

Friedemann Friese

FEIERABEND



WIR GRATULIEREN IHNEN

zu dem Kauf!

Sie besitzen nun eines der besten und schönsten Brettspiele, die Ihnen modernes Spieledesign bieten kann. Da Sie unser Brettspiel den anderen vorgezogen haben, werden Sie selbst wissen, welche überraschende Möglichkeiten es Ihnen - nach Lesen nachstehenden Textes - bieten wird.

Sie werden einfache und leichte Anweisungen finden, die Ihnen erklären wie dieses Spiel im besten Zustand zu halten und zu höchstem Spielspass zu bringen ist.



2F

MADE IN
WESTERN GERMANY



Das After-Worker-Placement-Spiel von Friedemann Friese Für 2-6 gestresste Spieler ab 12 Jahren

Spielidee

In *Feierabend* spielst du ein Team mit Arbeitern (weiblich, männlich und auch divers).

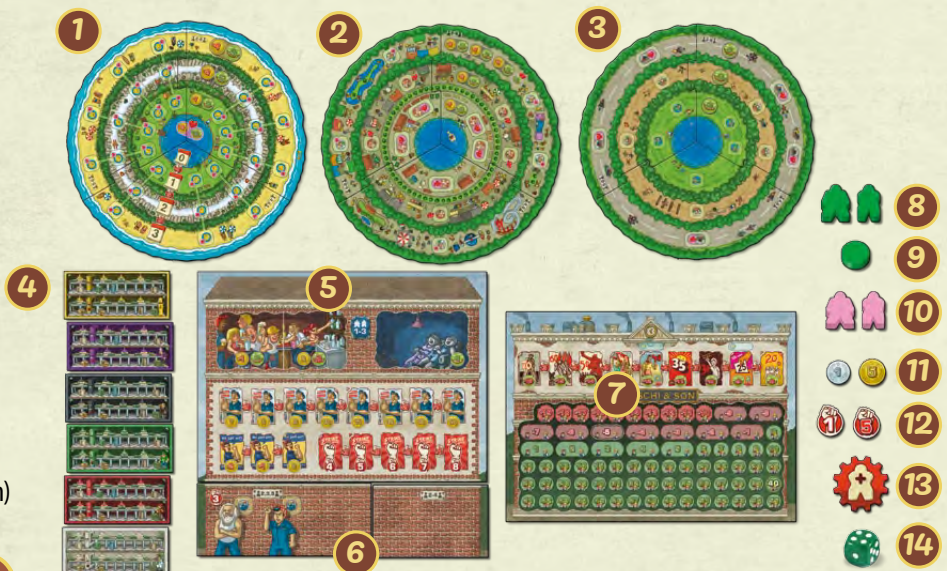
Nach jedem Arbeitstag verlässt ihr gestresst euren Arbeitsplatz und sucht ein wenig Spaß im *Feierabend*. Aber mit einer 70-Stunden-Arbeitswoche und dem geringen Gehalt gibt es nur wenige Möglichkeiten zur Erholung. Ihr geht auf ein paar Biere in die Kneipe, versucht per Blind Date einen Partner zu finden, oder geht einfach angeln oder joggen. Das klingt alles nicht nach einer guten „Work-Life-Balance“, sondern nach einem Leben im Hamsterrad.

Um euch besser zu erholen, benötigt ihr ein höheres Einkommen. Die Frauen im Team sollten genauso viel verdienen wie die Männer. Ihr wollt weniger Stunden pro Woche arbeiten und Urlaub klingt auch toll. Lasst euch von der Gewerkschaft dabei helfen, aus eurem trübseligen Leben rauszukommen und strebt nach der maximalen Erholung. Das mag euren Arbeitgeber stressen, aber der (ja, für gewöhnlich ein Mann) verdient genug, um sein Leben zu entstressen.

Findet ein besseres (weniger gestresstes) Leben für euch und eure Partner. Welches Team erholt sich am besten und gewinnt *Feierabend*?

Spielmaterial

1. 1 runder Urlaubsplan (dreiteilig)
2. 1 runder Vergnügungsplan (dreiteilig)
3. 1 runder Freizeitplan (dreiteilig)
4. 6 kleine Fabrikpläne (je einer pro Spieler)
5. 1 rechteckiger Hausplan
6. 1 rechteckiger Gewerkschaftsplan (zweiteilig)
7. 1 rechteckiger Erholungsplan
8. 42 Arbeiter (je sieben pro Spieler)
9. 36 Scheiben (je sechs pro Spieler)
10. 30 Partner
11. 38 Münzen (30 x 1 €, 8 x 5 €)
12. 38 Streikmarker (30 x 1er, 8 x 5er)
13. 1 „+1 Arbeiter“-Marker (für Partien mit 2 Spielern)
14. 1 Würfel (für die Solo-Variante)



Das Grundkonzept des Spiels

Du bekommst ein Team mit 7 Arbeitern. In jedem deiner Züge stellst du einen (oder mehrere) deiner Arbeiter auf die verfügbaren „After Work“-Felder, um Erholung zu erhalten: Freizeitaktivitäten sind kostenlos, die Vergnügungen in der Stadt musst du mit deinem hart verdienten Einkommen bezahlen. Für die richtige Erholung kommt Urlaub leider nicht in Frage, dafür musst du deinen Arbeitgeber erst mit guten Argumenten überzeugen. Und wenn deine Arbeiter Partner kennenlernen, hast du bessere Erholungsmöglichkeiten zur Auswahl.

