



Wer erzielt die größte Lebensqualität?

Autor: Franz Scholles

Beim Start entscheidet jeder über seinen persönlichen Lebensschwerpunkt. Während der Spielrunden agieren die Spieler wie im richtigen Leben. Sie wählen einen Beruf, entscheiden über Konsum und Geldanlagen oder berichten über ihren Lebensstil. Aber auch Glücks- und Unglücksfälle sowie der Zustand der Spielgesellschaft beeinflussen das Spielgeschehen.

Obwohl jeder Spieler versucht, sein Spiel (Leben) möglichst erfolgreich zu gestalten, müssen doch alle Spieler auch gemeinsam bestrebt sein, die gesellschaftliche Situation im Gleichgewicht zu halten.

ANZAHL DER SPIELER

Es können bis zu 7 Spieler mitmachen, wenn ein Spieler lediglich als Verwalter des Gesellschaftsfonds teilnimmt.

SPIELZUBEHÖR

1 Großspielplan, 1 Tafel für Fondsverwalter, 18 Lebensstilkarten, 14 Individualkarten, 14 Gesellschaftskarten, 14 Maßnahmekarten, 12 Entscheidungskarten, 4 Häuserkarten, 12 Konsumkarten, 8 Geldanlagekarten, 12 Berufskarten, 6 Spielfiguren, 1 Würfel, 1 Stanzbogen mit 4 Anzeigerpunkten, 3 Öko-Punkten, 18 farbigen Markierungspunkten, 18 schraffierten Rundenpunkten, 12 Minuspunkten, 17 Pluspunkten

14 Individualkarten
14 Gesellschaftskarten
Spielplan

18 Lebensstilkarten
12 Entscheidungskarten
14 Maßnahmekarten

12 Berufskarten
(Berufssymbol im Rechteck)

8 Geldanlagekarten

12 Konsumkarten
(Konsumgut im Kreis)

4 Häuserkarten

18 schraffierte Rundenpunkte
(je 3 Punkte pro Farbe)

1 Würfel

6 Spielfiguren

18 Markierungspunkte
(je 3 Punkte pro Farbe)

12 Minuspunkte

17 Pluspunkte

1 Tafel für Fondsverwalter

2

3 Ökopunkte

4 Anzeigerpunkte

KURZSPIELREGEL

VORBEREITUNG

Spielmaterial austeilen

150 Punkte auf „Persönliche Lebensbedingungen“ „Einkommen“, „Entfaltungsmöglichkeiten“ und „Gesundheit/Sicherheit“ mit Hilfe der Markierungspunkte verteilen

**PUNKTEGUTHABEN
SETZEN**

SPIELVERLAUF

Das Feld „**Lebensbilanz**“ ist gleichzeitig **Bilanz- und Startfeld** des Spieles. Vom Start weg ziehen die Spielfiguren im Uhrzeigersinn über den Umlaufkurs.

START

Der Würfel zeigt an, wieviel Felder die Figuren nach dem Wurf vorrücken dürfen. Der jüngste Spieler beginnt. Dann folgt sein linker Nachbar usw.

REIHUM WÜRFELN

Spielregeln, Karten und Entscheidungen der Spieler bestimmen die Aktionen auf den einzelnen Spielfeldern.

AKTIONEN AUSFÜHREN

Aktionen verändern die Situation auf den Anzeigenreihen in der Spielplanmitte. Die Markierungspunkte sind je nach Anweisung auf Karten und Spielregel nach oben oder unten zu ziehen.

**ANZEIGENREIHEN
BEWEGEN**

Spieler können mit Spielermehrheit ungünstige Trends durch den Einsatz von Lebensstilkarten sowie Maßnahme- und Entscheidungskarten umkehren.

**GESELLSCHAFTLICHE
RAHMENBEDINGUNGEN
BEEINFLUSSEN**

Wenn **ein** Spieler das Feld „Lebensbilanz“ erreicht oder überschreitet, markiert dieser den **aktuellen Stand** der Markierungspunkte bei seinen persönlichen Lebensbedingungen in der **Rundenbilanz**.

**RUNDENBILANZ
ZIEHEN**

Wenn **alle** Spieler eine Umrundung abgeschlossen haben, ermittelt der Fondsverwalter den „**Rundengewinner**“ der einzelnen Lebensbereiche.

**RUNDENGEWINNER
ERMITTELN**

SPIELENDE

Nach 3,4 oder 5 Umrundungen — je nach Vereinbarung — ermitteln die Spieler den Gesamtgewinner.

**GESAMTGEWINNER
ERMITTELN**

VORBEREITUNGEN

Zu Beginn des Spieles wählen die Spieler aus ihrem Kreis den **Verwalter des Gesellschaftsfonds**. Dieser Fondsverwalter erhält die **Berufskarten**

Konsumkarten

Geldanlagekarten

Häuserkarten



Der Verwalter erhält weiterhin die Scheiben mit den **Plus-/Minus- und Ökopunkten**. Sie werden erst später benötigt.

Zur Erleichterung seines Amtes erhält der Fondsverwalter weiterhin die Karte „**Gesellschaftsfonds**“, auf der seine Aufgaben als Fondsverwalter notiert sind.



