

Spielregeln für **HUMANWIRTSCHAFT**

Vorwort

Das Spiel **HUMANWIRTSCHAFT** ist ein Bildungsspiel der Humanwirtschaftspartei und ist Teil eines Doppelsets, das aus den Spielen **HUMANWIRTSCHAFT** und **KAPITALISMUS** besteht. Die beiden Spiele sollen gleichzeitig von zwei Gruppen a vier oder fünf Personen gegeneinander gespielt werden, um einen öffentlichkeitswirksamen Vergleich der beiden Konzepte zu erreichen.

Das Ziel des simultanen Spielens liegt darin, zu zeigen, dass **HUMANWIRTSCHAFT** krisenfrei und unter maximaler Beteiligung stetig fortläuft, während der **KAPITALISMUS** immer wieder in Sackgassen gerät, in denen man einen Monopoly-Gewinner kürt und das Spiel neu starten muss. Dabei sollen durchaus Spieler aus dem Publikum zur Teilnahme angeregt werden, um die tatsächliche Wirkung des alternativen Konzepts emotional zu erfahren und um dem Vorwurf eintrainierter Schumelei vorzubeugen. Die emotionale Erfahrung ist sehr wichtig, da erstens Wissen über das Konzept besser in der Erinnerung verbleibt und zweitens weil Menschen jahrzehntelang propagandistisch manipuliert worden sind das kapitalistische System als das alternativlose, eben das „gute“ System wahrzunehmen. Sie müssen daher spielerisch erfahren, dass sie das System bei geraffter dynamischer Darstellung eigentlich ablehnen. Erst durch das Spiel lernen die Menschen, was sie eigentlich wollen.

Obwohl das Spiel an das klassische Monopoly angelehnt ist, verfolgen die Monopolys der Humanwirtschaftspartei eine umfassendere Darstellung der Wirtschaft als das im Original der Fall ist. Es wurde auf eine möglichst realistische (jedoch spielbare) Darstellung der Faktoren Geld, Land und Arbeit Wert gelegt. Es wurden unterhaltsame Zusatzelemente geschaffen wie Gesundheit, Staat oder der Rechtsstreit, die ebenfalls den Sinn haben die persönliche Situation im Kapitalismus besser zu verstehen und wie sich ein alternatives Wirtschaftssystem auf diesen Nebenschauplätzen bei sonst unveränderten Spielregeln auswirkt.

Material

Das Spiel **HUMANWIRTSCHAFT** besteht aus einem Spielbrett **HUMANWIRTSCHAFT**, 2 Würfel, 22 Bodeneigentumstiteln, 32 Schicksalskarten, 24 Rechtsstreitkarten, einer speziellen Tafel für die Spielerbonität, 1 speziellen Tafel für die Steuerabgaben, 20 Lebenspunkten (4 Spieler x 5 Lebenspunkte), 9 Spielfiguren (2xHund, 2xReiter, 2xHut, 2xFinger und 1xStaat), einer nicht näher spezifizierten Anzahl von Kontoführungstabellen, einer nicht näher spezifizierten Anzahl von Häusern und Hotels, sowie einer Marktpreisermittlungskarte für die Mietermittlung (Mieten sind nicht statisch, wie im Original). Notwendig ist eigentlich ein Taschenrechner für die Berechnung der Zinsen und der Geldgebühr. Es werden Stifte und Papierblätter für persönliche Notizen der Spieler benötigt. Eine Eieruhr ist von Vorteil, wenn man Pacht- und Zinszahlung von der Echtzeit abhängig machen will. Ansonsten stehen entsprechende Schicksalskarten zur Verfügung.