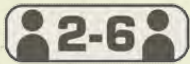
Die Kneipe bietet Erholung, solange du vor der Theke sitzt und ein paar Bier genießt. Du kannst dort aber auch hinter der Theke per Zweitjob zusätzliches Geld verdienen, leider stresst das noch mehr. Um regelmäßig über bessere Arbeitsbedingungen verhandeln zu können, lohnt sich auch der Besuch bei der Gewerkschaft. Hast du genug Streikmarker, kannst du deinen Arbeitgeber dazu zwingen, deine Arbeitszeit zu reduzieren, dein Einkommen zu erhöhen, den Gender-Gap zu schließen oder dich sogar in den Urlaub zu schicken.

Wenn alle deine Arbeiter auf „After Work“-Feldern stehen, müssen sie zurück zur Arbeit gehen. Du stellst sie alle zurück auf deine Fabrik und abhängig von den aktuellen Arbeitsbedingungen erleiden sie richtig viel Stress, bekommen ihr Einkommen vom Arbeitgeber und Streikmarker von der Gewerkschaft.

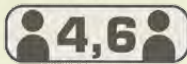
Das Spielende wird ausgelöst, wenn ein Team mindestens 40 Erholung erreicht (Erholung gilt in diesem Spiel als Währung). Nachdem sich alle Arbeiter ein letztes Mal erholt haben und zurück zur Arbeit gegangen sind, gewinnt das erholtste Team und genießt den verdienten *Feierabend*.

Aber jedes Team gilt als Sieger, da sie für bessere Arbeitsbedingungen gekämpft haben. **Arbeiter, vereinigt euch!**

Die Symbole in Feierabend



z.B. 2 bis 6 Spieler



4 oder 6 Spieler

„After Work“-Felder: Ihr benötigt abhängig von der Spielerzahl unterschiedlich viele „After Work“-Felder auf den Spielplänen. Deshalb sind diese Pläne beidseitig bedruckt und die verschiedenen Teile jedes Plans zeigen an, für welche Spielerzahl ihr sie verwendet.

Wir verwenden drei Währungen im Spiel: **Erholung, Münzen und Streikmarker.**



Erholung erhalten: Das Wichtigste im Spiel ist Erholung. Hast du das erholtste Team am Ende des Spiels, gewinnst du **Feierabend!** Immer wenn du Erholung erhältst, setzt du deine Scheibe auf der Erholungsleiste entsprechend vor.



Erholung verlieren (auch bekannt als **Stress erleiden**): Kehren deine Arbeiter zur Arbeit zurück oder schufteten sie im zweiten Job in der Kneipe, erleidest du Stress und verlierst Erholung. Du setzt deine Scheibe auf der Erholungsleiste entsprechend zurück.



Münzen erhalten: Kehren deine Arbeiter zur Arbeit zurück oder schufteten sie im zweiten Job in der Kneipe, erhältst du Einkommen. Nimm entsprechend Münzen aus dem Vorrat.



Münzen bezahlen: Um deine Arbeiter auf bestimmte „After Work“-Felder zu stellen, musst du Münzen bezahlen. Lege diese Münzen zurück in den Vorrat.



Streikmarker erhalten: Kehren deine Arbeiter zur Arbeit zurück oder besuchen sie die Gewerkschaft, erhältst du Streikmarker. Nimm diese Marker aus dem Vorrat. Wenn wir z. B. von „7 Streikmarkern“ schreiben, meinen wir Streikmarker mit einem Gesamtwert von 7.



Streikmarker abgeben: Jedes Mal, wenn du für bessere Arbeitsbedingungen streikst, musst du Streikmarker abgeben. Lege sie zurück in den Vorrat. Dann setzt du deine Scheiben auf den Leisten für Arbeitszeit, Einkommen, Gender-Gap, Gewerkschaftshilfe und Urlaub vor.



Wir verwenden verschiedene Symbole für die „After Work“-Felder.



Beliebig viele Arbeiter: Die Kneipe und Wohnung auf dem Hausplan sind die einzigen „After Work“-Felder, auf denen beliebig viele Arbeiter stehen dürfen.

Auf allen anderen „After-Work“-Feldern darf immer nur ein Arbeiter stehen, bis dieser zurück zur Arbeit gehen muss.



Ein einzelner Arbeiter: Es gibt vier verschiedene Sorten an „After Work“-Feldern, auf die du ausschließlich einen einzelnen Arbeiter stellen darfst. Dies sind der Trimm-dich-Pfad und Angeln auf dem Freizeitplan, das Blind Date auf dem Unterhaltungsplan und der Gewerkschaftstermin auf dem Gewerkschaftsplan.



Einen Partner finden: Das Blind Date bieten deinen Arbeitern die einzigartige Möglichkeit, einen Partner zu finden. Stellst du einen Arbeiter auf solch ein Feld, bekommst du einen Partner aus dem Vorrat. Du behältst die Partner für das restliche Spiel und nutzt sie zusammen mit deinen Arbeitern für bessere Erholungsangebote.



Ein einzelner Arbeiter, optional mit Partner: Es gibt zwei verschiedene Sorten an „After Work“-Feldern, den Jahrmarkt auf dem Vergnügungsplan und Urlaub auf dem Urlaubsplan, auf die du wahlweise einen Arbeiter alleine oder mitsamt Partner stellst. Mit einem Partner erhältst du immer mehr Erholung.



Ein einzelner Arbeiter, mit einem zwingend notwendigen Partner: Es gibt zwei verschiedene Sorten an „After Work“-Feldern, den Motorradausflug auf dem Freizeitplan und das Motel auf dem Vergnügungsplan, auf die du einen Arbeiter mitsamt Partner stellen musst, sonst darfst du diese Felder nicht nutzen.



Mehr Erholung erhalten (umsonst): Wenn ein Arbeiter zusammen mit einem Partner in den Freizeitpark geht, haben sie für denselben Preis einfach mehr Spaß und du bekommst ein wenig mehr Erholung.



