

Spielanleitung

GROSSE KLEINE WELT

Spielend den Welthandel und die WTO kennenlernen



Spielanleitung

4 – 9 SpielerInnen ab 16 Jahren, 1 ½ Stunden Spieldauer (Standardvariante)

Im Spiel «Grosse kleine Welt» übernimmt jede Spielerin und jeder Spieler die Rolle eines Staates, produziert Rohstoffe, verarbeitet diese und betreibt weltweit Handel. Als Mitglied der Welthandelsorganisation (WTO) nimmt man an den Ministerkonferenzen teil und diskutiert mit anderen Ländern wichtige Beschlüsse.

Inhalt

1 Spielanleitung
1 Augenzwürfel
1 Zahlenwürfel

1 Checkliste «Aufgaben als WTO-GeneraldirektorIn». Rückseite: Antworten

1 Begleitheft mit Hintergrund- und Unterrichtsmaterial

8 Taktikkarten

8 Länderspielbretter

48 Ereigniskarten

1 Spielgeld (Oro)

75 Plättchen für neue Anlagen: Felder, Fabriken, Büros, Rösterein. Rückseite: Streik

1 Spielbrett «Börse»

64 farbige Stäbchen Ländermarkierungen

90 braune Kaffeesteine

180 weisse Baumwollsteine

































Das Spielziel

Jede Spielerin, jeder Spieler verwaltet ein Land. Durch das Betreiben von Handel wird versucht, den eigenen Staat zu Reichtum zu bringen. Die Welthandelsorganisation legt die Spielregeln des Welthandels fest. An den Ministerkonferenzen können die Mitgliedsstaaten diese jedoch abändern und die Struktur der WTO reformieren.

Die Vorbereitung

Das Spielbrett «Börse» wird in die Tischmitte gelegt. Die Ereigniskarten werden gemischt und auf das entsprechende Feld auf der Börse gelegt. Nun wird bestimmt, wer die Rolle der WTO-GeneraldirektorIn/SpielleiterIn übernimmt (siehe S. 4). Mit den Taktikkarten wird ausgelost, wem welcher Staat zufällt.

Je nach Anzahl SpielerInnen sind unterschiedliche Länder im Spiel

4 SpielerInnen:	 Mali	 Kolumbien	 Indien	 USA
5 SpielerInnen:	 Kamerun	 Kolumbien	 Indien	 EU  USA
6 SpielerInnen:	 Mali	 Kamerun	 Kolumbien	 Indien  EU  USA
7 SpielerInnen:	 Mali	 Kamerun	 Kolumbien	 Indien  Vietnam  EU  USA
8 SpielerInnen:	 Mali	 Kamerun	 Kolumbien	 Indien  Vietnam  Chile  EU  USA

Alle SpielerInnen erhalten





1 Länderspielbrett

1 Taktikkarte

8 Stäbchen (Ländermarkierungen) in der Farbe ihres Landes

und die Startausrüstung gemäss Tabelle unten:

- Anfangskapital in der Währung Oro
- Rohbaumwolle, Fabrik-T-Shirts und Rohkaffee (die Steine werden ins jeweilige Lager gestellt).

Land	Startkapital	Rohbaumwolle	Fabrik-T-Shirts	Rohkaffee	Startwert
	in Oro 	Baumwollsteine 	Fabrik-T-Shirts 	Rohkaffee 	(Gesamtwert der Startausrüstung: Geld/Rohstoffe)
Mali	30 ORO	–	–	–	30 ORO
Kamerun	30 ORO	–	–	–	30 ORO
Kolumbien	40 ORO	3	–	–	46 ORO
Indien	40 ORO	6	1	–	61 ORO
Vietnam	40 ORO	2	1	1	57 ORO
Chile	70 ORO	2	3	3	113 ORO
EU	130 ORO	2	6	6	212 ORO
USA	120 ORO	3	7	4	205 ORO

Der/die WTO-GeneraldirektorIn erhält:

- 1 Checkliste «Aufgaben als GeneraldirektorIn»
- 1 Behälter mit Spielgeld (Oro)
- Plättchen für neue Anlagen (Felder/Fabriken/Röstereien) und Streik (Rückseite)
- restliche Baumwoll- und Kaffeesteine, ein Blatt Papier und einen Stift

