

Spiel- und Weltgeschehen

Jetzt haben Sie das **Eine-Welt-Spiel** gespielt. Sie haben dabei nachvollzogen, wie die gegenwärtige wirtschaftliche, soziale und politische Weltordnung funktioniert. Sicherlich haben Sie auch die Gefahren und Ungleichheiten des gegenwärtigen Weltsystems gespürt und – im Spiel – entsprechende Maßnahmen zur Verbesserung der Situation – alleine oder mit Ihren Mitspielern – getroffen.

Zum Schluß sollten Sie den Schritt vom Spiel in die Wirklichkeit wagen und fragen:

- In welchem Maß spiegelt das Spiel die Realität wieder?
- Wie können die kritischen Situationen, die im Spiel auftreten, in der Realität verhindert werden?
- Wie können die von Ihnen im Spiel vorgeschlagenen Maßnahmen in die Wirklichkeit umgesetzt werden?
- Was können wir tun, um eine friedliche und gerechte Entwicklung in der Welt zu unterstützen?

Das Spiel zeigt viele Zusammenhänge und Beziehungen auf, die für Personen, die sich mit der Thematik noch nicht beschäftigt haben, schwer nachvollziehbar sind.

Wer Lust hat, sich über die Hintergründe genau zu informieren, der kann im **La-eden**, bei dem er das Spiel erworben hat, oder direkt beim Autor

Öko-Vertrieb

Franz J. Scholles
Langentalstr. 18
6500 Mainz 1

ein **Begleitheft zum Preis von 5,80 DM** erwerben.

Weiterhin ist der Verfasser für Kritik, Verbesserungsvorschläge und Anregungen zum Spiel immer dankbar.

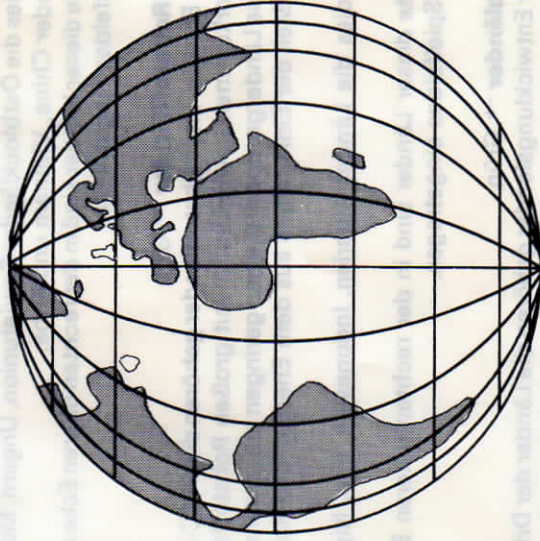
257018

EINE-WELT-SPIEL

von Franz J. Scholles

SPIELANLEITUNG

Ein Gesellschaftsspiel für 4 Spieler (Gruppen) ab 14 Jahren.



Inhalt

- 1 Weltkarte als Spielplan, 4 Datenkarten, 4 Maßnahmekarten,
- 24 Ereigniskarten, 12 Ressourcenkarten, 4 große Spielfiguren,
- 20 weiße Markierungssteine, 1 Stanzbogen mit 10 Einflußpunkten,
- 20 Friedenspunkte, 48 Maßnahmepunkte, 20 Plus-Punkten,
- 20 Minus-Punkten

Spielerrollen

Jeder Spieler (Gruppe) vertritt als Regierungschef eine der vier folgenden Ländergruppen. Die Spieler werden nicht mehr Margot, Peter oder Sandra genannt, sondern mit dem Namen ihrer Ländergruppe, die sie vertreten, zum Beispiel Regierungschef Industrieland, Regierungschef Entwicklungsland usw.

Industrielländer → Blau

Zur Gruppe der Industriestaaten gehören die Länder mit marktwirtschaftlichem Wirtschaftssystem und hohem Industrialisierungsgrad sowie hohem Einkommen.

