

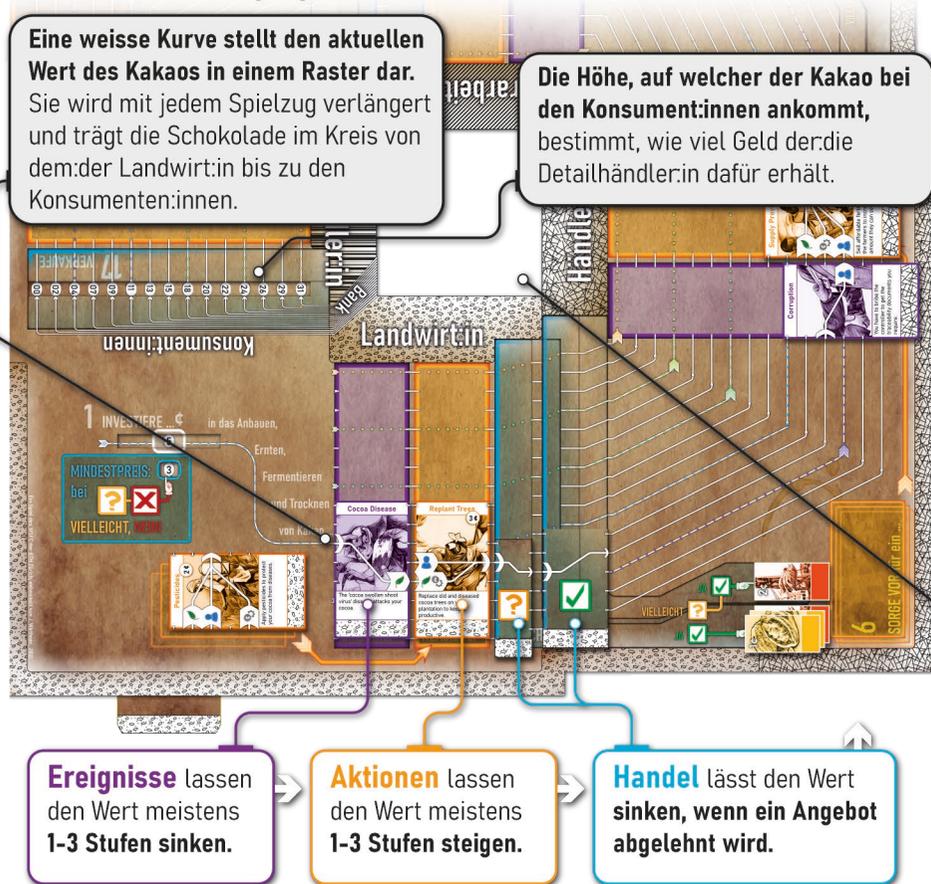
SPIELANLEITUNG

Hinweis: Dies ist ein Spiel. Es basiert auf der Realität, aber die Ereignisse und Werte spiegeln nicht direkt reale Situationen wider.

Kurz gefasst

Jeweils **vier Marktteilnehmerinnen bilden eine Wertschöpfungskette**. Sie kaufen und verkaufen reihum eine Kakaoernte, deren Wert auf dem Weg zu den Konsument:innen steigen oder sinken kann:

- Eine **Landwirt:in** pflanzt Kakao an, erntet die Früchte und trocknet sie.
- Eine **Händler:in** kauft ihm:ihr die getrocknete Ernte ab und transportiert sie.
- Eine **Verarbeiter:in** kauft die Bohnen von der:dem Händler:in und macht daraus Schokolade.
- Eine **Detailhändler:in** erwirbt diese Schokolade und bringt sie an die Konsument:innen, welche dafür einen festgelegten Preis bezahlen.



Das Ziel

Innerhalb von 30 Minuten möglichst viel Geld verdienen:

Als Team müssen die 4 Spieler:innen kooperieren, damit Ihre Wertschöpfungskette möglichst viel Schokolade produzieren und an die Konsument:innen verkaufen kann.

Als Einzelspieler:innen versuchen sie aber alle, innerhalb ihres Teams mehr zu verdienen als ihre drei Mitspieler:innen.