Anfangszustand

Alle Spielfiguren werden auf Start gestellt und erhalten jeweils 4000€. Der Staat hat ein eigenes Startbudget und erhält ebenfalls 4000€ (einer der Spieler muss diesen Haufen verwalten). Die Figuren „Hund“, „Reiter“, „Hut“ und „Finger“ werden auf der Bonitätstafel auf den Startfeldern positioniert. Die Grundeigentumstitel liegen beim Staat, Häuser und Hotels liegen bei der Bank, die Schicksals- und die Rechtsstreitkarten liegen zufällig gemischt auf den entsprechend markierten Positionen auf dem Spielfeld. Jeder Spieler erhält fünf Lebenspunkte. Ein Spieler übernimmt die Verwaltung der Mietpreisermittlungskarte, ein anderer die Bonitätskarte. Wenn mit einer Stoppuhr gespielt wird, dann wird sie jetzt auf 10min gesetzt.

Prinzipieller Spielverlauf

Die Spieler kommen nacheinander dran, sodass idealerweise zuerst Hund, Reiter, Hut und Finger drankommen. Jeder Spieler wirft die zwei Würfeln und bewegt seine Figur so viele Felder im Uhrzeigersinn weiter, wie auf den Würfeln angezeigt wird. Pasch führt zu einer Wurfwiederholung. Nach Abschluss des Figurentransports muss der Spieler zunächst überprüfen, ob das besetzte Feld irgendwelche Pflichthandlungen erfordert. Solche Pflichthandlungen sind in aller Regel Miet- und Steuerzahlungen, aber auch die Ausführung der Schicksalskarten. Danach kann der Spieler freiwillige Handlungen ausführen (z.B. Tilgung oder Grundstückserwerb) und Verhandlungen mit den anderen Spielern führen. Wenn mit einer Stoppuhr gespielt wird und diese auslöst, dann darf der Spieler seinen Zug zu Ende führen.

Streiten gegen eine Pflichthandlung

Zu jeder Zeit kann man vor einer Pflichthandlung ausweichen, indem man den Rechtsweg einschlägt. Dies erfolgt durch das Ziehen einer Rechtsstreitkarte. Das Ziehen der Rechtsstreitkarten erfolgt ohne Figurbewegung, d.h. man muss nicht auf das Rechtsstreitfeld springen.

Die Rechtsstreitkarten machen Aussagen darüber, ob nun die Rechtsbeihilfe Erfolg oder Misserfolg hatte und welche zusätzlichen Konsequenzen man nun zu ertragen hat. Hat man Erfolg gehabt, dann konnte man sich vor den Forderungen schützen. Hat man Misserfolg gehabt, dann muss man die Pflicht erfüllen und es werden zusätzliche Kosten und Nachteile aufgebürdet.

Mietzahlungen (Pflichthandlung)

Das Zahlen von Miete ist dann notwendig, wenn man auf ein Feld springt, das einem anderen Spieler oder der Bank (Hypothek) gehört. Die Belastung durch eine Hypothek ist hierbei unerheblich (im Unterschied zum original Monopoly). Die genaue Miete muss vor jeder Zahlung in der Miettafel ermittelt werden, da wir hier einen Wettbewerbsmechanismus simulieren müssen.

Die Miethöhe ergibt sich aus dem Wert der eigenen Bebauung im Vergleich zur restlichen Bebauung auf dem gesamten Spielbrett.

Bei jedem Bau oder Abriss wird die Gesamtpunktzahl „Total“ um den Betrag auf der Grundstückskarte erhöht oder verringert. Man ermittelt die Miethöhe, indem man in der Zeile des aktuell totalen Wertes die Spalte mit der Punktzahl der Bebauung abliest (rote Zahlen, Spalten).

Die maximal zulässige Gesamtpunktzahl der Punkte pro Feld beträgt 25 Punkte. Die theoretisch maximale Gesamtpunktzahl beträgt daher $22 \cdot 25 = 550$ Punkte für das komplette Spielbrett.

