**Bergdorfexperiment**

*In Anlehnung an das bekannte Demokratiespiel „Inselexperiment“ lernen die Schüler\*innen hier verschiedene (Land-)Wirtschaftssysteme sowie deren Entscheidungsprozesse und -regeln kennen.*

**Eckdaten zur Methode**

|  |  |
| --- | --- |
| Spieltyp | Simulationsspiel |
| Unterrichtsphase | Problematisierung/Ergebnissicherung |
| Sozialform | Gruppenarbeit (mind. 20 Pers) |
| Zeitaufwand | hoch (mind. 90 Minuten) |
| Materialaufwand | hoch |
|  |  |
| Diese Kompetenzen werden erworben: | |
| Handlungskompetenz | Die Schüler\*innen treffen jede Runde abhängig von ihrem Gesellschaftstyp eine (gemeinsame) Entscheidung über den Einsatz der zur Verfügung stehenden Mittel. In der Reflexion können sie die Mechanismen und Entscheidungsprozesse ihrer Gesellschaften vergleichen und Vor- und Nachteile abwägen. |

**Ablauf**

Die Schüler\*innen werden in fünf Gruppen eingeteilt und erhalten folgende Spielbeschreibung:

„Eure Gruppe findet sich nach einem Flugzeugabsturz in einem von der Außenwelt abgeschotteten Bergdorf wieder. Zum Glück gibt es dort einen erst kürzlich verlassenen Bauernhof, den ihr beziehen und betreiben könnt. Der Bauernhof hat Felder und einige Kühe, die von den Vorbesitzern zurückgelassen wurden. Eure Erzeugnisse könnt ihr auf dem Markt im Bergdorf verkaufen. Der alte Kuhstall ist stark beschädigt. Noch sind die Temperaturen hoch genug, damit es den Kühen gut geht, doch vorm nahenden Winter sollte der Stall ausgebessert werden. Nur gemeinsam könnt ihr den Bauernhof am Laufen halten!

Ziel eures Bauernhofs ist es, möglichst so viel zu produzieren, dass ihr selbst von den Erzeugnissen leben, Produkte auf dem Markt verkaufen könnt und dass eure Kühe sicher vor dem Winter sind.“

Nachdem die Ausgangslage allen Gruppen klar ist, werden die Rollenkarten an die einzelnen Gruppen verteilt:

1. Anarchie
2. Planwirtschaft
3. Feudalismus
4. Liberalismus
5. Protektionismus

**Spielregeln**

* Es werden vier Runden gespielt, die Runden sind zeitlich begrenzt.
* Am Anfang jeder Runde entscheidet jede Gruppe, wer welche Aufgabe übernimmt - ***Beachtet die Rollenkarten!***
* Nach jeder Runde muss sichergestellt sein, dass alle Bewohner\*innen noch leben. Jede\*r Bewohner\*in braucht zwei Rationen Nahrung pro Runde. Wer gestorben ist, rückt ein Bergdorf nach rechts.

**Spielziel**

Ziel ist es, am Ende die meisten Punkte zu haben.

Je Bewohner\*in, der/die auf dem Hof lebt = 1 Punkt

Renovierter Stall = 2 Punkte

Je 10 Geld = 1 Punkt

Gruppe wird gerettet = 3 Punkte

**Rollenkarten**

**Gruppe 1:**

In eurer Gruppe macht jede\*r das, worauf er\*sie Lust hat. Niemand plant die eigene Aufgabe weiter als für die laufende Runde und jede\*r entscheidet für sich selbst, was er oder sie tun möchte. Falls eine\*r versucht euch vorzuschreiben, was ihr zu tun habt, seht ihr das als Beleidigung an und macht auf jeden Fall nicht das, was euch vorgeschlagen wurde. Eine\*n Anführer\*in oder Absprachen gibt es bei euch nicht. Schließlich braucht ihr niemanden, der euch Regeln vorschreibt.

***Zusatzbemerkung:*** Die 10 Aktionspunkte werden gerecht aufgeteilt. Falls die Zahl nicht aufgeht, wechseln die Personen mit mehr Aktionspunkten jede Runde.

***Beispiel:***

*1. Runde 2. Runde 3. Runde 4. Runde*

Spieler A = 3 Punkte Spieler A = 2 Punkte Spieler A = 3 Punkte Spieler A = 2 Punkte

Spieler B = 3 Punkte Spieler B = 2 Punkte Spieler B = 3 Punkte Spieler B = 2 Punkte

Spieler C = 2 Punkte Spieler C = 3 Punkte Spieler C = 2 Punkte Spieler C = 3 Punkte

Spieler D = 2 Punkte Spieler D = 3 Punkte Spieler D = 2 Punkte Spieler D = 3 Punkte

**Gruppe 2:**

Ihr kommt aus einem kommunistisch geprägten Land und ihr entscheidet, dass in eurer Gruppe Aktionen bereits im Voraus geplant werden. Dazu gibt es ein Zentralkomitee (Höchste Entscheidungsstelle in der kommunistischen Partei), das aus zwei Personen besteht, die einen Zwei-Rundenplan vorlegen. Dieser muss eingehalten werden, auch wenn sich Gegebenheiten ändern sollten. Ihr ordnet euch diesem Plan unter und handelt nach dem Plan.