Die Rangliste der **Teams** zählt **VOR** der Platzierung **einzelner Spieler:innen!**

1. Team = Platz 1-4
2. Team = Platz 4-8
3. Team = Platz 9-12 usw.

Aufstellung

Das Muster an den Rändern der Brettseiten und der Karten zeigt an, wem sie gehören.



Bevor es losgeht, legen alle ihre Karten vor ihrer Brettseite aus, wie hier gezeigt.

Ein Wecker wird auf 30 Minuten gestellt. Sobald er klingelt, wird nach der aktuellen Runde keine weitere mehr gespielt und abgerechnet.

Die Bank

Die Währung heisst **Cocoins** und besteht aus Scheinen mit den Werten **1, 2, 5 und 10 €**. **Die Bank befindet sich in der Mitte des Spielfeldes** und bewahrt alles Geld auf, das nicht den Spieler:innen gehört.

- Sie **kassiert das Geld**, das in die Produktion und in Aktionskarten investiert wird.
- Sie **zahlt das Geld aus**, das der:die Einzelhändler:in von den Konsument:innen erhält.

Schritt für Schritt

Der Spielverlauf folgt den Zahlen 1 bis 17 auf dem Spielplan. Mit Ausnahme des ersten und letzten Schrittes (1 und 17) folgt jede:r Spieler:in den gleichen Schritten:

1 Produzieren (nur Landwirt:in): Wähle, wie viele Cocoins du in die Kakaoproduktion investieren möchtest. Stelle den senkrechten Schieberegler so ein, dass der entsprechende Betrag im weissen Feld erscheint und zahle ihn an die Bank. **Hinweis:** Damit wird auch das Raster für den Geldbetrag festgelegt, den die Konsument:innen dem:der Detailhändler:in am Ende der Runde zahlen.

2 Vorsorgen: Kaufe 1-3 Aktionskarten, um später den Wert deines Kakaos zu erhalten oder zu erhöhen. Bezahle den aufgedruckten Preis an die Bank und staple **mindestens 1 und höchstens 3 Karten** in dem orangefarbenen Feld auf der linken Seite. **Achtung, Aktionskarten verfallen:** am Ende jeder Runde gehen alle Aktionskarten zurück in die offene Auswahl.

3 Ereignis: Decke eine Ereigniskarte auf und lege sie so in das violette Feld, dass sie die ankommende weisse Linie verlängert. **Die Kurve** darauf zeigt, welche Auswirkungen das Ereignis auf den Kakaowert hatte. **Das Symbol zeigt an, welcher Bereich betroffen war:**

-  **Gesellschaft & Politik**
-  **Umwelt & Technologie**
-  **Finanzen & Betrieb**

4 Reagieren: Wähle eine der Aktionen, die du in Schritt 2 vorbereitet hast und schliesse sie rechts an den Event an, so dass die weisse Linie verlängert wird. **Achte darauf, dass das Symbol auf beiden Karten übereinstimmt!**

