

Spiel Bundeslager 2024

0. Ausgangslage:

Wir befinden uns im wunderschönen Berlin zur Zeit der Industrialisierung um das Jahr 1870 herum. Die Welt ist im Wandel. Durch Dampfkraft und Elektrizität sowie die dadurch ermöglichten Erfindungen wird die Arbeit in nahezu allen Bereichen einfacher. Wir erreichen Wohlstand und das Leben wird schneller. Gleichzeitig wachsen die Städte rasant und neue soziale und ökologische Herausforderungen tauchen auf.

Kaum eine Erfindung ist so erfolgreich wie die Eisenbahn und die daraus hervorgehenden Handelsbeziehungen und wirtschaftlichen Vorteile. Sie transportiert nicht nur Menschen von einem Ort zum anderen, sondern auch Güter. Doch bevor dies geschehen kann, muss ein großes Schienennetz verlegt werden und viele Bahnhöfe müssen gebaut werden. Doch wie?

Genau hier kommt ihr ins Spiel.

1. Ziel:

Euer Ziel als Gemeinde ist es, zu Ruhm und Wohlstand in der aufstrebenden Hauptstadtregion zu kommen. Dies erreicht ihr, indem ihr hart arbeitet und mit euren benachbarten Gemeinden Handel treibt. So baut ihr eure Wirtschaft Stück für Stück aus. Ihr erspielt euch Ressourcen, produziert und tauscht Handelswaren und Konsumgüter und wandelt diese schließlich in Wohlstand um. Jede Gemeinde repräsentiert einen bestimmten Industriezweig. Es gibt 28 Gemeinden und 14 Industrien, also jeweils eine Gemeinde, die das Gleiche produziert wie ihr. Seid insbesondere dieser, aber auch allen anderen Gemeinden immer eine Nasenlänge voraus!

2. Vorbereitung:

Teilt euch in bis zu drei Minispiel-Gruppen mit je sieben bis zwölf Personen auf. Jede dieser Teilgruppen bekommt eine Schärpe und nur mit Schärpe könnt ihr als Gruppe an den Minispielen teilnehmen .

Euer bezirkseigenes Minispiel baut ihr gut sichtbar an der von uns auf der ausgegebenen Karte vorgegebenen Position auf. Wählt eine Person von euch zur Fabrikleitung, diese leitet von da an euer Minispiel an und hilft euch bei der Koordination vor Ort, gemeinsam mit der Gemeindeverwaltung. Legt einen Ort für eure zu bauende Fabrik fest und errichtet einen Fahnenmast.

Als Startbonus erhaltet ihr zehn eurer eigenen Ressourcen. Diese könnt ihr mit anderen Gruppen handeln oder für später aufheben.

Material:

Anzahl	Art	Check
3	Schärpen	
10	Ressourcen	
1	Minispiel von euch	
1	Gemeindeverwaltung von uns	
1	Fabrikleitung von euch	
1	Handelsübersicht	
1	Weißer Fahne (Fabrikfahne)	
1	Rote Fahne (Bahnhofsfahne)	

3. Grundlage des Spiels:

Gemeindeverwaltung:

Die Gemeindeverwaltung wird von uns gestellt. Folgendes könnt ihr bei eurer Gemeindeverwaltung machen:

- Fabriken und Bahnhöfe bauen
- Ressourcen umwandeln in Handelswaren und Konsumgüter
- Handelswaren mit anderen Gemeinden tauschen (siehe Handelswaren)

- Konsumgüter in Wohlstand umwandeln
- Ereigniskarten einlösen
- Fragen, wenn ihr nicht weiterkommt!

Ausschließlich eure Fabrikleitung kann diese Dinge bei der Gemeindeverwaltung beauftragen! Dies ist notwendig, damit für die Gemeindeverwaltung erkennbar ist, dass der Auftrag wirklich aus eurer Spielgruppe kommt. Fragen stellen könnt ihr natürlich alle und Ereigniskarten können auch von allen Personen bei eurer Gemeindeverwaltung eingelöst werden, auch von solchen, die nicht Teil eurer Spielgruppe sind.

Ressource:

Jede der 28 Gemeinden ist einer Industrie zugeordnet. Zu jeder Industrie gibt es jeweils zwei Gemeinden. Es existieren also insgesamt 14 verschiedene Ressourcen. Sie werden durch hölzerne Spielsteine repräsentiert.