Das Spiel

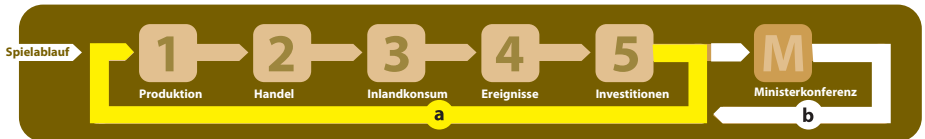
➔ Im Spiel wird versucht, mit dem eigenen Land einen möglichst grossen Fortschritt zu erzielen. Um diesen zu ermitteln, wird am Schluss des Spieles das erwirtschaftete Endresultat durch den Startwert dividiert (vergleiche Spielauswertung S. 10 – 11).

Ablauf des Spiels

➔ Das Spiel ist in Spielrunden und Ministerkonferenzen aufgeteilt. In den 5 Schritten der Spielrunde werden T-Shirts und gerösteter Kaffee produziert und gehandelt, an der Ministerkonferenz wird über neue Spielregeln diskutiert.

Standardablauf

- a) 2 Spielrunden
- b) Ministerkonferenz
- a) 2 Spielrunden
- b) Ministerkonferenz
- a) 1½ Spielrunden bis und mit Inlandkonsum



Jede Spielrunde verläuft in 5 Schritten

1. Produktion
2. Handel
3. Inlandkonsum
4. Ereignisse
5. Investitionen

Mit dem Zahlenwürfel wird die jeweilige Spielrunde und der aktuelle Spielschritt angezeigt (Würfel – mit der entsprechenden Zahl nach oben – auf den entsprechenden Schritt auf der Börse legen). Das Spiel kann beliebig verlängert werden.

Vorschläge zu kürzerer Variante sind im Begleitheft aufgeführt.

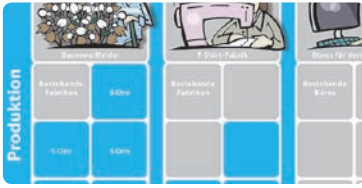
WTO-GeneraldirektorIn

➔ Der/die GeneraldirektorIn hat die Rolle der SpielleiterIn.

Es bestehen zwei Varianten: Entweder übernimmt Mali oder Kamerun diese Tätigkeit oder es gibt eine separate GeneraldirektorIn (empfehlenswert bei grösseren Gruppen und knapper Zeit).

Die Aufgaben der Spielleitung sind auf der separaten Checkliste «Aufgaben als WTO-GeneraldirektorIn» aufgeführt.

1. Produktion



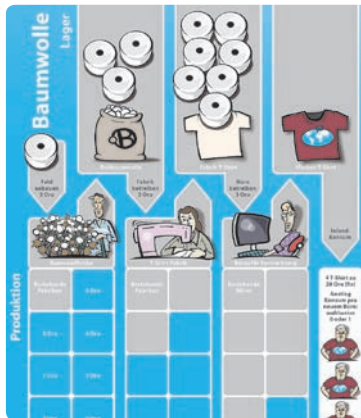
➔ Die grauen Felder im Bereich «Produktion» auf den Länderspielbrettern entsprechen den Anlagen (Felder, Fabriken, etc.), die jedes Land zu Beginn besitzt. Die SpielerInnen können ihre Baumwoll- und Kaffeebohnenfelder anbauen und in den Fabriken die Rohstoffe zum fertigen Produkt (Marken-T-Shirt und gerösteter Kaffee) verarbeiten. Die Güter werden in einer Produktionsphase jeweils um einen Schritt veredelt.

Ausgangslage

In den verschiedenen Lagern stehen Materialien (Rohbaumwolle, Fabrik-T-Shirts und Rohkaffee). Diese werden in der Produktionsphase weiterverarbeitet. Die grauen Felder zeigen die Grundausstattung an Feldern, Fabriken und Büros der jeweiligen Länder an.

