

Arbeitsblätter

Anzahl der Mitspieler_innen

Zwischen 7 und 13. Drei Personen übernehmen die Rolle von Bankiers. Zu Beginn des Spiels sollte die Einwohnerschaft jeder Stadt gleich groß sein.

Das Ziel des Spiels

Wer am Ende des Spiels am meisten Geld hat, gewinnt.

So wird gespielt

1. 3 Personen übernehmen die Rolle von Bankiers: ein Bankier für die Stadt A, einer für die Stadt B und ein Spielbankier.
2. Die Hälfte der Mitspieler_innen hat rote Spielsteine, die andere Hälfte blaue.
3. Zu Beginn werden die Mitspieler_innen in zwei gleich große Gruppen aufgeteilt. In jeder Gruppe sind genauso viele „rote“ wie „blaue“ Spieler_innen. Eine Gruppe bewegt sich auf dem Pfad der Stadt A, die andere auf dem Pfad der Stadt B.
4. Alle starten auf dem Spielfeld „Start und Gehalt“.
5. Im Spielverlauf kann nur in die andere Stadt wechseln, wer auf dem Spielfeld „Chance zum Umzug“ steht.
6. Zu Beginn bekommen alle ihr Gehalt, je nach Farbe:
7. Blau: 500
8. Rot: 100
9. Es wird ausgewürfelt, wer beginnt. Die höchste Zahl fängt an, dann geht es reihum gegen den Uhrzeigersinn.
10. Wer dran ist, würfelt und bewegt den eigenen Spielstein um die gewürfelte Zahl von Spielfeldern auf dem Pfad seiner Stadt vorwärts. Landet jemand auf einem Spielfeld, wird die Anweisung laut vorgelesen und befolgt.
11. Anmerkung: Wer zurückgehen muss, bleibt auf dem Zielfeld stehen. Die Anweisung auf diesem zweiten Spielfeld wird nicht befolgt.
12. Ist eine Zahlung fällig und hat die Person nicht genug Geld, bleibt sie auf dem Spielfeld stehen und muss betteln.
13. Es können zwei oder mehr Spielsteine gleichzeitig auf einem Spielfeld stehen.

Besondere Spielfelder

Steuerfeld

Wann immer jemand an einem Steuerfeld vorbeikommt, werden Steuern zur Zahlung fällig. (Bezahlt wird, wenn man das Feld passiert, selbst wenn man nicht darauf zum Stehen kommt). Die Höhe der Steuer hängt vom Gehalt des Spielers bzw. der Spielerin und von der Stadt ab.

Stadt A 40% bei einem Gehalt von 500 oder mehr
10% bei einem Gehalt von 100 oder weniger

Stadt B 10% unabhängig vom Gehalt

Anmerkung

Arbeitslose ohne Arbeitslosenunterstützung bezahlen keine Steuern.

Arbeitslose, die Unterstützung bekommen, bezahlen zehn Prozent der Arbeitslosenunterstützung, egal in welcher Stadt sie leben. Die Steuern werden an die Bank der betreffenden Stadt bezahlt. (Wer in Stadt A wohnt, bezahlt an die Bank der Stadt A. Wer in Stadt B wohnt, bezahlt an die Bank der Stadt B.)

Gehalt

Passiert jemand das Spielfeld „Start und Gehalt“ (man muss nicht darauf zum Stehen kommen), zahlt der Spielbankier das zustehende Gehalt aus.

Ist die Person arbeitslos und hat die Stadt ein Sozialversicherungssystem, bekommt sie von der Stadtbank Arbeitslosengeld.

Chance zum Umzug

Wer auf dem Spielfeld „Chance zum Umzug“ landet, darf entscheiden, ob er oder sie in die andere Stadt wechseln will oder nicht (Umzug von Stadt A nach Stadt B oder von Stadt B nach Stadt A). Wer umziehen möchte, verkündet diese Entscheidung einfach den anderen Spielern und den Bankiers und bewegt sich beim nächsten Wurf auf dem Pfad der anderen Stadt weiter.

Wer umgezogen ist, bezieht weiterhin das gleiche Gehalt wie zuvor, bezahlt aber Steuern nach dem Steuersystem der neuen Stadt.

Stadtratsversammlungen

Alle Einwohner_innen einer Stadt besuchen die jeweiligen Stadtratsversammlungen. Die Versammlung bietet Gelegenheit, bei Bedarf die Politik der Stadt zu verändern.