Jede dieser Ressourcen hat eine andere Farbe und Form. So ist die Holzindustrie braun, die Stromindustrie gelb, die Pharmaindustrie grün und so weiter.

Die Ressourcen werden in Minispielen erspielt. Jede Gemeinde bietet ein Minispiel an.

Eure Fabrikleitung betreut das Minispiel, aber die gewonnenen Ressourcen werden anschließend von eurer Gemeindeverwaltung ausgegeben. Entsprechend könnt ihr die Ressourcen der anderen Gemeinden durch Spielen von deren Minispielen sowie durch Handel erhalten.

Aber wieviel ist ein Gewinn wert? Wenn ihr gegen eine andere Gruppe gewonnen habt, gewinnt ihr acht Ressourcen. Ist nun aber kein Gegner da, könnt ihr gegen euch selbst spielen, indem ihr euch in zwei Gruppen aufteilt. Gemeinsam erhaltet ihr dann wiederum insgesamt zwei Ressourcen. An eurem eigenen Spielstand könnt ihr nicht antreten.

Ressourcen könnt ihr überall von Hand zu Hand mit anderen handeln. Handelswaren hingegen müssen über die Gemeindeverwaltung gehandelt werden, siehe unten.

Handelsware:

Sobald ihr eine Fabrik errichtet habt, könnt ihr in dieser eine spezifische Handelsware herstellen. Diese ist für eure Gemeinde charakteristisch. So hat die Bergbauindustrie als Ressource Kohle und als Handelsware Briketts, die wiederum später von den Elektrizitätswerken gebraucht werden. Um eure Handelsware in eurer Fabrik herstellen zu können, müsst ihr zwei beliebige Ressourcen bei eurer Gemeindeverwaltung eintauschen. Die Ressourcen werden dabei vernichtet. Dies kann nur die Gemeinde tun, der die Fabrik gehört.

Aber aufgepasst! Eure Handelsware ist zu schwer, um sie einfach von Hand zu Hand zu tauschen. Falls ihr oder euer Handelspartner noch keinen Bahnhof besitzt, müsst ihr bei der Gemeindeverwaltung der verkaufenden Gemeinde jeweils zwei Ressourcen bezahlen.

Die Transportkosten gebt ihr bei der jeweiligen Gemeindeverwaltung der herstellenden Gemeinde ab, die Ressourcen werden von der Gemeindeverwaltung vernichtet. Bis dahin bleibt die Handelsware im Besitz der Gemeindeverwaltung der Gemeinde, die die Handelsware herstellt. Die Transportkosten fallen immer nur beim ersten Handel einer Handelsware nach ihrer Herstellung an, anschließend kann sie frei von Hand zu Hand gehandelt werden.

Beispiel: Ihr und euer Handelspartner habt beide keinen Bahnhof. Dann betragen die Transportkosten vier Ressourcen. Besitzt ihr einen Bahnhof, euer Handelspartner aber nicht, sind es zwei Ressourcen. Gleiches gilt, wenn euer Handelspartner einen Bahnhof besitzt, ihr aber nicht.

Konsumgut:

Um euer Konsumgut herzustellen, braucht ihr die entsprechende Handelsware einer anderen Gemeinde, siehe Tabelle weiter unten. Als Bergbauindustrie braucht ihr also zum Beispiel Loren, um damit Schmucksteine fördern zu können; als Pharmaindustrie benötigt ihr Glycerin von der chemischen Industrie; als Post braucht ihr Briefpapier und so weiter. Zur Herstellung einer Einheit eures Konsumguts braucht ihr stets eine Einheit der von eurer Fabrik benötigten Handelsware und müsst sie bei eurer Gemeindeverwaltung eintauschen. Dies kann nur die Gemeinde tun, der die Fabrik gehört.

