

# Spielanleitung

## Spielausstattung

- ♣ 1 Spielbrett
- ♣ Kopiervorlagen eines Spar- und Kreditbuches
- ♣ Münzen à 100, 200, 500 CFA<sup>1</sup>;
- ♣ Scheine à 1.000, 2.000, 5.000, 10.000 CFA
- ♣ Karten
  - ♣ Startkapital (klein, weiß)
  - ♣ Fragen/ Antworten (groß, weiß)
  - ♣ Einkommensschaffende Maßnahmen (groß, grün)
  - ♣ Ereignisse (groß, rot)
  - ♣ Gutscheine (klein, weiß)

## Des Weiteren braucht es...

- ♣ 5 Figuren in verschiedenen Farben
- ♣ 2 Würfel
- ♣ 3 Behälter (Sparbuch, Solidaritätskasse, Zinsen)
- ♣ Stift

## Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist nicht das Anhäufen von einkommensschaffenden Maßnahmen oder Geld, sondern Entwicklung bzw. Lebensqualität, gemessen am Zugang zu Bildung, Gesundheit, gesunder Ernährung, sicheren Lebensumstände u.A.

## **Vorbereitung**

Eine Spielausstattung ist für fünf Spieler<sup>2</sup> konzipiert. Zu Beginn werden Rollen mit zwei Würfeln ausgewürfelt, wobei die höchste Zahl dem Präsident entspricht, die zweit höchste dem Sekretär und die dritt höchste dem Schatzmeister<sup>3</sup>. Diese Personen sind mit folgende Rollen beauftragt:

- ♣ *Präsident*: trifft Entscheidungen hinsichtlich Solidaritätskasse.
- ♣ *Sekretär*: markiert die Ein- und Ausgänge im Sparbuch mit Stift + Block.
- ♣ *Schatzmeister*: zahlt Gelder in die Kassen ein und gibt sie raus; stellt sicher, dass Ein- und Ausgänge richtig vonstatten gehen.

Neben der zugeeigneten Rolle, sind die Teilnehmer zugleich auch „Begünstigte“ und somit reguläre Teilnehmer des Spiels. Als weiterer Schritt ziehen alle Spieler ein Startkapital-Kärtchen, welches ihre finanzielle Ausgangssituation bestimmt. Schließlich wählt jeder Spieler einen farbigen Spielstein aus und bekommt sein Startguthaben und eine Kopie des Spar- und Kreditbuches.

## **Durchführung des Spiels**

Das Spiel wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt. Wenn ein Spieler dran ist, würfelt er und setzt seine Figur entsprechend der Würfelzahl auf dem Spielbrett voran. Entsprechend der Farbe des Kästchens wird ein Geldgeschäft getätigt (gelb) beziehungsweise Karten für eine Frage (weiß mit Fragezeichen), eine einkommensschaffende Maßnahme (grün) oder ein Ereignis (rot) gezogen.

*Achtung*: Nur wenn der Spieler genau auf eine farbige Kästchen kommt, muss er eine Karte ziehen. Die gelben Felder dagegen bilden eine Ausnahme: auch wenn diese lediglich überschritten werden, muss ein Geldgeschäft getätigt werden.

## Geldgeschäfte (gelbe Felder)

Wenn ein Spieler auf ein gelbes Feld kommt oder ein solches Feld überschreitet, muss er ins individuelle Sparbuch und in die Solidaritätskasse einzahlen. Der Anteil für das Sparbuch ist variabel: der Spieler kann bis zu 5 mal 200 CFA einzahlen. Dies wird in seinem Sparbuch (Blatt aus Mappe) schriftlich dokumentiert. Der Betrag für die Solidaritätskasse ist fix: 100 CFA.

Falls der Spieler aufgrund einer einkommensschaffenden Maßnahme vorweg bereits einen Kredit aufgenommen hat, dann muss er diesen in drei Raten zurückzahlen.

*Zusammengefasst bedeutet dies für die gelben Felder:*

- ♣ ins individuelle Sparbuch: bis zu 5 x 200 CFA
- ♣ in die Solidaritätskasse: 100 CFA

<sup>1</sup> 1.000 CFA ~ 1,50€

<sup>2</sup> Mit der männlichen Form sind sowohl weibliche als auch männliche Spielteilnehmer gemeint.