In den Lagern der USA befinden sich 3 Säcke Rohbaumwolle und 7 Fabrik-T-Shirts.

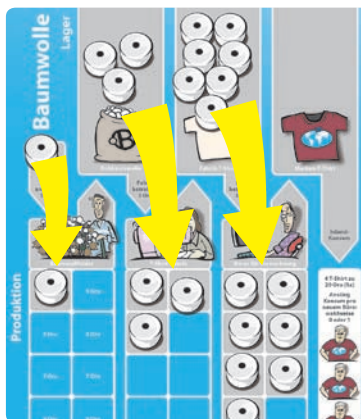
Dies reicht exakt aus, um alle Anlagen zu betreiben: Die USA besitzt 3 T-Shirt-Fabriken und 7 Büros für die Vermarktung, sowie 1 Baumwollfeld.

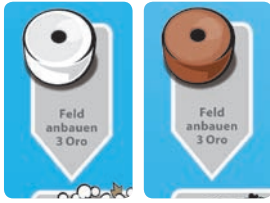


Produktionsphase

➔ In der Produktionsphase wird gesät und geerntet. Die Rohstoffe werden anschliessend weiterverarbeitet. Rohkaffee wird in der Rösterei veredelt (Endprodukt: gerösteter Kaffee). Rohbaumwolle wird zu Fabrik-T-Shirts verarbeitet, diese werden anschliessend in den Büros zum Endprodukt, den Marken-T-Shirts.

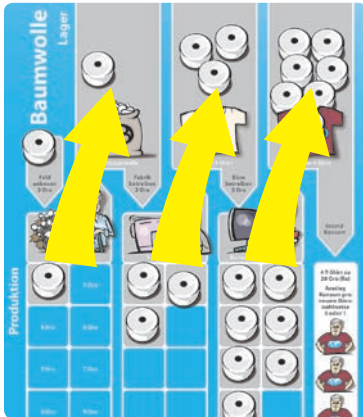
Die Güter werden nach unten rechts in die nächste Produktionsanlage gestellt, dort werden sie um einen Schritt weiterverarbeitet. Das Saatgut wird von der Spielleiterin bzw. dem Spielleiter bezogen.





Das Saatgut (weisse/braune Steine für Baumwolle, bzw. Kaffee) wird bei der SpielleiterIn gekauft. Die Kosten für das Bepflanzen eines Feldes sind auf dem Pfeil «Feld anbauen» auf den Länderspielbrettern angegeben. Pro graues Feld (= 1 Baumwoll-/Kaffeebohnenfeld) kann jeweils eine Einheit angepflanzt werden.

Die Rohbaumwolle, der Rohkaffee und die Fabrik-T-Shirts werden in den Fabriken bzw. im Büro um einen Schritt veredelt. Nur Güter, welche in den eigenen Lagern stehen, können in den Produktionsanlagen weiterverarbeitet werden. Wiederum gilt, pro Fabrik, bzw. Büro kann eine Einheit weiterverarbeitet werden. Das Betreiben der Fabriken und Büros kostet Geld, da ArbeiterInnen bezahlt werden müssen. Die Kosten je Fabrik/Büro (auf den Pfeilen auf dem Spielbrett) werden dem/der SpielleiterIn bezahlt. Die SpielerInnen bestimmen selber, wie viele ihrer Felder, Fabriken und Büros sie jeweils betreiben wollen.



Die Rohstoffe und Güter sind nun um einen Schritt weiterverarbeitet und werden nach rechts oben ins nächste Lager verschoben.

Abschluss

Alle Güter sind nun je einen Schritt weiterverarbeitet und können ins nächste Lager oben rechts gestellt werden. Mit diesen Gütern wird im nächsten Schritt gehandelt.

Je Produktionsschritt bewegt sich also jedes Gut – sofern es verarbeitet wird – von einem Lager nach rechts unten in die nächste Produktionsstufe (bzw. als Saatgut auf ein Baumwoll- oder Kaffee Feld) und von dort nach rechts oben ins nächste Lager. Die beschriebenen Schritte können simultan ausgeführt werden, d.h. in der Produktionsphase wird gleichzeitig ausgesät, in der Fabrik werden Fabrik-T-Shirts hergestellt und in den Büros zu Marken-T-Shirts veredelt. Dies gilt analog auch für die Produktionsschritte beim Kaffee.

