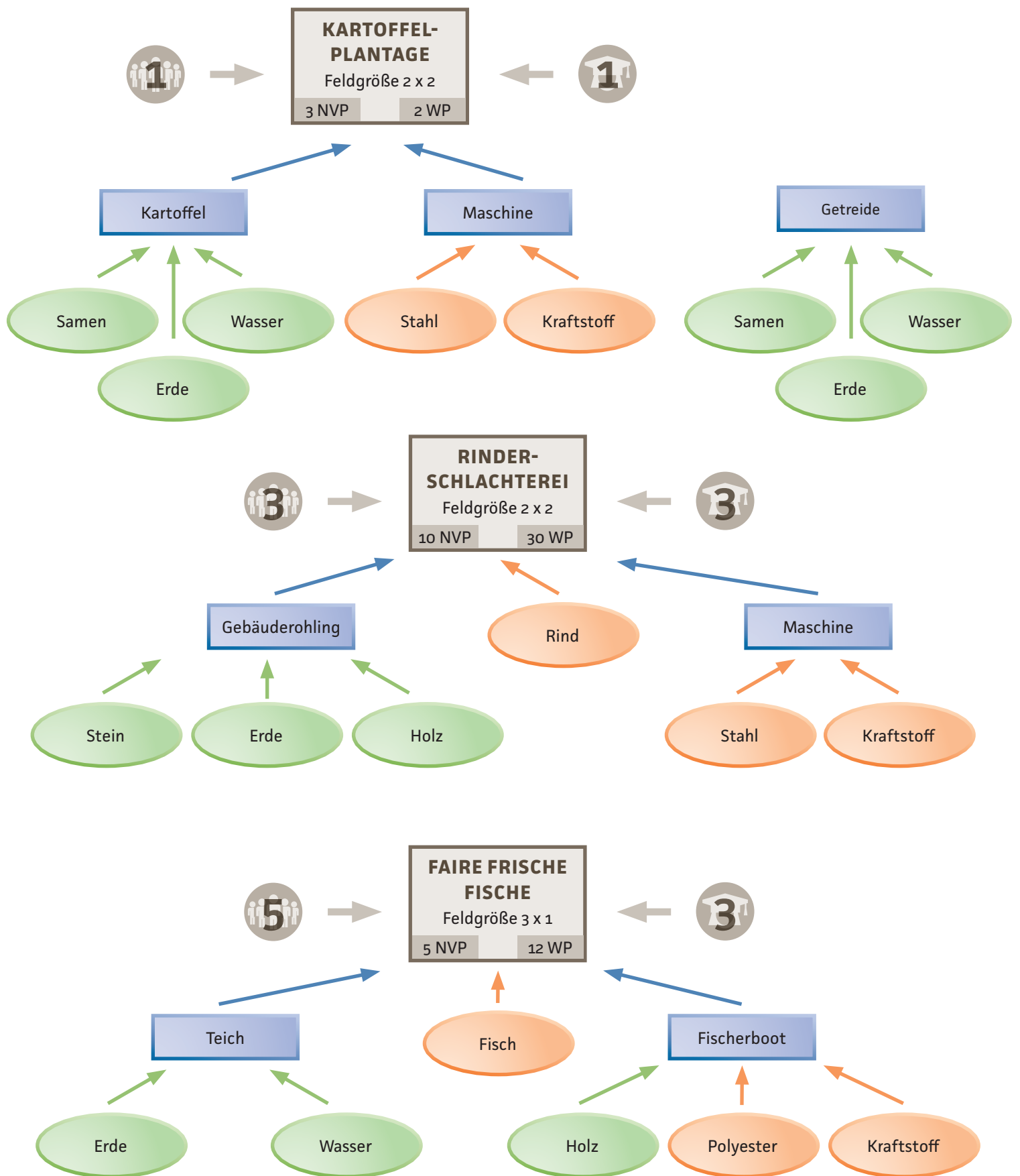
» Eine Gruppe erreicht alle ihre Ziele.

Informiert die UNO, wenn ihr eure Grundversorgung sichergestellt habt. Ein Gongschlag ertönt und alle anderen Gruppen haben noch 30 Minuten Zeit, um ihre Ziele ebenfalls zu erreichen.

