



Spielanleitung

MONDOPOLY

BAUERNLEBEN IN DER DRITTEN WELT

Ein spannendes Spiel für Erwachsene und Jugendliche ab 12 Jahren
 Herausgeber für die Deutsche Schweiz:
 Erklärung von Bern und terre des hommes schweiz



Erklärung von Bern – Verein für eine solidarische Entwicklung

«Es kommt weniger darauf an, mehr zu geben, als weniger zu nehmen» – dies ist ein Grundsatz der Erklärung von Bern. Sie führt daher keine Entwicklungsprojekte in der Dritten Welt durch, sondern sie versucht, die Öffentlichkeit für die nötigen Veränderungen hier in der Schweiz zu gewinnen. Eine sinnvolle Entwicklung in der Dritten Welt setzt ein Umdenken bei uns voraus.

Hier setzt die Erklärung von Bern den Hebel an. Sie analysiert die bestehenden Missstände – zum Beispiel schweizerische Mammutprojekte in der Dritten Welt oder Fluchtgelder aus Elendsstaaten auf Schweizer Bankkonten – und zeigt mögliche Alternativen auf: zum Beispiel beim kritischen Konsumieren oder bei der Ausgestaltung einer gerechteren Wirtschaftsordnung. Die Erklärung von Bern informiert in Schulen, in den Medien, an Tagungen oder Kirchgemeinden. «Jute statt Plastik», «Hunger ist ein Skandal» oder «Gesund-Gerecht-Solidarisch» sind Beispiele für ihre Informationskampagnen.

Die Erklärung von Bern ist ein Verein mit mehreren tausend Mitgliedern. Der Verein ist konfessionell und politisch unabhängig. Er finanziert seine Sekretariate in Zürich und Lausanne mit Mitgliederbeiträgen (Fr. 25.–) und vor allem mit Spenden. «Erklärung von Bern» war ursprünglich der Name eines Manifestes, das protestantische Theologen lancierten und das die Unterzeichnenden verpflichtete, 3% ihres Einkommens für die Entwicklungshilfe zu leisten. Fünfmal im Jahr erscheint der Rundbrief «Solidarische Entwicklung» mit einer umfangreichen Dokumentation zu einem entwicklungspolitischen Thema.

Spielkonzeption und Fotos:
Groupe de Carouge de la Déclaration de Berne
Die französische Fassung erschien im Winter 1985

Deutsche Fassung: Ruedi Epple, Hanspeter Schmid, Elisa Fuchs
Koordination und Bearbeitung: René Wanner
Grafik: Roland Pasquier, Viktor Näf
Satz: focus-Satzservice, Zürich
Herstellung: Hürzeler AG, Regensdorf
Piero & Gianni, Torino

Herausgeber:
Erklärung von Bern, Quellenstr. 25, 8005 Zürich, Tel. 01/42 64 34
terre des hommes Schweiz, Jungstr. 36, 4056 Basel,
Tel. 061/44 35 00

2. Auflage: 4.–6. Tausend, 1987

© Copyright Erklärung von Bern / Déclaration de Berne 1986

Talon

Schicken Sie mir bitte

- Ihr Dossier «Peru»
- Weitere Informationen über «terre des hommes schweiz»
- Weitere Informationen über die «Erklärung von Bern»
- Einen weiteren Block mit «Ertragsblättern» für Mondopoly
- _____
- _____

Bitte Zutreffendes ankreuzen und einsenden an:
terre des hommes schweiz, Jungstrasse 36, 4056 Basel
oder Erklärung von Bern, Quellenstrasse 25, 8005 Zürich.

terre des hommes schweiz

terre des hommes schweiz ist ein kleines Entwicklungshilfswerk. Sie unterstützt notleidende Kinder in der Dritten Welt in einer Weise, die auch Eltern, Grossfamilien oder Dorfgemeinschaften einbezieht. Sie leistet Informationsarbeit über die Ursachen von Unter- und Fehlentwicklung und setzt sich in Zusammenarbeit mit andern Hilfswerken und entwicklungspolitischen Organisationen für gerechtere und solidarische Beziehungen der Schweiz zur Dritten Welt ein.

terre des hommes schweiz unterhält über 60 Entwicklungsprojekte in 10 Projektländern. Weil sie dabei die kulturellen und sozialen Gegebenheiten eines Landes respektieren will, verzichtet sie auf die Entsendung von Experten und finanziert ausschliesslich Projekte, die von den Betroffenen selbst vorgeschlagen und durchgeführt werden.