Wachstum



Reserven



Zum Spielbeginn befinden sich die „Gesellschaftlichen Rahmenbedingungen“ in einer Mittellage. Die abgebildeten Scheiben werden daher auf den entsprechenden Anzeigereihen bei **50 Punkten** abgelegt (siehe Foto),

Der **Gesellschaftsfonds** hat ein **Vermögen von 50 Punkten**, so daß bei dieser Punktezahl die Scheibe „Fonds“ gelegt wird (siehe Foto).

Die **Entscheidungs- und Maßnahmekartei** werden rechts neben den Spielplan gelegt (siehe Foto).

Die **Individualkarten, Gesellschaftskarte und Lebensstil-karten** werden getrennt gemischt und verdeckt links neben den Spielplan gelegt (siehe Foto).

Jeder Spieler erhält vor Spielbeginn eine **Spielfigur** und die farblich dazu passenden **Markierungspunkte** und **Runden-Punkte**.

Die **Spielfiguren** werden auf das Feld „Lebensbilanz“ (Bilanz- und Startfeld) gestellt.

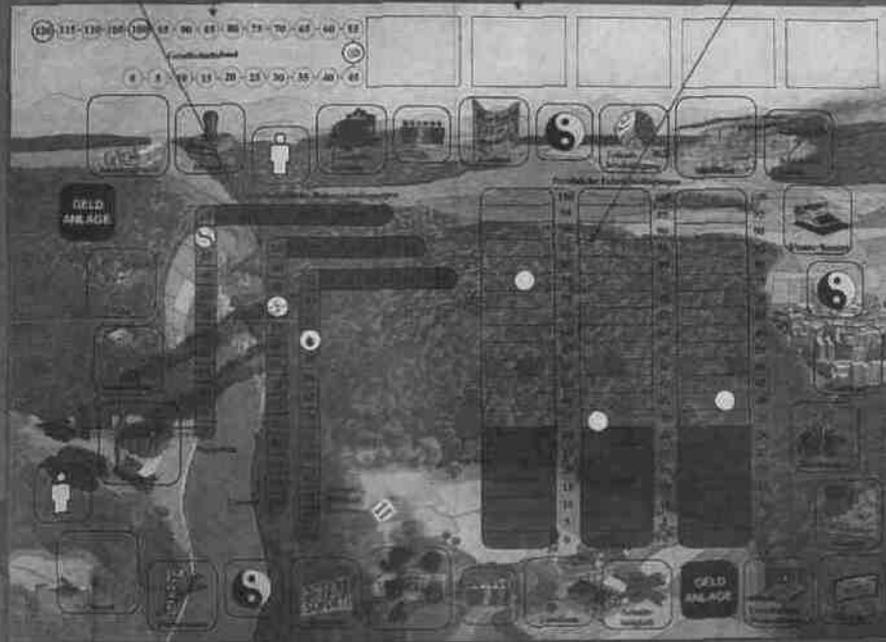
Die schraffierten **Rundenpunkte** werden aufbewahrt. Sie werden erst nach der ersten Umrundung des Spielers benötigt.

Anzeigenreihen
„Gesellschaftliche Rahmenbedingungen“

Anzeigenreihen
„Persönliche Lebensbedingungen“

Gesellschaftsfond

Auslagefelder für
Lebensstilkarten



Umlaufkurs
31 Felder

Lebensbilanz- und Startfeld

SPIELZWECK

Die Spieler versuchen, die **größtmögliche Qualität ihres Lebens** zu erreichen. Die Lebensqualität ist abhängig von den „Gesellschaftlichen Rahmenbedingungen“ sowie den „Persönlichen Lebensbedingungen“ des einzelnen Spielers.

Die „**Gesellschaftlichen Rahmenbedingungen**“ beeinflussen die persönlichen Lebensbedingungen positiv oder negativ. Man unterscheidet:

Wachstum	↳	des Bruttosozialproduktes
Umweltsituation	↳	Gesunder Lebensraum, Nahrung, Wasser, Luft, Natur
Energie- und Rohstoffreserven	↳	Nicht regenerierbare Energie- und Rohstoffquellen sowie erneuerbare Energiequellen wie Sonne, Wind und Wasser

Die „**Persönlichen Lebensbedingungen**“ sind Ausdruck des Wohlbefindens der einzelnen Spieler. Dieses Wohlbefinden beinhaltet:

Einkommen
Freizeit- und Entfaltungsmöglichkeiten
Gesundheit/Sicherheit

Der „**Lebensstil**“ des einzelnen hat wiederum Auswirkungen auf die „Gesellschaftlichen Rahmenbedingungen“.