Wohlstand:

Fünf verschiedene Konsumgüter (keines darf doppelt vorkommen) könnt ihr bei eurer Gemeindeverwaltung in zehn Wohlstandspunkte umwandeln. Ihr könnt sie nur alle auf einmal umwandeln, ihr könnt also zum Beispiel nicht vier Konsumgüter in acht Wohlstand umwandeln. Keines der Konsumgüter darf in eurer eigenen Fabrik

hergestellt werden. Euer Wohlstand ist entscheidend für den Gewinn des Spiels. Aber Achtung! Das Umtauschen der fünf Konsumgüter in zehn Wohlstandspunkte geht nur alle 10 Minuten, ihr könnt also nicht bis zur letzten Sekunde warten, um alle eure Konsumgüter einzulösen.

Fabrik:

Um eure Wirtschaft zum Laufen zu bringen, braucht ihr Handelswaren und Konsumgüter. Diese könnt ihr nur mit einer Fabrik herstellen. Um eine Fabrik zu bauen, braucht ihr zunächst vierzehn verschiedene Ressourcen, keine Ressource darf doppelt vorkommen. Sobald ihr eine Fabrik habt, hisst ihr eine weiße Fahne.

In der Fabrik könnt ihr

1. Zwei beliebige Ressourcen in eine Handelsware umwandeln
2. Eine spezifische Handelsware, die ihr zunächst ertauschen müsst, in ein Konsumgut umwandeln.

Ihr seid aufgerufen, während des Spielverlaufs auch tatsächlich eine schöne Fabrik zu bauen. Und zwar aus allem Material, das ihr so finden oder mitbringen könnt, etwa Zeltbahnen und Kohlenstangen. Außerdem stellen wir euch Stangen zur Verfügung, deren Anzahl wir euch auf dem Lager mitteilen werden. Die Schönheit dieser Fabrik wird in einem Fotowettbewerb bewertet und kann durchaus über Sieg und Niederlage entscheiden.

Schönheit ist hier nicht im klassischen Sinne zu verstehen, seid also gerne kreativ.

Bahnhof:

Um die Transportkosten zu reduzieren, benötigt ihr möglichst schnell einen Bahnhof samt Schienenanschluss. Zusammen kostet das vier verschiedene Handelswaren. Darunter darf nicht die von euch selbst hergestellte Handelsware sein, keine Handelsware darf doppelt vorkommen. Sobald eine Gruppe einen Bahnhof errichtet hat, teilt ihre Gemeindeverwaltung entsprechende Zertifikate aus, die diese Gruppe dann den anderen Gemeindeverwaltungen zeigen kann. Immer, wenn ihr in Zukunft bei von einer anderen Gruppe eine Handelsware kauft, die diese gerade hergestellt habt, müsst ihr der Gemeindeverwaltung dieser Gruppe ein solches Zertifikat zeigen, damit die Gemeindeverwaltung weiß, dass ihr einen Bahnhof habt. Ansonsten nimmt sie an, dass ihr keinen Bahnhof habt. Wenn ein Handelswaren-Zertifikat bereits der herstellenden Gruppe abgekauft wurde, müssen wie gesagt in jedem Fall nicht ein weiteres Mal Transportkosten entrichtet werden.

Sobald ihr einen Bahnhof habt, hisst ihr eine rote Fahne.

Verlauf und Überblick mit allen Kosten:

Im Verlauf des Spiels erarbeitet ihr euch Ressourcen und wendet diese auf, um möglichst schnell eine Fabrik zu bauen. In der Fabrik könnt ihr Handelswaren herstellen und diese mit anderen Gemeinden tauschen. So bekommt ihr etwa die Möglichkeit, einen Bahnhof zu bauen. Noch wichtiger ist es, dass ihr die Handelswaren ertauscht, die ihr braucht, um eure Konsumgüterproduktion anzukurbeln. Letztlich könnt ihr so Wohlstand erreichen, der entscheidend ist für den Gewinn des Spiels.

Sache / Gebäude	Kosten
Ressourcen	Im Minispiel zu erarbeiten
Handelsware	Zwei Ressourcen, wird hergestellt in einer passenden Fabrik
Konsumgut	Eine spezifische Handelsware, wird hergestellt in passender Fabrik
Wohlstand	10 Wohlstand für fünf verschiedene Konsumgüter, nicht solche, die in eigener Fabrik hergestellt werden.
Fabrik	Vierzehn unterschiedliche Ressourcen
Bahnhof	Vier unterschiedliche Handelswaren
Transportkosten	Jeweils zwei Ressourcen pro Handelsware, wenn ihr oder euer Handelspartner keinen Bahnhof habt.

