



LIMIT

Ab 13 Jahren

40 Minuten / Spieler

Für 1 bis 6 Spieler

ALEXANDRE POYÉ

GLOSSAR

: Finanzkrise	: Bevölkerung	: Spiele eine Karte	: Bündnis	: Produktion Industrieller Ressourcen	: Industrielle Ressource
: Militärische Krise	: Bevölkerungsrang	: Passen	: Ein Bündnis brechen	: Produktion Militärischer Ressourcen	: Militärische Ressource
: Ökologische Krise	: Lebensstandard	: Permanenter Effekt	: Kaufe vom Markt	: Produktion Erneuerbarer Ressourcen	: Erneuerbare Ressource
: Geld	: höchste Gesellschaftsschicht	: Soforteffekt	: Verkaufe auf dem Markt	: Produktion Erneuerbarer Ressourcen	: Fossile Ressource
: Weltbank	: mittlere Gesellschaftsschicht	: Ziehe	: LIMIT Box	: Produktion Deiner Wahl	: Mangel
: Destabilisierung	: niedrigste Gesellschaftsschicht	: Hand	: Gib an	: Territorium	
: Soziale Unruhen	: Demografischer Wandel	: Nation			
: Verschmutzung		: Alle Nationen			
: Extreme Verschmutzung					



INTENTION DES AUTORS

20 Jahre ist es her, dass ich den berühmten Meadows-Bericht, „Limits to Growth“, entdeckte. Ebenso stieß ich auf das world3-Modell und dessen 375 Variablen, die den Szenarien des Berichts zugrunde liegen. Als damaliger Physikstudent faszinierte mich die Vielfalt des Modells und der offensichtliche Bezug zur Realität: Konstantes Wachstum in einer endlichen Welt ist unmöglich.

Viele physikalische Systeme spiegeln diese Realität wider: ein überquellendes Gefäß, eine explodierende Bombe, die Kolonisierung durch einen Parasiten.

Jegliches Wachstum erreicht seinen Sättigungspunkt, wenn die Grenzen des Systems erreicht sind.

Die Physik lehrt zudem: Je stärker das Wachstum, desto abrupter erfolgt die Sättigung.

Und während ich diese Prinzipien entdeckte, setzte die Industrie ihren Wettkampf um Produktion fort, Politiker forderten Wachstum für unser Glück, und wir kauften neue Telefone.

Warum werden diese Phänomene nicht in der Grundschule gelehrt?

Warum stehen die Schlussfolgerungen des Meadows-Berichts nicht in den Akten von Banken und Start-ups? Was tun wir mit der Zeit, die uns bleibt?

Meine Antwort auf dieses Problem hältst Du in den Händen – ein Brettspiel. Limit ist eine Sandbox, die die vereinfachten Wechselwirkungen des world3-Modells (Produktion verschmutzt, Bildung erhöht den Lebensstandard usw.) sowie weiterer hinzugefügter Punkte - wie den Weltmarkt, soziale Interaktionen und den militärischen Aspekt - enthält. In Limit wählst Du, welche Politik Du anwendest: diktatorisch, vernünftig, expansionistisch, konsumorientiert. Das Spiel reagiert auf Deine Entscheidungen, gemeinsam zeichnet Ihr das planetare Schicksal – glücklich oder unglücklich, und für wen?

Limit ist eine Reduktion des world3-Modells, eine stark vereinfachte Simulation. Es soll in keinem Punkt und in keiner Hinsicht vollständig der Realität entsprechen; es soll getestet und hinterfragt werden. Auch wenn wir darauf hingearbeitet haben, dass die im Spiel integrierten Effekte so genau wie möglich sind: gefällt Dir eine bestimmte Karte oder Regel nicht – ändere sie.

Doch das Wichtigste bleibt: Diskutiert über Eure Partien, vergleicht sie mit der Realität, spielt nach und experimentiert mit politischen Entscheidungen. Es ist an der Zeit, dass diese Ideen, die bereits 50 Jahre alt sind, in unseren Gesellschaften Verbreitung finden. Das ist das Ziel des Spiels.

Alexandre Poyé

* - Meadows, D. H., Meadows, D. L., Randers, J., and Behrens, W. W. (1972). *The Limits to Growth: A Report for the Club of Rome's Project on the Predicament of Mankind*. New York, NY: Universe Books. <https://doi.org/10.1349/ddlp.1>

** - <https://en.wikipedia.org/wiki/World3>

INHALT

2	GLOSSAR
3	ZIEL DES SPIELES
4	SPIELMATERIAL
6	AUFBAU
11	SPIELABLAUF
24	SOLO MODUS
25	ERKLÄRUNG DER KARTEN

01

ZIEL DES SPIELES

Limit ist ein kompetitives Zivilisationsspiel. Angesiedelt in unserer durch begrenzte planetare Ressourcen eingeschränkten Welt, zwischen den 1850er und 2060er Jahren - *vom Beginn der Industriellen Revolution bis in die nahe Zukunft.*

Du stehst an der Spitze einer Nation, in der jede politischen Entscheidung nicht nur Bevölkerung und Produktion, sondern auch das Gleichgewicht der Welt und anderer Nationen beeinflusst. Es entstehen ökologische, finanzielle und militärische Krisen. Wirst Du der Nachhaltigkeit den Vorrang geben oder andere dominieren? Wirst du das Land in Richtung eines bestimmten Ideals führen oder es an veränderte Umstände anpassen? Es liegt an Dir. Deine Entscheidung.

Jeder startet mit denselben Bedingungen. Ihr spielt keine realen Nationen, aber je nach Entscheidung könnt Ihr Ähnlichkeiten zwischen der Nation, die Ihr erschaffen habt, und einem realen Land feststellen.

Du spielst 7 Runden, **Generationen**, an deren Ende Du Deine Punkte zählst. Das Spiel kann vor der 7. Runde enden, wenn Du und Deine Mitspieler mindestens 4 globale Krisen auslösen. Die Nation mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel.

Ablauf einer Generation

Eine Generation ist in 3 Phasen aufgeteilt.

- 01** Eine Politische Phase, in der Du Entscheidungen triffst.
- 02** Eine Gesellschaftsphase, in der das Volk auf diese Entscheidungen reagiert.
- 03** Eine Globale Phase, in der globale Krisen ausgelöst werden können.

Wie sich eine Generation entwickelt, hängt oft vom Lebensstandard ihrer Bevölkerung ab.

Über die Punkte

Am Ende des Spiels steht Deine Punktzahl für Beständigkeit, Macht und die negativen Auswirkungen auf Deine Nation. Sie basiert auf der aktuellen westlichen Sichtweise. Sie hätte auch anders ausgerichtet werden können, denn sie ist der einzige Aspekt des Spiels, in dem eine Form von Moral vorhanden ist, während der Rest ohne moralische Beurteilung auskommt. Ausführlicher auf S. 23-24.

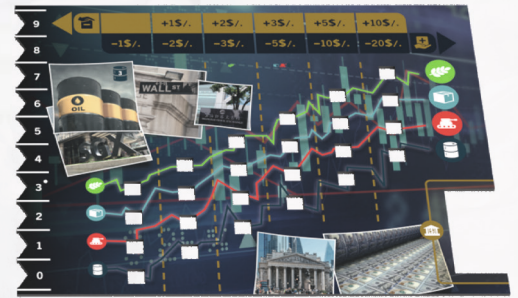
02 SPIELMATERIAL

Tableaus etc.



6 Spielhilfen

1 Markttabelleau



6 doppelseitige Nationentableaus

Beide Seiten unterscheiden sich nur im Stil, entscheide selbst.



9 Aufbewahrungsboxen



Die Boxen müssen vor dem ersten Spiel zusammengebaut und das Spielmaterial einsortiert werden. (siehe unten) Das Material wird nach jedem Spiel wieder einsortiert.

Internationale Box

Enthält Material, das von allen Nationen Ressourcen wird.



1 grüner Kursmarker Erneuerbare Ressourcen



1 blauer Kursmarker Industrielle Ressourcen



1 roter Kursmarker Militärische Ressourcen



3 10er Plättchen Erneuerbare Ressourcen Vorne/Hinten 0/1 ; 2/3 ; 4/5



3 10er Plättchen Industrielle Ressourcen Vorne/Hinten 0/1 ; 2/3 ; 4/5



3 10er Plättchen Militärische Ressourcen Vorne/Hinten 0/1 ; 2/3 ; 4/5



1 schwarzer Kursmarker Fossile Ressourcen



5 Fossile Ressourcentoken



6 Verschmutzungstoken



1 Startmarker



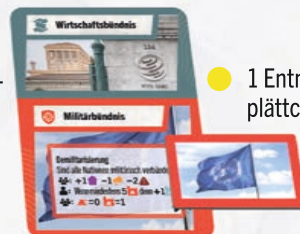
6 Destabilisierungstoken



1 Territoriumstoken



1 Bündnis-karte



1 Entmilitarisierungs-plättchen



7 Generationsplättchen vorne: aktuelle Generation hinten: vergangene Generation



12 Krisenplättchen:



4 Finanz

4 Militär

4 Umwelt

1 Plättchen Kolonisierungsreserve

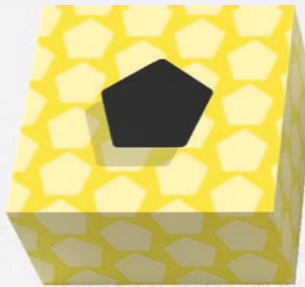


1 Karte Verschmutzungsreserve und 1 Karte Destabilisierungsreserve



Nationen Box x6

Jede Box enthält Material für eine Nation.



- 3 10er Plättchen Erneuerbare Ressourcen vorne/hinten 0/1 ; 2/3 ; 4/5
- 3 10er Plättchen industrielle Ressourcen vorne/hinten 0/1 ; 2/3 ; 4/5
- 3 10er Plättchen Militärische Ressourcen vorne/hinten 0/1 ; 2/3 ; 4/5

- 3 Decks Politische Karten



12 Gesellschaftskarten



12 Armee- und Wirtschaftskarten



13 Produktionskarten

- 3 Verschmutzungstoken

- 10 Fossile Ressourcentoken

- 5 Plättchen Demografischer Wandel

- 1 Marker Soziale Unruhe

- 3 Fabrikmarker Produktion

- 1 Schrittmarker

- 2 Destabilisierungstoken

- 6 Territoriumtoken

- 5 runde Marker Gesellschaftsschicht

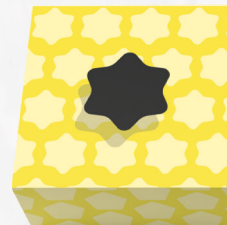
- 1 runder Bevölkerungsmarker

- 1 Militärbündnis Token und 1 Wirtschaftsbündnis Token
Verhandlung (schwarzes Symbol)
Einigung (weißes Symbol)

- 3 Token 1 \$ Schein
- 3 Token 2 \$ Schein
- 3 Token 5 \$ Schein
- 3 Token 10 \$ Schein
- 3 Token 20 \$ Schein

Wichtig: Die Box mit Stern enthält Material, das Du für das Solospiel benötigst.

- 8 Ereigniskarten und 1 Nationenkarte Stern



2 LIMIT Boxen

Diese Boxen enthalten Material, das Du während des Spiels benutzt, wenn Du bestimmte Grenzen überschreitest.

Die Token (, ,) in den LIMIT Boxen sind unbegrenzt. Gehen sie Dir aus, notiere was Du nimmst.



- 6 Token 20 \$ Schein

- 12 Token 50 \$ Schein



- 9 Destabilisierungstoken

- 21 Extreme Verschmutzungstoken





- 6 5er Destabilisierungstoken

- 9 Fossile Ressourcentoken

03 AUFBAU





Markttableau und allgemeine Elemente

Lege den Markt in die Mitte des Tisches und nimm das Material aus der *Internationalen Box*.

- 01 Lege die ,  und  10er Token mit der (0) Seite nach oben vor mit Wert 3 des Ressourcenvorrats im Markt.
Lege die übrigen 10er Token in die Nähe.
- 02 Lege 3 Fossile Ressourcentoken  in den entsprechenden Vorrat.
- 03 Lege den grünen Kursmarker auf die 3. Position der Skala für Erneuerbare Ressourcen.
- 04 Lege jeweils den blauen, roten und schwarzen Kursmarker in die entsprechenden Skalen auf Position 4.




Preise der Ressourcen

Die Position der Kursmarker zeigt den Kauf- und Verkaufspreis der entsprechenden Ressource an. **Dieser Preis steigt, wenn Du Ressourcen kaufst** (bewege den Kursmarker eine Position nach rechts), **und sinkt, wenn Du Ressourcen verkaufst** (bewege den Kursmarker eine Position nach links). Das ist das Gesetz von Angebot und Nachfrage. Einzelheiten auf S. 25.