Im Spiel sind dies die Länder Australien, Bundesrepublik Deutschland, Großbritannien, Japan, Kanada und USA.

Die Hauptstädte dieser Länder sind in der linken oberen Ecke und auf der Weltkarte des Spielfeldes eingetragen.

Sozialistische Länder → Rot

Zur Gruppe der sozialistischen Staaten gehören die zentralen Planwirtschaften in Osteuropa sowie in einzelnen Ländern der Dritten Welt. Diese Gruppe umfaßt sowohl Ostblockstaaten mit hohem Industrialisierungsgrad und hohem Einkommen als auch Länder der Dritten Welt mit niedrigem bzw. mittlerem Einkommen.

Im Spiel sind dies die Ostblockländer Sowjetunion, Ungarn, Mongolei sowie die Dritte Welt Länder China, Vietnam und Kuba.

Die Hauptstädte dieser Länder sind in der rechten oberen Ecke und auf der Weltkarte des Spielfeldes eingetragen.

Energie- und Rohstoffländer → Gelb

Zur Gruppe der Energie- und Rohstoffländer gehören die OPEC-Länder mit ihrem reichen Erdölvorkommen sowie Länder mit großen Rohstoffschätzen. Gleichzeitig weist diese Ländergruppe erst einen geringen Industrialisierungsgrad auf, so daß ein Großteil der Einkommen aus dem Energie- und Rohstoffverkauf erzielt wird.

Im Spiel sind dies die Länder Algerien, Indonesien, Iran, Nigeria und Saudi-Arabien.

Die Hauptstädte dieser Länder sind in der rechten unteren Ecke und auf der Weltkarte des Spielfeldes eingetragen.

Entwicklungsländer → Grün

Zur Gruppe der Entwicklungsländer gehören die Länder der Dritten Welt mit geringer oder beginnender Industrialisierung und niedrigem bis mittlerem Einkommen.

Im Spiel sind dies die Länder Indien und Tansania mit geringem Einkommen und die Länder Philippinen, Thailand, Ägypten, Brasilien und Argentinien mit mittlerem Einkommen.

Die Hauptstädte dieser Länder sind in der linken unteren Ecke und auf der Weltkarte des Spielfeldes eingetragen.

Vorbereitungen

Zu Beginn des Spieles wählen die Spieler aus, welche der vier Ländergruppen sie als Regierungschef vertreten wollen.

Falls sich die Spieler nicht einigen können, entscheidet der Viererwürfel.

Augenzahl 1 → Industrieländer

Augenzahl 2 → Sozialistische Länder

Augenzahl 3 → Energie- und Rohstoffländer

Augenzahl 4 → Entwicklungsländer

Jeder Regierungschef erhält eine **Datenkarte** seiner Ländergruppe. Auf der Datenkarte sind im einzelnen aufzeichnet:

Eine Kurzfassung der Regeln mit den **Handlungsmöglichkeiten**, die der Regierungschef **beim Besuch in den Hauptstädten** der vier verschiedenen Ländergruppen hat.

Die **Anzeigefelder** mit den Startpositionen der Ländergruppe in den **fünf Lebensbereichen** Wohlstand, Umweltsituation, Bevölkerung, Nahrungsmittel, Ressourcen

Ein Verzeichnis der **Tätigkeiten**, die der Regierungschef nach einer Weltumrundung in der **Rundenbilanz** auszuführen hat.
Ein **Punktefeld** zur Platzierung der **Einflußpunkte**, **Friedenspunkte**, **Minuspunkte**, **Pluspunkte**

8 Die Zahlen in den viereckigen Kästchen der Datenkarte geben an, auf welcher Seite des Regelheftes zusätzliche Informationen stehen.

Jeder Regierungschef erhält weiterhin eine **Maßnahmekarte** mit 25 Vorschlägen für Maßnahmen, aus denen er im Verlauf des Spieles geeignete Maßnahmen auswählen kann.