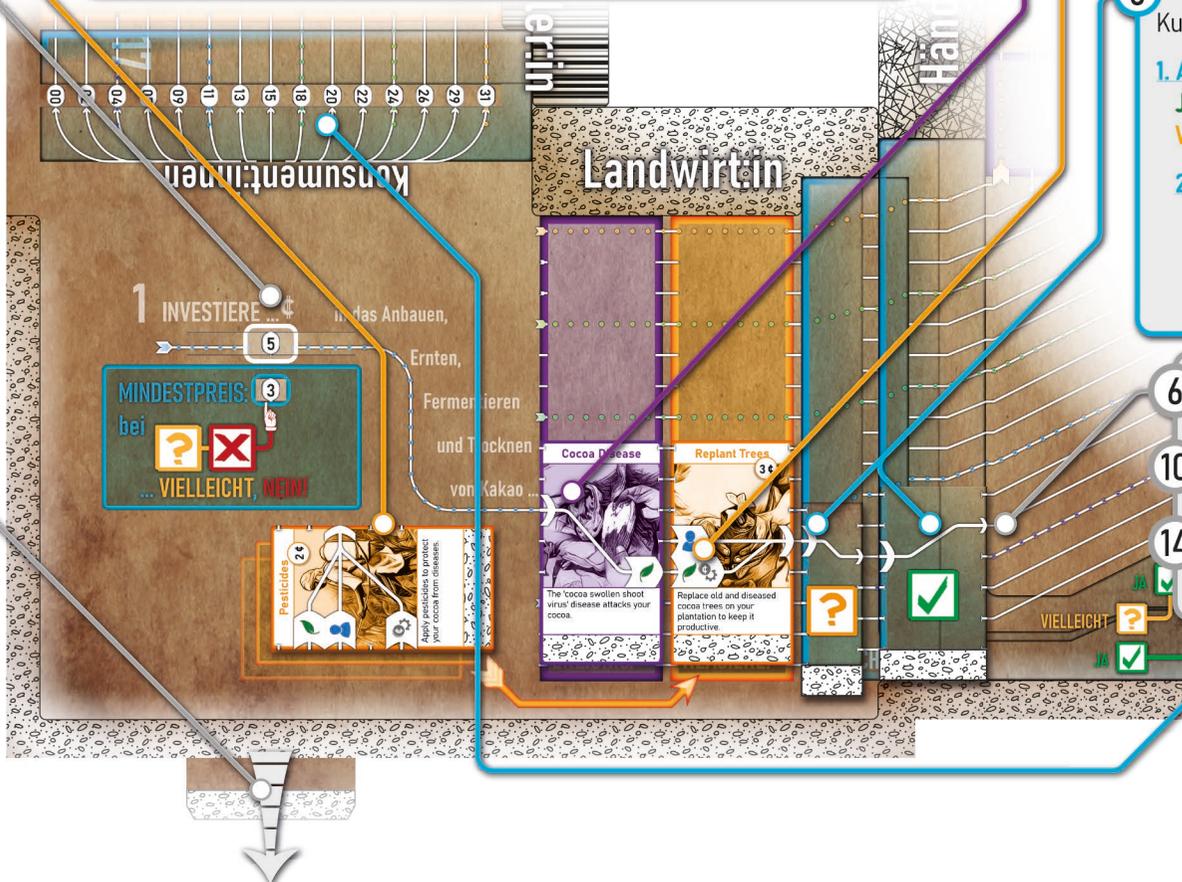
5 Verkaufen: Wie der Verkauf genau abläuft, erfährst du auf der nächsten Seite! Kurz gefasst: Der:Die nächste Spieler:in macht dir für die Kakaoladung ein ...

- 1. Angebot:** Er:Sie legt Cocoins auf das Feld "1. Angebot". Du entscheidest:
 - JA** -> Der **Kakaowert bleibt** unverändert, du kassierst das 1. Angebot. Fertig.
 - VIELLEICHT ...** -> Du verlangst ein **2. Angebot** aber der **Kakaowert sinkt eine Stufe**.
- 2. Angebot:** Der:Die Käufer:in darf nun das Angebot erhöhen. Du entscheidest:
 - VIELLEICHT + JA** -> Du kassierst das erhöhte Angebot und gibst den Kakaowert weiter, der nun einen Strich tiefer liegt als zuvor. Fertig.
 - VIELLEICHT + NEIN** -> Du kassierst bloss den **"Mindestpreis"**, der in der blauen Box am Anfang steht. Der **Kakaowert sinkt ein zweites Mal**, fertig.

6 Händler:in **9 Nächste:r Spieler:in, gleiche Schritte ...**
 Der:Die Käufer:in folgt der Linie, auf welcher der Handel endete und setzt nun die Wertkurve seinerseits fort. Er:Sie **wiederholt die Schritte 2-5** (auf den Feldern 6-9) in der gleichen Weise wie der:die Landwirt:in. Schliesslich verkauft er:sie das Produkt an den:die nächste:n Spieler:in - der:die dann das selbe tut bis ...

10 Verarbeiter:in **13**
14 Detailhändler:in **16**

17 Verkauf an Konsument:innen (nur Detailhändler:in): Nach dem Spielen der Aktionskarte (Schritt 16) erhält der:die Detailhändler:in den Geldbetrag, der am Ende der weissen Wertkurve angegeben ist, von den Konsument:innen (ausbezahlt durch die Bank).