Die Versammlung kann bei jedem 5. Steuereinzug stattfinden. Die Stadtbankiers notieren, wenn jemand das Steuerfeld ihrer Stadt passiert. Bei jeder 5. Person, die das Feld passiert, wird eine Versammlung einberufen.

Die Einwohnerschaft einer Stadt kann entscheiden, ob die Versammlung stattfinden soll oder nicht.

Für die Ratsversammlung wird das Spiel unterbrochen und die Bevölkerung der anderen Stadt muss warten, bis die Versammlung zu Ende ist. Erst dann darf weitergespielt werden.

Die Einwohnerschaft hat 5 Minuten Zeit, um über die Bedürfnisse ihrer Stadt und einen Politikwechsel zu entscheiden. Die politischen Entscheidungsmöglichkeiten stehen auf den Wechselkarten. Die Bürger_innen bekommen eine Kopie des Wechselkartenblatts, damit sie sehen, welche Möglichkeiten sie haben.

Für einen Politikwechsel muss die Stadt mit ihren Steuergeldern eine Wechselkarte kaufen. Der Preis ist jeweils auf der Karte vermerkt. Der Stadtrat kann nur Entscheidungen treffen, die sich die Stadt leisten kann. Der Stadtbankier bezahlt den fälligen Betrag an den Spielbankier. Die Einwohnerschaft darf ihre Politik so häufig ändern, wie sie will, solange die Stadtbank sich das leisten kann.

Ein Stadtrat, der in Geldschwierigkeiten steckt, kann eine oder mehrere Wechselkarten an die Spielbank „zurückverkaufen“. Der „Rückverkaufspreis“ beträgt die Hälfte des ursprünglichen Preises.

Reiche Einwohner_innen können freiwillig in die Stadtkasse einzahlen, um Wechselkarten zu kaufen.

Der Bankier fixiert die Wechselkarte mit einem kleinen Stückchen von dem ablösbaren Kleber auf dem ausgewählten Spielfeld.

Wechselkarten

Auf 17 Wechselkarten stehen die politischen Optionen, für die sich der Stadtrat bei einer Ratsversammlung entscheiden kann. Wechselkarten werden der Spielbank zu dem jeweils aufgedruckten Preis abgekauft. Mit neu erworbenen Karten überdeckt der Stadtbankier auf dem Spielbrett ein vorhandenes Spielfeld, auf das sich die Einwohnerschaft geeinigt hat.

Jedes Spielfeld kann auf diese Weise geändert werden. Steht zu diesem Zeitpunkt gerade ein Spielstein auf dem betreffenden Feld, wird die neue Anweisung nicht befolgt. Die neue Politik tritt erst in Kraft, wenn das nächste Mal jemand auf diesem Feld zum Stehen kommt.

Bei einer Ratsversammlung entscheidet die Bevölkerung über die Politik ihrer Stadt und kann eine oder mehrere Wechselkarten kaufen. Jede Karte muss bezahlt werden.

Personen ohne Geld

Hat eine Person kein Geld, um Steuern zu zahlen oder andere Zahlungen zu leisten, bleibt sie auf dem Spielfeld, auf dem sie zuletzt stand, und bittet um Spenden. Gibt es in der Stadt jedoch ein Wohnungslosenasyl, dürfen Personen ohne Geld auf Wunsch auch dort schlafen statt auf dem Feld, auf dem sie waren. Ein Umzug befreit sie nicht von ihren Schulden.

Personen ohne Geld können Mitspieler_innen, die auf ihrem Feld zum Stehen kommen, um Geld bitten. Die Spieler_innen können jeweils selbst entscheiden, ob sie ein Almosen geben. Hat die Person genug Geld zur Tilgung ihrer Schulden, wartet sie die nächste Runde ab, zahlt ihre Schulden, würfelt und geht weiter.

Personen ohne Geld müssen in jeder zweiten Runde mit dem Würfeln aussetzen. Dazwischen bieten sich Chancen:

- Bei **6** finden Sie 50 Ems in einer Mülltonne.
- Bei **5** sammeln Sie 20 leere Bierflaschen ein und kassieren 50 Ems für das Pfand vorausgesetzt, die Stadt hat einen Recyclinghof!
- Bei **4** spendet Ihnen die nächste Person, die vorbeikommt, 10 Ems.
- Bei **3** frieren Sie und haben keine Kraft mehr. Schlafen Sie die nächste Runde durch.
- Bei **2** schlafen Sie im Park und finden einen 10-Ems-Schein unter der Bank. Hat die Stadt den Park neu gestaltet, finden Sie 20 Ems.
- Bei **1** werden Sie ausgeraubt und müssen das nächste Almosen, das Sie bekommen, der Stadtbank übergeben.