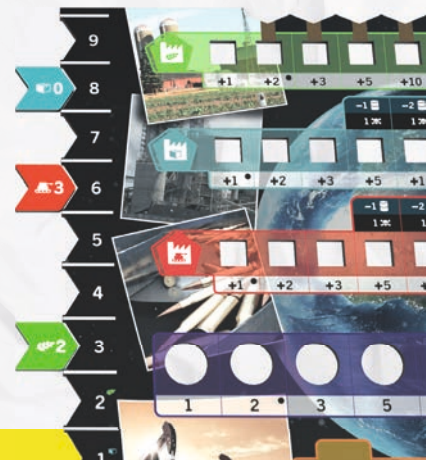
- 05 Lege die 7 Generationsplättchen in chronologischer Reihenfolge offen oberhalb des Markttableaus.
- 06 Lege die 12 Krisenplättchen neben die Generationsplättchen.
- 07 Lege die Karten Verschmutzungs- und Destabilisierungsreserve sowie die Kolonisierungsreserve neben das Markttableau.
- 08 Lege die 6 Verschmutzungstoken  auf die Verschmutzungsreserve.
- 09 Lege die 6 Destabilisierungstoken  auf die Destabilisierungsreserve.
- 10 Lege 2 Fossile Ressourcentoken  und 1 Territoriumtoken  auf die Kolonisierungsreserve.
- 11 Der Startspielmarker wird neben das Markttableau gelegt.
- 12 Die **LIMIT** Boxen werden für alle gut erreichbar platziert. Im Verlauf des Spiels werden hier abgelegte Token gesammelt.
- 13 Spielt Ihr mit **Bündnis** (S.21), legt das Entmilitarisierungstoken und die Bündniskarte neben das Markttableau.

Ressourcenvorrat der Markt- und der Nationentableaus.

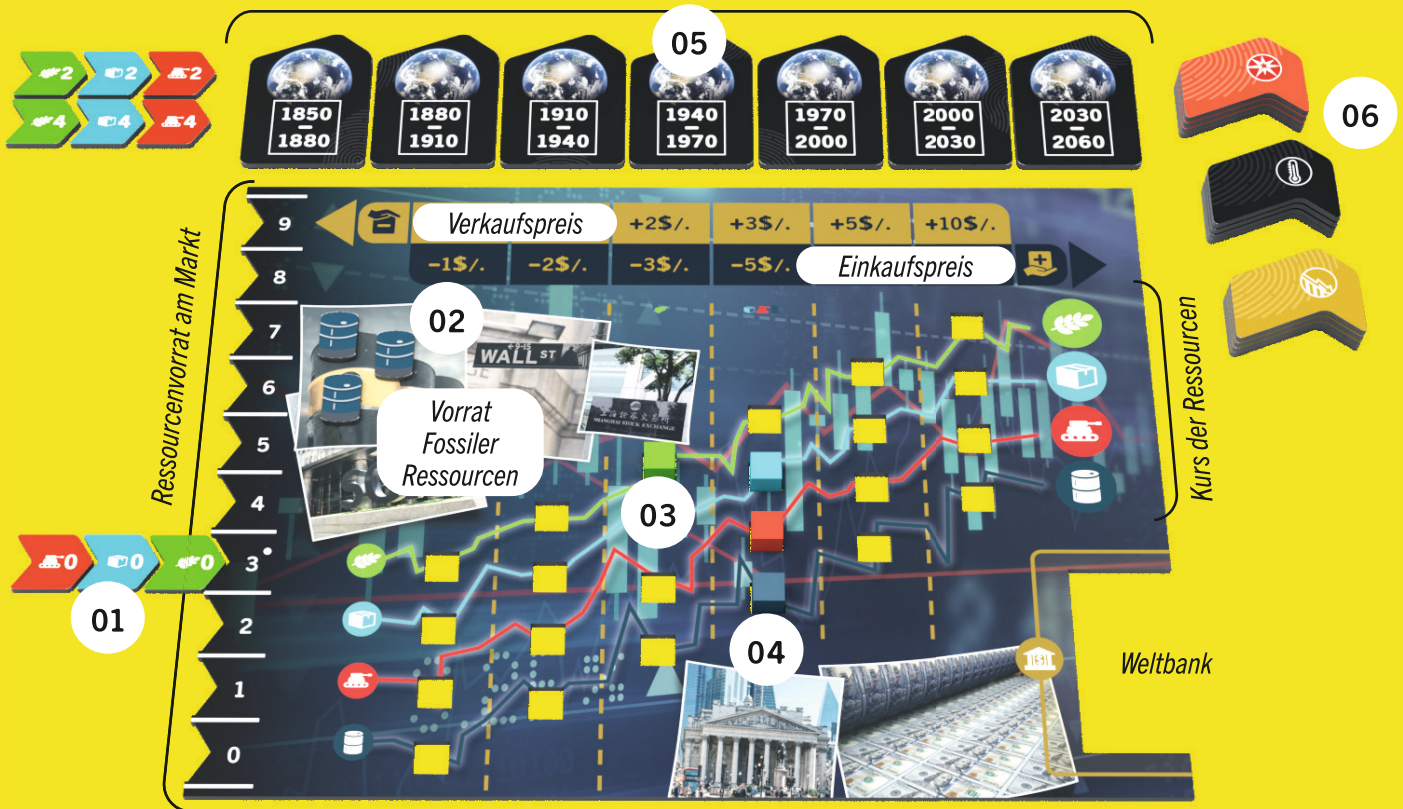
Die Menge einer Ressource im Vorrat von Markt- und Nationentableau wird durch die Position des entsprechenden Ressourcenplättchens auf der Vorratsskala dargestellt.

Beispiel: Im Bild rechts hast Du 23 , 36  und 8 .

Solltest Du von einer Ressource mehr als 59 besitzen, benutze mehrere 10er Token um die korrekte Summe darzustellen.



Generationenchronologie



Vermutungsreserve



Destabilisierungsreserve



Kolonisierungsreserve

Verschmutzung

Wenn Du Verschmutzungs-token ☠️ nehmen musst und nicht mehr genug in der Reserve liegen, nimm fehlende ☠️ Token aus der LIMIT Box.

Destabilisierung

Wenn Du Destabilisierungs-token ⚠️ nehmen musst und nicht mehr genug in der Reserve liegen, nimm fehlende ⚠️ Token aus der LIMIT Box.



Das Nationentableau




Für jeden Spieler:

Wähle eine der Nationen: Nimm das entsprechende Tableau, die Spielhilfe und die jeweilige Box.

- 01 Spielst Du mit **Bündnis** (S.21), lege deine 2 Bündnistoken neben Dein Nationentableau. Ansonsten legst Du sie beiseite.






Bündnisse sind optional, wir empfehlen sie nicht in Partien mit 2 oder 3 Nationen oder in der ersten Partie.

Auf Deinem Nationentableau:

- 02 Platziere den grünen Fabrikmarker  auf Position 2 der Produktionsskala für Erneuerbare Ressourcen.
- 03 Platziere den blauen Fabrikmarker  auf Position 1 der Produktionsskala für Industrielle Ressourcen.
- 04 Platziere den roten Fabrikmarker  auf Position 1 der Produktionsskala für Militärische Ressourcen.
- 05 Platziere den Bevölkerungsmarker auf die 2. Position der Bevölkerungsskala.

Die Ränge

Produktionen und Bevölkerung steigen oder sinken um „Ränge“. Wenn Du die Position der Fabrik- oder des Bevölkerungsmarkers verschiebst, erhöht oder verringert sich dessen Rang. Wenn Du z.B. 10 Bevölkerungseinheiten hast, bedeutet eine Erhöhung der Bevölkerung um 1 Rang, dass du auf 20 Bevölkerungseinheiten steigst, und beim Verlust eines Ranges von 1 auf 5 sinkst.




- 06 Lege das 10er Token , mit der 0 nach oben, auf Wert 2 der Lagerskala.
- 07 Lege das 10er Token , mit der 0 nach oben, auf Wert 1 der Lagerskala.
- 08 Lege das 10er Token , mit der 0 nach oben, auf Wert 0 der Lagerskala.
- 09 Lege die übrigen 10er Token neben Dein Tableau.
- 10 Lege 8 Fossile Ressourcentoken  in Deinen entsprechenden persönlichen Vorrat.
- 11 Lege 5\$ neben Dein Nationstableau.
- 12 Lege 5 Territoriumtoken  in die Territoriumszone.





Sie stellen die Größe deines Territoriums dar und begrenzen Dein Maximum für die Produktion Erneuerbarer Ressourcen .


Zu Beginn des Spiels hast Du 8 , 2 , 1 , 0  und 5\$ im Vorrat.

Beachte: Jede Nation verwendet zur Unterscheidung ein bestimmtes Symbol. Es findet sich auf dem Nationentableau, der Rückseite der Karten und auf den Bündnistoken.

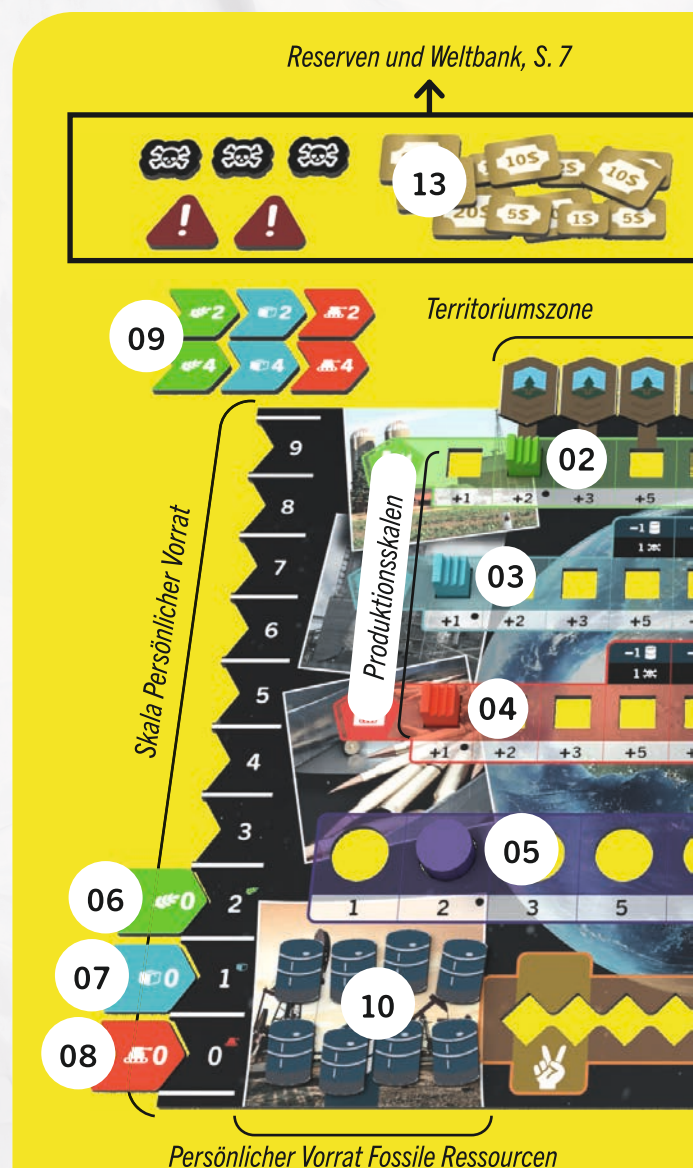
Produktionsstätte

Es gibt drei Produktionsbereiche: Erneuerbar , Industriell , und Militärisch . Deine Nation produziert Rohstoffe, entsprechend der Position des Fabrikmarkers. Dein persönlicher Vorrat wird um diesen Wert erhöht.

Ab dem 4. Rang erfordert die Produktion von Industriellen und Militärischen Ressourcen ( ) Fossile Ressourcen  und erzeugt Verschmutzung .

Der Fabrikmarker  wandert nie über das letzte ausliegende Territorium hinaus.

Die Marker , ,  werden nicht über die Skalen hinaus gezogen.



Lebensstandard

Gesellschaftsschichten sind in Gruppen von **A** bis **E** unterteilt und entsprechen jeweils 20% der Bevölkerung. Schicht **A** ist die höchste, während Schicht **E** die niedrigste ist.