4. Siegwertung:

Um zu gewinnen, braucht ihr den größten Wohlstand und die schönste Fabrik. In die Wertung gehen die Siegpunkte zu 70% und die Schönheit eures Fabrikbaus zu 30% ein.

5. Sonderevents

Es gibt eine fahrende **Börse**, die ihr immer bei der unverwechselbaren Lagerlokomotive findet. Dort könnt ihr (bis zu fünf) verdeckte Ereigniskarten zu jeder halben und vollen Stunde ersteigern. Die Ereigniskarten können sich sowohl positiv als auch negativ auf eure oder eine andere Gemeinde auswirken. Dabei bricht zum Beispiel ein Streik aus oder ihr könnt auch ein echtes Berliner Wahrzeichen für euren Bezirk ergattern. Ihr könnt die Ereigniskarte ausspielen, indem ihr sie der Verwaltung der betroffenen Gemeinde übergibt. Ihr könnt mit den Karten auch Handel treiben.

Im Detail:

- Streik der Fabrikarbeiter*innen für 15 min: Produktion steht bei einem Bezirk eurer Wahl still: KEIN MINISPIEL, kein Kaufen / Eintauschen bei der Gemeindeverwaltung, es können also auch keine Transportkosten entrichtet werden.
- Streik der Bahnarbeiter*innen: positiver Effekt vom BAHNHOF wird bei einem Bezirk eurer Wahl für 30 min DEAKTIVIERT. Die Gemeindeverwaltung dieses Bezirks nimmt für diese Zeit an, dass sowohl dieser Bezirk als auch alle Bezirke, die mit ihm in Handel treten wollen, keinen Bahnhof haben, sie berechnet also entsprechende Transportgebühren. Alle anderen Gemeindeverwaltungen verhalten sich so, als ob es den Streik nicht gäbe.
- Streikbrecher. Eine gerade ausgebrochener Streik egal welcher Art kann durch Einreichung dieser Karte sofort beendet werden.
- Gemeindewahrzeichen. Ein individuelles Wahrzeichen Berlins findet Platz in der entsprechenden Gemeinde und generiert automatisch einen Wohlstandspunkt. z.B. das Brandenburger Tor oder die alte Nationalgalerie.

Sowohl am Samstag als auch am Sonntag findet die **Akademie** statt. Das Hauptspiel läuft währenddessen weiter. In der Akademie könnt ihr eure körperliche und geistige Stärke auf den Prüfstand stellen und im Wettkampf gegen die anderen Bezirke antreten. Gewinnen lohnt sich! Die besten vier Bezirke erhalten eine Produktionsförderung von 12,5%! Anstelle von acht Ressourcen erhaltet ihr somit neun bei Minispiel gegen eine andere Gruppe. Wenn ihr gegen euch selbst spielt, erhaltet ihr weiterhin zwei Ressourcen, also keine Steigerung. Dass ihr die Akademie gewonnen habt, wird mit einem Stempel auf euren Schärpen markiert.

Zwei Stunden nach Spielbeginn öffnet die Akademie das erste Mal ihre Tore. Es handelt sich um eine Abendfortbildung, sodass nur die Älteren (15-30+) daran teilnehmen dürfen. Wir vertrauen darauf, dass ihr euch rechtzeitig am Fahnenmast einfindet. Gemeinsam gehen wir zum Ort der Akademie. Am Sonntag ist es dann für die jüngeren (6-14) soweit. Nach dem Spielekreis bleiben alle, die zur Akademie wollen, stehen und wir gehen gemeinsam zum geheimen Ort. Aus der entsprechenden Altersgruppe kann jeder teilnehmen, aber niemand muss. Alle, die nicht teilnehmen, können weiter das Hauptspiel spielen.

Gewinnt ihr die Akademie zwei mal, erhaltet ihr 10 Ressourcen bei Minispiel gegen eine andere Gruppe.