PUNKTEGUTHABEN SETZEN

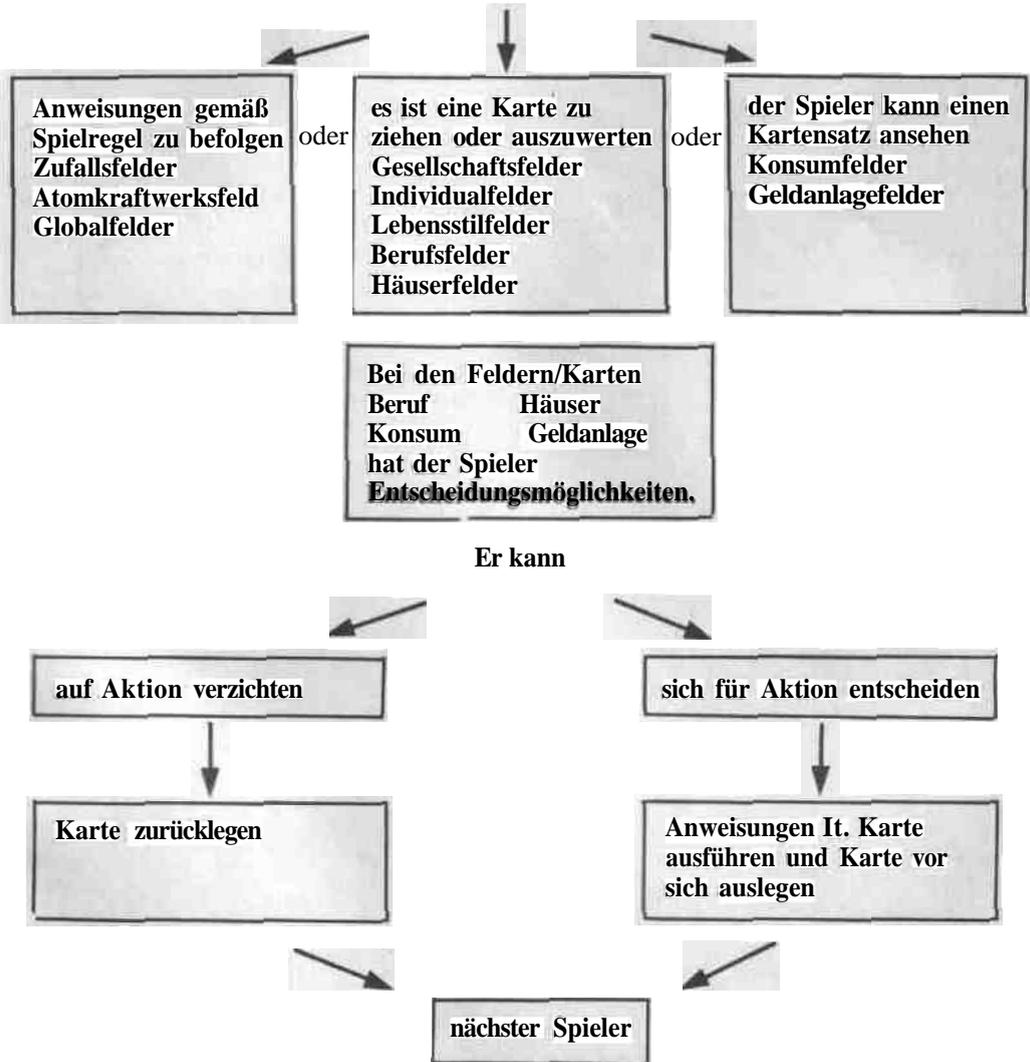
Vor dem Start legt jeder Spieler seine persönlichen Lebensschwerpunkte fest. Er verfügt über ein **Punkteguthaben von 150 Punkten**. Die Punkte verteilt er nun nach seinen Vorstellungen auf die Lebensbereiche Einkommen, Entfaltungsmöglichkeiten und Gesundheit/Sicherheit. Er legt zur Kennzeichnung seine drei Markierungssteine auf die Anzeigenreihen der drei persönlichen Lebensbereiche. Zum Beispiel „Gelb“ startet beim Einkommen mit 75 Punkten, Entfaltungsmöglichkeiten mit 35 Punkten und Gesundheit/Sicherheit mit 40 Punkten (siehe Foto Seite 5).

TIP: Jeder spielt sich selbst. Beim Spielen nachdenken, welche Lebensbereiche **für Dich persönlich** besonders wichtig, wichtig oder weniger wichtig sind. Den kritischen roten Bereich sollte man auch beim Setzen meiden.

WÜRFELN UND AKTIONEN AUF SPIELFELDERN AUSFÜHREN

Vom Feld „Lebensbilanz“ (Startfeld) weg ziehen die Spielfiguren im Uhrzeigersinn über den Umlaufkurs. Der **Würfel** zeigt an, wieviel Felder die Figuren nach dem Wurf vorrücken dürfen. Der jüngste Spieler beginnt. Dann folgt sein linker Nachbar usw.

Die 31 Umlauffelder fordern **unterschiedliche Handlungen** bzw. ermöglichen **vielfältige Aktionen** der Spieler. Beim Betreten eines Umlauffeldes sind entweder



ANZEIGENREIHEN BEWEGEN

Bei fast jedem Spielzug auf dem Umlaufkurs verändert sich die Situation der Spielgesellschaft sowie des agierenden Spielers. Die Veränderungen werden in der Mitte des Spielfeldes auf den Anzeigenreihen festgehalten.

Die meisten Anweisungen in der Spielregel und auf den Karten fordern ein **Verschieben der Markierungspunkte** auf den Anzeigenreihen. Nach oben meint, daß die Zahl auf der Anzeigenreihe größer wird. Nach unten meint, daß die Zahl auf der Anzeigenreihe kleiner wird.