2. Handel

➡ Es besteht die Möglichkeit, Güter zu verkaufen und einzukaufen.

Mit allem, was sich in den Lagern befindet, darf gehandelt werden. Die dunkleren Felder auf der Börse markieren die üblicherweise erzielten Preise.

Exportieren

➡ Falls keine eigenen Fabriken vorhanden sind oder nicht genügend, um alles zu verarbeiten, besteht die Möglichkeit zu exportieren.



Dies geschieht, indem die Güter auf den «Weltmarkt» gegeben werden. Dazu werden die Spielsteine mit einer Länderflagge versehen (d. h. es wird ein farbiges Stäbchen ins Loch des Spielsteins gesteckt; dabei können auch mehrere Steine aufeinandergestapelt und mit einer Flagge versehen werden) und auf der Börse beim entsprechenden Produkt auf das gewünschte Preisniveau gelegt.

Alle anderen SpielerInnen können nun dieses Produkt importieren. Über die Preise können sie miteinander verhandeln.

Importieren

➡ Wenn zum Betreiben der Fabriken Rohstoffe benötigt werden, können diese importiert werden.

Auf der Börse liegt Ware, die importiert werden kann. Die importierte Ware wird auf das entsprechende Feld «Lager» gestellt und kann später verarbeitet werden.

Wie an der «richtigen» Börse kann es beim Handeln sehr lebhaft zu und her gehen. Sollte die Handelsphase zu unruhig werden, hat der Spielleiter/ die Spielleiterin die Möglichkeit, Massnahmen einzuführen, welche eine geordnete Abfolge des Handels garantieren (siehe Checkliste «Aufgaben als GeneraldirektorIn»).

Wenn sich am Ende der Handelsphase kein Käufer für die Ware auf dem Weltmarkt gefunden hat, stellen die SpielerInnen ihre Güter wieder zurück ins Lager. Diese Ware kann im eigenen Betrieb weiterverarbeitet oder in der nächsten Handelsphase wieder auf der Börse angeboten werden.

3. Inlandkonsum

➔ *Verkaufen von Endprodukten (Marken-T-Shirt und gerösteter Kaffee) an die eigene Bevölkerung.*

In jeder Spielrunde muss der Bedarf der Bevölkerung nach Konsumgütern gedeckt werden. Auf den Länderspielbrettern ist angegeben, wie hoch dieser in den jeweiligen Ländern liegt.

Entweder kann man durch die eigene Produktion dieses Bedürfnis stillen oder gerösteten Kaffee, bzw. Marken-T-Shirts importieren. Diese Produkte können der eigenen Bevölkerung zu je 20 Oro (Marken-T-Shirt) und 13 Oro (gerösteter Kaffee) verkauft werden (die Produkte werden der Bank übergeben und diese bezahlt den Erlös an die SpielerInnen aus).



Minimaler Inlandkonsum:

vorgegebenes Minimum (auf den Länderspielbrettern angegeben)

Maximaler Inlandkonsum:

je neuem Büro, bzw. je neuer Rösterei darf der minimale Inlandkonsum um je ein T-Shirt, bzw. je einen Sack gerösteten Kaffee angehoben werden. Der tatsächliche Inlandkonsum kann in jeder Spielrunde neu festgelegt werden.

Sanktionen – Streik

➔ *Falls der minimale Inlandkonsum nicht gedeckt werden kann, muss mit Streik gerechnet werden.*

Wenn der Inlandkonsum nicht gedeckt wird, besteht die Gefahr, dass die eigenen ArbeiterInnen für eine Produktionsphase streiken, da der Staat ihnen den Konsum von Marken-T-Shirts und geröstetem Kaffee nicht ermöglicht. Das Würfelglück entscheidet, ob es zum Streik kommt. Die gewürfelte Augenzahl wird zu den Artikeln (Marken-T-Shirt plus gerösteter Kaffee), welche für die Deckung des Inlandkonsums fehlen, addiert. Ob gestreikt wird oder nicht, hängt von der Summe ab:

- 5 oder kleiner: Glück gehabt. Alle arbeiten weiter.
- 6 oder 7: 1 Betrieb* streikt
- 8 oder grösser: 2 Betriebe* streiken

* Die Betriebe werden in folgender Reihenfolge bestreikt:

➔ **Büro für Vermarktung** dann ➔ **Rösterei** ➔ **T-Shirt-Fabrik** ➔ **Kaffeebohnenfeld** ➔ **Baumwollfeld**

Streik!