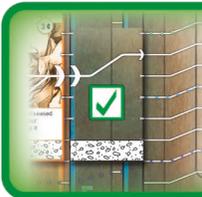


Kakao verkaufen - Schritt 5, 9, 13

1. Angebot

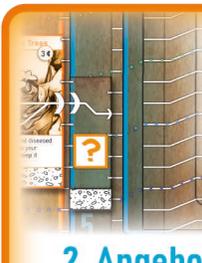
Der:die nächste Spieler:in bietet dir einen Preis für deine Kakaoladung.
Er:Sie legt den Betrag in Cocoins auf das blaue Feld "1. Angebot".

Entscheide:



JA Nimm das 1. Angebot
Der aktuelle **Kakaowert bleibt** erhalten (auch wenn es so aussieht, als würde er steigen - das tut er nicht).
Der:die Käufer:in bezahlt dir den offerierten Betrag.
Ende des Handels, nächster: Spieler:in ist an der Reihe.

oder



VIELLEICHT + ... gibt's mehr?
Der **Wert der Kakaoladung sinkt** eine Stufe.
Du kriegst noch kein Geld und behältst den Kakao vorerst.
Der:die nächste Spieler:in macht dir ein ...

2. Angebot

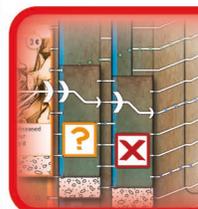
Der:Die nächste Spieler:in darf das Angebot nun erhöhen (muss aber nicht),
indem er:sie weiteren Cocoins auf dem Feld "2. Angebot" hinzufügt.

Entscheide nochmals:



VIELLEICHT + JA Nimm 1. und 2. Angebot:
Der **Kakaowert verbleibt** auf der Stufe, auf die er durch die Karte "Vielleicht" gesunken ist.
Du erhältst das Total beider Angebote.
Ende des Handels.

oder



VIELLEICHT + NEIN! Lehne alles ab:
Der **Kakaowert sinkt nochmals** eine weitere Stufe. Der:die nächste Spieler:in bezahlt dir den "Minimalpreis" in der blauen Box am Anfang der Wertschöpfungskette. Ende des Handels.

Ende der Runde: Reiner Tisch!

Sobald der:die Händler:in das Geld von den Konsument:innen erhalten hat (Schritt 17), wird Platz für die nächste Runde gemacht:

- Alle Aktionskarten kommen zurück in die "offene Auswahl".
- Aufgedeckte Ereigniskarten werden aus dem Spiel genommen und verdeckt abgelegt.
- Alle Handelskarten (JA/VIELLEICHT/NEIN) kommen ebenfalls zurück zur Ablage.

Danach beginnt der:die Landwirt:in die nächste Runde mit Schritt 1, dem Investieren ...

Ende des Spiels

Sobald der voreingestellte Wecker klingelt, geht es in die letzte Runde. Nachdem der Kakao an die Konsument:innen verkauft wurde, zählt jede:r sein:ihr Geld und notiert die Zahl für die abschliessende Rangliste. Danach werden die Ergebnisse gemeinsam analysiert.

Was, wenn ...?

Wenn einem:einer Spieler:in das Geld ausgeht ...

- ... geht das Spiel weiter.
- ... kann er:sie nur Aktionskarten einsetzen, die kostenlos sind.
- ... kann er:sie beim Handeln nicht mehr zahlen als er:sie besitzt, auch wenn mehr verlangt wird.
- ... kann er:sie als Landwirt:in nichts in die Produktion von Kakao investieren.

Wenn alle Spieler:innen der Wertschöpfungskette kein Geld mehr haben ...

- ... endet das Spiel für diese Wertschöpfungskette, alle Spieler:innen teilen sich den letzten Platz.

Wenn mehrere Wertschöpfungsketten pleite gehen ...

- ... zählt die Reihenfolge: Das Team, das zuerst bankrott geht, wird als letztes gewertet.

Wenn die Kakaowertkurve den unteren oder oberen Rand des Rasters erreicht ...

- ... kann sie diesen nicht überschreiten. Solange sich die Kurve am Rand befindet, haben nur Karten in die andere Richtung eine Wirkung.

Wenn ein Betrag nicht passend bezahlt werden kann...

- ... dürfen Noten jederzeit bei der Bank getauscht werden.