



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 Militärlicher Ressourcen	: Militärische Ressource
: Ökologische Krise	: Lebensstandard	: Permanenter Effekt	: Kaufe vom Markt	: Produktion Erneuerbarer Ressourcen	: Erneuerbare Ressource
: Geld	: höchste Gesellschaftsschicht	: Soforfeffekt	: Ziehe	: Verkaufe auf dem Markt	: Fossile Ressource
: Weltbank	: mittlere Gesellschaftsschicht	: Hand	: Nation	: LIMIT Box	: Mangel
: Destabilisierung	: niedrigste Gesellschaftsschicht	: Alle Nationen	: Gib an	: Territorium	
: Soziale Unruhen	: Demografischer Wandel				
: Verschmutzung					
: 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 Kolonialisierung 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.

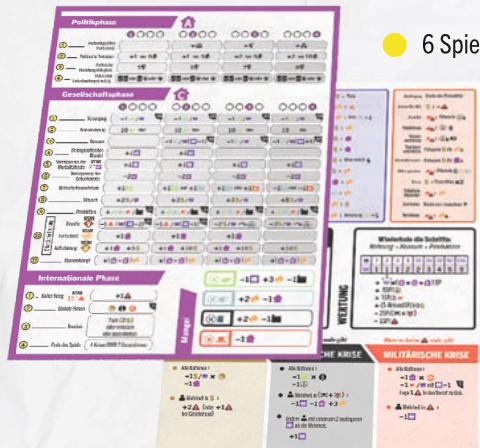
Wie sich eine Generation entwickelt, hängt oft vom Lebenstandard ihrer Bevölkerung ab.

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.

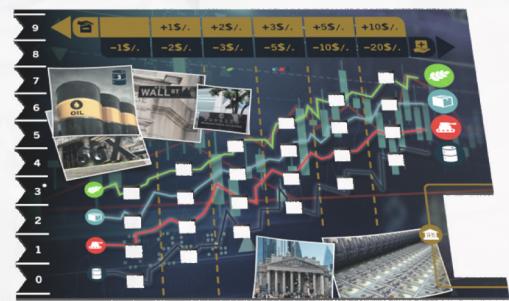
02 SPIELMATERIAL

Tableaus etc.



● 6 Spielhilfen

● 1 Markttableau



● 9 Aufbewahrungsboxen



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

● 6 doppelseitige Nationentableaus

Beide Seiten unterscheiden sich nur im Stil, entscheide selbst.



Internationale Box

Enthält Material, das von allen Nationen Ressourcen wird.



● 1 grüner Kursmarker
Erneuerbare Ressourcen



● 3 10er Plättchen Erneuerbare Ressourcen



● 1 schwarzer Kursmarker Fossile Ressourcen



● 1 blauer Kursmarker
Industrielle Ressourcen



● 1 roter Kursmarker
Militärische Ressourcen



● 3 10er Plättchen Industrielle Ressourcen



● 3 10er Plättchen Militärische Ressourcen



● 5 Fossile Ressourcentoken



● 6 Verschmutzungstoken



● 1 Startmarker



● 6 Destabilisierungstoken



● 1 Territoriumstoken



● 1 Bündnis-karte



● 1 Entmilitarisierungsplättchen

● 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 Token
1 \$ Schein



3 Token
2 \$ Schein



3 Token
5 \$ Schein



3 Token
10 \$ Schein



3 Token
20 \$ Schein



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)



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.

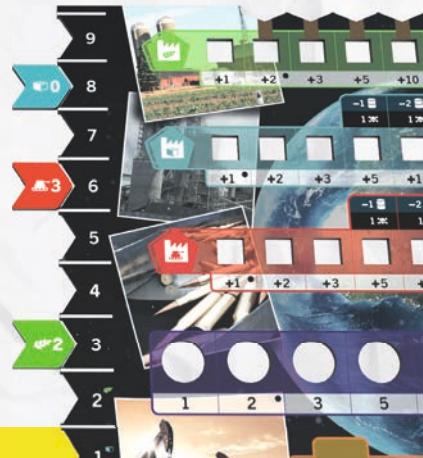
- 05 Lege die 7 Generationsplättchen in chronologischer Reihenfolge offen oberhalb des Markttableaus.
- 06 Lege die 12 Krisenplättchen neben die Generationsplättchen.
- 07 Lege die Karten Verschmutzungs- und Destabilisierungsreserve sowie die Kolonisierungreserve neben das Markttableau.
- 08 Lege die 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 Startspielermarker wird neben das Markttableau gelegt.
- 12 Die 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.