Beispiel

KLEINWAGEN (abgasarm)

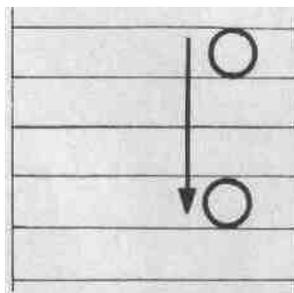
KAUFPREIS	15 Punkte
ENERGIEKOSTEN pro Umlaut	
Energie/Rohstoffreserven befinden sich in der Grünen und Gelben Zone	5 Punkte
Roten Zone	10 Punkte
ENTFALTUNGSMÖGLICHKEITEN +	5 Punkte
GESUNDHEIT/SICHERHEIT -	5 Punkte

Der Spieler bezahlt, indem er von seinem Einkommen laut Anzeiger „**Einkommen**“ den Kaufpreis abzieht.

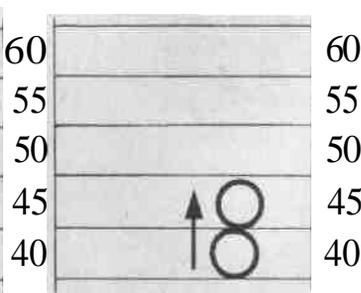
Gleichzeitig darf er auf seiner Anzeigenreihe "**Entfaltungsmöglichkeiten**" 5 Punkte nach oben, während er bei „**Gesundheit/Sicherheit**" 5 Punkte nach unten muß.

Die Energiekosten sind erst am Ende einer Runde (Rundenbilanz) zu bezahlen.

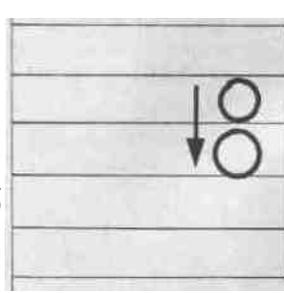
PERSONLICHE LEBENSBEDINGUNGEN



EINKOMMEN



ENTFALTUNGSMÖGLICHKEITEN



GESUNDHEIT/SICHERHEIT

ERKLÄRUNG DER EINZELNEN GRUPPEN VON SPIELFELDERN

BERUFSFELDER

Wie im richtigen Leben ist es auch im Spiel lebensbilanzmäßig wichtig, einen passenden Beruf zu finden. Im Spiel gibt es dazu folgende Möglichkeiten.

FACHARBEITER
BEAMTER
GESCHÄFTSINHABER
FINANZ-BERATER
AKADEMIKER



Der Spieler **kann** die auf dem Berufsfeld angebotene Stelle annehmen. **Voraussetzung:** Die Stelle ist noch oder wieder frei, d. h. die entsprechende Berufskarte liegt beim Fondsverwalter.

Schon berufstätige Spieler können beim Betreten eines Berufsfeldes ihren Beruf wieder wechseln.

Berufssuchende Spieler melden sich beim Arbeitsamt. Sie erhalten die Karte „Arbeitslosigkeit“.

ARBEITSLOSIGKEIT

Berufstätige Spieler werden arbeitslos. Sie tauschen daher ihre Berufskarte gegen die Karte „Arbeitslosigkeit“ ein.

Der Spieler **kann** die Chance zur Umschulung nutzen. **Voraussetzung:** Mindestens ein Beruf ist zur Zeit unbesetzt, d. h. Berufskarte befindet sich beim Fondsverwalter.

UMSCHULUNG

Umschulungskosten 15 Punkte

Nach Zahlung der Kosten ergreift der Spieler einen freien Beruf, indem er die entsprechende Berufskarte auswählt.

Der Spieler **kann** die Chance zur Weiterbildung nutzen. **Voraussetzung:** Er muß zur Zeit einen Beruf ausüben. Näheres siehe Karte „Weiterbildung“.

WEITERBILDUNG

Berufstätige Spieler können ihre Vollzeitbeschäftigung in eine Halbtags­tätigkeit umwandeln. Näheres siehe Karte „Teilzeitbeschäftigung“.

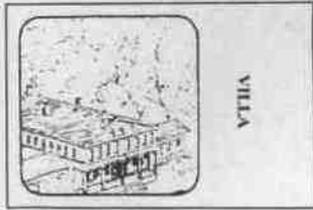
TEILZEIT

BESCHÄFTIGUNG

HÄUSER & KONSUM & GELDANLAGEFELDER

Wie im richtigen Leben ist es auch bei ÖKO lebensbilanzmäßig wichtig, sein schwer oder leicht verdientes Geld sinnvoll anzulegen oder auszugeben. Im Spiel gibt es dazu viele Gelegenheiten.

HÄUSER



SCHUTZBUNKER

VILLA
STADTHAUS
LANDHAUS

Der Spieler, der eines der Häuser betritt, **muß entweder** Miete an den Hausbesitzer bezahlen **oder kann** das Haus statt dessen vom Gesellschaftsfonds kaufen. Näheres siehe auf der entsprechenden Besitzkarte.

Einkommen Spieler



nach unten für

Gesellschaftsfond



nach oben für



Miete oder Anzahlung
des Hauses

KONSUM GELDANLAGE



Der Spieler, der die Felder „Konsum“ oder „Geldanlage“ betritt, **kann** unter den „Konsumgüter“ und den „Wertpapieren“, die auf den Konsumkarten und Geldanlagekarten zum Kauf angeboten werden, frei wählen. Näheres siehe „Konsumkarten“ und „Geldanlagekarten“.

