



von Franz J. Scholles

SPIELANLEITUNG

Ein Spiel um das Ringen um sichere Arbeitsplätze
Für 2 bis 5 Spieler (Gruppen) ab 12 Jahren

Inhalt

1 Spielplan, 12 Individualkarten, 12 Gesellschaftskarten, 5 Gewinnerkarten, 4 Karten Teilzeitarbeit, 3 Karten Beförderung, 1 Stanzbogen mit 7 Arbeitsplatzsteinen und 65 Wohlstandssteinen sowie 1 Würfel, 15 Spielfiguren, 12 Stecker.

Vorbereitungen

Die **Gesellschaftskarten** sowie die **Individualkarten** werden jeweils gemischt und mit der Schriftseite nach unten neben den Spielplan gelegt.

Drei Wohlstandssteine **Einkommen** werden auf das markierte Feld beim Feld mit der Aufschrift „Schwarzarbeit“ abgelegt.

Jedes TEAM erhält **drei Püppchen** in der Farbe seiner Wahl und setzt diese auf das Startfeld des Spieles.

Außerdem erhält jeder Spieler eine Karte **Gewinner des Spiels** mit den Siegbedingungen.

Die restlichen Wohlstandssteine sowie die Arbeitsplatzsteine, Stecker und Karten „Teilzeitarbeit“ und „Beförderung“ werden zunächst zur Seite gelegt. Sie werden im Verlauf des Spieles benötigt.

Spielerrollen/Spielzweck

Jeder der Spieler(Gruppen) spielt für ein TEAM von drei Arbeitnehmern. Jeder Arbeitnehmer wird durch ein Arbeitnehmer-Püppchen repräsentiert.

Aufgabe des TEAMS ist es, Arbeitslosigkeit für ihre Arbeitnehmer zu vermeiden und dabei möglichst viel Wohlstand für ihr TEAM zu erzielen.

Gewinner des Spiels

Spielende ist, wenn das erste TEAM mit allen drei Arbeitnehmern eine Runde zurückgelegt hat.

Falls alle TEAMS bewegungsunfähig auf dem Arbeitsamt sitzen, bevor ein TEAM das Spiel beenden konnte, haben alle TEAMS verloren, da angesichts von Depression und Massenarbeitslosigkeit die Jobsuche aussichtslos geworden ist.

Die **Wohlstandssteine** sind Ausdruck des Wohlbefindens der ARBEITNEHMER-TEAMS. Dieses Wohlbefinden beinhaltet:

1. EINKOMMEN
2. SICHERER ARBEITSPLATZ/FREUDE AN ARBEIT/ SOZIALE SICHERHEIT
3. FREIZEIT- UND ENTFALTUNGSMÖGLICHKEITEN
4. GESUNDHEIT



Das Team mit den meisten Wohlstandssteinen gewinnt.

Für die Arbeitnehmer, die bei Spielende noch nicht auf ihrem TEAMPLATZ sind, gibt es **Abzüge** von den angesammelten Wohlstandssteinen, Und zwar

1. zwei Wohlstandssteine pro Arbeitnehmer, der sich auf dem **Rundkurs** befindet.
2. drei Wohlstandssteine pro Arbeitnehmer, der sich auf dem Feld „**Start**“ oder beim „**Arbeitsamt**“ befindet.

Für TEAMS, die alle vier Arten von Wohlstandssteinen besitzen, gibt es zwei Steine **zusätzlich** für ausgewogene Lebensweise.

Spielverlauf

Das Spiel entwickelt sich vor allem auf den Umlauffeldern des Spielfeldes, die im Uhrzeigersinn von den ARBEITNEHMER-TEAMS durchlaufen werden.

Der Würfel zeigt an, wieviel Felder die Arbeitnehmer-Püppchen nach dem Wurf vorrücken dürfen. **Jedes TEAM entscheidet frei, mit welchem seiner drei Arbeitnehmer es gemäß der Augenzahl des Würfels vorrücken möchte.**

Das TEAM mit der höchsten Würfelzahl beginnt, dann folgt das linke Nachbar-team.

Sobald ein Arbeitnehmer-Püppchen eine Runde vollständig zurückgelegt hat, hat dieses sein Ziel erreicht. Der Spieler wechselt mit seiner Figur auf seinen Teamplatz am Spielfeldrand über.

Erläuterung der einzelnen Spielfelder

Auf den Spielfeldern sind die Ereignisse angegeben, die den dort ankommenden Spieler treffen.

Der Spieler, der am Zug ist, liest das Ereignis seinen Mitspielern vor. Die Symbole am unteren Spielfeldrand geben die Folgen für den Spieler auch optisch an.

Eine gute Übersicht hat jeder Spieler durch die farbliche und grafische Unterscheidung der einzelnen Felder.