Die Regierungschefs sollten sich schon vor dem Spiel mit ihrer Datenkarte und Maßnahmekarte vertraut machen.

Vor dem ersten Spiel lösen die Spieler die verschiedenen Scheiben aus dem Stanzbogen.

Die sozialistischen Länder erhalten die **fünf großen roten Scheiben = Einflußpunkte**, die Industrieländer die **fünf großen blauen Scheiben = Einflußpunkte** und legen die Scheiben auf den markierten Feldern ihrer Datenkarte ab.

Alle Ländergruppen erhalten je **fünf Scheiben mit einer Taube = Friedenspunkte** in der Farbe ihrer Ländergruppe und legen diese auf den markierten Feldern ihrer Datenkarte ab.

Die Scheibe mit der Bezeichnung **„Hilfsfond“** dient zur Markierung des Punktestandes des Hilfsfonds auf der Weltkarte des Spielplanes.

Zu Beginn des Spieles hat der Hilfsfond ein Vermögen von 3 Punkten, so daß bei dieser Punktzahl die Scheibe abzulegen ist.

Die restlichen Punkte werden erst im späteren Verlauf des Spieles benötigt und deshalb zunächst in den Karten gelegt.

Die **24 Ereigniskarten (Zeitungsläser)** und die **12 Ressourcenkarten (Ölfeld)** werden getrennt gemischt und mit der Schriftseite nach unten auf die drei markierten Stellen der Weltkarte gelegt (12 Karten je Stapel).

Schließlich erhalten die Regierungschefs **eine große Spielfigur** in der Farbe ihrer Ländergruppe und **fünf weiße Markierungssteine**.

Die Markierungssteine setzen sie auf die markierten Startpositionen der Anzeigefelder der fünf Lebensbereiche.

Die große Spielfigur setzen die Regierungschefs auf die Hauptstadt, von der aus sie zur Weltumrundung starten.

Industrieländer	→	Washington
Sozialistische Länder	→	Moskau
Energie- und Rohstoffländer	→	Riad
Entwicklungsländer	→	Delhi

Spielzweck

Jeder der Regierungschefs (Spieler) begibt sich auf eine Weltumrundung, um eine **größtmögliche Lebensqualität** für seine Ländergruppe und / oder die gesamte Welt zu erreichen.

Die Lebensqualität jeder Ländergruppe ist abhängig von den fünf Lebensbereichen:

Wohlstand

Das Wohlstandsziel erfordert

- Wachstum des Brutto sozialproduktes
- Soziale Gerechtigkeit
- Grundbedürfnisbefriedigung
- Vollbeschäftigung
- Möglichkeit der Teilnahme am gesellschaftlichen Leben

Umweltsituation

→ Gesunder Lebensraum, Wasser, Luft und Natur

Bevölkerung

→ Bevölkerungsentwicklung, Geburtenrate, Sterberate

Nahrungsmittel

→ Versorgung mit Lebensmitteln aus Landwirtschaft und Fischerei

Ressourcen

→ Versorgung mit Rohstoffen, Energie, Wasser und Wäldern

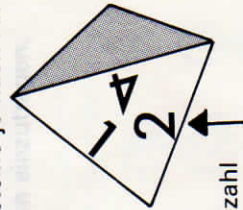
Spielverlauf

Das Spiel entwickelt sich vor allem in den Hauptstädten der Weltkarte. Von den Startpositionen aus bewegen sich die Regierungschefs im Uhrzeigersinn entlang ihrer **festgelegten Reiseroute**. Jeder Regierungschef folgt der Strecke in der Farbe seiner Ländergruppe.

Der Viererwürfel zeigt an, bis zu welchen Hauptstädten die einzelnen Regierungschefs vorrücken können. Der Vertreter der Industrieländer beginnt, dann folgt sein linker Nachbar usw.