Zehn Prozent der Ausgaben für Projekte in der Dritten Welt wendet terre des hommes schweiz für die Informationsarbeit in der Schweiz auf.

terre des hommes schweiz ist als Verein organisiert, in dem jedefrau und jedermann mitmachen, mitreden und mitentscheiden kann. In Zürich, Basel, Luzern, Bern und Baden gibt es Arbeitsgruppen von terre des hommes schweiz, welche die Arbeit in die Städte und Regionen tragen und sie gleichzeitig bekannt machen. Viermal im Jahr veröffentlicht terre des hommes schweiz eine Spenderzeitschrift. Für interessierte Leute hält sie zudem umfangreiche Dossiers bereit, die über die Situation in den Projektländern und die Projekte von terre des hommes schweiz oder über bestimmte Sachprobleme orientieren.

Mondopoly

Für 2 bis 6 Spielende ab 12 Jahren. Wenn mehr teilnehmen wollen, können Zweiergruppen gebildet werden. Je mehr mitmachen, desto spannender ist das Spiel.

Inhalt der Spielschachtel:

- 1 Spielbrett mit 32 Spielfeldern
- 64 grüne «Ereigniskarten»
- 24 rote «Ereigniskarten»
- 6 Spielfiguren
- 1 Würfel
- 40 braune «Felderkarten»
- 15 «Meerschweinchenkarten»
- 15 «Hühnerkarten»
- 150 10-Inti-Noten
- 130 50-Inti-Noten
- 120 100-Inti-Noten
- 40 500-Inti-Noten
- 1 Block mit 30 Ertragsblättern
- 1 Spielanleitung mit Erläuterungen zu den Bildfeldern des Spielbretts
- 1 Tabelle «Ertrag aus Ackerbau- und Viehwirtschaft»

Weitere Blocks mit Ertragsblättern können unter folgender Adresse bezogen werden: terre des hommes schweiz, Jungstrasse 36, 4056 Basel, 061/44 35 00.



Ziel und kurze Beschreibung des Spiels

Die Spielenden sind peruanische Bauersleute. Sie erhalten zu Beginn des Spiels je 5 Felder, die sie auf die bestmögliche Art bebauen. Das Ziel besteht darin, vom Ertrag der Felder zu leben und wenn möglich Gewinn zu machen.

Jede Spielrunde auf dem Spielbrett entspricht einem Jahr im Leben der Bauersleute. Zu Beginn jedes Jahres, d.h. vor jeder Spielrunde, müssen die Spielenden entscheiden, wie sie ihre Felder nutzen wollen. Sie können wählen zwischen Viehwirtschaft und dem Anbau von Bananen, Kaffee, Baumwolle und Mischkulturen, d.h. von Produkten für den täglichen Eigenbedarf und den lokalen Markt, wie z.B. Reis, Kartoffeln, Bohnen, Mais und Soja. Danach würfelt eine Spielerin oder ein Spieler das Klima des Jahres aus. Je nach der gewürfelten Zahl ist es trocken, normal oder feucht. Das Klima beeinflusst den Ertrag der verschiedenen Kulturen und der Viehwirtschaft.

Die Spielenden würfeln nun abwechselungsweise und durchlaufen mit ihren Spielfiguren die 32 Spielfelder des Spielbretts. Unterwegs stossen sie auf günstige und ungünstige Ereignisse. Diese beeinflussen ihren Alltag und den Ertrag ihres Landes.

Am Ende jedes Jahres, d.h. am Schluss jeder Spielrunde, machen alle Spielenden eine Abrechnung und vergleichen ihre Erträge und die Lebenshaltungskosten.



Mondopoly ist ein Spiel, das sich variieren lässt. Die Spielenden können neue Sachen erfinden. So können sich z.B. während des Spiels zwei oder mehrere Spieler gegenseitig aushelfen oder ihre Felder gemeinsam bebauen und die Erträge teilen. Oder sie können eine «Krankenkasse» gründen. Oder... Bestimmt gibt es noch viele weitere Erfindungen und Variationen.

Doch beginnen wir vorerst einmal mit den Grundregeln von Mondopoly:

Spielfeld 14 Dein Dorf braucht ein Wasserreservoir. Du hast die Wahl: Entweder hilfst Du beim Bau mit, setzt 2 Runden aus und fährst dann auf Feld **18** weiter, oder Du machst nicht mit und spielst normal weiter.