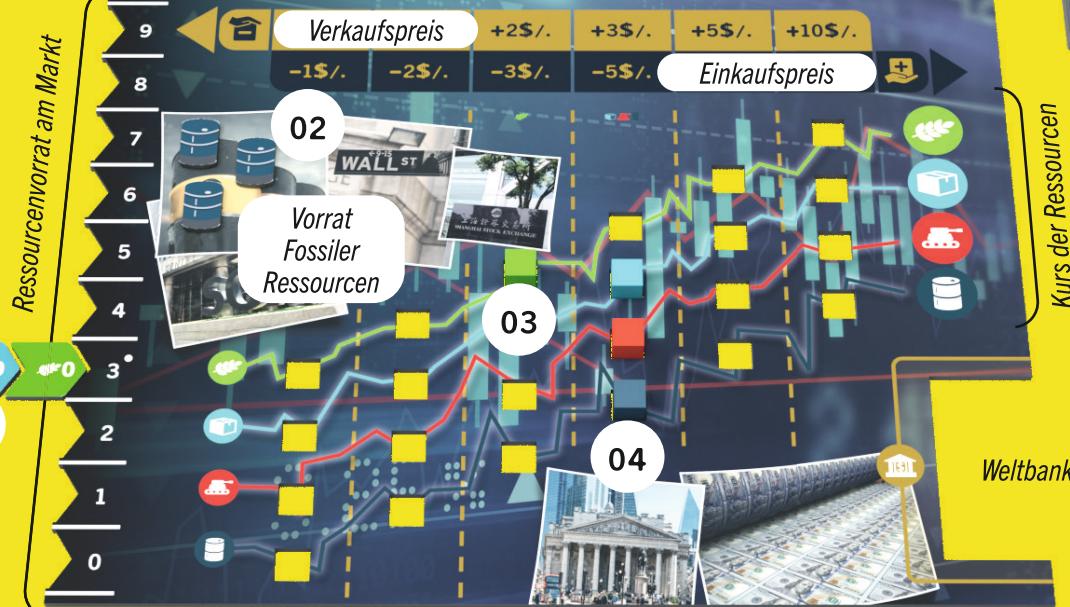


Generationenchronologie



1850 – 1880 1880 – 1910 1910 – 1940 05 1940 – 1970 1970 – 2000 2000 – 2030 2030 – 2060

06



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 Nationentableau.
- 12** Lege 5 Territoriumtokens  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

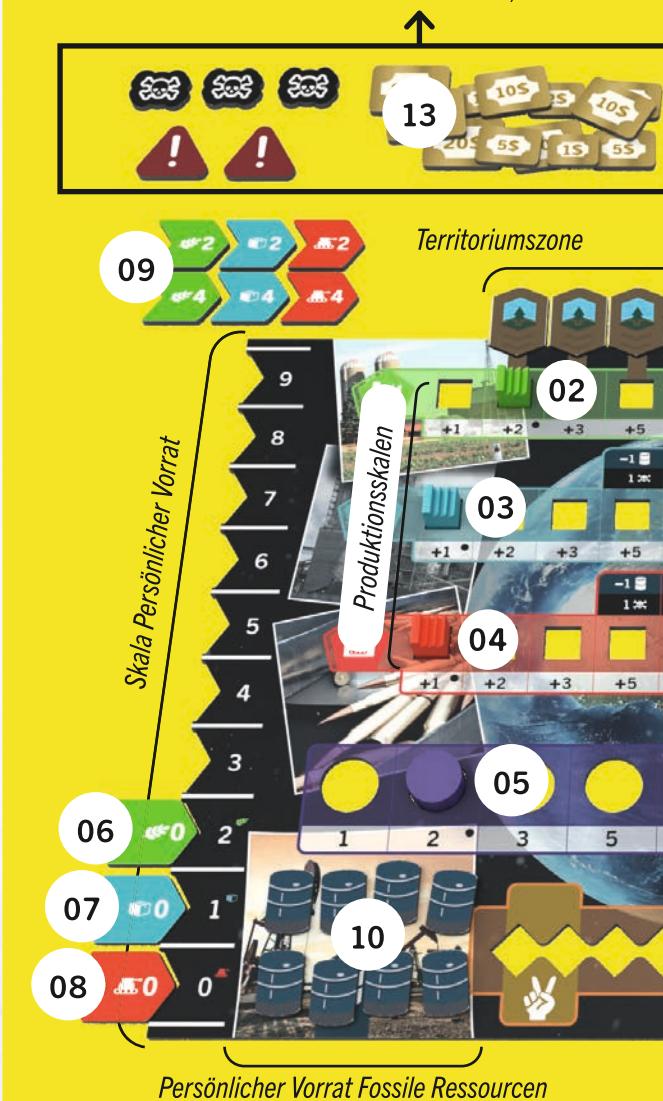
Es gibt drei Produktionsbereiche: Erneuerbar  , Industriell  , und Militärisch  . Deine Nation produziert Rohstoffe, entsprechend der Position des Fabrikmarkers. Dein persönlicher Vorrat wird um diesen Wert erhöht.