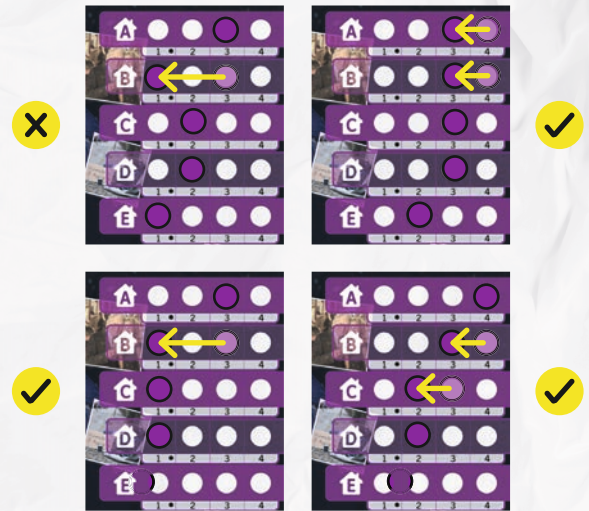
Jede Schicht hat einen Lebensstandard, der von 1 bis 4 reicht und durch die Position des entsprechenden Markers angegeben wird.

Im Laufe des Spiels kann sich der Lebensstandard der 5 Schichten erhöhen oder verringern, indem die Marker nach rechts oder links bewegt werden. Du kannst diese Erhöhungen und Verringerungen nach Deinen Wünschen zwischen den verschiedenen Klassen aufteilen.

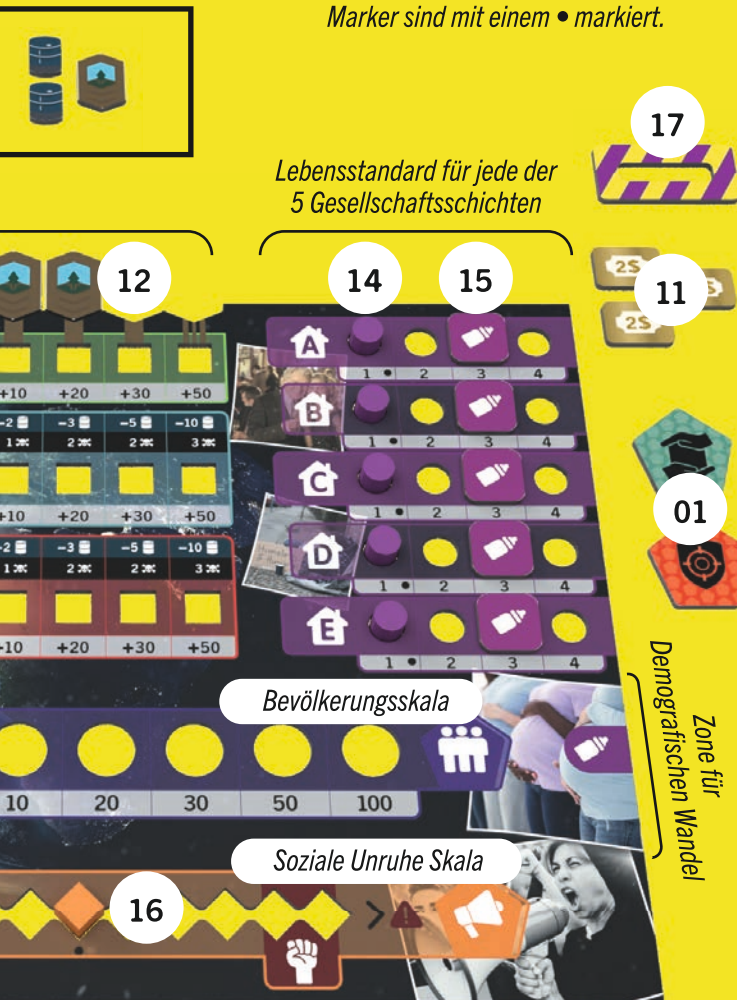
Wichtig: Höhere Gesellschaftsschichten erhöhen ihren Lebensstandard immer vor niedrigeren Schichten. Untere Schichten verlieren ihren Lebensstandard immer vor höheren Schichten. Der Lebensstandard einer bestimmten Schicht kann also **nie** höher sein (d.h. ihr Marker befindet sich weiter rechts auf der Skala) als der einer höheren Schicht. Siehe Beispiel rechts.

Jede Reihe der Gesellschaftsschichten enthält 1 Plättchen Demografischer Wandel. Wenn der Marker einer Schicht zum ersten Mal die 3. Position erreicht, nimmst Du das Plättchen aus der entsprechenden Reihe, legst es in den Bereich für Demografischen Wandel, und stellst den Marker auf Position 3.

Beispiel Senken des Lebensstandards um 2 (-2 🏠) bedeutet, dass der Marker einer Schicht um 2 Positionen nach links oder 2 Marker um je eine Position verschoben werden. Ebenso bedeutet eine Erhöhung des Lebensstandards um 2 (+2 🏠), dass ein Marker um 2 Positionen nach rechts oder 2 Marker um je eine Position verschoben werden.



Die Startpositionen aller Token und Marker sind mit einem • markiert.



13 Die 2 verbleibenden Plättchen werden in den Kolonisierungsvorrat gelegt.

Übriges Geld (insgesamt 109\$) wird in die Weltbank gelegt.

Das 6. Territoriumtoken wird in den Kolonisierungsvorrat gelegt.

Lege die 3 ☠️-Token und die 2 ⚠️-Token in ihren jeweiligen Vorrat (Verschmutzung und Destabilisierung) neben den Markt.

14 Setze die 5 Marker für die Schichten jeweils auf Position 1 der Skala für Gesellschaftsschichten.

15 Platziere die 5 Plättchen Demografischer Wandel auf Feld 3 in allen 5 Reihen der Gesellschaftsschichten.

16 Der Marker für Soziale Unruhe wird auf das mittlere Feld der entsprechenden Skala platziert.

Soziale Unruhe

Die Skala für Soziale Unruhe steht für die Stabilität der Nation und die Fähigkeit der Bevölkerung, Veränderungen zu akzeptieren oder abzulehnen.

Jedes Mal, wenn sich Soziale Unruhe erhöht, sich der Marker aber bereits am Ende (ganz rechts auf der Skala) befindet, bewege ihn nicht sondern nimm pro nicht durchgeführter Erhöhung ein Destabilisierungstoken ⚠️ aus der Destabilisierungsreserve. Befindet er sich auf dem Minimum (ganz links auf der Skala), passiert nichts.

17 Platziere den Schrittmarker auf deiner Spielhilfe.

Politische Karten

Jede Nation besitzt 3 nach ihren Rückseiten sortierte Kartendecks.



Gesellschaft

Diese Karten beeinflussen vor allem Lebensstandard, Soziale Unruhen und das Konsumverhalten Ihrer Bevölkerung.

Armee und Wirtschaft

Diese Karten beeinflussen vor allem Deine Beziehungen zu anderen Nationen, den Markt und Destabilisierung.

Produktion

Diese Karten beeinflussen Produktionsstätten und deren Auswirkungen auf Umwelt und Fossile Ressourcen.

Die politischen Karten stehen für die Entscheidungen, die Du im Laufe des Spiels in jedem dieser drei Bereiche treffen wirst.

Hinweis: Am Ende der Regel findest Du eine Liste der Karten. Wir empfehlen sie vor dem ersten Spiel zu lesen.

Lege Deine 4 Startkarten beiseite: **Schulbildung**, **Öffentliche Ausgaben**, **Industrialisierung** und **Handwerk**. Du erkennst sie am Symbol unten rechts.

Lege auch die Karten **Marktzugang**, **Robotisierung** und **Massenvernichtung** beiseite. Diese Karten haben unten rechts jeweils die Symbole , und . Lege sie neben Dein Nationentableau.

Mische die verbleibenden 10 Gesellschaftskarten und lege sie verdeckt auf einen Stapel neben Dein Nationstableau. Verfahre genauso bei den 10 Armee- und Wirtschaftskarten und den 10 Produktionskarten, um 3 Stapel zu bilden.

Anatomie einer Politischen Karte



Dieser Abschnitt ist nur für Personen gedacht, die bereits mit den Regeln vertraut sind.

Wie man das Spiel erklärt.

Kennerspiele werden oft von der Person erklärt, die das Spiel erworben hat (dafür danken wir Dir). Du bist dafür verantwortlich, Deinen Mitspielern die Regeln nahe zu bringen. Dieser Abschnitt soll dabei helfen.

Beginne mit dem Aufbau des Spiels, entweder gemeinsam oder im Vorfeld. Erläutere kurz Geschichte und Ziel des Spiels. Jede Nation beginnt das Spiel mit 4 \$ anstelle der üblichen 5 \$.

Beginne die erste Runde direkt mit dem Schritt „Politische Vorhaben“ der Politikphase. Lass alle ihre Karten ausspielen wie sie möchten. Erkläre an dieser Stelle die Mechanik des Kartenspiels: 2 Karten auf einmal, bis alle passen. Ermutige alle, auf ihre Instinkte zu vertrauen und zu vermeiden, während des ersten Spiels „eine gute Figur machen“ zu wollen.

Jede gespielte Karte gibt Dir die Gelegenheit, ein Element des Spiels einzuführen:

- **Handwerkskunst:** die Verwendung von **Ressourcen** 10er Token.
- **Öffentliche Ausgaben:** die Skala **Soziale Unruhen**.
- **Industrialisierung:** die **Produktionsskalen**.
- **Schulbildung:** **Gesellschaftsschichten** und ihr **Lebensstandard**.

Mit den Karten **Schulbildung** und **Öffentliche Ausgaben** kann auch die **Bevölkerungszahl** beeinflusst werden.

Als Nächstes geht es zur **Gesellschaftsphase:** die Schritt für Schritt durchgespielt wird.

Bei jedem Schritt kannst Du anhand der Zusammenfassung in der Spielhilfe ins Detail gehen und diese in Zusammenhang bringen. Vergiss nicht, die Begriffe **Rang** und **Mangel** zu erklären.

Weise darauf hin, dass Konsum, Bevölkerungs- und Wirtschaftswachstum je nach Lebensstandard Deiner gesellschaftlichen Schicht C sehr unterschiedlich sind.

Hebe die Erläuterung der Krisen für das Ende der 2. Runde auf. Sobald die Runde abgeschlossen ist, fahre mit dem Beginn der zweiten Runde fort.

Erkläre Transaktionen, wenn Deine Mitspieler die Karte **Marktzugang** wählen.

Erkläre den Unterschied zwischen den drei Kartensätzen für den Schritt „Politische Vorhaben“ und erläutere die Bedeutung **Widerstand** auf den sich auf Krieg beziehenden Karten **Armee** und **Wirtschaft**.

Das erste Spiel sollte ohne **Bündnis** gespielt werden.



Beispielaufbau für 3 Personen



Bestimmt zufällig, welche Person das Spiel beginnt. Sie erhält den Startmarker.

04 SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über maximal 7 Generationen.

Jede Generation oder Runde ist in drei Phasen unterteilt, beginnend mit der Nation, die den Startmarker besitzt:

01 Die Politikphase: Du triffst Entscheidungen.

S. 12 - 13

Als Strategie Deiner Nation ist es Deine Aufgabe, Entscheidungen zu treffen, die die Zukunft entsprechend Deiner politischen Vision gestalten.

02 Die Gesellschaftsphase: Deine Nation reagiert auf diese Entscheidungen.

S. 14 - 19

Politische Entscheidungen sind niemals ohne Folgen, sie wirken sich auf den Lebensstandard Deiner Bevölkerung, ihre Demographie, ihre Produktion aus...

03 Die Internationale Phase: Krisen entstehen und Bündnisse werden gebildet.

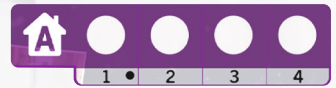
S. 19 - 22

Du wirst mit Krisen konfrontiert, die alle Bewohner des Planeten betreffen. Das Bilden von Bündnissen kann sich als sehr nützlich erweisen.

01 Die Politikphase

In der Politikphase ziehst Du Karten, verwaltest Deine Kartenhand und spielst Politische Karten in beliebiger Reihenfolge aus.

Der Verlauf dieser Phase kann sich von einer Generation zur nächsten ändern und je nach Nation unterschiedlich sein. Er wird durch die Position des Markers für Gesellschaftsschicht A auf der Lebensstandard Skala Deines Nationstableaus bestimmt. Dieser Marker kann sich in Position 1, 2, 3 oder 4 befinden.



Auf der Spielhilfe kannst Du Schritt für Schritt nachvollziehen, was zu tun ist. Nutze dafür den Schrittmarker und bestimme, entsprechend Deines Markers auf der Lebensstandard Skala A, den Startpunkt. Dann handelst Du Schritt für Schritt nacheinander ab.