Die Einnahmen der Personen ohne Geld müssen vom Stadtbankier der Stadt bezahlt werden, in der diese leben.

Wann ist das Spiel zu Ende?

Die Spieler_innen entscheiden vor Beginn des Spiels, wann es zu Ende ist. Sie können dabei unter zwei Möglichkeiten wählen:

- wenn der erste Spieler oder die erste Spielerin 20 Runden gespielt hat.
- nach einer bestimmten Zeit, zum Beispiel 45 Minuten.

Anmerkung: Das Spiel endet automatisch, wenn die Stadt bankrott ist.

Es gewinnt, wer am Ende des Spiels am meisten Geld hat.

Wechselkarten

<p>Der Park wird neu gestaltet und bekommt ein Schwimmbecken und einen Kinderspielplatz. Kosten: 200 Ems</p>	<p>Parkputzaktion. Kosten: 100 Ems</p>	<p>Die Straßen sind jetzt in Ordnung und vollständig erneuert. Gehen Sie 3 Felder vor. Kosten: 400 Ems</p>
<p>Sie werden krank. Das städtische Krankenhaus wird aus öffentlichen Mitteln finanziert. Sie bezahlen nur 10 Ems. Kosten: 600 Ems</p>	<p>Sie verlieren Ihre Arbeit! Die Arbeitslosenversicherung bezahlt Ihnen 30% von Ihrem Gehalt, vorausgesetzt, die Stadt hat ein Guthaben von 1000 Ems.</p>	<p>Die Straßen sind in Ordnung, Schlaglöcher ausgebessert. Das reicht bis zur nächsten Stadtratsversammlung. Kosten: 200 Ems</p>
<p>Transportprobleme durch Fahrradweg erleichtert. Kosten für den Fahrradweg: 150 Ems</p>	<p>Freier Zutritt zum Strand! Nichts wie hin! Kosten für die öffentliche Finanzierung: 100 Ems</p>	<p>Sie werden krank. Das städtische Krankenhaus wird teilweise aus öffentlichen Mitteln finanziert. Bezahlen Sie 30 Ems für die Behandlung. Kosten: 400 Ems</p>
<p>Ihr Vater geht in Ruhestand, bezieht jedoch keine Rente. Richten Sie eine Rentenversicherung ein. Kosten: 400 Ems</p>	<p>Ein neues Theater und ein Kino wurden eröffnet. Kosten: 400 Ems</p>	<p>Der Schulstreik ist zu Ende. Noch einmal würfeln. Kosten für gestiegene Löhne: 400 Ems</p>
<p>Ein Recycling-System entlastet die Müllabfuhr. Gehen Sie 3 Felder vor. Kosten des Recycling-Systems: 150 Ems</p>	<p>Keine Straßenkinder mehr. Ein Waisenhaus wurde gebaut. Kosten für das Waisenhaus: 200 Ems</p>	<p>Sie möchten lesen und jetzt gibt es eine Bibliothek! Noch einmal würfeln. Kosten für die Bibliothek: 200 Ems</p>
<p>Wohnungslose müssen nicht mehr im Freien schlafen. Eine Unterkunft für Obdachlose wurde eröffnet. Kosten: 200 Ems</p>	<p>Sie haben ein rechtliches Problem. Gehen Sie mit einem Beratungshilfeschein zu einem Anwalt. Gehen Sie 2 Felder vor. Kosten: 200 Ems</p>	

Aufgabenblatt für den Stadtbankier

Bei Spielbeginn hat keine Stadt Geld. Sämtliche Einnahmen erwachsen aus Steuern, die von Spieler_innen beim Passieren des Steuerfeldes bezahlt werden.

1. Die Stadtbankiers führen auf einem Kontenblatt Buch darüber, wie viele Personen das Steuerfeld passieren, und berufen bei jeder 5. eine Stadtratsversammlung ein.
2. Die Stadtbankiers kassieren die Steuern von allen Spieler_innen ihrer Stadt, sobald jemand das Steuerfeld passiert. Anmerkung: Wer in die andere Stadt umgezogen ist, bezahlt dort Steuern.