Mehr Erholung erhalten (für mehr Geld): Wenn ein Arbeiter mitsamt Partner in den Urlaub geht, musst du den doppelten Preis zahlen, bekommst aber auch die doppelte Erholung.

Spielvorbereitung

1.

Legt die verschiedenen **Spielpläne** aus: den **Erholungsplan**, den **Hausplan** mit dem **Gewerkschaftsplan** darunter, den **Freizeitplan**, den **Vergnügnungsplan** und den **Urlaubsplan**.



Wie auf den einzelnen Teilen der Spielpläne angezeigt dreht ihr diese entsprechend der Spielerzahl so, dass die folgende Anzahl an „After Work“-Feldern oder Spalten ausliegt:

	2 & 3 Spieler	4 Spieler	5 Spieler	6 Spieler
Gewerkschaft	2 Felder	3 Felder	4 Felder	5 Felder
Vergnügung & Freizeit	2 Felder pro Sorte	3 Felder pro Sorte	4 Felder pro Sorte	5 Felder pro Sorte
Urlaub	4 Spalten	6 Spalten	8 Spalten	10 Spalten

Beispiel für 4 Spieler



2.



Letzter Spieler

3.



2.

Jeder wählt eine Farbe und nimmt sich den eigenen **Fabrikplan**, **7 Arbeiter** (3 Frauen und 4 Männer) und **6 Scheiben**. Legt je eine eurer Scheiben auf die folgenden Felder der sechs Leisten:

- A** Arbeitszeit: 70 Stunden
- B** Erholung: -5
- C** Einkommen: 7 €
- D** Gender-Gap: -2 €
- E** Gewerkschaftshilfe: 4 Streikmarker
- F** Urlaub: 0 Wochen

3.



2.



Freizeitplan

1.



Vergnügnungsplan



3.

Der am meisten gestresste Spieler wird **Startspieler!**

Jeder nimmt sich 4 **Streikmarker**. Abhängig von der Spielerzahl und der Position in der Spielerreihenfolge nimmt sich jeder wie folgt Geld und stellt eine bestimmte Anzahl an Arbeitern auf eure Fabriken. Stellt die übrigen Arbeiter auf die Wohnung des Hausplans.

Mit 3-6 Spielern beginnt ihr in der Spalte entsprechend eurer Spielerzahl und folgt den Pfeilen nach rechts für jeden Spieler im Uhrzeigersinn:

6 Spieler: Startspieler	5 Spieler: Startspieler	4 Spieler: Startspieler	3 Spieler: Startspieler	Letzter Spieler
2 € 5 Arbeiter	3 € 5 Arbeiter	3 € 6 Arbeiter	4 € 6 Arbeiter	4 € 7 Arbeiter
				5 € 7 Arbeiter

Mit 2 Spielern verwendet ihr die folgenden Werte:

Startspieler	Letzter Spieler
5 € 6 Arbeiter	5 € 7 Arbeiter

Bei 2 Spielern erhält der Startspieler zusätzlich den „+1 Arbeiter“-Marker. Dieser Marker sorgt für die einzige Regeländerung bei 2 Spielern, wie wir auf Seite 9 erklären. Damit ihr eine Auswahl habt, zeigen Vorder- und Rückseite jeweils die weibliche und männliche Arbeiterfigur.



3.



2.

Zweiter Spieler



4.

Legt die übrigen **Münzen**, **Streikmarker** und **Partner** als Vorrat neben den Spielplänen bereit. Diese Teile sind nicht limitiert. Benötigt ihr mehr als im Spiel beigelegt, verwendet bitte andere Dinge als vorübergehenden Ersatz.

5.

Nun könnt ihr mit eurem **Feierabend** beginnen!

Urlaubsplan



Erholungsplan



4.



2.



Dritter Spieler

3.



5

Spielablauf

Beginnend mit dem Startspieler und dann immer reihum im Uhrzeigersinn, führt ihr eine Aktion nach der anderen aus. Nachdem du deinen letzten Arbeiter auf eines der „After Work“-Felder gestellt hast, müssen alle deine Arbeiter zurück zur Arbeit gehen. Erreicht einer von euch 40 oder mehr Erholung, löst ihr die letzten Züge des Spiels aus.

Kommst du an die Reihe, wählst du eine der folgenden drei Aktionen:

- Stelle bis zu 3 Arbeiter auf den Hausplan
- Stelle 1 Arbeiter auf einen der Freizeit-, Vergnügungs-, Urlaubs- oder Gewerkschaftspläne
- Streike für bessere Arbeitsbedingungen

Jedes Mal, nachdem du deinen letzten Arbeiter von der Fabrik eingesetzt und die entsprechende Aktion ausgeführt hast, müssen deine Arbeiter automatisch zurück zur Arbeit gehen.

A. Stelle bis zu 3 Arbeiter auf den Hausplan



Nimm 1, 2 oder 3 Arbeiter von deiner Fabrik und stelle sie auf eines oder mehrere der drei „After Work“-Felder der Kneipe und Wohnung auf dem Hausplan. Auf diesen drei Feldern dürfen beliebig viele Arbeiter stehen, so dass du deine Arbeiter hier immer hinstellen darfst.



Kneipe: Auf dem linken Feld vor der Theke ① genießen deine Arbeiter ein paar Bier. Stellst du einen Arbeiter dorthin, zahlst du 1 € und bekommst 2 Erholung.

Auf dem rechten Feld hinter der Theke ② servieren deine Arbeiter Bier als Zweitjob. Stellst du einen Arbeiter dorthin, bekommst du 2 € und verlierst 2 Erholung.