Die ersten drei Schritte dieser Phase (Technologischer Fortschritt, Politische Vorhaben und Politische Handlungsfähigkeit) werden von allen Nationen gleichzeitig ausgeführt. Der Schritt „Politische Entscheidungsfindung“ muss in Spielreihenfolge ablaufen.

Führe die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus:

1 Technologischer Fortschritt Gleichzeitig

Während des Spielaufbaus legst Du die 3 hier abgebildeten Karten beiseite. Abhängig vom Lebensstandard Deiner Gesellschaftsschicht A kannst Du sie im Spiel nach und nach nutzen.



Befindet sich der Marker von Gesellschaftsschicht A zu Beginn einer Generation auf:

- 1: Nichts passiert.
- 2: Wenn noch beiseite gelegt, füge die Karte **Marktzugang** Deiner Hand hinzu.
- 3: Wenn noch beiseite gelegt, füge die Karten **Marktzugang** und **Robotisierung** Deiner Hand hinzu.
- 4: Wenn noch beiseite gelegt, füge die Karten **Marktzugang** , **Robotisierung** und **Massenvernichtung** Deiner Hand hinzu.



Hinweis: Einmal erhaltene Karten bleiben verfügbar, auch wenn der Lebensstandard der Gesellschaftsschicht A sinkt.

Erinnerung: Zu Beginn der 1. Generation befindet sich der Marker für Gesellschaftsschicht A in Position 1 und Du hast die 4 Startkarten auf der Hand.

2 Politische Vorhaben Gleichzeitig

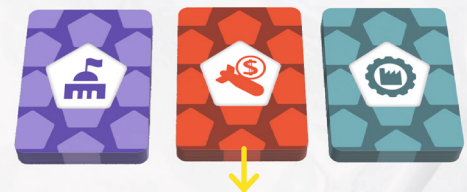
Wähle **eines der drei Decks**: Gesellschaft, Armee und Wirtschaft oder Produktion und ziehe eine oder mehrere neue Karten auf Deine Hand. So erhältst Du neue Optionen für die aktuelle Generation.

Warnung: Die Wahl des Decks hat erhebliche Auswirkungen auf die Vorhaben, die Du umsetzen kannst, und somit auch auf Deine Strategie.



Befindet sich der Marker von Gesellschaftsschicht A zu Beginn einer Generation auf:

- 1: Ziehe 5 Karten, wähle 1 und nimm sie auf die Hand.
- 2: Ziehe 5 Karten, wähle 1 und nimm sie auf die Hand.
- 3: Ziehe 5 Karten, wähle 2 und nimm sie auf die Hand.
- 4: Ziehe 10 Karten, wähle 2 und nimm sie auf die Hand.



Lege die nicht ausgewählten Karten in beliebiger Reihenfolge unter den ursprünglichen Stapel. Er wird nicht gemischt.



3 Politische Handlungsfähigkeit *Gleichzeitig*

Beachte Dein Handkartenlimit



Befindet sich zu Beginn einer Generation der Marker für Gesellschaftsschicht A auf:

- **1:** Dein Handkartenlimit beträgt 5.
- **2:** Dein Handkartenlimit beträgt 6.
- **3:** Dein Handkartenlimit beträgt 7.
- **4:** Dein Handkartenlimit beträgt 8.

Überschreitest Du dieses Limit, lege entsprechend viele Karten Deiner Wahl ab und lege sie unter ihr jeweiliges Deck.

Hinweis: Die Karten , , und können wie andere Karten abgelegt und unter den Stapel gelegt werden. Sie werden nicht beiseite gelegt.

Am Ende dieses Schrittes, in der 1. Generation, hast Du also die 4 Startkarten sowie eine Karte aus einem der 3 Decks auf der Hand.

4 Politische Entscheidungsfindung *In Spielreihenfolge*

Beginnend mit der Nation, die den Startmarker hat, wählt jede Nation in Spielreihenfolge eine der folgenden 3 Optionen:

- Spiele nacheinander 2 Karten von Deiner Hand aus, indem Du ihre Kosten zahlst und ihren Effekt anwendest.
- Spiele 1 Karte von Deiner Hand aus, indem Du ihre Kosten zahlst und ihren Effekt anwendest, dann passe.
- Passen.

Passen ist endgültig, es sei denn, Du bist von einer -Karte einer anderen Nation betroffen. In diesem Fall kannst Du, wenn Du wieder an der Reihe bist aus den drei oben genannten Optionen wählen.

Als Nächstes ist die Nation zu Deiner Linken an der Reihe, eine der 3 Optionen zu wählen. Dies wird wiederholt, bis alle gepasst haben.

Klarstellungen zu Karten

- Kannst Du die Gesamtkosten einer Karte nicht zahlen, kann sie nicht gespielt werden. Hinweis: Karten mit Kosten in müssen bezahlt werden, ohne dass genommen werden.
- Wenn die Kosten für eine Karte \$ Geld betragen, bezahle sie, indem Du \$ Token in die Weltbank legst.
- Effekte der Karten müssen, wenn möglich, immer komplett ausgeführt werden.
- Nicht alle Karten auf der Hand müssen ausgespielt werden.
- Erfordern es die Kosten Geld in Höhe von \$ aus der Weltbank zu nehmen und es ist nicht ausreichend vorhanden, kann die Karte nicht gespielt werden.

Beispiel

Du entscheidest dich, die Karten **Öffentliche Ausgaben** und **Grüne Energie** zu spielen.

Um **Öffentliche Ausgaben** zu spielen, musst Du 1 \$ pro bezahlen, also 5 \$. Dies verringert Sozialen Unruhe um 1 .

Um **Grüne Energie** zu spielen, musst Du Deine Produktion Industrieller Ressourcen um 1 Rang verringern. Die Wirkung der Karte ist nicht sofort spürbar, da es sich um eine permanente Karte handelt, die Du vor Dir liegen lässt. Von nun an erhältst du in jedem Produktionsschritt von 1 weniger als nötig.

Karte mit Soforteffekt

Spielst Du eine Karte diesen Typs, wird ihr Effekt sofort angewendet.

Nachdem alle Nationen gepasst haben, nimm alle von Dir ausgespielten Karten diesen Typs zurück auf die Hand.

Karte mit permanentem Effekt

Spielst Du eine Karte diesen Typs, hat sie keine unmittelbare Wirkung, sondern verändert bestimmte Spielregeln.

Nachdem alle Nationen gepasst haben, bleiben die ausgespielten Karten diesen Typs offen liegen.

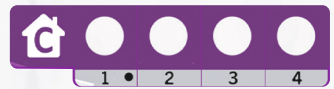
*Hinweis: Die Effekte von Karten mit dem Symbol gelten bis zum Ende des Spiels. Ausnahmen bilden **Intensive Landwirtschaft** und **Politische Planung**. Sie können gegen Bezahlung wieder augenommen werden. Durch das Ausspielen dieser Karten wird Platz in Deiner Hand für die nächste Generation frei.*



02 Die Gesellschaftsphase

Während der Gesellschaftsphase verbraucht Deine Bevölkerung Ressourcen, sie wächst, zahlt Steuern, produziert Wohlstand und rebelliert möglicherweise. In dieser Phase musst Du keine Entscheidungen treffen. Sie wird von allen Nationen gleichzeitig gespielt.

Der Ablauf dieser Phase kann sich von einer zur nächsten Generation ändern und je nach Nation unterschiedlich verlaufen. Prüfe dazu auf Deinem Nationentableau, an welcher Position von 1-4 der Lebensstandardskala sich der Marker für Gesellschaftsschicht C befindet.



Auf der Spielhilfe kannst Du schrittweise nachvollziehen, was zu tun ist. Nutze dafür den Schrittmarker und bestimme entsprechend Deines Markers auf der Lebensstandard Skala C den Startpunkt. Dann handelst Du Schritt für Schritt nacheinander ab.

Auch wenn sich der Lebensstandard der sozialen Schicht C im Laufe eines Schritts ändert, bleibt die Spalte auf der Spielerhilfe unverändert gegenüber dem Beginn der Gesellschaftsphase.

Alle Schritte der Gesellschaftsphase werden **gleichzeitig** von allen Nationen gespielt. Führt die folgenden Schritte **in der angegebenen Reihenfolge** aus:

Der Lebensstandard von Gesellschaftsschicht C entspricht dem Median. Er repräsentiert die Art Gesellschaft, in der Deine Bevölkerung lebt. Die Nation kann sich somit von einer agrarischen zu einer vorindustriellen, industriellen oder tertiären Gesellschaft entwickeln. Jede Gesellschaftsform hat ihre eigenen Merkmale in Bezug auf Konsum, Geburtenrate, Entwicklung usw.

1 Versorgung

Deine Bevölkerung verbraucht .

Unabhängig von der Position des Markers in Schicht C musst du 1 pro ausgeben. Du darfst nicht auf die Versorgung Deiner verzichten. Dadurch sinkt der Wert deines Vorrats , passe 10er Token entsprechend an.

Hast Du weniger im persönlichen Vorrat als Bevölkerung , besteht ein Mangel an Erneuerbaren Ressourcen (siehe Kasten gegenüber).

Eine Hungersnot dezimiert die Bevölkerung. Dir fehlen die Arbeitskräfte um alle Fabriken zu betreiben. Streiks und Proteste verstärken die sozialen Unruhen.

Mangel an Erneuerbaren Ressourcen

Schließe die Versorgung des höchstmöglichen Ranges von ab. Für jeden nicht versorgten Rang der Bevölkerungsskala:

- verringere Deine um 1 Rang
 - verringere Deiner Wahl um 1 Rang
 - erhöhe Deine um 3.
- Übrig gebliebene Erneuerbare Ressourcen bleiben erhalten.

Beispiel

Deine Bevölkerung beträgt 20 (6. Rang der -Skala), dafür brauchst du 20 , hast aber nur 6 . Es herrscht **Mangel an Erneuerbaren Ressourcen**.

Der höchste für die Versorgung mögliche Bevölkerungsrang, ist 4. (=5). Du gibst 5 ab. Der restliche 1 bleibt in Deinem Vorrat. Da 2 Bevölkerungsränge nicht versorgt werden konnten, verringert sich sowohl als auch um 2. Erhöhe dann um 6. Dadurch erhöht sich auf das Maximum und Du bekommst 3 aus der Destabilisierungsreserve.

2 Konservierung von Erneuerbaren Ressourcen

Nachdem Du Deine Bevölkerung versorgt hast, überprüfe Deinen Vorrat. Ist er größer als 10, verlierst Du den Überschuss. Passe dein 10er Token entsprechend an. Ist dies nicht der Fall, passiert nichts.

Erneuerbare Ressourcen halten sich nicht über längere Zeiträume.












3 Konsum Industrieller Ressourcen

Sobald Gesellschaftsschicht C Lebensstandard 2 erreicht, beginnt die Bevölkerung Industrielle Ressourcen zu konsumieren. Stelle sicher, dass dieser Bedarf gedeckt werden kann.






Befindet sich der Marker der Gesellschaftsschicht C in Position:





- **1:** Kein Effekt.
- **2:** Gib 1  pro  aus dem nächst tieferen Rang ab.
- **2:** Gib 1  pro  aus.
- **4:** Gib 1  pro  aus dem nächst höheren Rang aus.

Du kannst nicht einfach den Bedarf Deiner  nach  ignorieren. Hast Du nicht genügend  in Deinem persönlichen Bestand, herrscht ein **Mangel an Industriellen Ressourcen** (siehe Kasten gegenüber).

Eine Steigerung des Komforts wird für die Gesellschaft und den Planeten mit steigendem Lebensstandard immer teurer.



Beispiel



Gesellschaftsschicht C hat einen Lebensstandard von 3 und eine Bevölkerung von 10 . Du musst also 10  verbrauchen, aber hast nur 8 . Es herrscht **Mangel an Industriellen Ressourcen**.

Der höchste Bevölkerungsrang, den Du versorgen kannst ist der 4. ( = 5), also gib 5  aus. Verringere  um 1 (s. Lebensstandard S.9) und erhöhe  um 2 für den Bevölkerungsrang, der nicht versorgt werden konnte.



Mangel an Industriellen Ressourcen

Verbrauche Industrielle Ressourcen entsprechend dem höchstmöglichen  Rang. Für jeden  Rang, für den die Ressourcen nicht ausreichen:

-  wird um 1 verringert
-  wird um 2 erhöht (siehe die Kästen zu Lebensstandard und Sozialer Unruhe auf Seite 9).


Nicht verwendete Industrielle Ressourcen bleiben im Vorrat.

4 Demografischer Wandel

Deine Bevölkerung wächst




Befindet sich der Marker für Gesellschaftsschicht C in Position:

- **1 oder 2:** Erhöhe deine Bevölkerung  um 1 Rang.
- **3 oder 4:** Nichts passiert.