Die Fabriken und Felder, die in der nächsten Spielrunde wegen Streik still stehen, werden markiert: Graue Felder (zu Beginn bereits vorhandene Anlagen) werden mit einem umgedrehten Streik-Plättchen (von der Spielleitung) abgedeckt. Bei neu erworbenen Anlagen werden die Plättchen umgedreht. In der nächsten Spielrunde ist der Streik beendet, die Streik-Plättchen werden zurückgegeben oder wieder umgedreht.

4. Ereignisse

➡ Die Hälfte der SpielerInnen zieht der Reihe nach eine Ereigniskarte. Die SpielerInnen legen die Karten vor. Für eine richtige Antwort zu einer Fragekarte werden 5 Oro von der Bank ausbezahlt.

In der nächsten Spielrunde zieht die andere Hälfte der SpielerInnen eine Ereigniskarte.

5. Investitionen

➡ Es können zusätzliche Felder und Fabriken gekauft werden, um mehr produzieren zu können.

Neue Felder und Fabriken werden mit einem Plättchen auf dem eigenen Spielbrett markiert. Die Preise für neue Anlagen sind auf den entsprechenden Produktions-Feldern der Länderspielbretter angegeben. Bei Fehlinvestitionen können gekaufte Anlagen bis spätestens vor der letzten Ministerkonferenz zum halben Preis zurückgegeben werden. Mit dem Kauf eines neuen Büros oder einer neuen Rösterei darf der Inlandkonsum nach oben angepasst werden. Der/die SpielerIn entscheidet in jeder Spielrunde, ob er/sie den Eigenkonsum um eine Einheit je neu gebautes Büro/Rösterei erhöhen möchte oder nicht.

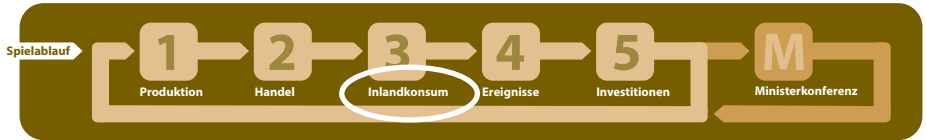
Die WTO-Ministerkonferenz

➡ Der/die WTO-GeneraldirektorIn leitet die Ministerkonferenz.

An der Ministerkonferenz können die Spielregeln geändert oder neue Abmachungen beschlossen werden. Die Taktikkarten können an der Ministerkonferenz eine Hilfe sein. Zur Vorbereitung der Ministerkonferenz empfiehlt es sich, die Taktikkarten zu studieren.

Die Entscheide müssen wie in der WTO im Konsens, d.h. einstimmig, gefällt werden. Die Ministerkonferenz wird auf eine maximale Zeitdauer von 5 Minuten beschränkt. Danach werden die Verhandlungen abgebrochen. Die Beschlüsse werden vom Generaldirektor oder von der Generaldirektorin notiert. Wenn in der ersten Ministerkonferenz nicht mindestens eine Änderung beschlossen wurde, gilt für die weiteren Konferenzen der Mehrheitsentscheid. Jedes Land hat eine Stimme. Bei einer Pattsituation hat der/die GeneraldirektorIn den Stichentscheid.

Das Spielende



In der letzten Spielrunde wird bis und mit Schritt 3 (Inlandkonsum) gespielt. Sobald die letzte Spielrunde beendet ist, werden alle Vorräte in Geld umgewandelt (gemäss Tabelle «Spielauswertung»). Der Inlandkonsum muss auch in der letzten Spielrunde gedeckt werden. Ebenfalls müssen genügend Rohstoffe vorhanden sein, damit alle Fabriken und Büros auch in einer nachfolgenden Spielrunde betrieben werden könnten.