Während der Weltumrundung verändert sich die Situation der verschiedenen Lebensbereiche in den Ländergruppen durch unerwartete Ereignisse, Konflikte, Verhandlungen, Aktionen und Handelsbeziehungen der Regierungschefs ständig.

Die **Veränderungen werden auf der Datenkarte auf den Anzeigefeldern der fünf Lebensbereiche festgehalten**, indem die Markierungssteine je nach Anweisung nach oben oder unten gezogen werden.



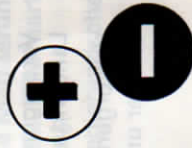
gültige Augenzahl

Rundenbilanz

Die Anzeigfelder der Lebensbereiche zeigen – in Abhängigkeit vom Geschick und Glück der Regierungschefs – immer den aktuellen Stand der Lebensbedingungen der jeweiligen Ländergruppe an. Dieser **aktuelle Stand** wird nach jeder Weltumrundung in der Rundenbilanz bewertet.

Jedesmal wenn ein Regierungschef die Hauptstadt, von der aus er gestartet ist, erreicht oder überschreitet, ist eine Weltumrundung abgeschlossen. Dann muß er die in seiner Datenkarte unter der Bezeichnung **Rundenbilanz** aufgeführten Tätigkeiten ausführen. Bei geschickter Regierungsführung erhält er **Plus-Punkte**, bei einer Verschlechterung der Situation seiner Länder **Minus-Punkte**. Die Plus- und Minuspunkte entnimmt der Spieler aus dem Vorrat im Karton und legt sie auf die markierten Stellen seiner Datenkarte.

Weiterhin wirken sich bestehende **Ungleichgewichte** bei der Nahrungsmittel-, Energie- und Rohstoffversorgung sowie eine übermäßige **Belastung der Umwelt** negativ auf einzelne Lebensbereiche der Ländergruppen aus. Entsprechend sind die **Markierungssteine** in den betroffenen Lebensbereichen **nach unten zu verschieben**.



Gewinner des Spiels

Spielende ist, wenn der erste Spieler 2,3 oder 4 Weltumrundungen – je nach Vereinbarung – zurückgelegt hat.

Danach verfahren die restlichen Spieler so, als ob sie ebenfalls ihre Weltumrundung abgeschlossen hätten und erstellen ihre Rundenbilanz.

Nach dieser letzten Rundenbilanz aller Regierungschefs wird der erfolgreichste Regierungschef (Gewinner des Spiels) ermittelt. Gewinner ist, wer nach Abzug der Minus-Punkte die meisten Plus-Punkte hat.

Handlungsmöglichkeiten der Regierungschefs beim Besuch in den Hauptstädten

Die Möglichkeiten, die die Regierungschefs beim Besuch in den Hauptstädten der vier Ländergruppen haben, sind auf der Datenkarte der Spieler genannt.

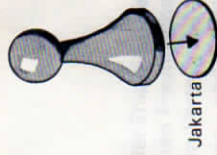
Maßnahmen treffen

Jedesmal wenn ein Regierungschef eine **Hauptstadt seiner eigenen Ländergruppe** besucht, kann er eine Maßnahme treffen.

Beispiel Regierungschef der Industrieländer besucht Bonn.

Industrieländer und sozialistische Länder können auch beim Eintreffen in **Hauptstädten, die zu ihrem Einflußgebiet gehören**, d. h. auf denen ein Einflußpunkt von ihnen gesetzt ist, Maßnahmen ergreifen.

Beispiel Regierungschef der Industrieländer besucht in der zweiten Runde Jakarta, wo er in der ersten Runde einen blauen Einflußpunkt setzen konnte (siehe Seite 10 = Einflußpunkte setzen).



Jede Maßnahme dient der Verbesserung einzelner Lebensbereiche der Ländergruppen. Sie wird aus den insgesamt 25 Maßnahmen, die auf der **Maßnahmenkarte** vorgeschlagen werden, ausgewählt.