Bei einem Lebensstandard von 1 und 2 sind es die Ressourcen, die das Wachstum begrenzen. Bei 3 und 4 ist der Demografische Wandel abgeschlossen und die Bevölkerung ist stabil.

Beispiel

Dein Marker zeigt an, dass Deine Gesellschaftsschicht C den Lebensstandard 2 hat. Erhöhe Deine Bevölkerung  um 1 Rang.



5 Verringerung der Mortalitätsrate

Hast Du 2 oder mehr Demografischer Wandel Plättchen  in der entsprechenden Zone, erhöhe Deine Bevölkerung  um 1 Rang (siehe Feld Lebensstandard auf Seite 9).

Der Demografische Wandel geht mit einem Anstieg des Lebensstandards einher. Er beginnt mit dem Rückgang der Kindersterblichkeit durch Fortschritte in Hygiene und Medizin. Durch die höhere Geburtenrate wächst die Bevölkerung.

6 Verringerung der Geburtenrate









Hast Du 1 Demografischer Wandel Plättchen  in der entsprechenden Zone, lege es in die **LIMIT** Box.


Liegen dort 2 oder mehr Demografischer Wandel Plättchen, lege 2, und nur 2, in die **LIMIT** Box.

Der Demografische Wandel setzt sich mit einem Rückgang der Geburtenrate aufgrund von Bildung der Frau und Verhütung fort. Durch das Sinken stabilisiert sich die Bevölkerung.

7 Wirtschaftswachstum

Deine Nation entwickelt sich und die Produktion variiert.

-  Befindet sich der Marker für Gesellschaftsschicht C an Position:
- **1:** Erhöhe die Produktion deiner Erneuerbaren Ressourcen  um 1 Rang.
 - **2:** Erhöhe sowohl deine Produktion Erneuerbarer Ressourcen  als auch deine Produktion Industrieller Ressourcen  um 1 Rang.
 - **3:** Erhöhe entweder die Produktion Industrieller  oder Militärischer Ressourcen  um 1 Rang, Deine Wahl.
 - **4:** Verringere die Produktion Industrieller  oder Militärischer Ressourcen  um 1 Rang, Deine Wahl.

Erinnerung: Die Produktion Deiner Erneuerbaren Ressourcen  darf niemals die Anzahl Deiner Territoriumplättchen  überschreiten. Befindet sich der Fabrikmarker für die Produktion Erneuerbarer Ressourcen ganz rechts im Territorium, erhöhe seinen Rang nicht.






Erinnerung: Sind Minimum oder Maximum einer Produktionskala erreicht, kann ein Rang entsprechend nicht mehr erhöht oder gesenkt werden.

Deine Nation entwickelt sich von einer Agrar- zu einer Industrie- und schließlich zu einer Dienstleistungsgesellschaft.

8 Steuern


Gesellschaften produzieren stetig steigenden Wohlstand.

Dank Steuern bringt Dir Deine Bevölkerung Geld, das Du von der Weltbank abheben kannst.

-  Befindet sich der Marker für die Gesellschaftsschicht C an Position:
- **1:** Erhalte 2 \$ pro .
 - **2:** Erhalte 3 \$ pro .
 - **3:** Erhalte 3 \$ pro .
 - **4:** Erhalte 5 \$ pro .




Wir simulieren einige wirtschaftliche Ausnahmen, wie z.B. Steuerbetrug, mit einer begrenzten Weltbank. Geld vernichten bedeutet, es aus der realen Wirtschaft zu entfernen und sie damit zu schwächen. Es ist also nicht die Steuer, die die Krise auslöst, sondern die Begrenzung des Geldes.

Weltbank geleert

Sind in der Weltbank nicht ausreichend \$, wird ein Finanzkrise Plättchen  oberhalb der aktuell ausliegenden Generation gelegt. Nimm dann das erforderliche Geld für die Steuern aus der **LIMIT**-Box. Die Krise wird in der internationalen Phase gelöst.





9 Produktion

Zeit zu produzieren. Deine Produktion erfolgt strikt in dieser Reihenfolge:  , dann  und zuletzt .

Wichtig: Du darfst niemals weniger produzieren, als Deine Möglichkeiten und Dein Vorrat an Fossilen Ressourcen es erlauben.





Erneuerbare Ressourcen



Erhöhe Deine  um den Wert, den die aktuelle Position Deines Markers an der Produktionsstätte für Erneuerbare Ressourcen  angibt.







Industrielle Ressourcen


Erhöhe Deine  um den Betrag, den Dein Marker für die Produktion Industrieller Ressourcen  anzeigt.

Bis Rang 3 produzierst Du, ohne Fossile Ressourcen zu verbrauchen oder die Umwelt zu verschmutzen.

Ab dem 4. Produktionsrang (+5) verlierst Du so viel  aus Deinem persönlichen Vorrat und bekommst so viel  aus der Verschmutzungsreserve, wie Dein Fabrikmarker anzeigt.




Verlorene  werden in die **LIMIT** Box gelegt, gewonnene  werden neben Dein Nationstableau gelegt.

Sind nicht mehr genügend oder gar keine  in der Verschmutzungsreserve übrig, nimm das restliche  aus der **LIMIT** Box.

Hast Du nicht genügend  im Vorrat, kommt es zu einem **Mangel an Fossilen Ressourcen** (s. Kasten gegenüber).










Militärische Ressourcen

Die Produktion von Militärischen Ressourcen  funktioniert genau wie die oben beschriebene Produktion von Industriellen Ressourcen . Bei einem Mangel an Fossilen Ressourcen verringere die .

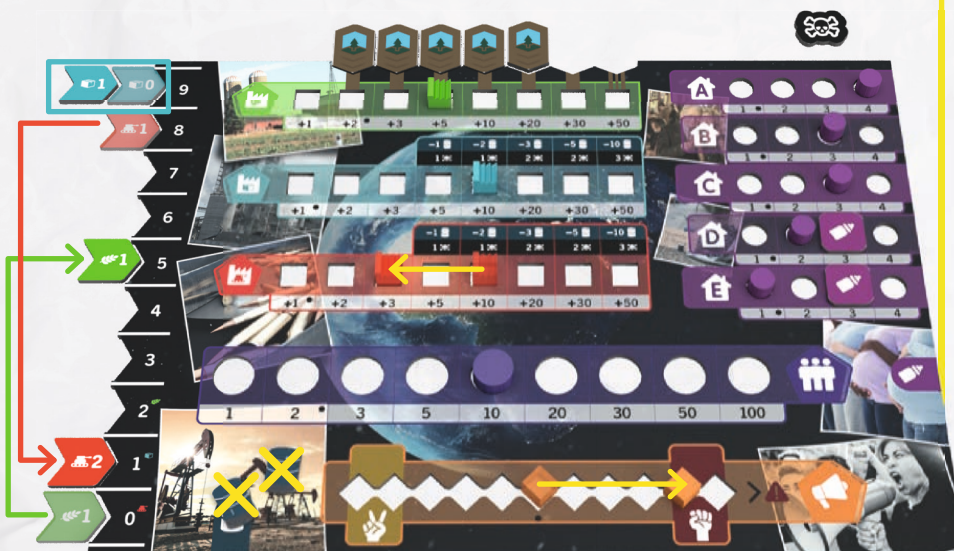
Jeder Ressourcentyp im Spiel umfasst eine Vielzahl realer Ressourcen. Zu den erneuerbaren zählen produzierte Lebensmittel und Wasser. Zu den industriellen zählen Kleidung, Gebäude, Transportmittel, Freizeitartikel etc. Zu den fossilen zählen Öl, aber auch Seltene Erden, Sand, Kupfer, Zinn – also alles, was in begrenzter Menge verfügbar und in unserem Zeitrahmen nicht erneuerbar ist.

Mangel an Fossilen Ressourcen





Im Falle eines Mangels an Fossilen Ressourcen während der Produktion von  oder  , produziere  (oder ) auf dem höchstmöglichen Rang. Für jeden Rang, der nicht produzieren konnte:







- erhöhe Deine  um 2
- verringere die -Produktion (oder -Produktion) um 1 Rang









Industrielle Produktion verbraucht nicht erneuerbare Rohstoffe und verursacht Verschmutzung. Bei kleinen Mengen ist der Verbrauch angesichts globaler Vorräte zu vernachlässigen. Die verursachte Verschmutzung ist so gering, dass sie vom Planeten aufgefangen wird.




Beispiel

Deine  produziert 5 . Addiere die 5  zum Wert der  auf Deiner persönlichen Skala. Sie steigt von 10 auf 15.

Deine  bringen 10  ein. Addiere 10  zum  Wert auf Deiner persönlichen Skala, die von 9 auf 19 steigt. Du verlierst 2  und gewinnst 1 .

Deine  sollte 10  produzieren, Du hast aber keine  übrig und erzeugst so einen **Mangel an Fossilen Ressourcen**. Daher kannst Du nur 3  produzieren. Addiere 3  zum  Vorrat. Er steigt von 18 auf 21. Erhöhe Dein  um 4 und verringere Deine  um 2 Ränge.

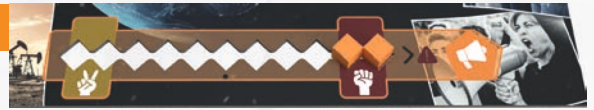
10 Öffentliche Ordnung

Je nach Position des  Markers auf der Skala für soziale Unruhe können drei Szenarien eintreten: Revolte, Wachstum oder Aufschwung.










Revolte

Die Nation revoltiert, wenn Dein  Marker auf einer der beiden Positionen ganz rechts auf der Skala für soziale Unruhe steht.



Befindet sich der Marker von Gesellschaftsschicht C auf:

- 1: Zahle 1  pro  2 Stufen unterhalb Deiner aktuellen Bevölkerung.
- 2: Zahle 1  pro  die direkt unter Deiner aktuellen Bevölkerung liegt.
- 3: Zahle 2 \$ pro  und lege sie in die **LIMIT** Box.
- 4: Zahle 3 \$ pro  und lege sie in die **LIMIT** Box.

Verfügst Du über nicht genügend , kommt es zu einem Mangel an Militärischen Ressourcen (siehe Kasten gegenüber).

Mangel an Militärischen Ressourcen




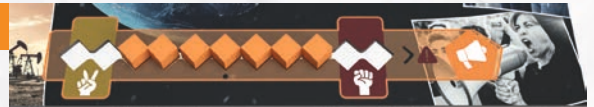
Gib  für den höchsten Rang Deiner Bevölkerung  aus. Jeder Rang, für den Du die  nicht zahlen kannst, kostet Dich 1 Lebensstandard  Deiner Wahl (siehe Lebensstandard S. 9).

Eine aufständische Gesellschaft reagiert nicht immer gleich. Es kommt darauf an, welche Art von Gesellschaft Du führst. Eine agrarisch geprägte neigt eher zu Gewalt, während eine tertiär geprägte Gesellschaft eher zu Steuerhinterziehung greift.




Fortschritt

Deine Nation macht Fortschritte, wenn sich der  Marker auf der Skala für soziale Unruhe auf einem der mittleren 7 Felder befindet.




Befindet sich der Marker von Gesellschaftsschicht C auf:

- 1, 2 oder 3: Erhöhe einen Lebensstandard  um 1: (Beachte die Beschränkungen auf, S.9).
- 4: Kein Effekt.

In einer friedlichen Gesellschaft werden Deine Bürger „natürlich“ daran arbeiten, ihren Lebensstandard zu verbessern.





Aufschwung

Deine Nation ist im Aufschwung, wenn sich der  Marker auf der Skala für soziale Unruhe auf einer der zwei Felder ganz links befindet..