Spielfeld 16 Eine schreckliche Dürre sucht Deine Region heim. Du verlierst die Hälfte Deines Jahresertrags. Die internationale Hilfe kann wenigstens Dein Existenzminimum sichern, falls Du die grüne Karte «Internationale Hilfe» besitzt.

Spielfeld 20 Du verbringst den Sonntag in der Kneipe und trinkst Alkohol. Das kostet Dich 100 Inti. Dieses Spielfeld betrifft nur männliche Mitspieler.

Spielfeld 22 Deine Verwandten und Freunde helfen Dir bei der Ernte, so dass nichts verloren geht. Du verdienst dadurch 200 Inti mehr und bekommst den entsprechenden Betrag von der Bank.

Spielfeld 24 In Deiner Gegend wird eine landwirtschaftliche Genossenschaft gegründet. Du hast die Wahl: Entweder Du wirst Mitglied der Genossenschaft und nimmst an deren Versammlungen, Ausbildungskursen und Gemeinschaftsarbeiten teil. In diesem Fall setzt Du 2 Runden aus und machst dann beim Feld **28** weiter. Oder Du wirst nicht Mitglied der Genossenschaft und fährst normal weiter.

Spielfeld 26 Du wirst überfallen und musst die Hälfte Deines Bargeldes und die Hälfte Deiner Kleintierbestände abliefern.

Achtung! Beim vierten Überfall, d.h. wenn Du zum vierten Mal auf dieses Spielfeld kommst, weigerst Du Dich, Deinen Besitz herauszugeben. Du wirst erbarmungslos ermordet und scheidest aus dem Spiel aus.

Bemerkung: Mache jedesmal, wenn Du auf dieses Feld kommst, an der dafür vorgesehenen Stelle auf dem Ertragsblatt ein Kreuz.

Spielfeld 29 Als Du in die Stadt gehst, triffst Du auf dem Weg einen befreundeten Lastwagenfahrer, der Dich mitnimmt: 3 Spielfelder vorrücken.

Ende des Spiels

Die Spielenden vereinbaren zu Beginn des Spiels gemeinsam, wann das Spiel enden soll. Es kann z.B. nach 5 oder 6 Jahren (Spielrunden) beendet werden oder beispielsweise dann, wenn zwei der Spielenden ausgeschieden sind.

Um den Gewinner oder die Gewinnerin zu bestimmen, machen alle Spielenden ein Inventar ihres Besitzes: Bargeld und Sachwerte werden zusammengezählt. Ein Feld schlägt mit 1200 Inti, ein Kleintierbestand mit 250 Inti zu Buche. Wer am meisten besitzt, hat gewonnen.



Vorbereitung

Das Spielbrett kommt auf einen Tisch zu liegen. Die roten und grünen «Ereigniskarten» werden gemischt und mit dem Text nach unten an die dafür bestimmten Stellen auf dem Spielbrett gelegt. Alle Spielenden erhalten:

- 1 Spielfigur
- 5 braune «Felderkarten»
- 1 Ertragsblatt
- 5 10-Inti-Noten
- 3 50-Inti-Noten
- 4 100-Inti-Noten

Aus dem Kreis der Spielenden wird ein Bankier bestimmt.

Spielbeginn

Die Spielenden setzen ihre Spielfiguren auf das Startfeld und entscheiden, wie sie ihre Felder nutzen wollen. Für jedes einzelne Feld kann zwischen Viehwirtschaft und dem Anbau von Bananen, Kaffee, Baumwolle und Mischkulturen gewählt werden. Die Entscheidungen werden auf dem Ertragsblatt festgehalten. Eine Spielerin oder ein Spieler würfelt nun das Klima aus, das für alle Spielenden für ein Jahr, d.h. für eine Spielrunde gilt: Zeigt der Würfel «1» oder «2» wird das Klima trocken, zeigt er «3» oder «4» wird es normal, zeigt er «5» oder «6» wird es feucht.

Der Tabelle «Ertrag aus Ackerbau- und Viehwirtschaft» (auf der Innenseite des Schachteldeckels) entnehmen alle Spielenden die jeweiligen Erträge ihrer Felder und tragen sie auf ihrem Ertragsblatt ein. Wer das Klima bestimmt hat, beginnt das Spiel, würfelt und rückt seine Figur entsprechend der gewürfelten Zahl um 1 bis 6 Felder vor, immer in der Richtung der Spielfeldnummerierung. Die Spielenden würfeln nun im Uhrzeigersinn reihum.