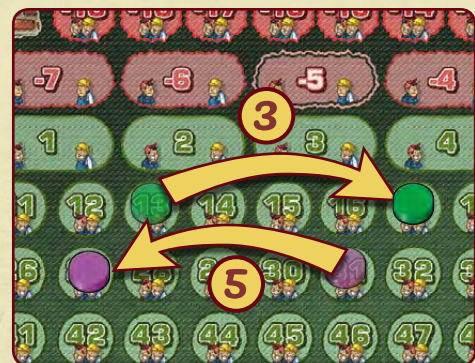
Wohnung: Auf dem Wohnungsfeld ③ bekommen deine Arbeiter ein wenig Schlaf. Stellst du einen Arbeiter dorthin, bekommst du 1 Erholung.

Wenn du 2 oder 3 Arbeiter auf einmal auf die Felder stellst, wählst du die Reihenfolge, in der du sie auf die Wohnung oder Kneipe stellst.

„Ja, Ronald, wenn dein erster Arbeiter hinter der Theke arbeitet und 2 € verdient, darfst du das Geld direkt wieder für ein Bier für einen anderen Arbeiter ausgeben. Auf diese Weise bekommst du dann netto 1 €, ohne Erholung zu verlieren.“

Du stellst niemals Partner mit auf die Wohnung oder Kneipe. (Wie du Partner findest lernst du, wenn du die Blind Date-Felder auf dem Vergnügungsplan besuchst.)

„Ja, Ronald, deine Arbeiter brauchen ein paar Felder für sich. Da stimmst du doch zu, oder?“



Beispiel: Hedwig stellt drei grüne Arbeiter auf den Hausplan. Sie gibt ihren letzten Euro aus, um einen Arbeiter für ein paar Bier und 2 Erholung in die Kneipe zu stellen ①. Die anderen beiden Arbeiter stellt sie in die Wohnung ②, um für ein wenig Schlaf jeweils 1 Erholung zu bekommen. Hedwig markiert 4 Erholung auf der Erholungsleiste ③.

Angelika benötigt ein wenig Geld und kann nicht darauf warten, dass ihre Arbeiter zurück zur Arbeit gehen, um Einkommen zu erhalten. Sie stellt zwei Arbeiter hinter die Theke ④, um für den Zweitjob 4 € zu bekommen. Sie verliert dafür aber auch 4 Erholung ⑤.

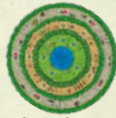
b) Stelle 1 Arbeiter auf einen der Freizeit-, Vergnügungs-, Urlaubs- oder Gewerkschaftspläne

Nimm 1 Arbeiter von deiner Fabrik und stelle ihn auf ein leeres „After Work“-Feld deiner Wahl. Neben den auf den nächsten Seiten beschriebenen Beschränkungen darf auf jedem dieser „After Work“-Felder nur ein einzelner Arbeiter von dir oder einem deiner Mitspieler stehen. Auf einigen dieser Felder hast du die Wahl, ob du einen Arbeiter alleine oder zusammen mit einem Partner stellst. Zwei Felder verlangen einen Partner, so dass du dort keinen Arbeiter alleine hinstellen darfst.

Wie du Partner findest lernst du, wenn du die **Blind Date**-Felder auf dem **Vergnügungsplan** besuchst.

„Ja, Ronald, später!“

Der Freizeitplan



Deine Arbeiter können drei verschiedene kostenlose Freizeitangebote wählen, für die du unterschiedlich viel Erholung bekommst.



Motorradausflug: Ein Motorradausflug mitsamt Partner bietet Spaß in der freien Natur.

Voraussetzung: Du benötigst einen Partner für deinen Arbeiter! Stellst du einen Arbeiter mitsamt Partner dorthin, bekommst du 4 Erholung.

Gleich lernst du, wie du Partner findest, wenn du die **Blind Date**-Felder auf dem **Vergnügungsplan** besuchst.

„Ja, Ronald, gleich!“



Trimm-dich-Pfad: Mit Jogging hält sich dein Arbeiter fit. Stellst du einen Arbeiter dorthin, bekommst du 3 Erholung.

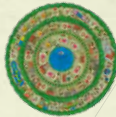


Angeln: Beim Angeln genießen deine Arbeiter einige ruhige und ereignislose Stunden am See. Stellst du einen Arbeiter dorthin, bekommst du 2 Erholung.



Beispiel: Nicole schickt einen gelben Arbeiter mitsamt Partner auf einen Motorradausflug und bekommt 4 Erholung (1). Angelika stellt einen lila Arbeiter auf den Trimm-dich-Pfad für 3 Erholung (2).

Der Vergnügungsplan



Indem du ein paar Euro ausgibst, können deine Arbeiter die Stadt besuchen und drei verschiedene Vergnügungen zur Erholung wählen. Die Stadt bietet auch die Möglichkeit, Partner zu finden.



Jahrmarkt: Am Stadtrand bietet der Jahrmarkt verschiedene Fahrgeschäfte. Je teurer diese sind, desto mehr Erholung bekommst du. Stellst du einen Arbeiter dorthin, hast du die Wahl: Zahle 3 € für 5 Erholung, 4 € für 7 Erholung oder 5 € für 9 Erholung. **Alternative:** Wenn du dort deinen Arbeiter mitsamt Partner hinstellst, haben sie gemeinsam Spaß. Du bekommst für denselben Preis zusätzlich 2 Erholung.



Blind Date: Ein Blind Date ist nicht die beste Art, sich zu erholen. Aber es ist die einzige Möglichkeit für deinen Arbeiter, einen Partner kennenzulernen. Stellst du einen Arbeiter dorthin, zahlst du 2 € und bekommst 1 Erholung. Zusätzlich nimmst du einen Partner aus dem Vorrat und stellst ihn zu deinem Arbeiter. Lass vorerst beide Figuren auf dem Feld stehen. Du behältst den Partner bis zum Ende des Spiels, und hast nun verschiedene weitere Möglichkeiten, Erholung zu bekommen.