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.

Reserven und Weltbank, S. 7



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.

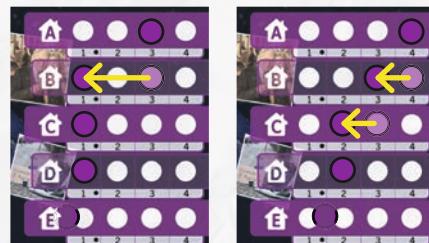
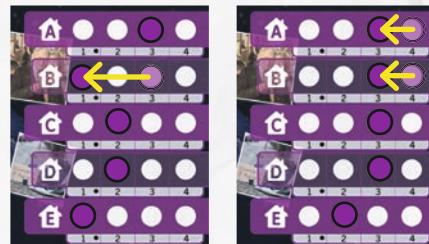
Jede Schicht hat einen Lebensstandard, der von 1 bis 4 reicht und durch die Position des entsprechenden Markers angegeben wird.

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 

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.

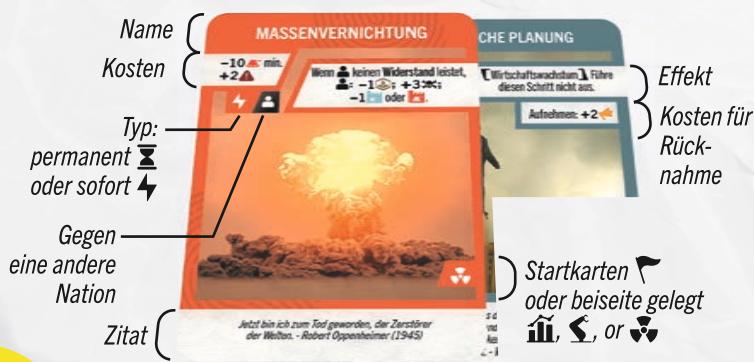
Hinweis: Am Ende der Regel findest Du eine Liste der Karten. Wir empfehlen sie vor dem ersten Spiel zu lesen.

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 Nationentableau. 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.

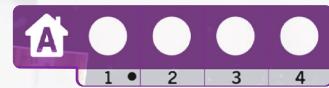
S. 19 - 22

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

- A** 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.

- A** 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.
- **3:** Dein Handkartenlimit beträgt 7.
- **2:** Dein Handkartenlimit beträgt 6.
- **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.

Karte mit Softeffekt

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.

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 weniger als nötig.



02 Die Gesellschaftsphase

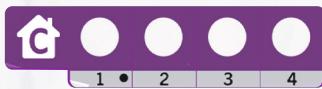
Während der **Gesellschaftsphase** verbraucht Deine Bevölkerung Ressourcen, sie wächst, zahlt Steuern, produziert Wohlstand und rebelliert möglicherweise. In dieser Phase musst Du keine Entscheidungen treffen. Sie wird von allen Nationen gleichzeitig gespielt.

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 Bevölkerungsrange 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.

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.

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. ($\text{Rang } 5 = 5$), also gib 5 📦 aus. Verringere ⚡ um 1 (s. Lebensstandard S.9) und erhöhe ⚡ um 2 für den Bevölkerungsrang, der nicht versorgt werden konnte.



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  Box gelegt, gewonnene  werden neben Dein Nationstableau gelegt.