Jede Maßnahme kann nur einmal beschlossen werden. Der Spieler entnimmt daher aus dem Karton eine kleine Scheibe in der Farbe seiner Ländergruppe und legt diesen **Maßnahmepunkt** zur Markierung auf den farbigen Kreis der Maßnahme, die er gerade ausgewählt hat.

Es ist wichtig, daß die Spieler über die Maßnahmen nachdenken und diskutieren. Nur so ist es möglich, sich eine Meinung zu bilden, wie eine neue, lebenswertere Welt aussehen könnte.

Wer eigene Maßnahmen vorschlagen möchte, findet auf der Rückseite seiner Maßnahmekarte Platz, um seine Vorschläge für Maßnahmen einzutragen.

Handels- und Zahlungsbeziehungen abwickeln

Handelsbeziehungen und Wohlstandszahlungen zwischen zwei Ländergruppen entstehen in folgenden Fällen:

- Einkauf / Verkauf von Nahrungsmitteln
- Einkauf / Verkauf von Energie und Rohstoffen
- Gewährung von Entwicklungshilfe und Freundschaftshilfe
- Austausch von Wohlstandspunkten

Bei allen Handels- und Zahlungsbeziehungen findet weltweit ein Austausch statt, so daß sich die Punktebewegungen insgesamt ausgleichen.

Beispiel Der Regierungschef der Entwicklungsländer besucht Washington. Er kauft dort Nahrungsmittel von den Industrieländern.



Entwicklungsländer Nahrungsmittel Wohlstand	+ 1 Punkt - 1 Punkt	Industrieländer Nahrungsmittel Wohlstand	- 1 Punkt + 1 Punkt
---	------------------------	--	------------------------

Die Entwicklungsländer rücken ihren Markierungsstein bei ihrem Lebensbereich **Nahrungsmittel** einen Punkt **nach oben**, bei ihrem Lebensbereich **Wohlstand** einen Punkt **nach unten**.

Die Industrieländer verfahren umgekehrt.

Freundschaftsverträge abschließen

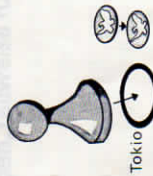
Alle Regierungschefs können bei einem Besuch in einer Hauptstadt, die nicht zur eigenen Ländergruppe gehört, mit dem besuchten Land einen Freundschaftsvertrag abschließen.

Voraussetzung Die Regierungschefs beider Ländergruppen müssen dem Freundschaftsvertrag zustimmen.

Mit Abschluß des Freundschaftsvertrages tritt die Ländergruppe mit dem **zur Zeit** größeren Wohlstand einen Wohlstandspunkt an den ärmeren Partner ab.

Wohlhabende Ländergruppe Wohlstand	- 1 Punkt	Ärmere Ländergruppe Wohlstand	+ 1 Punkt
---------------------------------------	-----------	----------------------------------	-----------

Zur Markierung der Freundschaft nimmt der Regierungschef der besuchenden Ländergruppe einen **Friedenspunkt** von seiner Datenkarte und legt ihn auf den Kreis mit der Friedenstaube seiner Länderfarbe neben der besuchten Hauptstadt.



Beispiel Der Regierungschef der Energie- und Rohstoffländer besucht Tokio und bietet den Industrieländern einen Freundschaftsvertrag an. Der Regierungschef der Industrieländer stimmt dem Vertrag zu.

Der Regierungschef der Energie- und Rohstoffländer legt zur Markierung der Freundschaft einen **Friedenspunkt** auf den gelben Kreis mit der Taube neben der Hauptstadt Tokio.

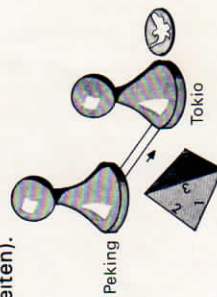
Industrieländer Wohlstand	12 Punkte	Energie- und Rohstoffländer Wohlstand	9 Punkte
Die Industrieländer müssen einen Wohlstandspunkt an die Energie- und Rohstoffländer abgeben.	- 1 Punkt	Wohlstand	+ 1 Punkt

Vorteil der Freundschaftsverträge

In den Hauptstädten, mit denen ein Freundschaftsvertrag abgeschlossen wurde, ist ein Konflikt (Krieg) ausgeschlossen.