Motel: Eine der besten Möglichkeiten zur Erholung bietet ein wenig Zeit mit einem Partner im Motel.

Voraussetzung: Du benötigst einen Partner für deinen Arbeiter! Stellst du einen Arbeiter mitsamt Partner dorthin, zahlst du 1 € und bekommst 6 Erholung.

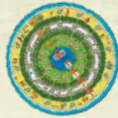


Beispiel: Hedwig gibt 4 € aus und stellt einen grünen Arbeiter auf den Jahrmarkt, um 7 Erholung zu bekommen (1).

Nicole gibt 2 € aus und schickt einen gelben Arbeiter zum Blind Date (2). Sie bekommt 1 Erholung und ihr Arbeiter lernt einen Partner kennen (3), der Nicles Arbeitern neue Möglichkeiten zur Erholung bietet.

Angelika gibt 1 € aus und stellt einen Arbeiter mitsamt Partner auf das Motel, um 6 Erholung zu bekommen (4).

Der Urlaubsplan



Urlaub machen, der Traum jedes Arbeiters! Dieser Spielplan bietet einen teuren aber sehr lukrativen Weg zur Erholung. Deine Arbeiter dürfen die Fabrik für bis zu drei Wochen Urlaub verlassen, wenn du deinen Arbeitgeber davon überzeugen kannst, so etwas zu erlauben.



Um den Urlaubsplan freizuschalten, musst du für bessere Arbeitsbedingungen streiken, was wir ein wenig später erklären.

Urlaub machen: Angenommen, dein Team darf bis zu drei Wochen Urlaub machen, wie es deine Scheibe auf der Urlaubsleiste anzeigt. Für jeden Arbeiter, den du auf diesen Plan stellst, wählst du eine leere Spalte. Diese Spalte kann für keinen weiteren Arbeiter gewählt werden, bis dein Arbeiter wieder zur Arbeit zurück geht.

Eine wichtige Beschränkung für deinen Urlaub: Du darfst insgesamt nur bis zu 3 Arbeiter auf die Spalten des Urlaubsplans stellen.



Beispiel: Hedwig darf ihre Arbeiter eine Woche in den Urlaub schicken.

„Ja, Ronald, deine anderen Arbeiter müssen währenddessen andere Möglichkeiten zur Erholung finden.“



Abhängig von der erlaubten Urlaubslänge hast du die folgenden Wahlmöglichkeiten:

- Für eine Woche Urlaub stellst du deinen Arbeiter an den See. Zahle 1 € für 3 Erholung ①.
- Für zwei Wochen Urlaub stellst du deinen Arbeiter auf die Berge. Zahle 2 € für 6 Erholung ②.
- Für drei Wochen Urlaub stellst du deinen Arbeiter auf den Strand. Zahle 4 € für 9 Erholung ③.
- Schickst du einen Arbeiter mitsamt Partner in den Urlaub, musst du den doppelten Preis zahlen, bekommst aber auch die doppelte Erholung ④.

„Nein, Ronald, du bist nicht gezwungen einen Partner mit zu nehmen, wenn einer verfügbar ist. Urlaub alleine kann auch schön sein (und billiger).“



Beispiel: Nicole hat bereits die Erlaubnis von ihrem Arbeitgeber, ihre Arbeiter bis zu 3 Wochen Urlaub machen zu lassen ①. Da sie nur noch 5 € hat, zahlt sie 4 € und schickt einen gelben Arbeiter mitsamt Partner für zwei Wochen in den Urlaub ②. Sie bekommt dafür 12 Erholung.

Hedwig zahlt 1 €, um einen grünen Arbeiter für eine Woche Urlaub machen zu lassen und dafür 3 Erholung zu bekommen ③. Sie würde ihn gerne länger Urlaub machen lassen, hat dafür aber keine Erlaubnis von ihrem Arbeitgeber.

Der Gewerkschaftsplan



Anstatt auf den anderen Spielplänen sofort Erholung zu bekommen, solltest du auch die Gewerkschaft besuchen. Diese hat für gewöhnlich weitere Argumente, mit denen du für bessere Arbeitsbedingungen streiken kannst.



Gewerkschaftstermin: Stellst du einen Arbeiter dorthin, bekommst du 3 Streikmarker. Du stellst niemals Partner mit auf den Gewerkschaftstermin.

„Ja, Ronald, manchmal müssen deine Arbeiter wichtige Dinge alleine erledigen.“



Beispiel: Angelika benötigt noch mehr Argumente, um ihren Arbeitgeber von besseren Arbeitsbedingungen zu überzeugen. Sie schickt einen lila Arbeiter zum Gewerkschaftstermin ①. Das ist zwar nicht erholsam, aber Angelika nimmt sich dafür 3 Streikmarker ②.



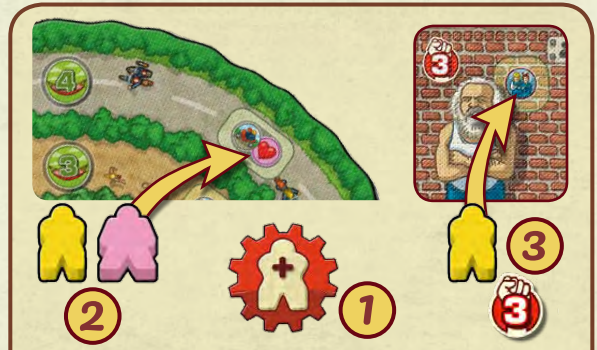
2 Spieler: Wenn ihr zu zwei spielt, müsst ihr dank des „+1 Arbeiter“-Markers nur eine Regelergänzung beachten. Hast du diesen Marker vor dir liegen, darfst du ihn für Aktion b) wie folgt nutzen:

Anstatt nur 1 Arbeiter auf ein „After Work“-Feld zu stellen, stellst du mit einer Aktion 2 deiner Arbeiter auf zwei „After Work“-Felder deiner Wahl auf den Freizeit-, Vergnügungs-, Urlaubs- oder Gewerkschaftsplänen. Beide Arbeiter müssen auf deiner Fabrik verfügbar sein. Es ist nicht erlaubt, dass du erst einen Arbeiter auf ein „After Work“-Feld stellst, dann deine Arbeiter zurück zur Arbeit gehen müssen, und danach den zweiten Arbeiter auf ein „After Work“-Feld stellst.