<sup>3</sup> Dieser Spielmechanismus enthält keine Wertung der einzelnen Rollen.

- ♣ Rate des Kredits in drei Etappen zurückzahlen
- ♣ hinzu kommen jeweils 10% Zinsen des Kreditumfangs

### Weißer, grüner und roter Felder & Karten:

a) *Fragen und Antworten zu Mikrofinanz und Benin/ Westafrika (Felder weiß mit Fragezeichen & große, weiße Spielkarten):* Wenn ein Spieler auf ein weißes Feld mit Fragezeichen kommt, muss er eine weiße Karte mit einer Frage ziehen. Diese Frage wird vom Nebenspieler in Spielrichtung vorgelesen und vom Spieler selber beantwortet. Wird die Frage richtig beantwortet, darf er nochmal würfeln und weitergehen. Ist seine Antwort falsch, muss er einmal aussetzen.

b) *Einkommensschaffende Maßnahmen (grüne Felder und Karten):*

Wenn ein Spieler auf ein grünes Feld kommt, muss er eine grüne Karte ziehen, auf welcher eine einkommensschaffende Maßnahme, z.B. die Produktion von Palmöl, beschrieben ist. Auf der Karte ist notiert, welche personellen und materiellen Ressourcen in CFA er für diese Maßnahme braucht z.B. Ton à 2.000 CFA, Ladenmiete à 10.000 CFA, 1 Gehalt eines Verkäufers à 10.000 CFA monatlich. An dieser Stelle wird nun der Kredit beantragt, wobei er das Dreifache der Ersparnisse nicht übersteigen darf. Der Kredit wird lediglich auf dem Spar- und Kreditblatt dokumentiert.

*Achtung:* Wichtig ist zwischen einmaligen und monatlichen Kosten zu unterscheiden: der Kredit wird für die einmaligen Kosten beantragt, die monatlichen Kosten werden von dem Plus, was die Maßnahme monatlich abwirft, abgezogen.

Ab sofort wirft die einkommensschaffende Maßnahme alle 14 Tage (beim Übertreten eines gelben Feldes) eine bestimmte Summe ab, die auf der grünen Karte vermerkt ist. Diese wird in Bar durch den Schatzmeister ausgezahlt.

*Achtung:* Abgesehen von den grünen Feldern sind alle anderen Felder verpflichtend. Kommt ein Spieler auf ein grünes Feld, darf er entscheiden, ob er eine Karte zieht oder nicht. In letzterem Fall, muss sie zurück unter den Stapel mit den grünen Karten gelegt werden.

c) *Ereignisse (rote Felder und Karten):*

Wenn ein Spieler auf ein rotes Feld kommt, muss er eine rote Karte ziehen, die eine besondere Situation (positiv oder negativ) schildert. Die Situation wird auf der Karte einschließlich der Konsequenzen beschrieben. Gibt es mehrere Möglichkeiten, kann sich der Spieler entscheiden, welche Konsequenz er in Kauf nimmt. Es gibt u.U. auch Ereignisse, die den Spieler aufgrund einer bestimmten einkommensschaffenden Maßnahme nicht beeinflussen.

### **Wer gewinnt?**

Kommt der erste Spieler ins Ziel, findet der „**Tag des Teilens**“ statt. Es geht nicht um einen Gewinner, sondern um Solidarität, Globales Lernen und das Verstehen von Zusammenhängen.

Dabei finden folgende Schritte statt:

1. Als erster Schritt werden die, im Sparbuch notierten, individuellen Ersparnissen jedem einzelnen Spieler ausgezahlt.
2. Die angesammelten Zinsen werden durch die Anzahl der Teilnehmer geteilt und ausgezahlt.
3. Das ausgezahlte Geld (Ersparnisse + Zinsen) wird mit dem Bargeld durch die einkommensschaffenden Maßnahmen [+ evtl. Reserven des Startkapitals] in der Hauskasse addiert.
4. Die Summe daraus ermöglicht den Spielern ihr Vermögen gegen Gutscheine, die Entwicklung bzw. Lebensqualität bedeuten, einzutauschen.
5. Anhand dieser Gutscheine, können die Spielteilnehmer nun diskutieren, woran sie Entwicklung bzw. eine adäquate Lebensqualität festmachen.