Erläuterungen zu den Bildfeldern

- Spielfeld 2** Die Fussballnationalmannschaft Perus hat gesiegt: 3 Spielfelder vorrücken.
- Spielfeld 4** Die Anmeldung Deines neugeborenen Kindes beim Zivilstandsamt kostet Dich 100 Inti. Weil Du keinen Impfausweis hast, musst Du dem Beamten zusätzlich 100 Inti als Schmiergeld zu-stecken.
- Spielfeld 8** Dein kleiner Sohn ist schwer erkrankt. Du bringst ihn ins Spital. Du musst 150 Inti bezahlen, damit er aufgenommen und gepflegt wird.
- Spielfeld 10** Du machst einen Besuch im Gefängnis: normal weiterfahren.
- Spielfeld 12** Du hast an einer Demonstration für ein neues Bodenrecht teilgenommen. Dabei bist Du von der Nationalgarde verhaftet worden: Kehre ins Gefängnis zurück und setze 2 Runden aus oder bezahle 250 Inti Busse und Schmiergeld.

DIE EREIGNISSE AUF
DEN GRÜNEN UND
ROTEN KARTEN MUSST
DU AUF DEM
ERTRAGSBLATT
EINTRAGEN.



Durchlaufen des Spielbretts

Das Spielbrett besteht aus 32 Spielfeldern. Einige sind rot oder grün, andere zeigen ein Bild.

Wenn eine Spielfigur auf ein Bildfeld zu stehen kommt, ist der Spielanleitung zu entnehmen, was dieses bedeutet. Ist die Anweisung befolgt, geht das Spiel weiter. Wer auf ein grünes oder rotes Feld kommt, nimmt die oberste der entsprechenden Karten und liest sie laut vor. Sind die Anweisungen befolgt, kommt sie als unterste Karte wieder in den Stapel zurück und das Spiel geht weiter. Ereignisse, welche die Erträge der Felder oder die Lebenshaltungskosten betreffen, werden sofort auf dem Ertragsblatt festgehalten. Die roten Karten gelten für alle Spielenden, die grünen nur für die, die sie gezogen haben.

Wer die 32 Spielfelder durchlaufen hat, hat sein Jahr beendet, wartet auf das Eintreffen der anderen Spielenden und wird nicht mehr von Ereignissen betroffen, wenn z. B. andere Spielende auf ein rotes Feld kommen. Es ist nicht nötig, genau auf das letzte Spielfeld zu kommen.

Die Spielenden, die zuerst ihre Spielrunde beendet haben, erhalten von der Bank eine Prämie:

1. 300 Inti
2. 200 Inti
3. 100 Inti
4. 50 Inti

Wer später eintrifft, geht leer aus.

Ende der Spielrunde

Alle Spielenden rechnen ihren Reinertrag (Gewinne und Verluste) aus. Dazu müssen sie auf ihren Ertragsblättern zuerst die Bruttoerträge und das Existenzminimum berechnen. Die Beträge werden, wenn nötig, auf die nächsthöhere Zehnerzahl aufgerundet.

zurückbezahlen kann, kann Kredit auf das folgende Jahr übertragen lassen. Voraussetzung ist, dass die beiden Kreditbedingungen noch immer erfüllt sind. Der Zinssatz erhöht sich im zweiten Jahr auf 20 Prozent.

Wer am Ende des zweiten Kreditjahres die Schuld immer noch nicht begleichen kann, muss Besitz verkaufen.

■ **Einlagen:** Gegen eine jährliche Zinsrückvergütung von 5 Prozent können unbeschränkte Summen Geld auf der Bank angelegt werden.



WER AM MEISTEN
BESITZT, HAT GEWONNEN.
EWIGES GESETZ DER
GESCHICHTE ODER
ANLASS FÜR
VERÄNDERUNGEN?

Genossenschaft

Den Spielenden (oder einem Teil von ihnen) steht es frei, sich in einer Genossenschaft zusammenzuschließen, um so die Abhängigkeit von der Bank zu vermindern. Die Genossenschaft kann verschiedenen Zwecken dienen, wie z. B. der Kreditvergabe bei Investitionen der Mitglieder, dem Ausgleich bei Ernteauffällen, der Überbrückung von Notsituationen, usw.