Für Fabriken, welche nach der letzten Ministerkonferenz gebaut wurden, erhalten die SpielerInnen den Einkaufspreis zurück.

➡ Wer den grössten Fortschritt für sein Land bewirkt hat, gewinnt das Spiel.

Dazu werden Geld und Güter mit Hilfe der Tabelle «Spielauswertung» zusammengerechnet und durch den Startwert dividiert.

Beispiel Mali:

Endresultat255..... : Startwert30..... = Fortschritt8,5.....

Startwert (ORO und Rohstoffe):

■ Mali 30 ORO ■ Kamerun 30 ORO ■ Kolumbien 46 ORO
 ■ Indien 61 ORO ■ Vietnam 57 ORO ■ Chile 113 ORO
 ■ EU 212 ORO ■ USA 205 ORO

Das nebenstehende Formular «Spielauswertung» steht auch als PDF zum Download zur Verfügung:

- www.alliancesud/de/lernmedien
- www.evb.ch/welthandel

Spielauswertung

Land

Kopiervorlage

Faktor	Anzahl	Resultat
Endkapital (bar)	
Rohbaumwolle	2 ORO x [.....]	+ [.....]
Fabrik-T-Shirts	8 ORO x [.....]	+ [.....]
Marken-T-Shirts	17 ORO x [.....]	+ [.....]
Rohkaffee	3 ORO x [.....]	+ [.....]
Gerösteter Kaffee	11 ORO x [.....]	+ [.....]
Investitionen in der letzten Spielrunde: Der Kaufpreis für neue Felder, Fabriken und Büros wird zurückerstattet.		+ [.....]
Zwischensumme		[.....]
Abzüge		
Defizite für das Betreiben aller Anlagen: fehlende Rohbaumwolle, Fabrik-T-Shirts und Rohkaffee	5 ORO x [.....]	- [.....]
Ungedeckter Inlandkonsum	5 ORO x [.....]	- [.....]
Endresultat		[.....]

Endresultat : **Startwert** = **Fortschritt** [.....]

Startwert (ORO und Rohstoffe):

- Mali **30** ORO ■ Kamerun **30** ORO ■ Kolumbien **46** ORO
- Indien **61** ORO ■ Vietnam **57** ORO ■ Chile **113** ORO
- EU **212** ORO ■ USA **205** ORO

Impressum

Projektgruppe

Markus Ulrich (Spieentwickler, UCS Ulrich Creative Simulations, Zürich),
Martina Hupfer, Thomas Braunschweig (EvB), Urs Fankhauser, Marianne Gujer
(Alliance Sud).

Spielerprobung

Markus Ulrich, Martina Hupfer, Thomas Braunschweig

Begleitmaterial

Martina Hupfer, Marianne Gujer

Überarbeitung und Redaktion

Marianne Gujer, Urs Fankhauser

Grafische Gestaltung

kleinaberfein, Viktor Näf, Bern

Herausgeberinnen

Alliance Sud, Bern und Erklärung von Bern, Zürich

Produktion

Murmel Spielwerkstatt und Verlag AG Zürich, 2011

Die Urfassung des Spiels stammt von Martina Hupfer. Sie hat sie 2009 als Fachmatur-Arbeit verfasst.
Die Herausgabe dieses Spiels wurde durch einen namhaften Betrag aus dem Fonds «Weltweite Zusammenhänge» der Stiftung Bildung und Entwicklung unterstützt.

Wir danken allen, die uns beim Testen des Spiels so engagiert unterstützt haben, darunter die Klasse 3dwe der Kantonsschule am Brühl in St. Gallen und die Klasse Ei6c der Gewerblichen Berufsschule in Wetzikon.



Murmel Spielwerkstatt und Verlag AG

www.murmel.ch



www.evb.ch

alliance**sud**

Communauté de travail
Swissaid · Action de Carême · Pain pour
le prochain · Helvetas · Caritas · Eper

www.alliancesud.ch