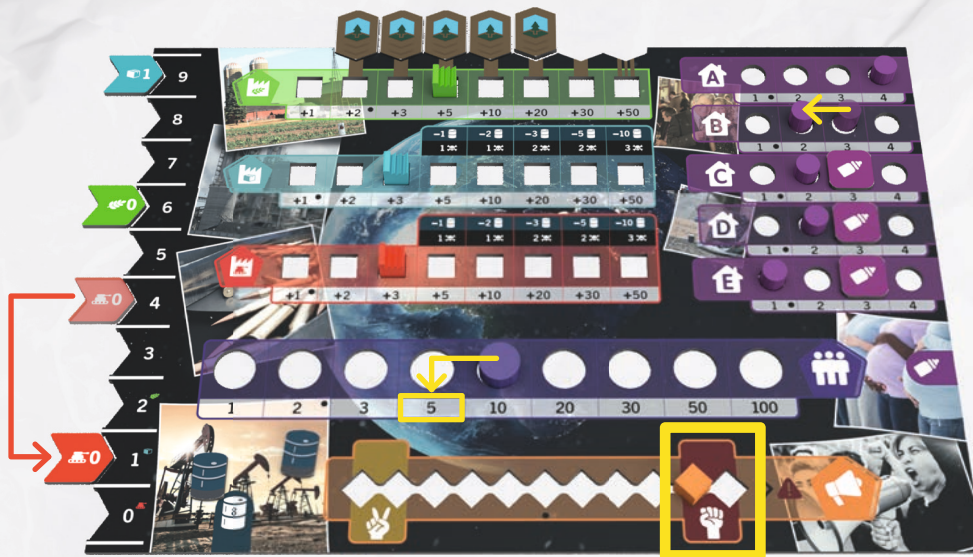
Befindet sich der Marker von Gesellschaftsschicht C auf:

- 1: Erhöhe einen beliebigen Lebensstandard  um 1 und erhalte 5 \$ aus der Weltbank.
- 2 oder 3: Erhöhe einen beliebigen Lebensstandard  um 1 und erhalte 10 \$ aus der Weltbank.
- 4: Erhalte 10 \$ aus der Weltbank.

Befindet sich nicht genügend \$ in der Weltbank neben dem Markttabelleau, siehe **Weltbank geleert** auf Seite 16.

Liegt oberhalb der aktuellen Generation bereits ein Finanzkrise Plättchen, arbeite \$ ab, füge aber kein zweites Plättchen hinzu.

Je mehr Vertrauen die Bürger haben, desto mehr geben sie aus und kurbeln so den Wachstums- und Investitionszyklus an.



Beispiel

Deine Nation befindet sich in **Revolte** und Gesellschaftsschicht C hat einen Lebensstandard von 2. Daher musst du 1 pro des nächst niedrigeren Ranges ausgeben. Deine Bevölkerung befindet sich auf Rang 5 (10), daher behandelst Du sie wie Rang 4 und gibst 5 aus.

Da Du nur 4 hast, löst Du einen **Mangel an Fossilen Ressourcen** aus. Der höchste Rang, in dem Du ausgeben kannst, ist der 3. Gib daher die 3 aus (es bleibt 1 übrig) und senke den Lebensstandard um 1.

11 Klassenkampf

Berechne die Differenz zwischen dem Lebensstandard der beiden Gesellschaftsschichten A und E.

Bewege den Marker für soziale Unruhen entsprechend der ermittelten Differenz vorwärts.

Große Unterschiede zwischen verschiedenen Gesellschaftsschichten führen zu öffentlichen Unruhen (Streiks, Aufstände, Bürgerkrieg).



Beispiel

Gesellschaftsschicht **A** hat einen Lebensstandard von 4, Schicht **E** hat einen Lebensstandard von 1. Es besteht also ein Unterschied von $4-1=3$ zwischen den beiden Schichten.

Verschiebe nun den Marker für soziale Unruhen um 3 Positionen nach rechts. Das ist nicht möglich, da sich der Marker fast am Ende der Skala befindet. Verschiebe ihn um eine Position nach rechts und nimm 2 Destabilisierungsmarker .

03 Internationale Phase

Während der Internationalen Phase werden Krisen ausgelöst und gelöst. Bündnisse können gebildet werden.

Die ersten beiden Schritte dieser Phase (Kalter Krieg und globale Krisen) werden von allen Nationen gleichzeitig gespielt. Nur der Bündnisschritt muss in Spielreihenfolge erfolgen.

Führe die folgenden Schritte **in der angegebenen Reihenfolge** aus:

1 Kalter Krieg Gleichzeitig

Übermäßige Militarisierung wird diplomatische Beziehungen belasten und andere Nationen dazu bringen, dasselbe zu tun, was zu globalen Konflikten führt.

Hast Du mehr als 15 in Deinem persönlichen Vorrat, destabilisierst Du die internationalen Beziehungen. Nimm daher 1 Token aus der Destabilisierungsreserve.

Krisen können **in dieser Reihenfolge** ausgelöst werden:



1. Finanzkrise

Das Finanzsystem bei Limit wird als Vorrat und nicht als Geldfluss dargestellt. Themen wie Inflation oder Währungsabwertung werden auf dieselbe Weise dargestellt: Das Geld ist alle. Bei einer konstanten Bevölkerung mit stabilem Lebensstandard sollte der neue Geldvorrat ausreichen, um künftige Finanzkrisen zu vermeiden.

Bedingung: Liegt oberhalb des aktuellen Generationsplättchens ein Finanzkrise Plättchen (die Weltbank wurde in dieser Runde geleert), wende folgende Effekte in der unten angegebenen Reihenfolge an.

Effekte:

Jede Nation verliert 1 \$ pro für jedes Finanzkrise Plättchen oberhalb eines Generationenplättchens (aktuelle und vorherige).

Alle Nationen senken einen Lebensstandard ihrer Wahl um 1.

Die reichste Nation, d.h. die Nation mit den meisten \$, nimmt 2 Destabilisierungsmarker . Bei Gleichstand erhalten alle daran beteiligten Nationen 1 .

Warnung: Eine Finanzkrise kann zu einer militärischen Krise führen.



2. Ökologische Krise

Sind Klima oder Natur zu stark belastet, kollabieren sie und lösen eine Kettenreaktion aus. Nur wenn der Schaden rückgängig gemacht wird, können sie sich wieder erholen.

Bedingung: Leert sich während dieses Schritts die Verschmutzungsreserve, lege **jetzt** eine Ökologische Krise oberhalb der aktuellen Generation und wende folgende Effekte in der unten angegebenen Reihenfolge an.

Effekte:

Alle Nationen verringern ihre Produktion um 1 Rang pro Ökologische Krise Plättchen, das oberhalb der Generationen (aktuellen und vorherigen) liegt.

Alle Nationen verlieren 1 . Die Token werden in die Limit Box gelegt.

Nationen, die am meisten und verloren haben, senken ihren um 1 Rang, erhöhen um 3 und senken den ihrer höchsten Schicht um 1, (beachte die Beschränkungen auf, S.9).

Jede Nation, deren mindestens 2 niedriger ist als die der Nation, deren gerade reduziert wurde, erhöht ihre um 1.

Migrationsströme haben erhebliche Auswirkungen auf das Bevölkerungswachstum wenig bevölkerter Länder.

Warnung: Eine ökologische Krise kann eine militärische Krise auslösen.



3. Militärische Krise

Spannungen sind so groß, dass jeder Funke das Pulverfass zum Explodieren bringen kann. Es liegt an Dir, die Situation nicht eskalieren zu lassen.

Bedingung: Leert sich während dieses Schritts die Destabilisierungsreserve, lege **jetzt** eine Militärische Krise oberhalb der aktuellen Generation und wende folgende Effekte in der unten angegebenen Reihenfolge an.

Effekte:

Alle Nationen verringern den der Gesellschaftsschicht mit dem niedrigsten Lebensstandard um 1 pro Militärische Krise Plättchen, das oberhalb der Generationen (aktuelle und vorherige) liegt.

Alle Nationen geben 1 pro des nächst niedrigeren Ranges aus.

Mangel: s.S.18

Alle Nationen legen, falls vorhanden, 1 zurück in die Destabilisierungsreserve.

Die Nation mit dem höchsten -Wert verliert 1 Rang.

Hinweis: Es kann nicht zwei gleiche Krisenplättchen in derselben Generation geben.



Beispiel

Es kommt zur zweiten Ökologischen Krise. Alle verlieren 1 und verringern ihren um 2. Du hast die meisten , also verringert sich Dein um 1 Rang, von 30 auf 20. erhöht sich um 3 und der Lebensstandard Deiner höchstmöglichen Gesellschaftsschicht (hier A) sinkt um 1. Spieler B hat 10 , es passiert nichts. Spieler C hat 5 , also erhöht er seinen um 1 Rang und steigt von 5 auf 10.



3 Bündnis (optional)

Verhandlungen sind impliziter Bestandteil globaler Geopolitik, kommen jedoch weder im Meadows-Bericht (Limits to Growth) noch im World3-Modell vor. Dieser Mechanismus spiegelt die Erfahrungen aus Testrunden wider.

Diese Phase ist optional. Wir empfehlen, sie weder in Spielen mit nur 2 oder 3 Nationen oder Deiner ersten Partie zu spielen.

In dieser Phase kannst Du mit anderen Nationen Bündnisse bilden. Dafür nutzt du Bündnistoken. Es gibt zwei Arten, die den beiden möglichen Bündnissen entsprechen: militärisch und wirtschaftlich.

Diese Bündnisse sind voneinander unabhängig. Eine Nation kann zwei verschiedenen Bündnissen mit unterschiedlichen Nationen angehören.

In Spielreihenfolge ist jede Nation einmal an der Reihe. Du kannst eine der beiden Aktionen ausführen.

- **Einer Nation einen Bündnisvorschlag unterbreiten:** Dein Bündnistoken und das der anderen Nation müssen sich beide auf der Seite Verhandlung befinden.

Lehnt die Nation ab, ist Dein Zug beendet. Akzeptiert sie, lege Dein Bündnistoken und das **entsprechende** Token der verbündeten Nation neben die Bündniskarte, sodass sie eine kleine Gruppe bilden.

Wenn Du oder die Nation, der Du ein Bündnis vorschlägst, bereits einem solchen Bündnis angehören, müssen alle Mitglieder des oder der bestehenden Bündnisse der Fusion oder der Aufnahme eines neuen Verbündeten zustimmen.

- Ist dies der Fall, sammle alle relevanten Bündnistoken des Typs für jede der beteiligten Nationen und drehe sie auf Einigung.
- Andernfalls wird Dein Vorschlag abgelehnt und es geschieht nichts.

Zur Bestätigung müssen 2 \$ an die Weltbank gezahlt werden (der Betrag kann von einer einzelnen Nation oder gemeinsam bezahlt werden).

Wichtig: Ein neues oder ein verändertes Bündnis kann nicht in derselben Generation erneut verändert werden.

- **Ein bereits bestehendes Bündnis mit einer oder mehreren Nationen verlassen:** Nimm Dein Bündnistoken zurück und drehe es auf Verhandlung.

- **Eine Nation aus Deinem Bündnis ausschließen:** Diese Entscheidung muss von allen Mitgliedern des Bündnisses bestätigt werden. Drehe das Bündnistoken der ausgeschlossenen Nation auf Verhandlung.

Bleibt nach dem „Verlassen“ oder „Ausschließen“ ein Bündnistoken allein in der Tischmitte zurück, nimmt die betroffene Nation dieses Token auf der Seite Verhandlung zurück.

- **Mache nichts**

Wichtig: Nationen deren Token auf der Seite Einigung liegen, dürfen keinen weiteren Bündnissen dieser Art zustimmen oder sie vorschlagen.

Eine Nation ist Teil eines Bündnisses, sobald ihr Token in der Mitte des Tisches liegt.

Haben alle Nationen gespielt, werden alle Bündnistoken auf Verhandlung gedreht.



Entmilitarisierung

Sind **alle** Nationen Teil desselben **militärischen** Bündnisses, kommt es zur Entmilitarisierung. Lege die Entmilitarisierungsplättchen auf die Bündniskarte. Pro Spiel kann es nur eine Entmilitarisierung geben.

Jede Nation mit einer Produktion von Militärischen Ressourcen , die gleich oder höher als +5 ist, erhöht ihre Produktion Industrieller Ressourcen um 1 (es sei denn, sie ist bereits auf dem Maximum, in diesem Fall gibt es keinen Effekt).

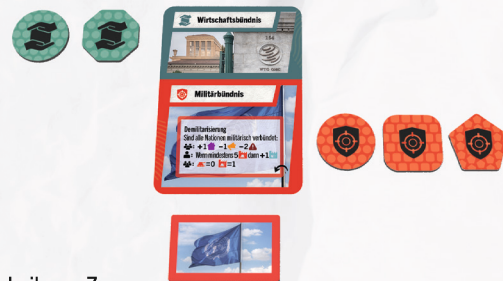
Dann verschiebt jede Nation ihren Fabrikmarker für Militärische Ressourcen auf die niedrigste Stufe, reduziert ihren gesamten Bestand an Militärischen Ressourcen , erhöht ihren Lebensstandard um 1, senkt ihre soziale Unruhe um 1 und legt, sofern vorhanden, bis zu 2 Destabilisierungstoken in die Destabilisierungsreserve.

Hinweis: Es ist möglich, das Militärbündnis nach einer Demilitarisierung zu verlassen und die Produktion wieder aufzunehmen.