Das Steuersystem gestaltet sich wie folgt:

- Stadt A** 40% bei einem Gehalt von 500 oder mehr
 10% bei einem Gehalt von 100 oder weniger
- Stadt B** 10% unabhängig vom Gehalt

Arbeitslose, die keine Unterstützung bekommen, zahlen keine Steuern.

Arbeitslose, die Unterstützung bekommen, zahlen 10% von ihrer Unterstützung.

3. Weitere Aufgaben:

- Sie kümmern sich um die Finanzen der Stadt.
- Sie bezahlen der Spielbank die geforderte Summe für die Wechselkarten.
- Sie überkleben das Spielfeld, auf das sich die Einwohnerschaft bei einer Ratsversammlung geeinigt hat, mit der betreffenden Wechselkarte.
- Sie verwalten den Fonds für die Arbeitslosenunterstützung, falls die Stadt einen einrichtet.
- Sie zahlen Arbeitslosenunterstützung an Anspruchsberechtigte, vorausgesetzt, die Stadt hat eine Sozialversicherung eingeführt. Zum Zeitpunkt der Einführung des Sozialversicherungssystems muss die Stadt über ein Guthaben von mindestens 1000 Ems bei der Bank verfügen.
- Sie müssen die Bettelnden Ihrer Stadt im Auge behalten und dafür sorgen, dass beim Würfeln nicht geschummelt wird:
 - Bei **6** finden sie 50 Ems in einer Mülltonne.
 - Bei **5** sammeln sie 20 leere Bierflaschen ein und kassieren 50 Ems für das Pfand – vorausgesetzt, die Stadt hat einen Recyclinghof!
 - Bei **4** spendet ihnen die nächste Person, die vorbeikommt, 10 Ems.
 - Bei **3** frieren sie und haben keine Kraft mehr, so dass sie die nächste Runde durchschlafen.
 - Bei **2** schlafen sie im Park und finden einen 10-Ems-Schein unter der Bank. Hat die Stadt den Park neu gestaltet, finden sie 20 Ems.
 - Bei **1** werden sie ausgeraubt und übergeben Ihnen das nächste Almosen – beziehungsweise das Geld, das ihnen durch Würfeln zufällt.

Anmerkung: Der Bankier übergibt den Bettelnden das Geld, das diese im Park oder in der Mülltonne finden, und nimmt ihnen das Geld ab, wenn sie ausgeraubt werden.

Steuerbuchhaltung

Der Bankier kassiert von jeder Person, die das „Steuerfeld“ passiert, die Steuern und hakt dafür ein Segment im ersten Kreis ab. Wenn 5 Spieler_innen abgehakt sind, beruft der Bankier den ersten Stadtrat ein. Wird das Spiel danach wieder aufgenommen, hakt der Bankier die Segmente im zweiten Kreis ab, und so weiter.