Beispiel Der Regierungschef der Energie- und Rohstoffländer befindet sich gerade in Tokio. Der Regierungschef der Industrieländer ist am Zug und würfelt eine 'Eins' und zieht ebenfalls nach Tokio.

Dies würde den Ausbruch eines Regionalkrieges bedeuten, wenn die beiden Regierungschefs nicht schon in der vorhergehenden Runde einen Freundschaftsvertrag abgeschlossen hätten (siehe Seite 15 = Konfliktmöglichkeiten).



Einflusspunkte setzen

Industrieländer und sozialistische Länder können beim Besuch von Hauptstädten der Energie- und Rohstoffländer oder Entwicklungsländer Einflusspunkte setzen, wenn sie **vorher** einer Maßnahme zustimmen, die das besuchte Land vorschlägt.

Zur Markierung des Einflußgebietes nehmen die Industrieländer einen **blauen Einflusspunkt**, die sozialistischen Länder einen **roten Einflusspunkt** von ihrer Datenbank und legen diesen **auf die entsprechende Hauptstadt** auf der Weltkarte.

Beispiel Regierungschef der Industrieländer besucht Jakarta. Er kann nun in dieser Hauptstadt eines Energie- und Rohstofflandes einen blauen Einflusspunkt setzen.

Zuvor muß er – um Einfluß zu gewinnen – einer Maßnahme des Regierungschefs der Energie- und Rohstoffländer zustimmen.



Vorteil für sozialistische Länder und Industrieländer

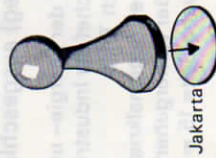
Beide Ländergruppen können beim späteren Besuch in ihren Einflußgebieten – genauso wie in ihren eigenen Hauptstädten – **Maßnahmen treffen**.

Beispiel In Zukunft kann der Regierungschef der Industrieländer beim Besuch in Jakarta eine Maßnahme für seine Ländergruppe treffen.

Nachteil für Energie- und Rohstoffländer und Entwicklungsländer

Beide Ländergruppen können beim Besuch in ihren von den beiden anderen Ländergruppen beeinflusstesten Hauptstädten eine **Maßnahme nur mit Zustimmung der einflussnehmenden Ländergruppe treffen**, d. h. die Industrieländer und die sozialistischen Länder haben in ihren Einflußgebieten ein **Vetorecht**.

Beispiel Regierungschef der Energie- und Rohstoffländer besucht Jakarta, welches nun Einflußgebiet der Industrieländer ist. Er kann ohne das Einverständnis der Industrieländer keine Maßnahme treffen.



Ereignis- und Ressourcenkarten

Bei ihrer Weltumrundung treffen die Regierungschefs auf **Ereignis- und Ressourcenfelder**.



Ressourcenkarte

Die Ressourcenkarten informieren über **Veränderungen bei unseren natürlichen Reichtümern** (Hilfsquellen) wie Energie, Rohstoffen, Wasser, Waldbestände und Fischgründe.

Der Regierungschef zieht eine Ressourcenkarte und liest sie seinen Mitspielern vor. Danach legt er die Karte wieder als unterste in den Stapel zurück.

Die Ereignisse haben teilweise nur für bestimmte Ländergruppen, teilweise für alle Länder Gültigkeit.



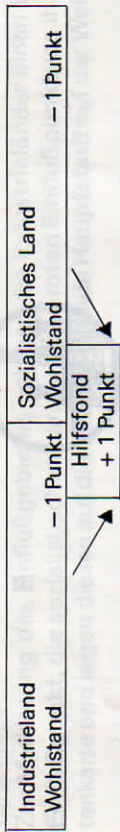
Ereigniskarte

Der Regierungschef zieht eine Ereigniskarte und liest sie seinen Mitspielern vor. Danach legt er die Karte wieder als unterste in den Stapel zurück.