Du folgst allen Spielregeln für Aktion b) bezüglich der Arbeiter, inklusive möglichen Partnern für einen oder beide Arbeiter.

Anschließend gibst du den „+1 Arbeiter“-Marker an deinen Mitspieler, der ihn in einer seiner folgenden Aktionen nutzen darf, bevor du den Marker wieder bekommst usw.

„Nein, Ronald, du darfst nicht dasselbe „After Work“-Feld für beide Arbeiter wählen. Du musst sie auf verschiedene Felder stellen.“



Beispiel: Nicole ist Startspielerin und hat den „+1 Arbeiter“-Marker ①. In ihrem Zug stellt sie erst einen gelben Arbeiter mitsamt Partner auf den Motorradausflug für 4 Erholung ② und dann einen Arbeiter zur Gewerkschaft ③, um 3 Streikmarker zu nehmen.

Dann gibt sie den „+1 Arbeiter“-Marker an Angelika, so dass Angelika ihn in einem ihrer nächsten Züge nutzen darf.

c) Streike für bessere Arbeitsbedingungen

Anstatt deine Arbeiter auf die „After Work“-Felder zu stellen, kannst du in deinem Zug für bessere Arbeitsbedingungen deiner Arbeiter streiken. Hast du genug Argumente in Form von Streikmarkern, überzeugst du deinen Arbeitgeber davon, eine oder mehrere der schlechten Arbeitsbedingungen zu verbessern.

Du wirst die meisten dieser verbesserten Arbeitsbedingungen verstehen, wenn deine Arbeiter zurück zur Arbeit gehen müssen.

Um die Arbeitsbedingungen deines Teams zu verbessern, gibst du eine beliebige Anzahl an Streikmarkern ab und legst diese in den Vorrat zurück, um deine Scheiben auf einer oder mehrerer der sechs Leisten vorwärts zu setzen.



Jeder Schritt auf den sechs Leisten kostet die angegebene Menge an Streikmarkern. Solange du die Kosten zahlen kannst, darfst du eine oder mehrere Scheiben um ein oder mehr Felder auf beliebig vielen der sechs Leisten versetzen.



Arbeitszeit: Jedes Mal, wenn deine Arbeiter zurück zur Arbeit gehen müssen, erleiden sie Stress und verlieren sehr viel Erholung. Für jeden Schritt, den du auf dieser Leiste vorwärts ziehst, verringerst du die Arbeitszeit und reduzierst den Verlust an Erholung um 1.

Erreichst du die Felder für 40 und später 25 Arbeitsstunden, bekommst du sofort einen einmaligen Bonus. Wähle zwischen:



I. Rente: Stelle einen Arbeiter von deiner Fabrik auf das darüberliegende Urlaubsfeld, so dass der Arbeiter in Rente geht und dauerhaft Urlaub hat.



II. Einen Partner finden: Nimm einen Partner aus dem Vorrat und stelle ihn zu deinen Arbeitern auf der Fabrik. Du darfst den Partner ab deinem nächsten Zug einsetzen.



Einkommen: Jedes Mal, wenn deine Arbeiter zurück zur Arbeit gehen müssen, erhalten sie Einkommen. Für jeden Schritt, den du auf dieser Leiste vorwärts ziehst, erhöhst du dein Einkommen um 1 €.



Gender-Gap: Jedes Mal, wenn deine Arbeiter Einkommen erhalten, behält dein Arbeitgeber einen Teil des wohlverdienten Einkommens, da er den Frauen in deinem Team nicht dasselbe Einkommen zahlt. Für jeden Schritt, den du auf dieser Leiste vorwärts ziehst, schließt du den Gender-Gap um 1 €.



Gewerkschaftshilfe: Jedes Mal, wenn deine Arbeiter zurück zur Arbeit gehen müssen, erhalten sie Streikmarker. Für jeden Schritt, den du auf dieser Leiste vorwärts ziehst, erhöhst du die Anzahl an Streikmarkern um 1.



Urlaub: Möchtest du Urlaub machen? Für jeden Schritt, den du auf dieser Leiste vorwärts ziehst, erhöhst du die erlaubte Urlaubszeit um 1 Woche. Mit dem ersten Schritt schaltest du den Urlaubsplan frei, mit den anderen beiden Schritten erhöhst du die Urlaubszeit. Du darfst deine Arbeiter ab deinem nächsten Zug in den Urlaub schicken, wie wir links für den Urlaubsplan erklärt haben.



Beispiel: Angelika gibt insgesamt 12 Streikmarker ab.



Zuerst nutzt sie 5 Streikmarker, um ihre Arbeitszeit um einen weiteren Schritt zu reduzieren und versetzt ihre Scheibe auf das Feld „40“ (1). Sie schickt einen lila Arbeiter in Rente und stellt ihn auf das „dauerhafte“ Urlaubsfeld oberhalb des Arbeitszeitfeldes (2).

Dann nutzt Angelika 2 Streikmarker, um ihr Einkommen zu erhöhen und versetzt ihre Scheibe auf das Feld „8“ (3).

Abschließend schließt Angelika den Gender-Gap, um die unfaire Reduzierung ihres Einkommens zu stoppen. Sie nutzt die übrigen 5 Streikmarker, um ihre Scheibe auf das Feld „0“ zu versetzen (4).