Total	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1.000 €									
2	500 €	1.000 €								
3	333 €	667 €	1.000 €							
4	250 €	500 €	750 €	1.000 €						
5	200 €	400 €	600 €	800 €	1.000 €					
6	167 €	333 €	500 €	667 €	833 €	1.000 €				
7	143 €	286 €	429 €	571 €	714 €	857 €	1.000 €			
8	125 €	250 €	375 €	500 €	625 €	750 €	875 €	1.000 €		
9	111 €	222 €	333 €	444 €	556 €	667 €	778 €	889 €	1.000 €	
10	100 €	200 €	300 €	400 €	500 €	600 €	700 €	800 €	900 €	1.000 €
11	91 €	182 €	273 €	364 €	455 €	545 €	636 €	727 €	818 €	909 €
12	83 €	167 €	250 €	333 €	417 €	500 €	583 €	667 €	750 €	833 €
13	77 €	154 €	231 €	308 €	385 €	462 €	538 €	615 €	692 €	769 €
14	71 €	143 €	214 €	286 €	357 €	429 €	500 €	571 €	643 €	714 €
15	67 €	133 €	200 €	267 €	333 €	400 €	467 €	533 €	600 €	667 €
16	63 €	125 €	188 €	250 €	313 €	375 €	438 €	500 €	563 €	625 €
17	59 €	118 €	176 €	235 €	294 €	353 €	412 €	471 €	529 €	588 €
18	56 €	111 €	167 €	222 €	278 €	333 €	389 €	444 €	500 €	556 €
19	53 €	105 €	158 €	211 €	263 €	316 €	368 €	421 €	474 €	526 €
20	50 €	100 €	150 €	200 €	250 €	300 €	350 €	400 €	450 €	500 €
21	48 €	95 €	143 €	190 €	238 €	286 €	333 €	381 €	429 €	476 €
22	45 €	91 €	136 €	182 €	227 €	273 €	318 €	364 €	409 €	455 €
23	43 €	87 €	130 €	174 €	217 €	261 €	304 €	348 €	391 €	435 €
24	42 €	83 €	125 €	167 €	208 €	250 €	292 €	333 €	375 €	417 €
25	40 €	80 €	120 €	160 €	200 €	240 €	280 €	320 €	360 €	400 €

Abbildung 1: Ausschnitt aus der Mietafel

Steuerzahlungen (Pflichthandlung)

Die ausgewiesene Summe muss an den Staat entrichtet werden.

Überquerung des Startfeldes

Das Überqueren des Startfeldes löst mehrere Dinge aus:

1. Die Spieler zählen ihr Geld und geben nach unten gerundet 1% davon an den Staat ab. (In Summe wird das maximal 200€ sein). Wenn mit einer Stoppuhr gespielt wird, dann entfällt dieser Schritt.
2. Die Spieler, der über das Startfeld gelaufen ist erhält maximal 400€ aus der Staatskasse. Wenn nicht genug Geld in der Kasse vorhanden ist, dann nimmt der Staat Kredit bei der Bank bis max. 400€ auf. Wenn die Bank nicht genug Geld hat, dann wird nur der maximal verfügbare Betrag geliehen.
3. Der Spieler, der über das Startfeld gelaufen ist zahlt alle Bodenpacht für seine Grundstücke. Wenn mit einer Stoppuhr gespielt wird, dann entfällt dieser Schritt.
4. Der Spieler, der über das Startfeld gelaufen ist zahlt alle Zinsen für seine Kredite. Wenn mit einer Stoppuhr gespielt wird, dann entfällt dieser Schritt.

Schicksalskarten (Pflichthandlung)

Wenn man auf eines der Felder mit dem Fragezeichen gerät, dann muss die nächste Karte vom Stapel „Schicksal“ ziehen und die Anweisungen auf der Karten beachten. Danach legt er die Karte unter den Stapel.

Rechtsstreit (Pflichthandlung)

Gerät der Spieler auf das Feld Rechtsstreit, dann muss er die nächste Rechtsstreitkarte vom oberen

Ende des Stapels ziehen und das Ergebnis beachten. Danach legt der Spieler die Karte wieder unter den Stapel.

