

SPIELANLEITUNG

BALANCE OF
CIVILIZATION

Von Charlotte Rungius
und Christoph Rasulis



WORUM GEHT'S?

Die verschiedenen Bereiche einer Gesellschaft wie Wirtschaft, Wissenschaft und Politik erfüllen wichtige Aufgaben für das Gemeinwohl. Entwickeln sie sich einigermaßen gleichgewichtig, tragen sie zum gesellschaftlichen Frieden bei; gelingt dies nicht, zerbricht die Gesellschaft im Bürgerkrieg.

Damit jeder Bereich seinen gesellschaftlichen Beitrag leisten kann, darf er nicht von anderen Bereichen instrumentalisiert oder fremdbestimmt werden.



Hat beispielsweise die Wirtschaft zu viel Macht, wird aber der Wissenschaft zu wenig Aufmerksamkeit geschenkt, dann kann die Politik keine freien und guten Entscheidungen zum Wohle aller treffen. Aber auch die Wirtschaft kann ihre schöpferische Leistung nicht entfalten und zur Verbesserung der Lebensbedingungen beitragen, wenn keine unternehmerische Freiheit gewährleistet ist und sie ausschließlich politische Zielsetzungen erfüllen muss.

Eine Gesellschaft, in der alle Bereiche frei und gleichberechtigt wirken können und in einem ausgeglichenen Verhältnis zueinander stehen, ist resilient.



Dominiert hingegen ein Bereich einen anderen, verliert die Gesellschaft ihre Resilienz. Im schlimmsten Fall zerbricht sie an der Dominanz eines ihrer Teilbereiche und innerer Unausgewogenheit.

Hinzu kommt, dass Gesellschaften nicht in sich abgeschlossen sind, sondern eng mit anderen Gesellschaften vernetzt sind. Sie sind Teil einer globalisierten Welt. Daraus ergeben sich zusätzlich sowohl Chancen als auch Risiken. Was in der einen Gesellschaft passiert, kann sich schnell auch auf andere Gesellschaften auswirken. Solche Wechselwirkungen (globale Interdependenzen) können für andere Gesellschaften

ganz unterschiedliche Folgen haben. Sie können sie stärken, aber auch entscheidend schwächen. Was davon eintritt, ist allerdings oft nicht absehbar.

- Wie entwickelt sich eine Gesellschaft, ohne dass allzu große Ungleichgewichte zwischen ihren einzelnen Bereichen entstehen?

- Wie geht man dabei mit globalen Interdependenzen um?

- Wie kann eine Gesellschaft vor Unwägbarkeiten geschützt werden? Kann dies überhaupt strategisch erfolgen?

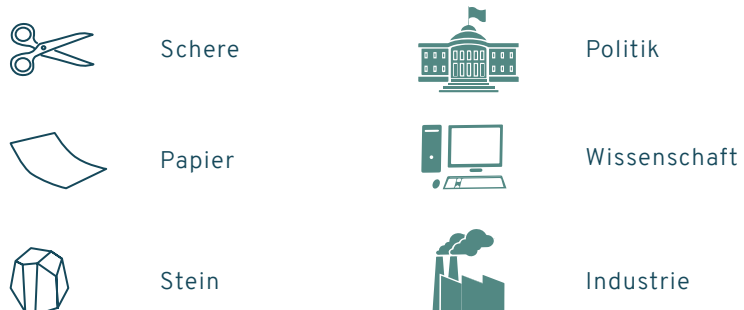
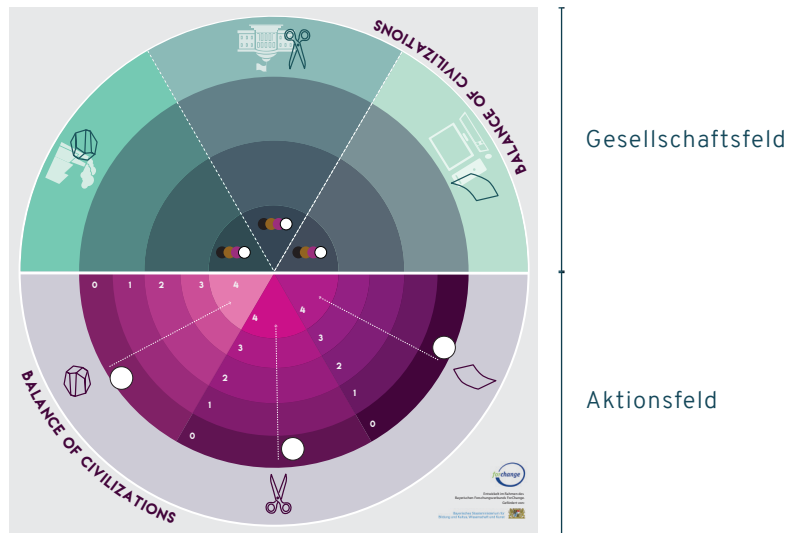
- Oder sollte man sich auf ganz andere Denk- oder Verhaltensweisen einstellen?