Hedwig gibt 6 Streikmarker ab, um besser von der Gewerkschaft unterstützt zu werden. Sie versetzt ihre Scheibe auf das Feld „6“ (5).

Automatisch: Zurück zur Arbeit gehen

Nachdem du deinen letzten Arbeiter von der Fabrik auf ein „After Work“-Feld gestellt hast, müssen deine Arbeiter am Ende deines Zugs zurück zur Arbeit gehen. Das Wochenende ist vorbei und der graue Alltag beginnt von vorne.

„Nein, Ronald, wenn du alle deine verfügbaren Partner auf „After Work“-Felder gestellt hast, endet die Erholungszeit noch nicht und niemand muss zurück zur Arbeit gehen. Jeder Arbeiter hat Erholung verdient, also kümmere dich genau darum! Du darfst noch Partner auf deiner Fabrik haben, wenn du deinen letzten Arbeiter auf ein „After Work“-Feld stellst. Erst dann heißt es für deine Arbeiter „zurück zur Arbeit!“

Führe diese vier Schritte einen nach dem anderen durch:



1. Arbeitszeit: Abhängig von der Arbeitszeit, die deine Arbeiter in der Fabrik arbeiten müssen, erleiden sie Stress. Deine Scheibe auf der Arbeitszeitleiste zeigt an, welche Grundmenge an Erholung du verlierst.

Aber jeder deiner Arbeiter im Urlaub hilft dir, diesen Grundwert um 1 zu reduzieren. Das sind deine Arbeiter auf dem Urlaubsplan und auf den dauerhaften Urlaubsfeldern oberhalb der Arbeitszeitfelder „40 und „25“. Somit reduzierst du den Grundwert um 1 für jeden Arbeiter im Urlaub. Setze deine Scheibe auf der Erholungsleiste entsprechend zurück.

Du darfst mehr als 55 Erholung haben (zähle einfach weiter), du kannst aber niemals unter -19 Erholung fallen. Es gibt einfach eine Grenze, was deine Arbeiter an Stress aushalten.



Extremer Stress: Musst du deine Scheibe in den roten Bereich mit den Feldern von -10 bis -19 Erholung versetzen, sind deine Arbeiter extrem gestresst. In deinem nächsten Zug (und notfalls auch in dem darauffolgenden

Zug) musst du Arbeiter auf ein paar Bier in die Kneipe schicken, bis du mindestens wieder -9 Erholung oder mehr erreicht hast. Erst dann hast du wieder die freie Wahl an allen „After Work“-Aktivitäten oder dem Streik für bessere Arbeitsbedingungen.



2. Einkommen minus Gender-Gap: Du bekommst dein Gehalt für die Arbeit, aber dein Arbeitgeber reduziert den Betrag aufgrund der Frauen in deinem Team. Nimm dir eine Anzahl an Münzen entsprechend deiner Scheibe auf der Einkommensleiste minus dem Wert entsprechend der Scheibe auf der Gender-Gap-Leiste.



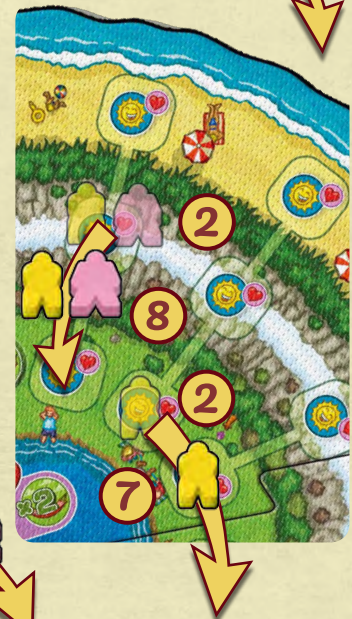
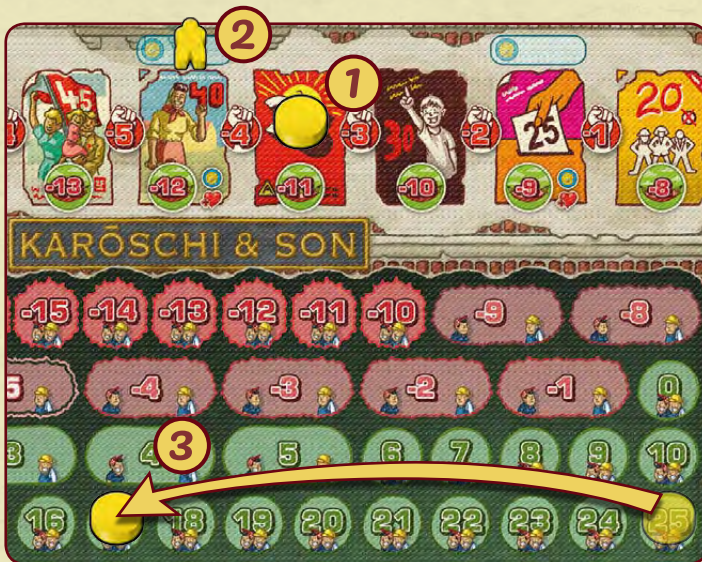
3. Gewerkschaftshilfe: Damit du für bessere Arbeitsbedingungen streiten kannst, gibt dir die Gewerkschaft ein wenig Unterstützung. Nimm dir eine Anzahl an Streikmarkern entsprechend deiner Scheibe auf der Gewerkschaftshilfeleiste.

4. Stelle deine Arbeiter (und Partner) zurück auf die Fabrik: Als erstes nimmst du alle Arbeiter von allen „After Work“-Feldern des Hausplans (Kneipe, Wohnung), des Freizeitplans (Angeln, Trimm-dich-Pfad, Motorradausflug) und des Vergnügungsplans (Jahrmarkt, Blind Date, Motel), und stelle sie zurück auf deine Fabrik. Werden deine Arbeiter von einem Partner begleitet, vergiss nicht auch die Partner zurück auf die Fabrik zu stellen!