Sparen (Pflichthandlung)

Wenn ein Spieler auf das Pflichtfeld „Sparen“ springt, dann muss er mindestens 100€ in die Bank einlegen. Die eingezahlte Summe wird in der Kredittabelle eingetragen. Wenn Schulden vorhanden sind, dann werden diese um den Sparbetrag verringert. Wenn man nicht genug Geld besitzt, dann muss man den vorhandenen Rest einzahlen.

Bank (Optionale Handlung)

Steht der Spieler auf dem Feld „Bank“, dann ist er nicht gezwungen etwas zu unternehmen. Auf diesem Feld kann man jedoch sein gespartes Geld abholen oder einen Kredit ohne Hypothek aufnehmen; allerdings maximal nur so viel wie noch gerade in der Bank an Geld vorhanden ist.

Lebensfelder (Pflichthandlung)

Im dem Monopoly der Humanwirtschaftspartei befinden sich vier Spezialfelder „Erholung“, „Strom“, „Nahverkehr“ und „Nahrung“, die die Realwirtschaft repräsentieren. Wenn sich ein Spieler auf einem dieser Felder befindet, dann muss er die anderen Spieler ausbezahlen, um in den Genuss dieser Leistungen zu kommen. Jeder Spieler erhält 30€ pro Lebenspunkt (der anderen Spieler). Wenn also 4 Teilnehmer im Spiel mit jeweils 5 Lebenspunkten sind, dann muss der Spieler $(4-1) \cdot 5 \cdot 30€$ (also maximal 450€) aufbringen. Wenn er die Summe nicht aufbringen kann, dann springt der Staat mit dem Differenzbetrag ein. Der Staat nimmt dabei evtl. Schulden auf, wenn er kann. Kann der Staat und der Spieler zusammen nicht den notwendigen Betrag aufbringen, dann werden gar keine Zahlungen geleistet und der Spieler verliert einen Lebenspunkt.

Eine besondere Eigenschaft des Feldes „Erholung“ ist, dass wenn es bezahlt ist, dass dann ein Lebenspunkt wiedergewonnen wird. Es können jedoch maximal nur fünf Lebenspunkte für jeden Spieler gesammelt werden.

Kreditaufnahme und Tilgung (Optionale Handlungen)

Wenn ein Spieler dran ist und seine Pflichthandlungen ausgeführt hat, dann kann er einen Kredit aufnehmen oder einen Kredit tilgen. Wenn ein Kredit aufgenommen wird, dann kann er maximal nur die Höhe des in der Bank verfügbaren Geldes betragen und darf nur dann vergeben werden, wenn der Spieler noch Bonität besitzt. Für jeden so aufgenommenen Kredit muss ein Pfand hinterlassen werden in Form eines Grundstücks mit Hotels und Häusern mit einem Nennwert der Gebäude gleich oder größer als die Kreditsumme. Grundstücke können ohne Gebäude nicht als Pfand angegeben werden, da sie stets Staatseigentum sind. Grundstücke, die als Pfand (Hypothek) hinterlassen worden sind gehen bei der Schicksalskarte „Bank zahlt Dividende aus“ an den Dividende erhaltenden Spieler verloren (Schulden bleiben jedoch).

Bonitätsprüfung

Die Bonitätsprüfung wird ausgelöst entweder durch die Stoppuhr (Dies wird von den Spielern vor dem Spiel festgelegt) oder eine Schicksalskarte. Die Regel für die Bonitätsprüfung lautet wie folgt:

- Hat ein Spieler (oder Staat) mehr Bargeld als Schulden, dann bewegt sich seine Figur auf der Bonitätstafel eins nach oben. Ist die Figur schon ganz oben angelangt, dann passiert nichts.
- Hat der Spieler soviel Bargeld wie Schulden (z.B. weil er gerade eben einen Kredit zur

Refinanzierung aufgenommen hat), dann ändert sich die Bonität nicht.

- Hat ein Spieler (oder der Staat) weniger Bargeld als Schulden, dann bewegt sich seine Figur auf der Bonitätstafel um eins nach unten. Wenn die Figur schon ganz unten angelangt ist, dann passiert nichts.