Pro Konsumkarte bzw. Geldanlagekarte erhält der Gesellschaftsfonds 5 Punkte Steuer, indem er auf der Fondsanzeige nach oben rückt.

Einkommen Spieler

nach unten



Einkommen Finanz-Berater
Einkommen Geschäftsinhaber
(falls ein Spieler die Berufskarten hält)

nach oben



Gesellschaftsfonds

nach oben



ZUFALLSFELDER

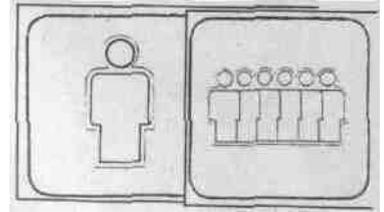
Wie im richtigen Leben kommt es auch im Spiel häufig anders als man denkt". Bei ÖKO sindes persönliche und gesellschaftliche Ereignisse, die die Lebenssituation des Spielers und das Spielgeschehen beeinflussen.

Der Spieler zieht eine Karte und liest diese seinen Mitspielern vor. Anschließend führt er die Anweisungen aus und legt die Karte wieder als unterste in den Stapel zurück.

Die **Individualkarte** hat meist nur für den Spieler, teilweise für bestimmte Gruppen Gültigkeit.

Die **Gesellschaftskarte** hat für die Gesellschaft (Rahmenbedingungen) bzw. für alle Spieler Gültigkeit.

INDIVIDUAL GESELLSCHAFT



Den Spieler trifft ein **unerwarteter Schicksalsschlag**. Er würfelt noch einmal. Bei Würfelzahl

- | | | |
|----------|--------------------------|------------|
| 1 oder 2 | Einkommen | —10 Punkte |
| 3 oder 4 | Entfaltungsmöglichkeiten | —10 Punkte |
| 5 oder 6 | Gesundheit/Sicherheit | —10 Punkte |

SCHICKSALSSCHLAG

Der Spieler **gewinnt im „Glücksspiel“**. Er würfelt noch einmal. Die Zahl, die er würfelt, mit 5 Punkten malgenommen, ergibt seinen Einkommengewinn.

GLÜCKSSPIEL

ATOMKRAFTWERKSFELD

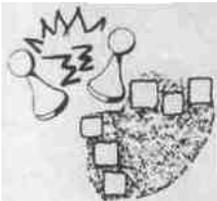
Wie in richtigen Leben trägt das „AKW“ zur Energieversorgung bei. Andererseits ist sein Betrieb mit erheblichen Risiken verbunden.

STÖRFALL

Immer wenn ein Spieler das Feld „Atomkraftwerk“ betritt, ereignet sich ein **Störfall**. Die Gesundheit des Spielers wird beeinträchtigt. Er rückt daher auf der Anzeigenreihe „**Gesundheit/Sicherheit**“ um **5 Punkte nach unten**.

GAU

Sobald ein nachfolgender Spieler auf das AKW zieht, sich also **zwei Spieler gleichzeitig** auf dem Feld „Atomkraftwerk“ befinden, kommt es zum **GAU = Größter anzunehmender Unfall. Daher Umwelt** **-20 Punkte**



Weitere Folgen für die Spieler:

ZONE 1 Radius 3 Felder

Die Zone 1 hat einen „Radius von 3 Spielfeldern“ um das Atomkraftwerk. Die dort stehenden **Spieler** sind **nicht mehr spielfähig** und müssen ausscheiden.

ZONE 2 Radius 4 bis 6 Felder

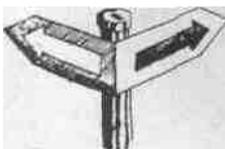
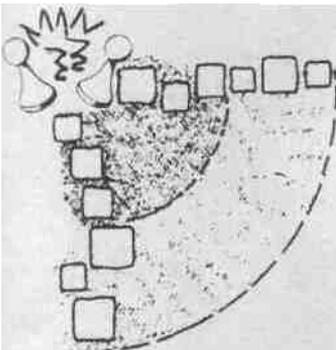
Die Zone hat einen Radius von 4 bis 6 Spielfeldern um das Atomkraftwerk. Die dort befindlichen **Spieler** erleiden **starke gesundheitliche Schädigungen** und rücken deshalb auf der Anzeigenreihe „**Gesundheit Sicherheit**“ um **20 Punkte nach unten**.

Zone 1 und 2 werden unbewohnbar. Die dort befindlichen Häuser und Arbeitsstellen werden zerstört. Die entsprechenden Besitz- und Berufskarten sind aus dem Spiel zu nehmen.

ZONE 3 Restliche Spielfelder

Die dort stehenden **Spieler** erleiden **erhebliche gesundheitliche Schädigungen** und rücken auf der Anzeigenreihe „**Gesundheit/Sicherheit**“ **10 Punkte nach unten**.

TIP: Spätestens wenn bereits ein Spieler auf dem AKW-Feld ausharrt und die Gefahr besteht, daß ein zweiter folgt, sollte das Risiko des weiteren Betriebs des AKW geprüft werden. Das Atomkraftwerk kann mit Hilfe einer Entscheidungskarte abgeschaltet werden.



GLOBALFELDER

Wie im richtigen Leben kann der einzelne die Gesellschaft nur begrenzt beeinflussen. Vielmehr führt das Zusammenwirken aller dazu, das sich unsere Lebensbedingungen ständig verändern. Bei ÖKO verändert das Betreten der Globalfelder die „Gesellschaftlichen Rahmenbedingungen“.