Beispiel

Zu Beginn der Bündnisphase ist die Situation wie folgt:

- , ■ und ◆ sind militärische Verbündete.
- und ☒ sind wirtschaftliche Verbündete.



In ihrem Zug:

- bietet ☒ ein Militärbündnis an, das angenommen wird. Alle Nationen sind nun in einem Militärbündnis, was die Demilitarisierung auslöst.
- bietet ◆ ein Wirtschaftsbündnis an, das ebenfalls angenommen wird.
- ◆ kann kein weiteres Bündnis anbieten, da beide ihrer Bündnistoken auf Einigung liegen.
- Sie könnte ein bestehendes Bündnis auflösen oder eine verbündete Nation ausschließen, entscheidet sich jedoch dafür, nichts zu tun.
- ☒ entscheidet sich ebenfalls, nichts zu tun.




Ressourcen und Geld **können** nur **innerhalb** des spezifischen Rahmens jeder der unten aufgeführten Bündnisse ausgetauscht werden.





Die Auswirkungen von Bündnissen



Militärbündnis







Wird eine Karte gegen eine verbündete Nation gespielt und hat diese die Möglichkeit sich zur Wehr zu setzen, kann sie andere Nationen in ihrem Militärbündnis um  bitten. (s. Der Krieg, S.25).

Steht eine verbündete Nation kurz davor,  Mangel zu erleiden, kann sie die anderen Nationen ihres Militärbündnisses um  bitten, um dies zu vermeiden.




Wirtschaftsbündnis

Eine verbündete Nation kann einen Teil oder die gesamten Kosten einer Karte mit einem Wert von \$ für eine andere Nation im Wirtschaftsbündnis übernehmen, damit diese die Karte spielen kann.

Steht eine verbündete Nation kurz vor einem Mangel an ,  oder , kann sie die anderen Nationen ihres Bündnisses um die Bereitstellung von ,  oder  bitten, um ihn abzuwenden.



Verweigerung von Hilfe für eine verbündete Nation

Bittet eine Nation ihre Verbündeten um Hilfe und wird diese verweigert, kann sie das Bündnis sofort aufkündigen. In diesem Fall erhalten alle Mitglieder des Bündnisses, einschließlich der Nation, die um Hilfe gebeten hat, jeweils 1 , nehmen ihr entsprechendes Bündnistoken zurück und legen es mit der Seite Verhandlung vor sich aus.

4 Ende einer Generation

Drehe das aktuelle Generationsplättchen, um das Ende dieser Generation zu markieren. Gib den Startmarker an die Nation zu Deiner Linken weiter.



Das Spiel endet entweder am Ende der 7. Generation oder wenn mindestens 4 Krisen ausgelöst worden sind. Ist dies nicht der Fall, beginnt eine neue Generation.

Spielende

Belastbarkeitstest

Vielleicht hast Du Deine Nation bisher gut geführt. Stößt sie aber an Grenzen, könnte die Zukunft kompliziert werden...

Bevor Du Deine Punkte zählst, muss die Belastbarkeit Deiner Nation für zukünftige Generationen getestet werden.

Dazu **wiederhole die Schritte [Versorgung], [Konsum] und [Produktion] aus der Gesellschaftsphase** mit den Auswirkungen von Mangel, aber ohne weitere Krisen.

Siegepunkte (SP) zählen

Nimm Papier und Stift oder lade die hier verlinkte Wertungstabelle herunter:



Zähle Deine SP, indem Du die verschiedenen Ergebnisse addierst:

Brutto - Zufriedenheit im Inland

a) Berechne Deinen allgemeinen Lebensstandard, indem Du die Position Deiner Gesellschaftsschichten **A + C + E** addierst.

b) Bestimme Deinen Demografieindex anhand des Wertes, der an der Position des Bevölkerungsmarkers angegeben ist, entsprechend der folgenden Tabelle:

	1	2	3	5	10	20	30	50	100
	1	1	1	2	2	3	4	5	5

c) Multipliziere Deinen Gesamtlebensstandard (**A + C + E**) mit Deinem Demografieindex (). Notiere das Ergebnis als SP.

Finanzkraft

Ziehe die Anzahl der ausgelösten Krisen von 5 ab:

- Ist das Ergebnis negativ oder null, ist die Währung wertlos.
- Ist dieser Wert positiv, entsprechen je 10 \$ diesem Wert in SP.

Territorium

Erhalte 5 SP für jeden Deiner Territoriumtoken .

Militärische Macht

Erhalte 1 SP für je 3 in Deinem Vorrat.

Historische Auswirkungen

Ziehe 2 SP für jedes - und -Token in Deinem Besitz ab.

Ziehe 1 SP für jeden Token in Deinem Besitz ab.

Die Nation mit den meisten SP gewinnt das Spiel.

Beispiel

Brutto - Zufriedenheit im Inland: Dein globaler Lebensstandard beträgt $3+3+2=8$. Dein demografischer Index 4 (*Deine Bevölkerung beträgt 30*). Die BZI beträgt daher $8 \times 4 = 32$ SP.

Finanzkraft: Es gab 4 Krisen, daher beträgt der Währungswert $5-4=1$. Du verfügst über 154 \$, Deine Finanzkraft beträgt also $154/10 \times 1 = 15$ SP.

Territorium: Du besitzt 4 Territorien, was Dir $4 \times 5 = 20$ SP einbringt.

Militärische Macht: Du hast 4 in Deinem Vorrat, was Dir eine Militärmacht von $4/3 = 1$ SP einbringt.

Historische Auswirkungen: Du besitzt 5 Verschmutzungs- und 8 Destabilisierungstoken, wodurch Du $5 \times 2 + 8 \times 1 = 18$ SP verlierst.

Endpunktzahl: Deine Endpunktzahl beträgt somit $32+15+20+1-18 = 50$ SP.



ÜBER DAS ERGEBNIS



Wir würden uns freuen, wenn ihr die Bedeutung der Punktestände im Zusammenhang mit den Entscheidungen der Nationen und den Ereignissen, die sich im Laufe des Spiels ereignet haben, diskutiert.






Dieses Spiel versucht moralische Urteile weitgehend zu vermeiden. Nutze es, um mit unterschiedlichen Strategien zu experimentieren und so zu möglichst plausiblen Ergebnissen zu gelangen.



Zwangsläufig bedeutet die Festlegung einer Methode zur Punktevergabe aber auch eine Bewertung der Bedeutung bestimmter moralischer Werte.




Um diese Verzerrung zu vermeiden, schlagen wir vor, verschiedene moralische Aspekte in ausgewogener Weise in die Bewertung einzubeziehen. Wenn keine bestimmte Moral vorherrscht, erreichen wir einen Zustand der Amoralität.

Nach mehreren Spielen kannst Du das Punktesystem auch an Deine persönlichen Wertvorstellungen anpassen.

Zum **Beispiel** könnte, wenn Du militärische Macht für vorrangig hältst, jeder  einen Punkt wert sein. Umgekehrt könnte  aus einer pazifistischen Sichtweise heraus keinen Wert haben.

Ebenso kann zur Berechnung des Lebensstandards  $\times 3$ anstelle von  +  +  verwendet werden, wenn Du eine eher kommunistische Perspektive vertrittst, oder  $\times 3$, wenn es eine eher neoliberale sein soll.

Natürlich kann man Nationen, die den Planeten verschmutzen oder den Weltfrieden destabilisieren, auch bestrafen, indem man die Strafe für  oder  erhöht oder verringert.


Du kannst den Wert der Finanzkraft auch anpassen, indem Du berücksichtigst, dass Geld unabhängig von der Weltlage immer denselben Wert hat, z. B. 2 SP für 10 . Du kannst auch finanzielle Ungleichheiten zwischen Nationen betonen oder verringern, indem Du die SP Schwellenwerte anpasst, z. B. 1 SP für 5  oder 10 SP für 50 .

Die Belastbarkeit Deiner Nation kann auch stärker oder weniger stark gewichtet werden, indem Du den Test entweder gar nicht oder zweimal durchführst.


Während der Entwicklung dieses Spiels haben wir Limit als Experiment betrachtet, bei dem nicht das Punktezählen im Vordergrund stand. Der Sieg ist weniger wichtig als die Emotionen, die dabei empfunden werden, die Erfahrungen, die man macht, und die sich ergebenden Diskussionen.













05 SOLO MODUS

Der Solo Modus ist dem Mehrpersonenspiel sehr ähnlich. Du spielst eine Partie mit zwei Nationen: Deiner, und einer, vom Spiel gesteuerten (*die Stern-Nation* ).

Anstelle des Bündnisschritts ziehst Du eine Ereigniskarte und wendest ihren Effekt an. Trifft der Effekt nicht zu, ziehst du eine weitere Karte.

Spielst Du eine Karte, die eine andere Nation betrifft, berücksichtige die Werte in der Tabelle der  Nation in Bezug auf die Position des ersten aufgedeckten Generationsplättchens.

Die  Nation verfügt über Ressourcen in Form von Werten (, , , ) und in Form von Token (, , , , .


	1	2	3	4	5	6	7
	2	3	5	10	20	30	50
	1	2	2	3	3	3	4
	3	5	5	10	10	20	20
	1	2	3	5	5	10	10








Hinweis: Andere Ressourcen werden ignoriert, da sie keinen Einfluss auf den Solo-Modus haben.

Egal was passiert, im Verlauf einer Generation ändern sich wertbasierte Ressourcen nicht. Sie sind in der Tabelle dargestellt (beachte die aktuelle Nummer der aktuellen Generation). Der Vorrat an physischen Ressourcen kann sich jedoch ändern.

Berechne die SP wie auf S.23 beschrieben (*Belastbarkeitstest und Bewertung*). Erreichst Du 100+ SP, kannst Du davon ausgehen, dass Du sehr gut gespielt hast. Herzlichen Glückwunsch!

AUFBAU

Bereite das Spiel für den Solomodus vor, indem Du die Internationale Box, eine Nationen-Box Deiner Wahl und die **LIMIT**-Boxen nimmst. Führe den Aufbau mit dem Material aus der Box der Stern-Nation  durch:

- Lege das Nationentableau der Stern Nation in die Tischmitte und platziere folgendes
- Spielmaterial darauf.
5  + 8  + 40 .
- Lege 1  und 2  in den Kolonisierungsreserve.
- Lege 3  in die Verschmutzungsreserve.
- Lege 2  in die Destabilisierungsreserve.
- Mische die 8 Ereigniskarten und lege sie verdeckt neben das Stern Tabelau.
- Lege alles nicht verwendete Material zurück in die Schachtel.

06

ERKLÄRUNG DER KARTEN

Transaktionen

Eine Transaktion ist ein Kauf oder Verkauf auf dem Markttabelleau. Sie wird durch die Karten **Marktzugang** und **Spekulation** ausgelöst.

In einer Transaktion kaufst oder verkaufst Du **nur Ressourcen einer Art** (🌿, 🏠, 🚀 oder 🏢). Lege die Menge fest, aber sei vorsichtig: Beim Kauf ist die Menge durch den Vorrat des Marktes begrenzt, beim Verkauf durch Deinen persönlichen Vorrat.

Die Weltbank zahlt oder erhält den der Transaktion entsprechenden Geldbetrag.

Beim Verkauf kannst Du nicht mehr Ressourcen verkaufen, als die Weltbank Dir bezahlen kann. In diesem Fall kannst Du keine \$ aus der Kasse **LIMIT** nehmen.

Der Verkaufspreis 🏠 oder Kaufpreis 🚀 wird durch die Position des Kursmarkers bestimmt, der der Ressource der Transaktion entspricht.

- **Nach einem Verkauf** (🏠): Der entsprechende Kursmarker wird nach links verschoben. Die Preise fallen.
Befindet sich der Kursmarker für eine Ressource ganz links, kann sie nicht mehr auf dem Markt verkauft werden.
- **Nach einem Kauf** (🚀): Der entsprechende Kursmarker wird nach rechts verschoben. Die Preise steigen.
Befindet sich der Kursmarker einer Ressource ganz rechts, ist ein Kauf weiterhin möglich, aber der Preis ändert sich nicht mehr und bleibt bei 20\$ pro Ressource.

Hinweis: Vergiss nicht, Deinen Vorrat und den des Marktes anzupassen oder die am Markt verkauften 🏠 in den Vorrat Fossiler Ressourcen zu legen.

Beispiel

Du spielst **Marktzugang** und beschließt 3 🚀 zu verkaufen. Verringere deinen 🚀 Vorrat um 3 und erhöhe den Vorrat des Marktes um 3. Nimm 9\$ von der Weltbank und verschiebe den Kursmarker für Militärische Ressourcen um eine Position nach links.