Grau – Rausschmiß-Felder

Bei diesen Feldern verlierst Du Deinen Job. Rücke mit Deinem Arbeitnehmer-Püppchen zum Arbeitsamt in der Spielfeldmitte.

Grün – Beschäftigungs-Felder

Bei diesen Feldern hast Du die Möglichkeit, Dich beruflich und/oder finanziell zu verändern.

Rot – Solidaritäts-Felder

Bei diesen Feldern hast Du die Chance, durch kooperatives Verhalten/Handeln Dein Einkommen, Deine Arbeitsbedingungen und Deine Arbeitsplatzsicherheit zu erhöhen. Besonderheiten:

Streik/Protestwochen

Erst wenn sich **drei Vollzeitmitarbeiter** auf den Feldern mit der Aufschrift Streik oder Protestwochen treffen, ist der Protest/Streik erfolgreich und die Forderungen können schrittweise durchgesetzt werden. **Zwei Teilzeitarbeiter** haben die gleiche Streikkraft wie ein Vollzeitmitarbeiter.

Nach einem erfolgreichen Protest/Streik gelingt ein neuer Protest/Streik erst dann wieder, nachdem mindestens ein Arbeitnehmer das Streikfeld wieder geräumt hat und eine andere Arbeitnehmer-Figur statt dessen neu hinzu kommt.

Frühpensionierung

Falls Du frühzeitig in Pension gehst, bekommst Du zwei Wohlstandssteine wegen Deiner größeren **Freizeit** und besseren **Gesundheit**.

Achtung: Jedes **Team** darf nur einen Arbeitnehmer vorzeitig in Rente schicken.

Zur Markierung Deiner Frühpensionierung stecke einen **weißen Stecker** auf Dein Arbeitnehmer-Püppchen und ziehe damit **direkt** auf Deinen Teamplatz.

Individual-Felder

Ziehe eine Individualkarte und lies sie Deinen Mitspielern vor. Danach lege die Karte wieder als unterste mit der Schriftseite nach unten in den Stapel zurück.

Die Ereignisse haben **nur für Dich** Gültigkeit.

Die Symbole in der rechten Kartenecke geben für Dich die Folgen auch optisch an.

Gesellschafts-Felder

Ziehe eine Gesellschaftskarte und lies sie Deinen Mitspielern vor. Danach lege die Karte als unterste mit der Schriftseite nach unten in den Stapel zurück.

Die Ereignisse sind teilweise nur für Dich, teilweise für alle Spieler von Bedeutung.

Die Symbole in der rechten Kartenecke geben auch optisch die Folgen an.

Ziel

Sobald ein Arbeitnehmer das letzte Feld des Umlaufkurses überschreitet, hat er sein Ziel erreicht und wechselt mit seinem Püppchen auf seinen **Teamplatz in der Farbe seiner Arbeitnehmer-Püppchen** über.

Ebenso legt er die während des Spieles angesammelten **Wohlstandssteine** auf den markierten Feldern seines Teamplatzes ab.

Arbeitsmarkt

Im Verlauf des Spieles werden ständig Arbeitnehmer entlassen oder auch wieder eingestellt.

Arbeitslose

Jeder Arbeitnehmer, der entlassen wird, rückt mit seinem Püppchen auf **das Arbeitsamt in der Spielfeldmitte**.

Die arbeitslosen Arbeitnehmer reihen sich in die Arbeitslosenschlange ein. Der zuerst Entlassene eröffnet die Warteschlange. Die nächsten besetzen entsprechend die Plätze zwei, drei und vier usw. Eine neue Stelle wird immer mit dem Arbeitslosen besetzt, der in der Schlange ganz vorne steht. Die anderen rücken danach mit ihren Arbeitnehmer-Püppchen alle einen Platz auf.

Arbeitsplätze

Sobald ein neuer Arbeitsplatz geschaffen wird, kann ein Arbeitsloser die Schlange vor dem Arbeitsamt verlassen und mit seinem Püppchen wieder beim **Start** beginnen.

Wird ein Arbeitsplatz geschaffen, ohne daß dieser sofort besetzt werden kann, weil gerade kein Arbeitsloser wartet, so wird eine **offene Stelle** geschaffen.

Zur Markierung wird ein Arbeitsplatzstein auf die eingezeichneten Stellen in der Spielfeldmitte gelegt.

Ein entlassener Arbeitnehmer braucht in diesem Fall nicht zum Arbeitsamt zu wandern, sondern kann sofort eine offene Stelle besetzen. Er beginnt dann wieder neu beim **Start**. Ein Arbeitsplatzstein wird gleichzeitig wieder entfernt. Im Verlauf des Spieles sind die Arbeitsplätze besonders in der Anfangs- und Schlußphase des Spieles häufig knapp. Arbeitsplätze können vor allem durch solidarisches Handeln geschaffen werden.