Danach schaust du nach deinen Arbeitern auf dem Urlaubsplan. Nimm alle Arbeiter (und Partner) am See und stelle sie zurück auf deine Fabrik. Nach einer Woche Urlaub kommen diese erholt zurück zur Arbeit. Anschließend versetzt du alle Arbeiter (und Partner) innerhalb ihrer Spalten von den Bergen an den See (sie genießen noch eine Woche Urlaub) und die Arbeiter vom Strand auf die Berge (sie genießen noch zwei Wochen Urlaub). Du bekommst für diese Arbeiter keine weitere Erholung, sie reduzieren aber wieder den Stress, wenn die Kollegen zurück zur Arbeit gehen.

Deine Arbeiter oberhalb der Arbeitszeitfelder „40“ und „25“ bleiben dort bis zum Ende des Spiels, da sie als Rentner dauerhaft im Urlaub sind.

„Ja, Ronald, natürlich bedeutet das, dass deine Arbeiter ihre „After Work“-Felder wieder freigeben, so dass die Mitspieler nun ihre Arbeiter dorthin stellen und die entsprechende Erholung bekommen können.“



4 7 5 5

Beispiel: Während ihres Zugs hat Nicole ihren letzten gelben Arbeiter auf ein „After Work“-Feld gestellt. Damit müssen ihre Arbeiter zurück zur Arbeit gehen.

Arbeitszeit: Nicles Arbeiter erleiden Stress. Sie arbeiten noch 35 Stunden, so dass Nicole 11 Erholung verlieren sollte (1). Zwei ihrer Arbeiter sind aber in Urlaub und ein Arbeiter ist bereits dauerhaft in Rente, seitdem Nicole die Arbeitszeit auf 40 Stunden gesenkt hat (2). Somit verliert sie nur 8 Erholung und hat noch insgesamt 17 Erholung (3).

Einkommen minus Gender-Gap: Nicole bekommt ihr Einkommen. Eigentlich beträgt es 8 €, aber Nicole hat den Gender-Gap noch nicht komplett geschlossen. Somit nimmt sie nur 7 € (4).

Gewerkschaftshilfe: Dank der Gewerkschaft nimmt Nicole 5 Streikmarker (5).

Stelle deine Arbeiter (und Partner) zurück auf die Fabrik: Als erstes nimmt Nicole ihre Arbeiter aus der Wohnung und Kneipe auf dem Hausplan sowie vom Trimm-dich-Pfad und Motorradausflug (mit Partner) auf dem Freizeitplan zurück und stellt sie wieder auf ihre Fabrik (6). Dann holt sie ihren Arbeiter aus dem einwöchigen Urlaub zurück und stellt ihn ebenfalls wieder auf die Fabrik (7). Abschließend versetzt sie ihren Arbeiter mitsamt Partner von den Bergen an den See, da die beiden noch eine weitere Woche Urlaub genießen (8). Nicles Arbeiter im dauerhaften Urlaub oberhalb des Arbeitszeitfeldes „40“ bleibt dort bis zum Ende des Spiels.

Das Ende des Spiels



Erreicht einer von euch 40 oder mehr Erholung, löst ihr die letzten Züge des Spiels aus.

Ihr kommt weiterhin reihum an den Zug und stellt eure Arbeiter auf „After Work“-Felder.

Nachdem du deinen letzten Arbeiter auf ein „After Work“-Feld gestellt hast, gibst du noch einmal deine übrigen Streikmarker ab, um die Arbeitsbedingungen deiner Arbeiter ein letztes Mal zu verbessern. Erreichst du dabei die Felder für 40 und später 25 Arbeitsstunden, bekommst du keinen Bonus mehr.

Somit ist in den letzten Zügen das Streiken für bessere Arbeitsbedingungen nur noch sinnvoll, wenn du für mehr Urlaub streikst und diesen noch für deine Arbeiter nutzen wirst.

Lass deine Arbeiter auf den Spielplänen stehen! Sie bleiben vorerst auf ihren „After Work“-Feldern stehen und blockieren diese für deine Mitspieler.

Deine Mitspieler setzen das Spiel fort. Jedes Mal, wenn du an die Reihe kommst, bekommst du für das Warten 1 Erholung.

Das Spiel endet sofort, wenn alle Spieler ihre letzten Arbeiter auf die „After Work“-Felder gestellt und ihre übrigen Streikmarker für bessere Arbeitsbedingungen eingesetzt haben.

Nun schickt ihr eure Arbeiter ein letztes Mal zurück zur Arbeit und führt alle entsprechenden Schritte aus.

Anschließend gewinnt das erholteste Team **Feierabend!** Natürlich kann deren Wert unterhalb von 40 Erholung sein, da dieser Wert nur das Spielende auslöst. Die Rückkehr zur Arbeit bedeutet auch am Ende noch Stress, so dass das siegreiche Team und auch die anderen wieder unter den Wert von 40 Erholung fallen können.

Bei einem Gleichstand der besten Erholung gewinnt das daran beteiligte Team, das die meisten Münzen und Streikmarker übrig hat. Gibt es auch dabei einen Gleichstand, teilen sich alle daran beteiligten Teams den Sieg. **Arbeiter aller Länder, vereinigt euch!**

Autor: Friedemann Friese

Illustration & Grafik: Lars-Arne „Maura“ Kalusky

Lektorat: W. Eric Martin, Linus Wolf, Christian Frank

Produktion: Henning Kröpke

© 2020, 2F-Spiele, Bremen / Germany

2F-Spiele

Fedelhören 64
D-28203 Bremen
www.2f-spiele.de