Ein Konjunkturaufschwung sorgt für „Wachstum“. Daher
Wachstum +5 Punkte

Gleichzeitig führt das **quantitative Wachstum** zu einem Sinken der Umweltqualität sowie der Energie/Rohstoffreserven. Daher

Umwelt -5 Punkte
Energie/Rohstoffreserven -5 Punkte

Der Spieler schädigt seine „Umwelt“. Daher
Umwelt -5 Punkte

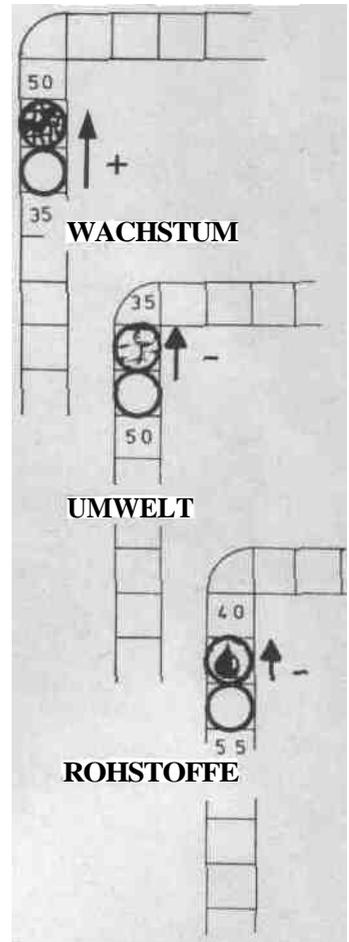
Danach würfelt der Spieler noch einmal.
Würfelt er eine **ungerade Zahl**, dann muß er **15 Punkte Geldstrafe** an den Gesellschaftsfonds zahlen.
Würfelt er eine **gerade Zahl**, so **bleibt er unentdeckt** und sein Vergehen für ihn folgenlos.

Es kommt zu einem **beschleunigten Rohstoffverbrauch**. Daher
Energie/Rohstoffreserven -5 Punkte

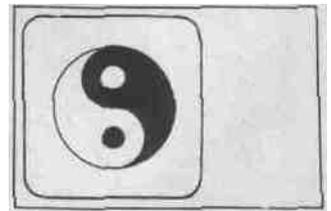
Der Spieler, der das Feld „**Lebensstil**“ betritt, zieht eine Karte „Lebensstil“ und liest diese seinen Mitspielern vor. Jede Karte enthält eine **Frage nach dem Lebensstil des Spielers**.

Die „wahrheitsgemäße“ Antwort des Spielers entscheidet, ob er
— die Karte wieder als unterste in den Stapel **zurücklegen muß** oder
— die Karte am oberen Rand des Spielfeldes **offen auslegen kann**.

Im zweiten Fall hat er zu einer stärker ökologisch orientierten Gesellschaft beigetragen. Wenn dies viele tun, so hat dies positive Auswirkungen auf die Qualität des Wachstums, auf die Umweltsituation und auf die Energie- und Rohstoffreserven.



LEBENSSTIL



GESELLSCHAFTLICHE RAHMENBEDINGUNGEN BEEINFLUSSEN

LEBENSSTIL MASSNAHMEN ENTSCHEIDUNGEN

Die Globalfelder bewirken, daß — wie im richtigen Leben — trendmäßig die Umweltsituation sowie die Energie- und Rohstoffreserven nach unten gehen. Die Spieler haben die Möglichkeit, mit Hilfe der Lebensstilkarten sowie der Maßnahme- und Entscheidungskarten gegen diesen Trend anzugehen.



SITUATION AUF AUSLEGEFELDERN FÜR LEBENSSTILKARTEN

Sobald mindestens **3 Lebensstilkarten** auf dem Auslagefeld **ausgelegt sind**, können diese für eine Verbesserung der „Gesellschaftlichen Rahmenbedingungen“ eingesetzt werden.

Die Spielermehrheit entscheidet, ob die Lebensstilkarten für die Verbesserung
der Umweltsituation
oder der Rohstoff- und Energiesituation
oder der Umstellung auf qualitatives Wachstum
eingesetzt werden sollen.

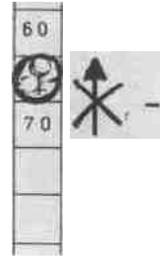
Die Entscheidung muß mit **einfacher Mehrheit** der Spieler getroffen werden.

Nach erfolgter Umstellung werden die dafür eingesetzten Lebensstilkarten vom Ablagefeld genommen und zur Seite gelegt.

3 Karten Einsatz: UMWELT

Das Umweltbewußtsein steigt so sehr, daß Umweltkriminalität bedeutungslos wird. Beim Betreten des Feldes „Umwelt“ findet dann **keine Verschlechterung der Anzeigenreihe „Umwelt“** und kein Umweltvergehen mehr statt.

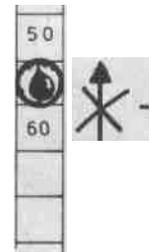
Zur Kennzeichnung legen die Spieler einen „Öko-Punkt“ auf das Feld „Umwelt“.