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

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

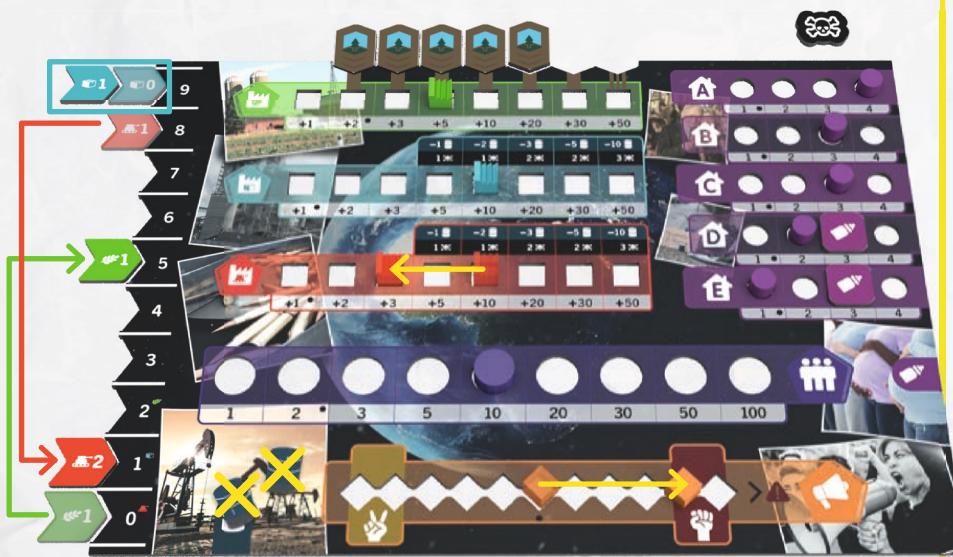
Industrielle Produktion verbraucht nicht erneuerbare Rohstoffe und verursacht Verschmutzung. Bei kleinen Mengen ist der Verbrauch angesichts globaler Vorräte zu vernachlässigen. Die verursachte Verschmutzung ist so gering, dass sie vom Planeten aufgefangen wird.

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:** Zahl 1 pro 2 Stufen unterhalb Deiner aktuellen Bevölkerung.
- **2:** Zahl 1 pro die direkt unter Deiner aktuellen Bevölkerung liegt.
- **3:** Zahl 2 pro und lege sie in die Box.
- **4:** Zahl 3 pro und lege sie in die 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 Markttableau, 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 **Revölte** und Gesellschaftsschicht C hat einen Lebensstandard von 2. Daher musst du 1 **AK** pro **AK** des nächst niedrigeren Ranges ausgeben. Deine Bevölkerung befindet sich auf Rang 5 (10), daher behandelst Du sie wie Rang 4 und gibst 5 **AK** aus.

Da Du nur 4 **AK** hast, löst Du einen **Mangel an Fossilen Ressourcen** aus. Der höchste Rang, in dem Du **AK** ausgeben kannst, ist der 3. Gib daher die 3 **AK** 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.

F 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

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

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

2 Globale Krisen Gleichzeitig

Globale Krisen sind weltweite Folgen von Machtmissbrauch und mangelnder Zusammenarbeit einzelner Nationen, dies hat dramatische Auswirkungen auf den gesamten Planeten.

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.

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.

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 bevölkerten 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.



3 Bündnis (optional)

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.

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.



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.



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.

Siegpunkte (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 **民意** anhand des Wertes, der an der Position des Bevölkerungsmarkers **人民** angegeben ist, entsprechend der folgenden Tabelle:

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

c) Multipliziere Deinen Gesamtlebensstandard (**A + C + E**) mit Deinem Demografieindex (**民意**). 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 Territoriumtokens **森林**.

Militärische Macht

Erhalte 1 SP für je 3 **坦克** in Deinem Vorrat.

Historische Auswirkungen

Ziehe 2 SP für jedes **海盗**- und **革命**-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.

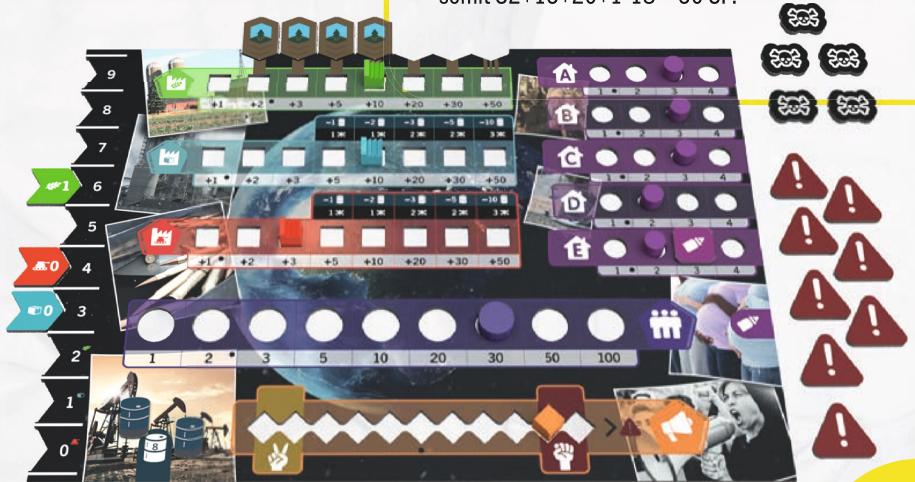
Finanzkraft: Es gab 4 Krisen, daher beträgt der Währungswert $5-4=1$. Du verfügst über 154 **\$**, Deine Finanzkraft beträgt also $154/10 \times 1 = 15$ SP.