Probiert es aus! Erlebt, was es heißt, als Gesellschaft den komplexen Herausforderungen in einer globalisierten Welt gerecht zu werden!

SPIELMATERIAL FÜR 4 SPIELER*INNEN:

- 1 Spielfeld und 1 Resilienzskala
- 3 gleichfarbige Spielsteine für das Aktionsfeld
- 4 x 4 Spielfiguren in 4 verschiedenen Farben für das Gesellschaftsfeld und Resilienzskala
- 36 Spielkarten und 4 Steckleisten für die Spielkarten
- 1 Spieler*innenstein (Zeigt an, wer gerade dran ist)

Das Spielfeld



Die Resilienz-Skala



Zeigt die Differenz zwischen den Powerleveln in einer Gesellschaft:

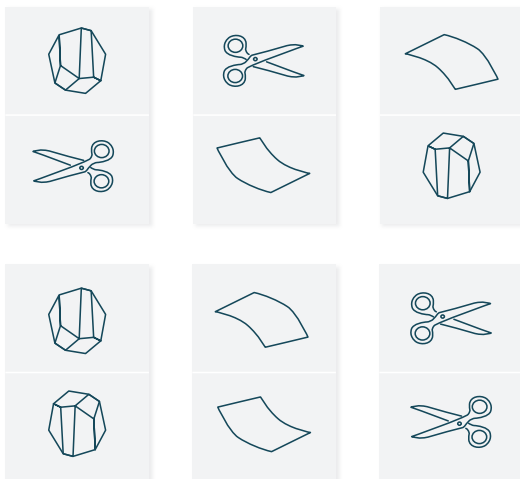
0 = Die Gesellschaft ist im Gleichgewicht und kann sich entfalten.

-3 = Die Gesellschaft zerbricht.

Die Steckleisten für die Spielkarten



Die Spielkarten



ZIEL DES SPIELS:

Jede*r Spieler*in ist für die Entwicklung der eigenen Gesellschaft verantwortlich.
Eure Aufgabe ist es, eure Gesellschaft so gut wie möglich zu entwickeln, indem ihr jeden der drei Bereiche Politik (Schere), Wirtschaft (Stein) und Wissenschaft (Papier) fördert.



Wer als erstes alle Bereiche auf die höchste Entwicklungsstufe – also auf das höchste Powerlevel – gebracht hat, hat gewonnen!

Dabei dürfen zwischen den Entwicklungsstufen von Politik, Wissenschaft und Wirtschaft und keine zu großen Unterschiede entstehen (s. Resilienz-Skala). Denn dann verliert eure Gesellschaft ihre Resilienz und sie zerbricht im Bürgerkrieg. Das Spiel ist verloren.

SPIELVORBEREITUNG:

1. Alle Spieler*innen erhalten eine Kartenleiste.
2. Mischt die **Spielkarten** und legt sie auf einen Stapel in der Mitte.
3. Jede*r Spieler*in entscheidet sich für eine Farbe und setzt drei der eigenen **Spielfiguren** auf das niedrigste Powerlevel von Wirtschaft, Wissenschaft und Politik. Eure **vierte Spielfigur** setzt ihr jeweils auf die Stufe 0 der Resilienz-Skala (s. Abbildung oben)
4. Setzt jeweils einen **Spielstein** auf Stufe 4 im Aktionsfeld (bei vier Spieler*innen)
5. Jede*r Mitspieler*in bekommt zu Beginn des Spiels vom Stapel verdeckt **drei Karten** auf die Hand.
6. Die/der Älteste bekommt den Spieler*innenstein und darf beginnen.

ABLAUF EINES SPIELZUGS:

1.

Lege eine der drei Karten auf deiner Hand vor dir in die Steckleiste.

Das Symbol, das **unten** auf der Karte abgebildet ist, und damit in der Tasche „verschwindet“, ist das **Aktionsfeldsymbol**. Es zeigt an, welcher Stein auf dem Aktionsfeld eine Stufe weiter rückt: Schere, Stein oder Papier?



Beispiel: Hier müsste der Spielstein „Stein“ eins nach vorne gerückt werden!

Hinweis: Das Symbol oben auf der Karte, das nach dem Einstecken noch zu sehen ist, ist das Entwicklungsziel. Es hat zunächst noch keine Auswirkungen.

Jede Karte kann auf zwei Arten ausgespielt werden. Ihr dürft selbst wählen, wie rum ihr die Karten auf den Tisch legt, also welches Symbol nach oben zeigen soll. Dabei gibt es immer eine Variante, die insgesamt erfolgversprechender ist. Findet ihr heraus, welche Variante an sich die bessere ist?

2.

Ziehe eine Karte verdeckt vom Stapel, so dass du wieder drei Karten auf der Hand hältst.

Jetzt ist die/der Nächste dran. Vergesst nicht, den Spieler*innenstein ebenfalls weiterzuschieben!

Auslösen eines internationalen Ereignisses:

3.