Die Ereignisse haben teilweise nur für bestimmte Ländergruppen, teilweise für alle Länder Gültigkeit.

Hilfsfond

Industrielländer und sozialistische Länder, die bei ihrer Weltumrundung das Ereignisfeld auf der rechten unteren Seite des Spielfeldes erreichen, müssen außerdem einen Wohlstandspunkt an den Hilfsfond abführen.



Beispiel Der Regierungschef der Industrieländer betritt das rechte untere Ereignisfeld.

Die Industrieländer rücken ihren Markierungsstein bei ihrem Lebensbereich Wohlstand einen Punkt nach unten. Gleichzeitig rückt die Scheibe mit der Bezeichnung »Hilfsfond« einen Punkt nach oben.

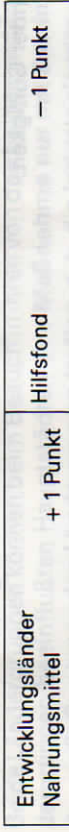
Hilfsfond

Der Hilfsfond sammelt als gemeinsame Bank aller Ländergruppen Gelder, um in Schwierigkeiten geratenen Ländern helfen zu können.

Alle Regierungschefs können, sobald sie am Zug sind, einen Antrag auf Hilfe für einen ihrer Lebensbereiche an den Hilfsfond stellen. Sie müssen ihren Antrag möglichst gut begründen, um mindestens einen Regierungschef eines anderen Landes zu überzeugen.

Wenn ein Regierungschef dem Antragsteller zustimmt, ist der Antrag angenommen und der Antragsteller erhält einen Punkt aus dem Hilfsfond. Er kann diesen Punkt für einen beliebigen Lebensbereich seiner Ländergruppe einsetzen.

Beispiel Die Entwicklungsländer haben nicht genügend Nahrungsmittel für eine ausreichende Ernährung ihrer Bevölkerung. Ihr Regierungschef stellt einen Antrag auf Nahrungsmittelhilfe, der von den Industrieländern akzeptiert wird.

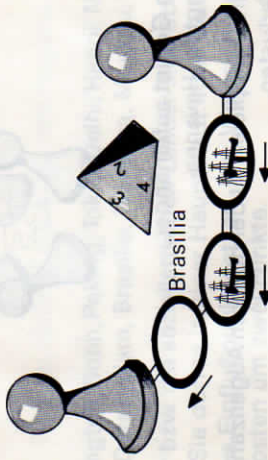


Die Entwicklungsländer rücken ihren Markierungsstein bei ihrem Lebensbereich Nahrungsmittel einen Punkt nach oben. Gleichzeitig rückt die Scheibe mit der Bezeichnung »Hilfsfond« einen Punkt nach unten.

Konfliktmöglichkeiten während der Reise der Regierungschefs

Bei den Weltumrundungen kommt es immer dann zu Konflikten, wenn zwei Regierungschefs dieselbe Hauptstadt zur gleichen Zeit besuchen und dort zusammenstoßen.

Beispiel Der Vertreter der sozialistischen Länder befindet sich gerade in Havanna. Der Regierungschef der Industrieländer ist am Zug und würfelt eine vier. Er zieht nun von dem Ereignisfeld nach Havanna. Dort stoßen die beiden Regierungschefs der großen Einflußbereiche zusammen. Es kommt zum Atomkrieg.



Die Konflikte (Kriege) sind grundsätzlich für alle beteiligten Ländergruppen ungünstig.

Ein Konflikt kann jedoch durch zwei Maßnahmen vermieden werden.

Freundschaftsvertrag

In Hauptstädten, mit denen bei früheren Weltreisen ein Freundschaftsvertrag abgeschlossen wurde, ist ein Konflikt ausgeschlossen (siehe Seite 9).