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

Militärische Macht: Du hast 4 **坦克** 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 Punktzählen 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 -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.
 + 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 Markttableau. Sie wird durch die Karten **Marktzugang** und **Spekulation** ausgelöst.

In einer Transaktion kaufst oder verkauft 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  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.



Markt und internationaler Handel fehlen im Weltmodell 3, das den Planeten als ein einzelnes System betrachtet. Im Spielverlauf entwickeln sich die Finanzmärkte von Massenmärkten zu Informationsmärkten. Um diesen Wandel widerzuspiegeln, spielt Limit mit der Anzahl der Zugänge zum Markt. Bei begrenztem Zugang dominiert das Gesetz von Angebot und Nachfrage, wobei jeder Verkauf mit einem realen Ressourcenvolumen verbunden ist. Durch Erhöhung der Zugänge werden Spekulationen möglich, die die Preise künstlich verändern. Es sind Informationen, die die Preisschwankungen verstärken.





Gesellschaftskarten

Schulbildung

Kosten: Zahle 1 \$ pro .

Effekt: Erhöhe den  einer Gesellschaftsschicht Deiner Wahl um 1. (Beachte die Beschränkungen auf, S.9).

Startkarte



Ein Kind, wie Lehrer, wie Eltern und wie Gott können wir alle Menschen besser verstehen. - Nelson Mandela (1946)

Öffentliche Ausgaben

Kosten: Zahle 1 \$ pro .

Effekt: Senke  um 1.

Startkarte



Die Öffentlichkeit ist ein Ressort, das die Leistung der verschiedenen und unterschiedlichen Regierungen beeinflusst. - Franklin D. Roosevelt (1945)

Investitionspolitik

Kosten: Zahle 2 \$ pro .

Effekt: Senke  um 3.



Wenn die Regierung einer Volkswirtschaft mehr Geld ausgibt und sie die Wirtschaft stimuliert, erhält diese Gelder nicht wie immer wieder genutzt. Es kann zu einem Überschuss führen, der die Wirtschaft schadet. Die Investitionsschafft mehrere Arbeitsplätze. - Joseph Stiglitz (2012)

Höhere Bildung

Kosten: Zahle 2 \$ pro .

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



Bildung ist die wichtigste Ressource, die ein Land erzielen kann, um seine Zukunft zu bestimmen. Nelson Mandela (1990)

Indoktrinierung

Kosten: Senke  einer Gesellschaftsschicht Deiner Wahl um 1. (Beachte die Beschränkungen auf, S.9).

Effekt: Senke  um 2.



Graf ist the Walking, aber noch grüller ist, das Schauspieler aus der Reihe. - Nelson Mandela (1946)

Vegetarismus

Kosten: Erhöhe  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.



Zie Grün, ohne Fleisch und der gesamte Pflanzenwelt kann sich davon freuen, wie ihre Freude definitiv erfreut. - Nelson Mandela (1946)

Überkonsum

Kosten: Zahle 1  pro .

Effekt: Senke  um 3.



Die Menschen kaufen kein Zoff mehr, repräsentative Konsum ist fern. Sie kaufen auch nichts direkt an den Geschäften. Aber sie kaufen es trotzdem. - Nelson Mandela (1946)

Nachhaltiger Konsum

Kosten: Erhöhe  um 2.

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.



Nicht was wir kaufen, sondern was wir gewinnen, macht unsere Gesellschaft und unser Leben besser. - Nelson Mandela (1946)

Zuschlag

Kosten: Erhöhe  um 1. Entferne 10 \$ aus der Weltbank und lege sie in die **LIMIT** box.

Effekt: Erhalte 2 \$ pro .