Wenn einer der Spielsteine im Aktionsfeld die Stufe 4 erreicht, löst die/ derjenige Spieler*in automatisch ein internationales Ereignis aus. **Dies wirkt sich auf**

die Gesellschaft aller Spieler*innen aus!

Beispiel:

Das Ereignis „Stein“ wurde ausgelöst: Jede/r Spieler*in spielt nun mit den Karten, die noch oben aus der eigenen Steckleiste herausgucken, das **Spiel „Schere-Stein-Papier“** gegen das Ereignis „Stein“. Es geht nun also um das sichtbare obere Symbol („**Entwicklungsziel**“).

a.

Es gibt drei Möglichkeiten:

– Wenn dort „Papier“ liegt, dann gewinnt die Wissenschaft in eurer Gesellschaft eine Entwicklungsstufe und ihr dürft dort eure Spielfigur um ein Powerlevel nach oben setzen. Denn: Papier schlägt Stein!

– Wenn dort eine „Schere“ liegt, dann verliert die Politik in eurer Gesellschaft eine Entwicklungsstufe. Ihr müsst in diesem Gesellschaftsbereich den Stein um eine Stufe nach unten setzen, sofern er nicht bereits auf der untersten Stufe steht. Denn: Stein schlägt Schere!

– Wenn dort „Stein“ liegt, passiert nichts. Denn dies ist ein Patt.

b.

Alle Karten aus der Steckleiste kommen danach auf den Ablagestapel. Nur Patt-Karten bleibe liegen. Bei diesem Beispiel dürfen also nur noch Steine aus den Steckleisten herausgucken.

c.

Die Bewegungen auf dem Gesellschaftsfeld müssen nun auf der Resilienz-Skala abgetragen werden: Hier tragt ihr die Differenz zwischen dem höchsten und niedrigsten Powerlevel in der Gesellschaft der/s jeweiligen Mitspielerin/s ab. Sind Wirtschaft, Wissenschaft und Politik gleich weit entwickelt, bleibt die

Spielfigur auf 0.

Diese Schritte wiederholt ihr reihum für jede*n Spieler*in.

Ihr beginnt bei der/demjenigen, die/der das Ereignis ausgelöst hat.

Am Schluss eines Großereignisses solltet ihr prüfen, ob alle Spieler*innen dran waren: Wenn ihr alles richtig gemacht habt, dürfen entweder gar keine Karten mehr vor den Spieler*innen liegen oder nur Karten mit demselben Entwicklungsziel wie das des gerade eben ausgelösten Großereignisses.

d.

Spielstein zurücksetzen: Wenn alle dran waren, wird der Spielstein auf dem Aktionsfeld, der das internationale Ereignis ausgelöst hat, zurück auf das Ausgangsfeld gesetzt. Die anderen beiden Spielsteine bleiben, wo sie sind. Sie werden nicht ebenfalls zurückgesetzt.

Dann folgt der nächste Spielzug und der Spieler*innenstein wird weitergegeben.



ENDE DES SPIELS:

Wenn die/der erste Spieler*in alle drei Gesellschaftsbereiche bis zum höchsten Powerlevel geführt hat, hat sie/er das Spiel gewonnen.



Ausscheiden durch Resilienz-Verlust:

Sobald ein*e Spieler*in auf der Resilienz-Skala die Stufe 3 („Bürgerkrieg“) erreicht, hat sie/er verloren und scheidet aus. Die anderen spielen weiter bis eine*r gewinnt oder alle ausgeschieden sind. Dann gewinnt die/derjenige, die/ der noch als letzte*r im Spiel ist.



NOCH EIN PAAR LETZTE HINWEISE:

– Wer in einem seiner Gesellschaftsbereiche das **höchste Powerlevel** erreicht hat, kann von dort nicht mehr auf eine niedrigere Entwicklungsstufe hinunterfallen. Dieser Spielstand ist **fixiert**.

Achtung: Das kann auch gefährlich werden, wenn andere Bereiche nicht ausreichend entwickelt werden, also die Resilienz eurer Gesellschaft gefährdet wird.

– Ihr könnt es euch etwas **leichter machen**, wenn ihr euch darauf konzentriert, welchen Bereich ihr jeweils entwickeln wollt und entsprechend Karten mit den dazugehörigen Symbolen nach oben legt.

Zum Beispiel: Wer die eigene Wirtschaft (Stein) stärken möchte, sollte darauf achten, dass in der eigenen Steckleiste möglichst oft „Stein“ oben liegt. Dabei sollte man aber nicht die Gefahr außer Acht lassen, dass das internationale Ereignis „Papier“ vorher ausgelöst werden und damit die Wirtschaft in der eigenen Gesellschaft noch weiter geschwächt werden könnte.

Viel Spaß beim Spielen!



Bayerisches Staatsministerium für
Bildung und Kultus, Wissenschaft und Kunst



Das Spiel Balance of Civilizations ist im Rahmen des
Forschungsverbunds ForChange entstanden,
finanziert vom Bayerischen Staatsministerium für Bil-
dung und Kultus, Wissenschaft und Kunst.

Info: www.forchange.de