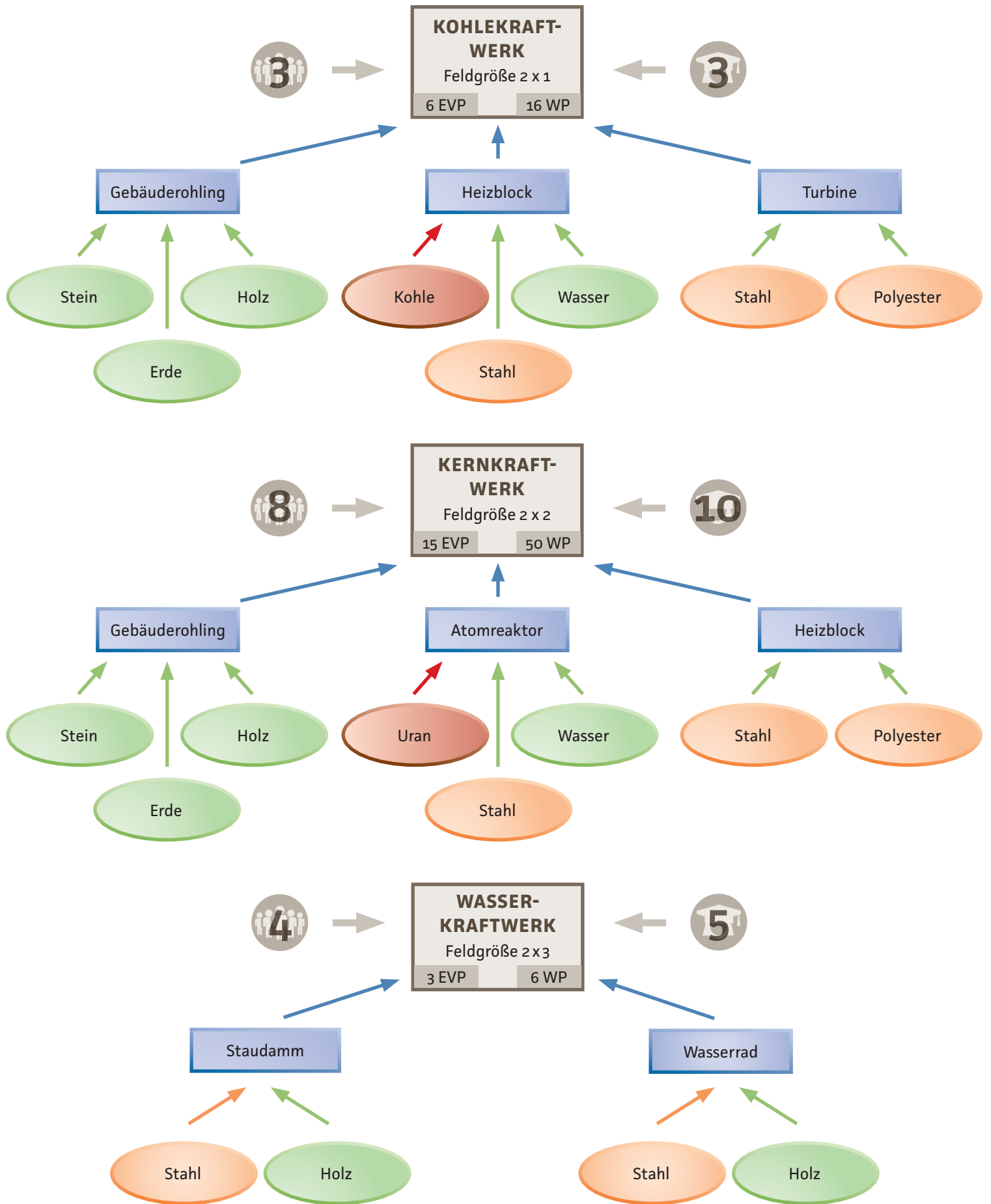
KOMMUNIKATION



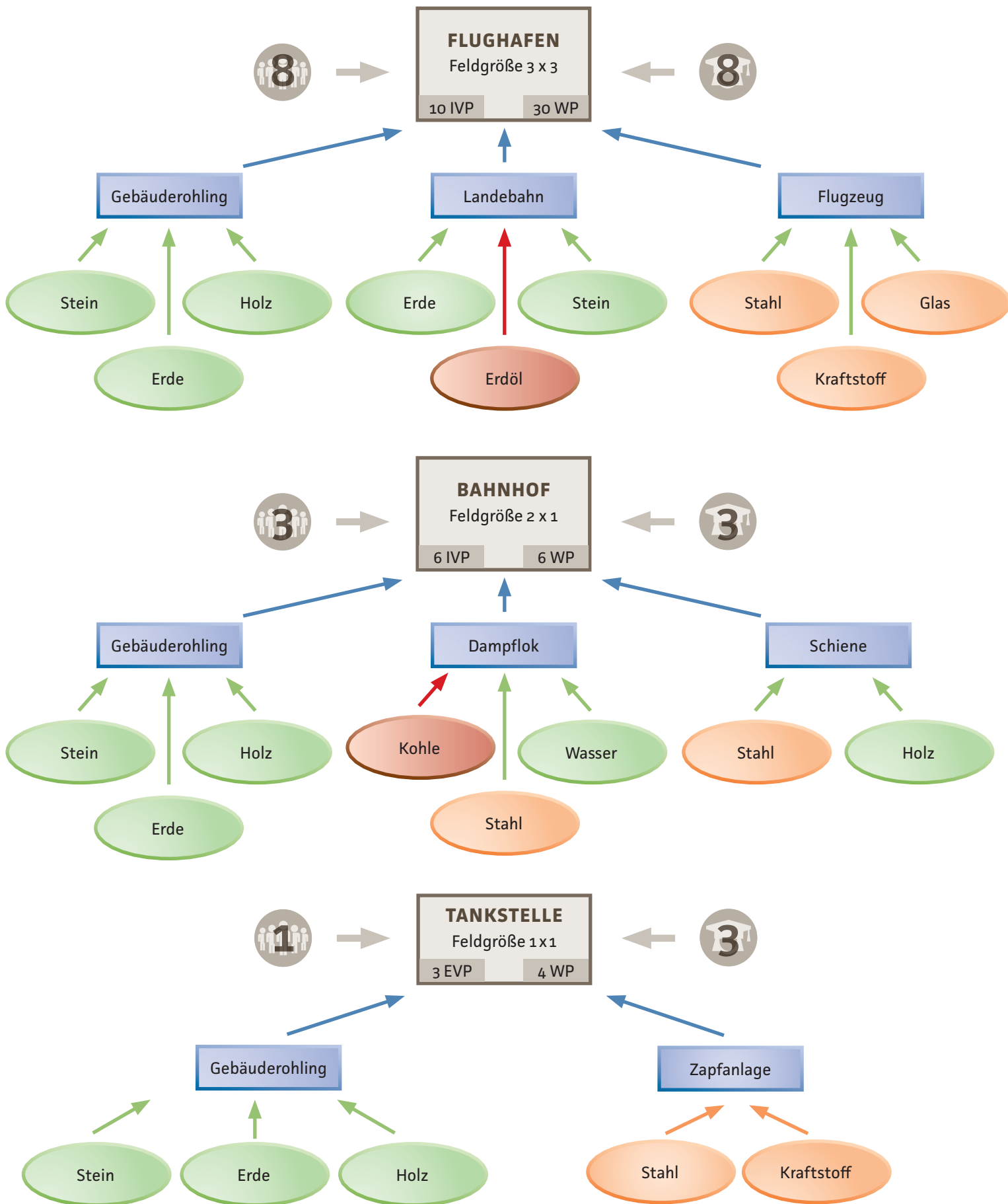
ERNÄHRUNG



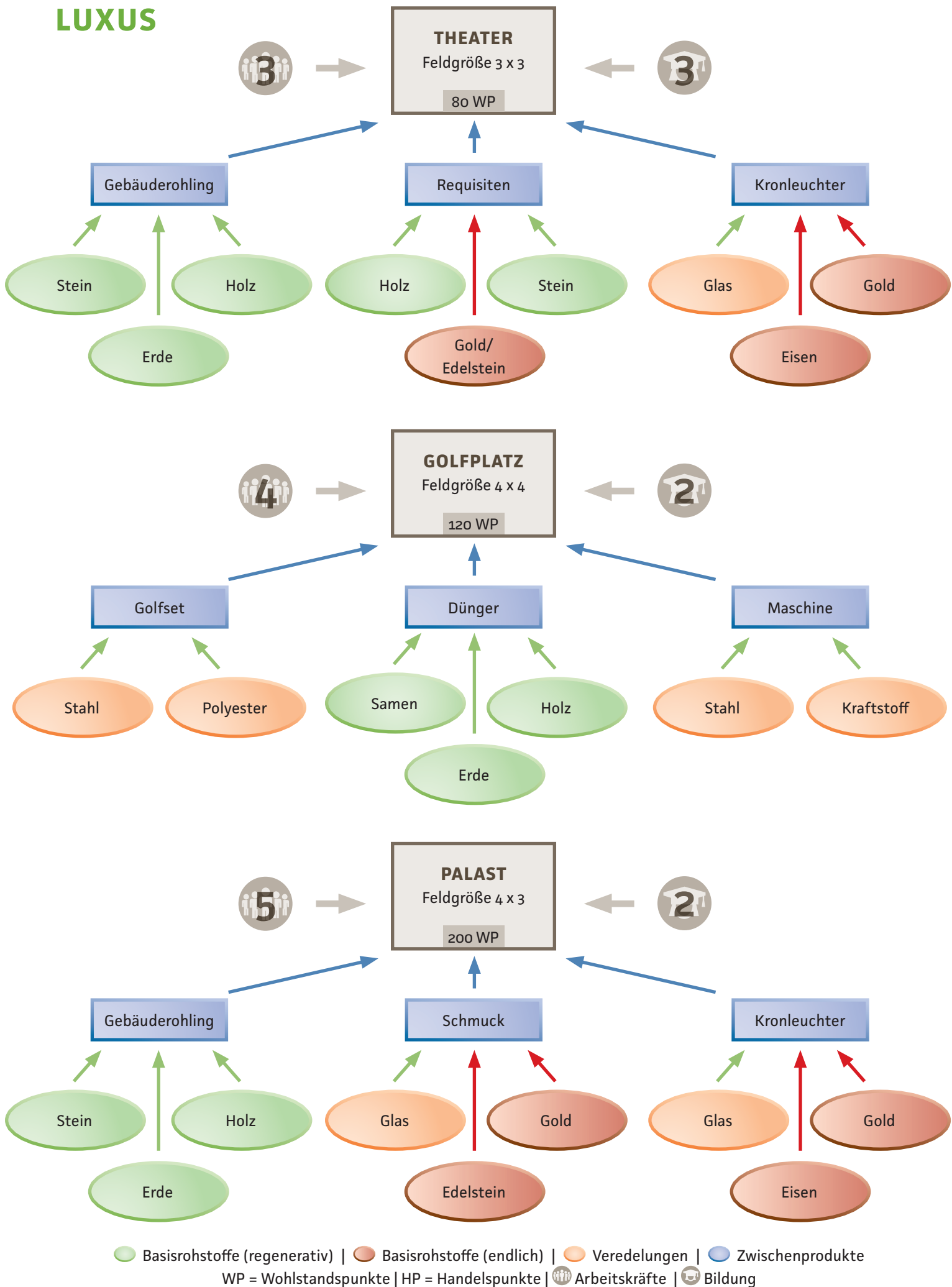
ENERGIEGEWINNUNG



INFRASTRUKTUR



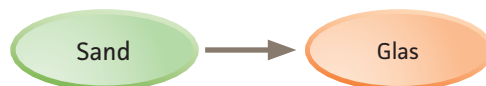
LUXUS



SONDERGEBÄUDE – VEREDELUNGEN

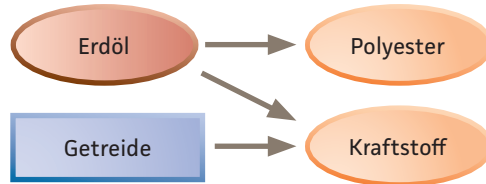
GLASEREI:

(2 x 2)



RAFFINERIE:

(2 x 2)



Kraftstoff kann in der Raffinerie aus einem **Erdöl** oder aus einem **Getreide** hergestellt werden. Getreide kannst Du an der Ernährungsstation als Zwischenprodukt aus Erde, Wasser und Samen herstellen.