3 Karten Einsatz: ROHSTOFFE

Die Verschwendung von Energie- und Rohstoffen kann **eingedämmt** werden. Beim Betreten des Feldes „Rohstoffe“ findet dann **keine Verschlechterung der Anzeigenreihe „Energie/Rohstoffreserven“** mehr statt.

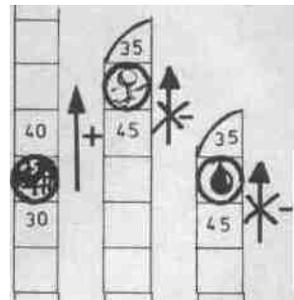
Zur Kennzeichnung legen die Spieler einen „Öko-Punkt“ auf das Feld „Rohstoffe“.



5 Karten Einsatz: WACHSTUM

Es gelingt ein Übergang vom quantitativen zum **qualitativen Wachstum**. Beim qualitativen Wachstum hat die Wirtschaftsentwicklung **keine negativen Folgen** mehr auf die Umweltsituation und für die Energie- und Rohstoffreserven. Trotz Wachstum beim Betreten des Spielfeldes „Wachstum“ bleiben dann also die **Anzeigenreihen „Umwelt“** und **„Energie/Rohstoffreserven“ konstant**.

Zur Kennzeichnung legen die Spieler einen „Öko-Punkt“ auf das Feld „Wachstum“.



MASSNAHMEKARTEN

Einsatz: 50 oder 100 Punkte aus dem Gesellschaftsfonds

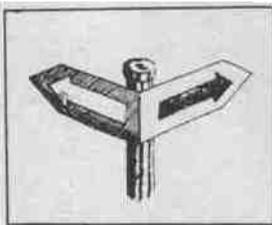


Sobald der Gesellschaftsfonds genügend Punkte besitzt, **kann jeder** der Spieler einen **Vorschlag zur Verbesserung der Lebensqualität** machen. Der vorschlagende Spieler wählt dazu aus dem Satz von Massnahmekarten eine Karte aus, um die Maßnahme bei seinen Mitspielern zur Abstimmung zu stellen. Maßnahmen müssen mit **einfacher Mehrheit** der Spieler getroffen werden.

Die **Kosten** der ausgewählten Maßnahme werden gezahlt, indem der Gesellschaftsfonds die entsprechende Punktezahl nach unten rückt. Jede Maßnahme kann nur einmal beschlossen werden. Die entsprechende Massnahmekarte wird deshalb nach erfolgter Maßnahme ausgesondert.

ENTSCHEIDUNGSKARTEN

Einsatz: maximal 2 Entscheidungen pro Umlauf möglich



Pro Umlauf der Spieler können zwei Entscheidungen getroffen werden. Ein neuer Umlauf beginnt, nachdem alle Spieler das Feld „Lebensbilanz“ überschritten und den Rundengewinner ermittelt haben. Die Entscheidungskarten enthalten **Vorschläge oder alternative Spiel (Lebens)Möglichkeiten**. Die Entscheidungen erfordern keine Mittel aus dem Gesellschaftsfonds, **Jeder** der Spieler **kann jederzeit** aus dem Satz Entscheidungskarten eine **Karte auswählen**, die er seinen Mitspielern zur Abstimmung vorschlagen will. Die Entscheidungen müssen mit **einfacher Mehrheit** der Spieler beschlossen werden. Die entsprechende Entscheidungskarte wird nach erfolgter Entscheidung ausgesondert.

TIP: Die Entscheidungs- und Massnahmekarten können zu jedem Zeitpunkt von den Spielern eingesehen werden.

RUNDENBILANZ ZIEHEN

Die Anzeigenfelder zeigen — in Abhängigkeit von Geschick und Glück der Spieler — immer den aktuellen Stand der Lebensbedingungen an. Dieser **aktuelle Stand** wird nach jeder Umrundung des Spielers in der **Rundenbilanz bewertet**.

Jedesmal, wenn ein Spieler das Feld „**Lebensbilanz**“ erreicht oder überschreitet, ist **seine** Umrundung abgeschlossen.

Dann führt er die folgenden Tätigkeiten in der **aufgeführten Reihenfolge** aus.

Der Spieler erhält für jeden seiner drei Lebensbereiche „Einkommen“, „Entfaltungsmöglichkeiten“, „Gesundheit/Sicherheit“, in denen seine Markierungspunkte im **kritischen roten Bereich (30 oder weniger Punkte)** der Anzeigenfelder stehen, einen **schwarzen Minuspunkt**.

Für die übrigen Lebensbereiche, in denen seine Markierungspunkte **oberhalb des kritischen Bereichs (35 und mehr Punkte)** stehen, setzt der Spieler **Rundenpunkte**.

Dies geschieht, indem er die schraffierten Rundenpunkte aus seinem Vorrat nimmt und auf die **Punktstaffeln mit den Ziffern 0 bis 100**, die jeweils rechts neben den „Persönlichen Anzeigenreihen“ liegen, ablegt.

Markiert wird der Punktstand, der beim Überschreiten des Lebensbilanzfeldes durch den Spieler vorliegt.