Die Genossenschaftsmitglieder bestimmen die Höhe der Einlagen, die Bedingungen der Kreditvergabe und die Rückzahlungsverpflichtungen.

Wer nicht genug Bargeld besitzt, um seine Schuld zu begleichen, muss seinen Besitz oder Teile davon verkaufen (Felder oder Kleintierbestände). Sind andere Spielende am Kauf interessiert, können sie sich den zum Verkauf anstehenden Besitz ersteigern. Andernfalls kauft ihn die Bank. Allerdings zu einem festen Preis, der weit unter dem wirklichen Wert liegt (vgl. unten: «Kauf und Verkauf von Feldern und Kleintierbeständen»).

Haben alle ihre Jahresabrechnung gemacht, beginnt eine neue Spielrunde. Die Spielenden entscheiden wieder neu, wie sie ihre Felder nutzen wollen. Wer die letzte Spielrunde zuerst beendet hat, eröffnet die neue, indem er zuerst das Klima bestimmt und dann zu würfeln beginnt.

Kauf und Verkauf von Feldern und Kleintierbeständen

Käufe und Verkäufe von Feldern und Kleintierbeständen können unter den Spielenden jederzeit getätigt werden. Die Bank kauft zwar ebenfalls jederzeit, verkauft aber nur, solange das Klima des folgenden Jahres noch nicht bestimmt ist.

Bei Käufen und Verkäufen zwischen Spielenden wird der Preis ausgehandelt. Die Bank kauft und verkauft zu festen Preisen. Ein Feld verkauft sie für 1200 Inti, einen Meerschweinchen- oder Hühnerbestand für 250 Inti. Beim Kauf gibt sie für ein Feld 300 Inti, für einen Meerschweinchen- oder Hühnerbestand 50 Inti.

Einlagen und Kredite auf der Bank

Beherrschen die Spielenden die Regeln des Mondopoly schon gut, können zusätzlich auch Spareinlagen und Bankkredite eingeführt werden.

Einlagen und Kredite sind nur am Anfang eines Jahres möglich. Die Zins- und Rückzahlungen sind am Ende eines Jahres, d.h. nach jeder Spielrunde fällig.

■ **Kredite:** Unter gewissen Bedingungen ist es möglich, bei der Bank Geld auszuleihen. Die Kreditnehmerin oder der Kreditnehmer muss mindestens 5 Felder besitzen und der jährliche Kreditbetrag darf die Hälfte des Wertes der Felder, die sie/er schon besitzt (d.h. 600 Inti pro Feld) nicht übersteigen.

Die Zinsen, d.h. 10 Prozent des Kreditbetrages, und die Rückzahlung des Kredits sind Ende Jahr fällig. Wer Kredite aufgenommen hat, muss mindestens die Schuldzinsen zurückbezahlen. Wenn nötig, sind Teile des Besitzes zu verkaufen. Wer die Schuld nicht

■ **Berechnung des Bruttoertrags:** Unter Berücksichtigung der während des Jahres gezogenen Karten, welche die Erträge der einzelnen Felder verkleinern oder vergrößern, errechnen die Spielenden den Ertrag jedes Feldes. Die Summe der Erträge der einzelnen Felder ergibt den Gesamtertrag.

Die Spielenden berücksichtigen nun die eventuell während einer Spielrunde eingetretenen Ereignisse, die die Erträge aller Felder verkleinern oder vergrößern. Der entsprechende Betrag wird zum Gesamtertrag hinzugezählt oder abgezogen.

■ **Berechnung des Existenzminimums:** Die Spielenden müssen zuerst ihre Lebenshaltungskosten kennen. Das sind die Ausgaben, die der Bauernfamilie das Existenzminimum sichern. Sie berechnen diese, indem sie die Lebenshaltungskosten, die auf dem Ertragsblatt vorgedruckt sind, und die Ereignisse, welche die Lebenshaltungskosten beeinflussen, miteinander verrechnen. Für jedes Feld, auf dem Mischkulturen angebaut worden sind, und für jeden Kleintierbestand (Meerschweinchen oder Hühner) können die Spielenden einen gewissen Betrag von ihren Lebenshaltungskosten abziehen (Anteil der Selbstversorgung). Wie die Lebenshaltungskosten variieren auch diese Abzüge mit der Inflation von Jahr zu Jahr. Die Höhe der Abzüge ist ebenfalls auf dem Ertragsblatt vorgedruckt.