Spiele mit Stoppuhr

Das Spielen mit Stoppuhr kann das Spiel etwas vereinfachen und einen zusätzlichen Unterhaltungsmoment generieren. Die Uhr wird jeweils auf 10 Minuten gesetzt und wenn sie ausläuft darf der aktuelle Spieler noch seinen Zug zum Ende führen und dann müssen Zinsen, Geldgebühr und Pachten von allen Spielern und vom Staat(!) gleichzeitig bezahlt werden. Es ist ratsam Bonitätsprüfung von der Stoppuhr abhängig zu machen. Danach wird die Stoppuhr neu aufgezogen und der nächste Spieler in der Reihe ist dran.

Erwerb von Grundstücken (Optional)

Wenn der aktuell aktive Spieler mit seinen Pflichthandlungen fertig ist, kann er das freie Grundstück, auf dem er steht, pachten. Die Pacht beträgt mindestens so viel, wie auf dem Spielbrett steht. Es können jedoch andere Spieler höhere Pachten anbieten. In diesem Fall würde das Grundstück an den Höchstbietenden gehen. Die erste Pacht wird sofort fällig.

Die Grundstückskarten sollten laminiert sein. Die Pachthöhe kann dann mit einem wegweisbaren Stift direkt auf die Karte geschrieben werden. Alternativ kann auf einem gesonderten Zettel die Pacht zentral registriert werden.

Bauen, Abreißen und Renovieren(Optional)

Anders als beim Monopoly-Original darf man Häuser und Hotels in allen Feldern gleicher Farbe bauen, auf der man steht, auch dann, wenn man nicht alle Grundstücke einer Farbe in seiner Hand hält. Die Kosten für Häuser und Hotels entnimmt man den Grundstückskarten. Abreißen von Gebäuden kostet 10% des Nennwerts. Renovieren kostet 50% des Nennwerts. Können nicht alle Gebäude gleichzeitig renoviert werden, dann müssen sie (kostenpflichtig) abgerissen werden.

Jedes mal, wenn Häuser gebaut oder abgerissen werden, wird die Mietermittlungstafel aktualisiert.

Wenn man nicht bezahlen kann

Wenn ein Spieler nicht genug Bargeld besitzt, um seinen Zahlungsverpflichtungen nachzukommen, dann hat er mehrere Möglichkeiten. Die erste Möglichkeit besteht darin den Rechtsstreit anzustreben und auf einen positiven Ausgang zu wetten (vgl. Abschnitt „Rechtsstreit“). Die zweite Möglichkeit besteht darin ein Grundstück mit Gebäuden an einen der anderen Spieler zu veräußern, um das nötige Geld zu besorgen. Alternativ kann man einen Kredit aufnehmen, wenn man noch genug Bonität besitzt (Die Regeln sind die Gleichen wie in „Kreditaufnahme und Tilgung“ beschrieben worden ist). Man kann sich auch direkt bei den anderen Spielern verschulden. Dabei können andere Zinssätze verhandelt werden, als die, die auf der Bonitätstafel ausgewiesen sind. Solche Kredite können auch dann vergeben werden, wenn die Bank nicht genug Bonität feststellt. Solche Schuldkontrakte werden auf einem Papierzettel von den Spielern selbst verwaltet und können nicht gehandelt werden.

Kann man durch Veräußerungsgeschäfte und Kreditaufnahme trotzdem nicht zahlen, dann wird ein Lebenspunkt abgezogen und der nächste Spieler ist dran.

Das ausscheiden der Spieler und das Ende des Spiels

Die Spieler scheiden aus dem Spiel aus, wenn sie keine Lebenspunkte mehr haben. Das Spiel endet, wenn es theoretisch nur noch einen Spieler im Spiel gibt. Das Spiel ist theoretisch so beschaffen, dass es nicht endet. Man wird sich daher ein Zeitlimit setzen müssen.