Zusammenfassung:

Ziel: Wohlstand sammeln und die schönste Fabrik bauen

Gruppen: Eine Gemeinde bildet bis zu 3 Minispiel-Gruppen mit je 7-12 Personen. Außerdem hat sie eine Fabrikleitung (von euch gestellt) und eine Gemeindeverwaltung (von uns gestellt)

Spielen: Minispiele (8 bei Gewinn, 2 bei Spiel gegen sich selbst)

Handel: Ressource: Hand zu Hand

Handelsware: Transportkosten bei erstem Handel, anschließend von Hand zu Hand

Konsumgut: Hand zu Hand

Tabelle aller Industrien, Ressourcen, Handelswaren, Bedarfe nach Handelswaren zur Herstellung von Konsumgütern, und Konsumgüter:

Nr.	Industrie	Ressource	Handelsware	Bedarf	Konsumgut
1.	Bergbau	Kohle	Briketts	Loren	Schmucksteine
2.	Maschinenbau	Werkzeuge	Motorsäge	Fabrikgebäude	Haushaltsgeräte
3.	Unterhaltung	Musik	Motivation	Aspirin	Spaß
4.	Blumenindustrie	Blumen	Inspiration	Information	Blumensträuße
5.	Elektrizitätswerke	Strom	Elektrizität	Briketts	Batterien
6.	Holzindustrie	Bauholz	Holzhack	Bandsäge	Tische
7.	Schwerindustrie	Eisen	Stahl	Motivation	Töpfe
8.	Glasindustrie	Glas	Fenster	Inspiration	Geschirr
9.	Chemieindustrie	Farben	Glycerin	Elektrizität	Seife
10.	Druckereien	Papier	Briefpapier	Holzhack	Bücher
11.	Bahnindustrie	Waggons	Loren	Stahl	Nahverkehr
12.	Bauindustrie	Klinkersteine	Fabrikgebäude	Fenster	Wohnhäuser
13.	Pharmaindustrie	Ethanol	Aspirin	Glycerin	Antibiotika
14.	Post	Briefe	Information	Briefpapier	Kommunikation

Häufig gestellte Fragen:

Darf die Fabrikleitung nicht mitspielen? Nein, die Person muss beim Minispiel bleiben, darf aber während des Spiels ausgewechselt werden und dann mit zu den anderen Gemeinden gehen.

Kann ich gegen mich selbst spielen? Ja, um Wartezeiten zu verkürzen, kannst du gegen deine eigene Gruppe spielen. Dazu teilt ihr euch in zwei Gruppen und erhaltet insgesamt 2 Ressourcen

Darf ich mein eigenes Spiel spielen? Nein, um Korruption zu verhindern, ist das nicht erlaubt.

An wen werden die Transportkosten gezahlt? An die Gemeindeverwaltung der verkaufenden Gruppe

Für was muss ich Transportkosten zahlen? Nur für Handelswaren

Kann ich meine Produkte auch verschenken? Ja, es müssen aber die Handelsregeln eingehalten werden.

Was ist die spezifische Handelsware bzw. unser Fabrikbedarf? Siehe Tabelle.

Wieso sind nur alle 10 Minuten Konsumgüter in Wohlstand tauschbar? Damit wir und andere Gruppen einen Überblick haben, wie ihr euch im Spiel schlägt und damit ihr nicht alles bis zum Schluss hortet.

Wie ist das genau mit dem Gewinnen? Die Wohlstandspunkte werden auf die Anzahl der besten Gruppe genormt. So hat die beste Gruppe z.B. 10 Wohlstandspunkte, was einer Bewertung von 1 entspricht. Die nächstbesten haben 8 Wohlstandspunkte, somit eine Bewertung von $8/10 = 0,8$. Für die Bauwerke sind drei Kriterien festgelegt, die auf einer Skala von 1-10 bewertet werden. Daraus ergibt sich ein Wert zu 30. Bsp.: Ihr habt 27 Punkte für eure Fabrik bekommen, also $27/30 = 0,9$. Die beiden Wertungen werden entsprechend der Gewichtung addiert: $0,9 \cdot 0,3 + 0,8 \cdot 0,7 = 0,749$. Dieser Wert wird dann verglichen. Es gewinnt die Gemeinde mit der höchsten Wertung.

Was sind Ereigniskarten? Ereigniskarten sind wie beim Monopoly, sie erhalten besondere Ereignisse die dann eintreten, wenn sie eingesetzt werden. Sie können an der Börse ersteigert werden und für euch oder gegen andere eingesetzt werden.