■ **Berechnung des Reinertrags:** Um ihren Reinertrag zu bestimmen, müssen die Spielenden ihr Existenzminimum vom Bruttoertrag abziehen. Ist der Reinertrag positiv, bekommen sie den entsprechenden Betrag von der Bank ausbezahlt (Gewinn). Ist er negativ, müssen sie den entsprechenden Betrag der Bank bezahlen (Verlust).

Beispiel für eine Berechnung des Reinertrages

Die Spielende besitzt 5 Felder und einen Kleintierbestand

Ertragsblatt (Vorderseite)		Name <i>Rosmarie Muster</i>			
Jahr		1			
Klima					
Bruttoertrag	Felder	Kultur/Viehwirtschaft	Ertrag	Ereignisse mit Folgen	Ertrag pro Feld
	Feld 1	Ba	300	+ 100%	+ 600
	Feld 2	Vi	350		+ 350
	Feld 3	BW	150	-50% +50%	+ 150
	Feld 4	Ka	300	-50%	+ 150
	Feld 5	Mi	250	-50%	+ 0
Feld				+	
Feld					+
Gesamtertrag					= 1250
Ereignisse, die den Gesamtertrag verändern					
-50%					* - 625
Bruttoertrag					= 625
Existenzminimum	Lebenshaltungskosten		500 (+)	50	450
	Abzüge (Mi, Kb)*		1 x 50 = 50		
			1 x 20 = 20		- 70
Existenzminimum					= 380
Nettoertrag	Bruttoertrag				625
	Existenzminimum				- 380
	Nettoertrag				= 245
Mi= Mischkultur Kb= Kleintierbestand		Guthaben (+): Die Bank zahlt dir:		245	
		Schulden (-): Du bezahlst der Bank:			

Ereignisse, die in der ersten Spielrunde eintreten

Überschwemmungen im Norden des Landes haben grosse Bananenplantagen zerstört. Die ungenügende nationale Bananenproduktion bewirkt ein rasches Ansteigen der Preise. Deine Einkünfte aus dem Banananbau steigen um 100%.

Die Regierung unternimmt nichts, um die nationale Textilindustrie zu stützen. Der Markt wird von billigen Kleidern aus Taiwan und Hongkong überschwemmt. Viele peruanische Fabriken schliessen. Der Baumwollpreis fällt. Deine Einkünfte aus dem Baumwollanbau sinken um 50%.

Die Einführung von verbessertem Saatgut und von neuen Anbautechniken für Baumwolle bewähren sich. Du kannst Deinen Baumwollertrag um 50 Prozent steigern.

Die kaffeeproduzierenden Länder können sich nicht darauf einigen, ihre Produktion einzuschränken. Die ausgezeichnete diesjährige Ernte vergrössert die schon hohen weltweiten Lagerbestände. Das Überangebot an Kaffee auf dem Weltmarkt bewirkt einen Zusammenfall der Preise. Deine Einkünfte aus dem Kaffeeanbau sinken um 50%.

Du hast Deine Soja-, Reis- und Maisernte schlecht gelagert. 50 Prozent Deiner Mischkulturenproduktion werden von Feuchtigkeit und Insekten zerstört.

Sehr gute Kartoffelproduktion in diesem Jahr: die Preise fallen zusammen. Du verlierst 50% Deiner Einkünfte aus der Lebensmittelproduktion.

Um Dein Feld schnell und mühelos von Unkraut zu befreien, zündest Du es jedes Jahr vor dem Säen der Mischkulturen an. Auf der nackten Erde verursachen die starken Regenfälle eine grosse Erosion und gute Bodensubstanz geht verloren. Dein Boden wird Jahr für Jahr karger. Deine Erträge aus den Mischkulturen gehen um 50 Prozent zurück.

Feld 16 auf dem Spielfeld (Dürrekatastrophe)

In Deinem Dorf organisieren sich die Frauen, um nähen zu lernen. Deine Familie kommt günstiger zu Kleidern. Deine Lebenshaltungskosten verringern sich um 100 Inti.

Um ausländische Investoren anzuziehen, bietet die Regierung grosse Steuererleichterungen an. Diese Massnahme führt schliesslich zu einer Verarmung des Staates, der aus Geldmangel seine Ausgaben im Sozialwesen einschränken muss. Deine Lebenshaltungskosten steigen um 50 Inti.