1

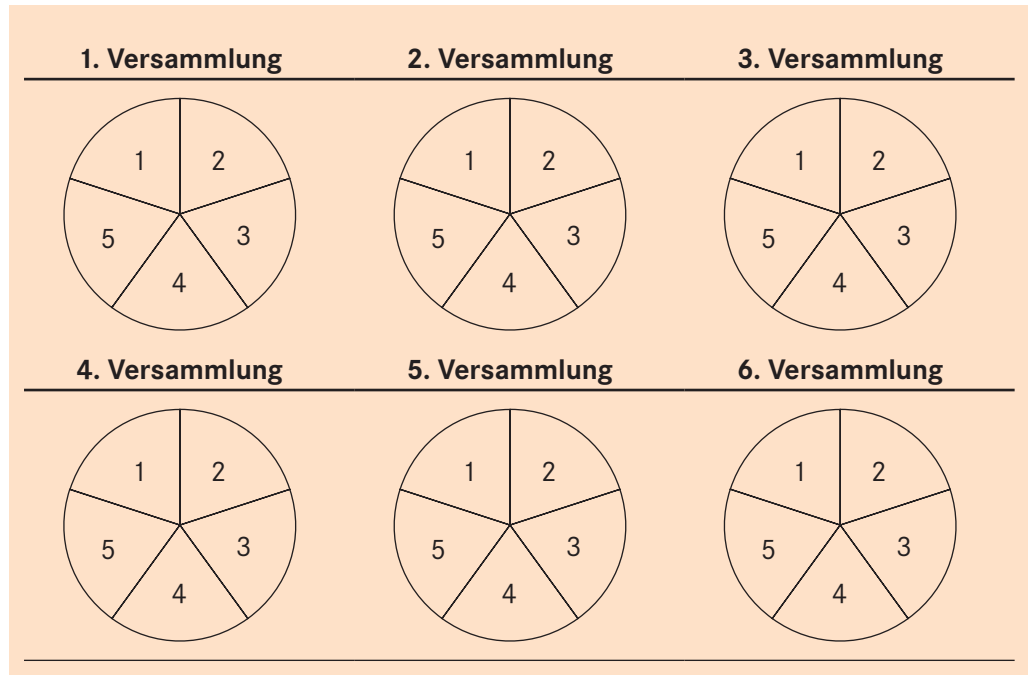
2

3

4

5

Anhang



Rollenkarte des Spielbankiers

Zu Beginn des Spiels verfügt der Spielbankier über das gesamte Geld. Der Spielbankier muss:

1. Dafür sorgen, dass sich das Spiel ruhig entwickelt
 - Das Spiel in Gang setzen.
 - Darauf achten, dass die Spielregeln befolgt werden.
 - Die Zeit für alle Stadtratsversammlungen stoppen. Sie sollten maximal 5 Minuten dauern.
 - Das Spiel nach Ablauf der vereinbarten Spielzeit, beziehungsweise wenn die erste Person die vereinbarte Rundenzahl vollendet hat, beenden.
2. Buch führen
 - Bei Spielbeginn Name, Farbe und Stadt aller Spieler_innen notieren.
 - Aufzeichnen, wie oft jeder Spielstein das Feld „Start und Gehalt“ passiert.
3. Bei Spielbeginn allen Spieler_innen ihr Gehalt auszahlen und ebenso jedes Mal, wenn das Feld „Start und Gehalt“ passiert wird. Die Gehälter richten sich nach der Farbe der Spielsteine, unabhängig von der Stadt:
 - Blau: 500 Ems
 - Rot: 100 Ems
4. Die Zahlungen für Wechselkarten von den Stadtbankiers kassieren.

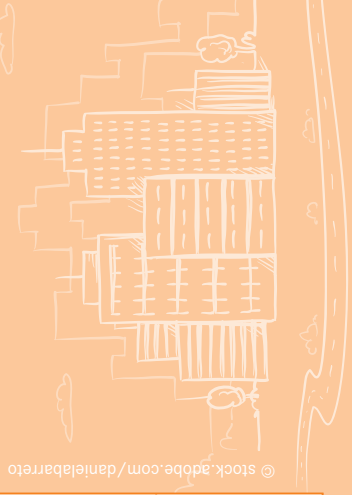
Kontoblatt

Notieren Sie die Namen der Spieler_innen je nach deren Farbe mit einem roten oder blauen Stift. Zum Buchführen wird am besten die Methode „vier plus eins quer“ verwendet: Die ersten vier Runden werden jeweils mit einem senkrechten Strich aufgezeichnet, mit dem fünften werden dann die vier quer durchgestrichen. Bei der sechsten Runde beginnt man wieder mit einer neuen Vier-plus-eins-Gruppe. So lassen sich die Runden leicht zusammenrechnen. Zwölf Runden würden so aussehen:

Spielplan

<p>Stadt B</p>		<p>Stadt A</p>	
<p>Ihr Vater geht in Ruhestand, bezieht aber keine Rente. Helfen Sie ihm mit 20 Ems</p>	<p>Nichts los am Abend. Ihnen ist langweilig. Gehen Sie 3 Felder zurück.</p>	<p>Die Straßen sind voller Schlaglöcher. Reisen dauern zu lange. Einmal aussetzen</p>	<p>Sie werden von Straßenkindern ausgeraubt. Zahlen Sie 10 Ems</p>
<p> Freies Feld</p>	<p> Start und Gehalt</p>	<p>Der Park ist verdreckt und muss gesäubert werden. Einmal aussetzen und bei der Reinigung helfen</p>	<p> Freies Feld</p>
<p>Sie haben ein rechtliches Problem. Gehen Sie zu einer Anwältin. Zahlen Sie 50 Ems</p>	<p> Freies Feld</p>	<p>Sie werden von einer betrunkenen Person belästigt. Einmal aussetzen, um die Sache zu bereinigen</p>	<p>Die Straßen sind voller Schlaglöcher. Reisen dauern zu lange. Einmal aussetzen</p>
<p>Nichts zu lesen. Kaufen Sie ein. Buch für 10 Ems</p>	<p> Freies Feld</p>	<p>Der Park ist verdreckt und muss gesäubert werden. Einmal aussetzen und bei der Reinigung helfen</p>	<p>Sie werden von einer betrunkenen Person belästigt. Einmal aussetzen, um die Sache zu bereinigen</p>
<p>Sie haben einen neuen Job gefunden! Gleiches Gehalt</p>	<p> Chance zum Umzug!</p>	<p>Der Bus kommt nicht. Nehmen Sie ein Taxi für 10 Ems</p>	<p>Die Straßen sind voller Schlaglöcher. Reisen dauern zu lange. Einmal aussetzen</p>
<p>Sie haben einen neuen Job gefunden! Gleiches Gehalt</p>	<p> Freies Feld</p>	<p>Die Müllabfuhr streikt. Einmal aussetzen, um den Müll zur Deponie zu bringen</p>	<p>Die Straßen sind voller Schlaglöcher. Reisen dauern zu lange. Einmal aussetzen</p>
<p>Sie gewinnen in der Lotterie! Kassieren Sie 50 Ems</p>	<p> Chance zum Umzug!</p>	<p>Der Bus kommt nicht. Nehmen Sie ein Taxi für 10 Ems</p>	<p>Sie werden krank. Kein Krankenhaus vorhanden. 3 Felder zurück</p>
<p>Nichts los am Abend. Ihnen ist langweilig. Gehen Sie 3 Felder zurück</p>	<p> Freies Feld</p>	<p>Der Bus kommt nicht. Nehmen Sie ein Taxi für 10 Ems</p>	<p>Sie werden krank. Kein Krankenhaus vorhanden. 3 Felder zurück</p>
<p>Sie gewinnen in der Lotterie! Kassieren Sie 50 Ems</p>	<p> Freies Feld</p>	<p>Der Bus kommt nicht. Nehmen Sie ein Taxi für 10 Ems</p>	<p>Sie werden krank. Kein Krankenhaus vorhanden. 3 Felder zurück</p>
<p>Ein wunderbarer Strandtag. Das Strandbad kostet 10 Ems Eintritt</p>	<p> Chance zum Umzug!</p>	<p>Der Bus kommt nicht. Nehmen Sie ein Taxi für 10 Ems</p>	<p>Sie werden krank. Kein Krankenhaus vorhanden. 3 Felder zurück</p>
<p>Sie verlieren Ihre Arbeit! Dumme gelaufen!</p>	<p> Freies Feld</p>	<p>Der Bus kommt nicht. Nehmen Sie ein Taxi für 10 Ems</p>	<p>Sie werden krank. Kein Krankenhaus vorhanden. 3 Felder zurück</p>
<p>Ein wunderbarer Strandtag. Das Strandbad kostet 10 Ems Eintritt</p>	<p> Freies Feld</p>	<p>Der Bus kommt nicht. Nehmen Sie ein Taxi für 10 Ems</p>	<p>Sie werden krank. Kein Krankenhaus vorhanden. 3 Felder zurück</p>
<p>Sie gewinnen in der Lotterie! Kassieren Sie 50 Ems</p>	<p> Steuerfeld</p>	<p>Der Bus kommt nicht. Nehmen Sie ein Taxi für 10 Ems</p>	<p>Sie werden krank. Kein Krankenhaus vorhanden. 3 Felder zurück</p>
<p>Sie gewinnen in der Lotterie! Kassieren Sie 50 Ems</p>	<p> Freies Feld</p>	<p>Der Bus kommt nicht. Nehmen Sie ein Taxi für 10 Ems</p>	<p>Sie werden krank. Kein Krankenhaus vorhanden. 3 Felder zurück</p>
<p>Sie gewinnen in der Lotterie! Kassieren Sie 50 Ems</p>	<p> Freies Feld</p>	<p>Der Bus kommt nicht. Nehmen Sie ein Taxi für 10 Ems</p>	<p>Sie werden krank. Kein Krankenhaus vorhanden. 3 Felder zurück</p>

Eine Geschichte von zwei Städten



© stock.adobe.com/danielabarteto



© stock.adobe.com/danielabarteto



Spielende in der Stadt A bei Spielbeginn

Name

Wie oft hat er oder sie das Startfeld passiert
(bis zu 20mal)?

Spielende in der Stadt B bei Spielbeginn

Name

Wie oft hat er oder sie das Startfeld passiert
(bis zu 20mal)?