Beispiel Die Industrieländer haben einen Freundschaftsvertrag mit Havanna, d. h. ein blauer Friedenspunkt ist in Havanna gesetzt.

Würfelverzicht

Der Regierungschef, der gerade am Zug ist, verzichtet auf Würfeln, bis die Gefahr eines Zusammenstoßes vorüber ist.

Beispiel Die Industrieländer verzichten auf Würfeln und damit auf ein Weiterziehen ihrer Spielfigur.

In der nächsten Runde hat der Vertreter der sozialistischen Länder Havanna bereits wieder verlassen, so daß dort die Gefahr eines Zusammenstoßes mit den westlichen Industrieländern beseitigt ist.

Folgende Zusammenstöße (Kriege) sind möglich

Ost-West-Konflikte

Atomkrieg

Industrielländer

→ und ←

Sozialistische Länder



treffen auf **eigenem Gebiet** aufeinander.

Hauptstädte Washington, Havanna

Beide Spieler würfeln. Der Spieler mit der höheren Augenzahl gewinnt und überlebt unter großen Verlusten.

Der Verlierer muß ausscheiden. Seine Ländergruppe wird unbewohnbar. Eine Reisediplomatie ist nicht mehr möglich. Das Spiel ist damit zu Ende.

Bei gleicher Augenzahl werden alle Ländergruppen zerstört, ohne daß für einen Regierungschef eine Überlebenschance besteht.

Stellvertreterkrieg

Industrielländer

→ und ←

Sozialistische Länder



treffen auf **fremdem Gebiet** aufeinander.

Hauptstadt Jakarta

Beide Spieler würfeln. Der Spieler mit der höheren Augenzahl gewinnt und erhält ein Einflußgebiet des Mitspielers nach seiner Wahl.

Bei gleicher Augenzahl endet der Konflikt ohne Entscheidung. Unabhängig vom Würfel(Kriegs)ausgang sinkt der Wohlstand beider Kriegsteilnehmer wegen der Kriegskosten um zwei Punkte.

Industrielländer Wohlstand	- 2 Punkte	Sozialistische Länder Wohlstand	- 2 Punkte
-------------------------------	------------	------------------------------------	------------

Nord-Süd-Konflikte

Regionalkrieg

Industrielländer oder
Sozialistische Länder

→ treffen ←

Entwicklungsländer oder
Energie- und Rohstoffländer



Hauptstädte Washington, Bonn, Peking, Tokio, Delhi, Hanoi, Manila, Jakarta, Canberra, Daressalam, Brasilia, Havanna, Moskau, Riad

Die Industrielländer bzw. die sozialistischen Länder sind überlegen und gewinnen ohne würfeln. Sie dürfen in einer Hauptstadt ihrer Wahl der unterlegenen Landesgruppe einen Einflußpunkt setzen. Der Wohlstand des Verlierers sinkt wegen der Kriegskosten um zwei Punkte.

Entwicklungsländer Wohlstand	- 2 Punkte	Energie- und Rohstoffländer Wohlstand	- 2 Punkte
---------------------------------	------------	--	------------

Süd-Süd-Konflikte

Regionalkrieg

Entwicklungsländer

→ treffen ←

Energie- und Rohstoffländer



Hauptstädte Washington, Riad, Brasilia, Lagos, Manila, Daressalam

Beide Spieler würfeln. Der Spieler mit der höheren Augenzahl gewinnt. Der Verlierer muß die Kriegskosten für beide Ländergruppen bezahlen.

Wohlstand Verlierer	- 4 Punkte
---------------------	------------

Bei gleicher Augenzahl endet der Konflikt ohne Entscheidung. Der Wohlstand beider Kriegsteilnehmer sinkt dann wegen der Kriegskosten um zwei Punkte.

Entwicklungsländer Wohlstand	- 2 Punkte	Energie- und Rohstoffländer Wohlstand	- 2 Punkte
---------------------------------	------------	--	------------