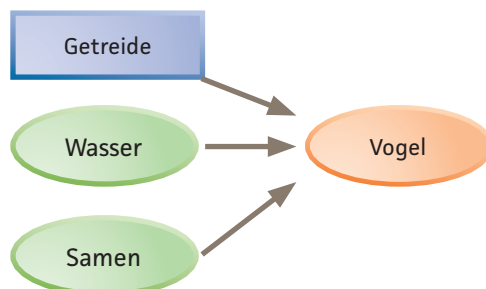
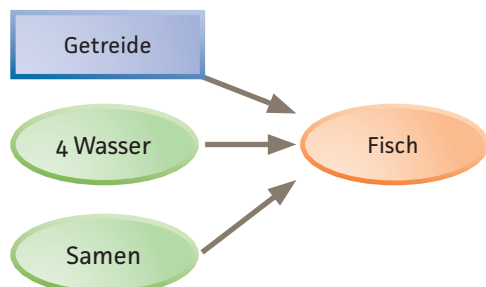
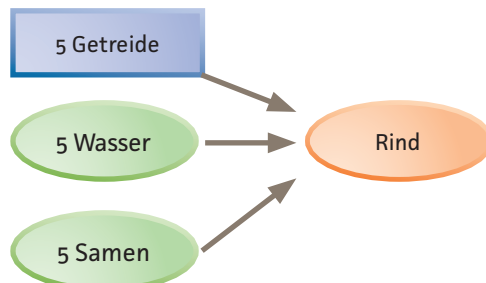
HÜTTENWERK:

(2 x 2)



ZUCHTHAUS:

(2 x 2)



SCHULE:

(2 x 2)



UNIVERSITÄT:

(3 x 3)



Alle Gebäude (außer Universität) bestehen aus:

a. Gebäuderohling (Stein + Erde + Holz), **b.** 1 Bildung, **c.** 3 Arbeitskraft

Universität setzt eine Schule voraus und benötigt die doppelten Ressourcen.

ROHSTOFFKALKULATION

Typ: Versorgungspunkte	Holz	Wasser	Erde	Stein	Sand	Samen	Eisen	Kohle	Erdöl	Uran	Gold	Edelst.	Fläche	Bildung	AK
Kommunikation															
Brieftaube (3)	1	3	1			2							1	1	1
Smartphone (6)	1				1		2		1				1	5	1
Fairphone (6)	1				1		2		1				1	5	4
Ernährung															
Kartoffelplantage (3)		1/2	1/2			1/2	1		1/0				4	1	1
Rinderschlachtereier (10)	1	10/11	6/7	1		10/11	1		1/0				4	3	3
Faire Frische Fische (5)	1	6/7	2/3			2/3			2/1				3	3	5
Energie															
Kohlekraftwerk (6)	1	1	1	1			2	1	1				2	3	3
Kernkraftwerk (15)	1	1	1	1			2		1	1			4	10	8
Wasserkraftwerk (3)	1	1		1			1						6	1	1
Infrastruktur															
Flughafen (15)	1	0/1	2/3	2	1	0/1	1		2/1				9	8	8
Bahnhof (6)	2	1	1	1			2	1					2	3	3
Tankstelle (3)	1	0/1	1/2	1		0/1	1		1/0				1	1	1
Luxus															
Theater	2		1	2	1		1				2/1	0/1	9	3	3
Golfplatz	1	0/1	1/2			1/2	2		2/1				16	2	4
Palast	1		1	1	2		1				2	1	12	2	5

Dies ist eine Auflistung der benötigten Basisrohstoffe. Manche Endprodukte können entweder durch endliche oder regenerative Rohstoffe hergestellt werden. Je nachdem worauf ihr Wert legt und wie ihr als Land das handhaben möchtet. Der unterschiedliche Bedarf zwischen regenerativ und endlich ist in der Tabelle mit / dargestellt.

LÄNDERLISTE

 Ägypten	 Ghana	 Niederlande	 Tansania
 Angola	 Haiti	 Norwegen	 Trinidad & Tobago
 Argentinien	 Indien	 Pakistan	 Tschechien
 Australien	 Island	 Polen	 Tunesien
 Bolivien	 Italien	 Rumänien	 Türkei
 Brasilien	 Jamaica	 Russland	 Ungarn
 Burkina Faso	 Kamerun	 Schweden	 USA
 Chile	 Kanada	 Senegal	
 China	 Kasachstan	 Seychellen	
 Costa Rica	 Kenia	 Slowakei	
 Deutschland	 Kongo	 Slowenien	
 Ecuador	 Kuba	 Spanien	
 Elfenbeinküste	 Malta	 Sri Lanka	
 Fidschi	 Mauritius	 Saudi-Arabien	
 Finnland	 Mexiko	 Südafrika	
 Frankreich	 Neuseeland	 Syrien	



Puzzles

Das fairrückte  Weltspiel