Der Krieg

Konflikte kommen sowohl im Meadows-Bericht als auch im world3 Modell nicht vor. Karten, die sie betreffen, gehören zu den vereinfachtesten im Spiel. Das Medium Brettspiel bringt Einschränkungen mit sich, die eingehalten werden mussten, um die Spielbarkeit zu gewährleisten.

Die Karten **Annexion**, **Massenvernichtung** und **Militäroperation** lösen einen militärischen Konflikt aus. Ihre Kosten umfassen einen Schwellenwert in 🚀, aber die angreifende Nation kann **immer** mehr ausgeben. Sobald die Karte gespielt und die 🚀 gezahlt sind, kann die angegriffene Nation entscheiden, ob sie Widerstand leistet oder nicht. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten:

- Die angegriffene Nation (*die verteidigen muss*) wehrt sich, indem sie genauso viel 🚀 ausgibt wie die angreifende Nation. Die angreifende Nation führt die Karte in diesem Fall nicht aus.
- Die angegriffene Nation (*die verteidigen muss*) leistet keinen Widerstand, gibt keine 🚀 aus und die angreifende Nation wendet den Effekt der Karte an.

Hinweis: Nur die angegriffene Nation kann ihre Verbündeten um Hilfe bei der Verteidigung bitten.



Startkarte



Startkarte



Effekt: Senke um 3.



Effekt: Erhöhe  um 3. Verteile diese 3 Punkte auf eine oder mehrere Gesellschaftsschichten Deiner Wahl. (Beachte die Beschränkungen auf, S.9).



Effekt: Senke um 2.



Effekt: Während des **Versorgung** Schrittes der Gesellschaftsphase betrachtest Du Deine **👥** so, als wäre sie um einen Rang niedriger, um die Menge an **🌿** zu bestimmen, die Du ausgeben musst. **Beispiel:** Wenn **👥=20 ist, gibst Du nur 10 🌿** aus.

Permanenter Effekt.



Effekt: Senke um 3.



Auswirkung: Während des Schritts **☒ Konsum** der Gesellschaftsphase behandelst du deinen **☹** so, als wäre er um einen Rang niedriger, um die Höhe der zu verbrauchenden **☞** zu bestimmen. Diese Änderung ergänzt die Regeln des Konsumschritts. *Beispiel:* Befindet sich dein **☹** auf Lebensstandard 2, konsumierst du **☞** mit einem Rang von **☹-2** statt -1.

Permanenter Effekt.



Effekt: Erhalte 2 \$ pro .



Effekt: Wähle 1 politisches Kartendeck, ziehe 5 Karten und nimm 1 auf die Hand. Lege den Rest in der Reihenfolge Deiner Wahl zurück unter das entsprechende Deck.



Effekt: Erhalte  entsprechend
Deines um 2 verminderten  Rangs:
Zum Beispiel, Beträgt Dein 
= 20, erhalte 5  .:



Effekt: Nimm 1 Karte, die du in dieser Generation gespielt hast, auf deine Hand zurück. Es muss eine Karte mit Soforteffekt ⚡ sein. Du kannst diese Karte in dieser Generation erneut spielen.



Produktions- karten

Die Produktionskarten stehen für politische Maßnahmen, die sich auf die Entwicklung von Industrie und Produktion sowie die Umwelt auswirken.



Industrialisierung

Kosten: Wähle, was Du produzieren möchtest (🏭, 🏭 oder 🏭) und zahle die Kosten \$, die der Fabrikmarker anzeigt.

Effekt: Erhöht die Produktion des ausgewählten Typs um 1 Rang.

Startkarte.



Robotisierung

Kosten: Wähle, was Du produzieren möchtest (🏭 oder 🏭) und zahle die Kosten \$, die der Fabrikmarker anzeigt.

Effekt: Erhöhe die Produktion des ausgewählten Typs um 2 Ränge.

Karte kommt ins Spiel, sobald 1 einen Lebensstandard von 3 erreicht.



Politische Planung

Cost: Erhöhe 2.

Effekt: Führe den Schritt Wirtschaftswachstum in der Gesellschaftsphase nicht aus.

Du kannst diese Karte jederzeit entfernen, indem du 2 erhöhst. Lege sie zurück unter ihren Stapel.

Permanenter Effekt.



Extraktion

Kosten: Zahle 5 \$ und erhalte 2.

Effekt: Erhalte 2 aus der LIMIT Box.

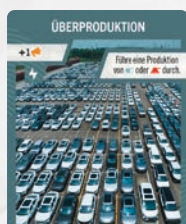
Zur Erinnerung: Ressourcen in der LIMIT Box sind unbegrenzt.



Urbanisierung

Kosten: Gebe 1 pro 7.

Effekt: Erhöhe 2. Verteile die Punkte auf eine oder mehr Gesellschaftsschichten Deiner Wahl. (Beachte die Beschränkungen auf, S.9).



Überproduktion

Kosten: Erhöhe 2 um 1.

Effekt: Führe eine Produktion durch. Verliere 2 und erhalte 2, falls nötig.



Handwerkskunst

Kosten: Zahle 1 \$.

Effekt: Erhalte 2, 2 oder 2.

Startkarte. Diese Karte liefert Ressourcen, ändert jedoch nicht die Produktion.



Recycling

Kosten: Senke 1 um 1 Rang.

Effekt: Gibst Du mehr als 10 auf einmal ab, erhältst Du 1 aus der LIMIT Box. Diese Karte hat während einer Transaktion natürlich keine Wirkung. Permanenter Effekt.

Zur Erinnerung: Ressourcen in der LIMIT Box sind unbegrenzt.



Grüne Energie

Kosten: Senke 1 um 1 Rang.

Effekt: Während der Produktion in der Gesellschaftsphase erhältst Du bei der Produktion von 1 1 weniger als durch die Position Deines Markers angegeben.

Permanenter Effekt.



Intensive Landwirtschaft

Kosten: Verliere \$ entsprechend des Wertes Deines Fabrikmarkers für.

Effekt: Während der Produktion in der Gesellschaftsphase verlierst Du 1, erhältst 1 und betrachtest Deine so, als befände sie sich auf dem nächst höheren Rang, um die Anzahl der zu produzierenden zu bestimmen. Hat den Maximalwert erreicht, produzierst Du 100.

Du kannst diese Karte jederzeit entfernen, indem Du 1 um 1 Rang senkst. Lege sie zurück auf den Stapel. Wenn du den Mindestwert erreicht hast, verlierst Du keine, kannst die Karte aber trotzdem entfernen. Hast Du nicht mehr genug, musst Du die Karte entfernen, bevor du Produktion ausführst.

Permanenter Effekt.



Reinigung des Planeten

Kosten: Zahle 50 \$. Andere Nationen können Dich unterstützen und sich beteiligen, auch wenn Du kein Bündnis mit ihnen abgeschlossen hast.

Effekt: Wenn möglich, verliere 1 oder 1, dann legen alle Nationen 1 oder 1 in die LIMIT Box, wenn, oder in die Verschmutzungsreserve wenn.

müssen immer vor zurückgegeben werden. Falls erforderlich, tausche die Verschmutzungs Token zwischen den Spielern aus, sodass sich keine im Spiel befinden, solange die Verschmutzungsreserve nicht leer ist.



Outsourcing

Kosten: Wähle eine Nation und gib ihr \$ in Höhe des Wertes, der auf dem Marker ihrer Fabrik angegeben ist, entferne dann 10 \$ aus der Weltbank und lege sie in die LIMIT Box.

Effekt: Produziere mit der Produktion der Zielnation. Erhalte die entsprechenden. Falls nötig, verlierst Du aus Deinem Vorrat. gehen an die Zielnation.

Die betroffene Nation kann gegen Outsourcing keinen Widerstand leisten.



Weiche Macht

Kosten: Zahle 20 \$.

Effekt: Wähle eine Nation aus. Gib ihr bis zu 2 Deiner.

Die betroffene Nation kann gegen Weiche Macht keinen Widerstand leisten.



Armee- und Wirtschaftskarten

Armee- und Wirtschaftskarten stehen für politische Aktionen, mit Konsequenzen für andere Nationen, hauptsächlich über Markt und militärische Angriffe.



Marktzugang

Kosten: Diese Karte hat keine Kosten.

Effekt: Führe eine Transaktion durch (s.S. 25).

Karte ist verfügbar, sobald **A** den Lebensstandard 2 erreicht.



Spekulation

Kosten: Nimm 5 \$ aus der Weltbank und 5 \$ aus Deinem eigenen Vorrat. Lege sie in die **LIMIT** Box.

Effekt: Verschiebe den Kursmarker einer Ressource Deiner Wahl. Führe dann eine Transaktion durch (s.S. 25).



Börse

Kosten: Nimm 10 \$ aus Deinem Vorrat und lege sie in die **LIMIT** Box.

Effekt: Spielst Du die Karten „Marktzugang“ oder „Spekulation“, kannst Du zwei Transaktionen mit unterschiedlichen Ressourcen statt einer durchführen. (s.S. 25).

Permanenter Effekt.



Humanitäre Hilfe

Kosten: Zahle 50 \$. Andere Nationen können sich an der Zahlung beteiligen, auch ohne mit Dir verbündet zu sein.

Effekt: Wenn Du hast, gib 1 **A** ab, dann geben alle Nationen (einschließlich Dir) 1 **A** in die Destabilisierungsreserve ab.



Interventionismus

Kosten: Nimm 10 \$ aus der Weltbank und lege sie in die **LIMIT** Box.

Effekt: Wähle eine Nation **A**, entwende ihr \$ im Wert der Position des **W** Markers. Sie erhält dafür 1 **A** Ihrer Wahl. (Beachte die Beschränkungen auf, S.9).

Die bestohlene Nation kann keinen Widerstand leisten.



Tourismusentwicklung

Kosten: Nimm 10 \$ aus der Weltbank und lege sie in die **LIMIT** Box.

Effekt: Wähle eine Nation **A**, deren Lebensstandard deutlich unter dem ihrer Gesellschaftsschicht **G** liegt. Multipliziere diesen Wert mit 10 und ziehe der Nation das Ergebnis in \$ ab. Die ausgewählte Nation verringert außerdem ihren **A**-Wert um 2.

Beispiel: Wenn der **G** Deines Gegners 3 ist, entwende ihm $(3-1) \times 10 = 20$ \$.

Die bestohlene Nation kann keinen Widerstand leisten.



Massenvernichtung

Angriffskosten: Gib einen Betrag Deiner Wahl **A** (mindestens 10) aus und erhalte 2 **A**.

Effekt: Leistet die Zielnation keinen Widerstand, (s.S. 25), verliert sie 1 **A**, der in die **LIMIT** Box gelegt wird, sie verliert 1 Rang **A** oder **A** Produktion (Deine Wahl) Dann erhält sie 3 **A** aus Verschmutzungsreserve.

Hinweis: Der Verlust von 1 **A** kann manchmal zu einer Verringerung von 1 **A** führen, da Du niemals mehr **A** als **A** haben kannst.

Karte verfügbar, wenn **A** den Lebensstandard 4 erreicht.



Annexion

Angriffskosten: Gib einen Betrag deiner Wahl **A** (mindestens 10) aus und erhalte 2 **A**.

Effekt: Leistet die Zielnation keinen Widerstand, (s.S. 25), verliert sie 1 **A**, der in die **LIMIT** Box gelegt wird, sie verliert 1 Rang **A** oder **A** Produktion (Deine Wahl).

Hinweis: Der Verlust von 1 **A** kann manchmal zu einer Verringerung von 1 **A** führen, da Du niemals mehr **A** als **A** haben kannst.



Militäroperation

Angriffskosten: Gib einen Betrag Deiner Wahl in Höhe von **A** (mindestens 3) aus und erhalte 1 **A**.

Effekt: Leistet die Zielnation keinen Widerstand (s.S. 25), entwende ihr nach Deiner Wahl, bis zu 2 **A**, 5 **A** oder 5 **A**.



Kolonisierung

Kosten: Gib 5 **A** aus und erhalte 2 **A**.

Effekt: Nimm 1 **A** und 2 **A** aus der Kolonisierungsreserve, falls vorhanden.

Sobald die Kolonisierungsreserve leer ist, ist weder diese Karte noch die Kolonisierungsreserve nutzbar.



Terrorismus

Kosten: Gib 1 **A** aus und erhalte 1 **A**.

Effekt: Wähle eine Nation **A**, sie erhält 3 **A** zusätzlich. Die angegriffene Nation kann keinen Widerstand leisten.



Polizeiliche Repression

Kosten: Gib so viel **A** aus, wie dein **W** betragen würde, wenn er 2 Ränge niedriger wäre und erhalte 1 **A**.

Effekt: Verringere **A** um 2.