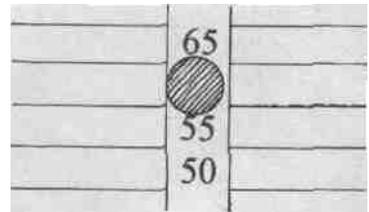
Die Rundenpunkte bleiben so lange auf den Punktstaffeln liegen, bis **alle Spieler** eine Umrundung abgeschlossen haben.



MINUSPUNKTE KASSIEREN



RUNDENPUNKTE SETZEN



EINKOMMEN VERDIENEN



Spieler mit Berufskarte und/oder Geldanlagekarte erhalten ihr **Einkommen**. Die Einkommenshöhe findet der Spieler auf seinen **Karten**. Die Einkommensauszahlung erfolgt, indem der Spieler auf der **Anzeigenreihe für Einkommen** seinen Markierungspunkt die entsprechende Punktezahl **nach oben rückt**. Gleichzeitig erhält der Gesellschaftsfonds die auf der Berufskarte angegebene Steuer ausgezahlt, indem er die entsprechende Punktezahl nach oben rückt.

Das höchste Einkommen auf der Anzeigenreihe beträgt **100 Punkte**. Darüber hinaus erzielt Einkommen ist an den Gesellschaftsfonds abzurufen. Dies geschieht, indem der Gesellschaftsfonds die entsprechende Punktezahl nach oben rückt.

KOSTEN BEZAHLEN



Spieler mit **Besitz- und Konsumkarten** bezahlen die dort aufgeführten **Kosten**. Die Zahlung erfolgt, indem der Spieler auf seiner Anzeigenreihe für Einkommen die entsprechende Punktezahl **nach unten rückt**.

UMWELTSITUATION KONTROLLIEREN



Rote Zone"

Die **Gesundheit** des Spielers wird beeinträchtigt

Gesundheit/Sicherheit —10 Punkte

Grüne Zone

Das **Wohlbefinden** des Spielers erhöht sich.

Gesundheit/Sicherheit +10 Punkte

ENERGIE/ROHSTOFF- RESERVEN KONTROLLIEREN



Falls sich die „Energie/Rohstoffreserven“ in der roten Zone befinden, muß eine **Rationierung von Energie und Rohstoffen** vorgenommen werden. Dies führt zu einer **Einschränkung der Entfaltungsmöglichkeiten** des Spielers. Er rückt daher auf der Anzeigenreihe für **Entfaltungsmöglichkeiten auf 25 Punkte** nach unten.

RUNDENGEWINNER ERMITTELN

Erst wenn alle Spieler eine Umrundung abgeschlossen haben, ermittelt der Fondsverwalter den „Rundengewinner“ in den einzelnen „Persönlichen Lebensbereichen“ „Einkommen“, „Entfaltungsmöglichkeiten“, „Gesundheit/Sicherheit“.

Die Spieler, deren Rundenpunkte auf den Punktestaffeln der einzelnen Lebensbereiche am höchsten platziert sind, erhalten je einen weißen Pluspunkt.

Sind die Rundenpunkte zweier oder mehrerer Spieler in einem Lebensbereich gleichhoch platziert, so erhält jeder dieser Spieler einen Pluspunkt.

Anschließend nehmen die Spieler ihre Rundenpunkte von den Punktestaffeln und bewahren sie auf bis zur nächsten Rundenbilanz.

SPIELLENDE

Spielende ist, wenn der erste Spieler 3,4 oder 5 Umrundungen — je nach Vereinbarung — zurückgelegt hat.

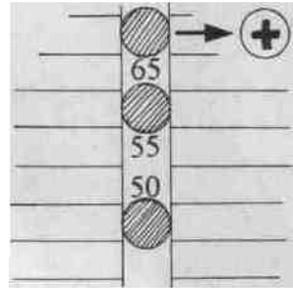
Danach verfahren die restlichen Spieler so, als ob sie ebenfalls das Feld „Lebensbilanz“ überschritten hätten. Die Spieler, deren Spielfiguren in den Anzeigenreihen im kritischen Bereich stehen, erhalten Minuspunkte. Die Spieler, deren Spielfiguren in den einzelnen persönlichen Lebensbereichen am höchsten platziert sind, erhalten Pluspunkte. Danach wird der Gewinner aller Runden ermittelt.

GESAMTGEWINNER ERMITTELN

Falls am Ende des Spieles wie zu Beginn quantitatives Wachstum vorherrscht, erhalten die Spieler mit Vermögen weitere Pluspunkte.

Die Spieler errechnen ihr Vermögen, indem sie die Kaufpreise ihrer Häuser-, Geldanlage- und Konsumkarten zusammenzählen.

Der Spieler mit dem meisten Vermögen erhält 3 Pluspunkte, der zweite 2 Pluspunkte, die übrigen Vermögensbesitzer je einen Pluspunkt.



Falls sich die Spielgesellschaft am Ende des Spieles bereits in der Phase des **qualitativen Wachstums** berindet, tritt das „materielle Denken“ in den Hintergrund. Es gibt daher **keine Pluspunkte für Vermögen**.

Gesamtgewinner ist, wer nach Abzug der Minuspunkte die meisten Pluspunkte hat.

Infos zu den anderen Spielen um Gesellschaft und Politik gibt's beim

ÖKO-SPIELE-VERLAG

Batterieweg 42 f

53424 Remagen

Weiterhin freut sich der Autor über Kritik, Verbesserungsvorschläge und Anregungen zum Spiel.