In dieser Welt ist nichts sicher, außer Tod und Steuer. - Benjamin Franklin (1743)



Es gibt noch genug Ressourcen auf der Erde, um einen angemessenen Lebensstandard und eine gerechte Globalisierung zu ermöglichen. - Nelson Mandela (1946)

Wehrdienst

Cost: Erhöhe  um 1.

Effekt: Erhalte  entsprechend Deines um 2 vermindernden  Rangs: Zum Beispiel, Beträgt Dein  = 20, erhältst Du 5 .



Dies Welt geht nach dem Ende der Welt und keiner geht wieder zurück. - Nelson Mandela (1946)

Politische Reformen

Kosten: Zahle 10 \$.

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.



Das primitive Formen der künstlichen Intelligenz, die wir bereits haben, haben sich als sehr reizvoll erwiesen. Aber ich glaube, die Zukunft der Menschheit liegt in der Entwicklung von künstlicher Intelligenz, die den Rest des Menschenheitsbestandes - Stephen Hawking (2012)

Künstliche Intelligenz

Kosten: Zahle 10 \$.

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.

Die Gesellschaftskarten stehen für politische Maßnahmen, die sich auf Deine Bevölkerung auswirken. Sie beeinflussen Soziale Unruhe, Lebensstandard und Konsumverhalten.



Produktionskarten



Industrialisierung

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

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

Startkarte.



Handwerkskunst

Kosten: Zahle 1 \$.

Effekt: Erhalte 2 , 2 oder 2 .

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



Robotisierung

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

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

Karte kommt ins Spiel, sobald einen Lebenstandard von 3 erreicht.



Recycling

Kosten: Senke um 1 Rang.

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

Permanenter Effekt.

Zur Erinnerung: Ressourcen in der Box sind unbegrenzt.



Politische Planung

Cost: Erhöhe um 2.

Effekt: Führe den Schritt in der Gesellschaftsphase nicht aus.

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

Permanenter Effekt.

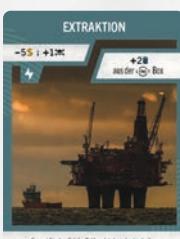


Grüne Energie

Kosten: Senke um 1 Rang.

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

Permanenter Effekt.



Extraktion

Kosten: Zahle 5 \$ und erhalte .

Effekt: Erhalte 2 \$ aus der Box.

Zur Erinnerung: Ressourcen in der Box sind unbegrenzt.



Intensive Landwirtschaft

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

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

Du kannst diese Karte jederzeit entfernen, indem Du 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.

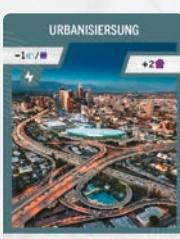


Reinigung des Planeten

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

Effekt: Wenn möglich, verlieren 1 oder 1 , dann legen alle Nationen 1 oder 1 in die 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.



Urbanisierung

Kosten: Gebe 1 pro .

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



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 Box.

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

Die betroffene Nation kann gegen Outsourcing keinen Widerstand leisten.



Überproduktion

Kosten: Erhöhe um 1.

Effekt: Führe eine oder Produktion durch. Verlieren und erhalte , falls nötig.



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



Marktzugang

Kosten: Diese Karte hat keine Kosten.

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

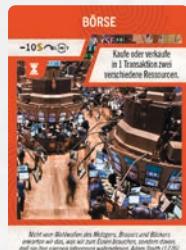
Karte ist verfügbar, sobald den Lebensstandard 2 erreicht.



Spekulation

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

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

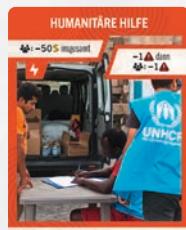


Börse

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

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 ab, dann geben alle Nationen (einschließlich Dir) 1 in die Destabilisierungsreserve ab.



Interventionismus

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

Effekt: Wähle eine Nation , entwende ihr \$ im Wert der Position des Markers. Sie erhält dafür 1 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 .

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

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

Die bestohlene Nation kann keinen Widerstand leisten.



Massenvernichtung

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

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

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

Karte verfügbar, wenn den Lebensstandard 4 erreicht.



Annexion

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

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

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



Militäroperation

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

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



Kolonisierung

Kosten: Gib 5 aus und erhalte 2 .

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

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



Terrorismus

Kosten: Gib 1 aus und erhalte 1 .

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



Polizeiliche Repression

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

Effekt: Verringere um 2.

Übersetzung: Christoph Synatzschke