***Zentralkomitee-Karte:*** Du bestimmst zusammen mit dem anderen Zentralkomitee-Mitglied die Züge der nächsten zwei Runden aller Gruppenmitglieder. Bei einer Nahrungsknappheit sterben nicht die beiden Mitglieder des Zentralkomitees, sondern die anderen Gruppenmitglieder.

**Gruppe 3:**

Eure Gruppe kommt aus einer Region, die feudalistisch1 geprägt ist. Wie selbstverständlich übernimmt daher auch der\*die mitreisende Fürst\*in sofort die Führungsrolle in der Gruppe und gilt als unantastbar. Die anderen Gruppenmitglieder arbeiten für ihn\*sie und leisten ihm\*ihr regelmäßig Abgaben in Form von drei Lebensmittelrationen pro Runde. Der\*Die Fürst\*in arbeitet nicht und die Gruppe hat dadurch nur 8 Aktionen pro Runde. Die Aufgaben legen die Gruppenmitglieder selber fest, es sei denn, der\*die Fürst\*in bestimmt eine Aktion.

1 Feudalismus bedeutet, dass dem\*der Fürst\*in das Land gehört und die Bauer\*Bäuerinnen ihm\*ihr einen Teil ihrer Ernte überlassen und ihm\*ihr gehorsam sein müssen.

***Fürst\*in-Karte***: Du bist der\*die Fürst\*in der Gruppe und arbeitest selber nicht. Du lässt es dir gut gehen und lädst gerne andere hohe Persönlichkeiten aus dem Dorf zum gemeinsamen Essen ein. Daher brauchst du auch 3 Nahrungsmittelrationen und nicht nur 2. In der dritten Runde feierst du ein großes Fest und lässt dafür eines der Gruppenmitglieder kellnern. Das kostet eure Gruppe zusätzlich 1 Aktion. Du lässt den Gruppenmitgliedern freie Hand, solange sie dich gut versorgen. Du kannst deine Rolle aber auch aktiver gestalten und Aktionen vorgeben.

**Gruppe 4:**

Ihr stimmt eure Aktionen gegenseitig ab, um einen möglichst großen Überschuss zu produzieren. Dabei seht ihr nicht nur die Auswirkungen eurer Aktionen auf die aktuelle Runde, sondern denkt rundenübergreifend. Eure Entscheidungen werden durch eine Abstimmung festgelegt und die Mehrheit entscheidet. Am Anfang des Spiels wählt ihr eine Person aus eurer Mitte, die die Diskussionen leitet und die in einer Pattsituation entscheidet, was gemacht wird.

**Gruppe 5:**

Euch ist es wichtig, dass alle Gruppenmitglieder gut versorgt sind. Ihr sprecht eure Aktionen daher gut ab. Eure Entscheidungen werden durch eine Abstimmung bestimmt und die Mehrheit entscheidet. Alle Stimmen zählen gleich viel. Bei einer Pattsituation diskutiert ihr erneut und stimmt danach ein zweites Mal ab. Gleichzeitig ist es euch wichtig, dass ihr nicht in Konkurrenz mit anderen Höfen geratet. Ihr wollt alles selber herstellen, um nicht auf dem Markt einkaufen zu müssen. Daher geht ihr das Holz für den Schuppen selber im Wald schlagen (2 Personen gleichzeitig und 4 Aktionen. Die Personen können keine anderen Aktionen in der Runde durchführen). Nur die Nägel kauft ihr auf dem Markt, was aufgrund eurer abschottenden Haltung mit höheren Preisen durch die Händler quittiert wird. Die Nägel kosten euch 2 Käse oder 4 Nahrungseinheiten.

**Aufgaben**

**Jede Gruppe hat 10 Aktionspunkte pro Runde, die ausgeführt werden können.**

1) Felder bewirtschaften: 1 Person kann mit 1 Aktion 4 Rationen Nahrung (Getreide) sammeln. Mit 1 zusätzlichen Aktion kann aus dem geernteten Getreide Brot gebacken werden und ist über die Runde hinaus haltbar. Getreide, das nicht in der Runde verzehrt oder zu Brot gebacken wird, verkommt. Aus 4 Rationen Getreide werden 2 Brote.

***Achtung: Nahrung, die nicht haltbar gemacht wird, verfault am Ende der Runde!!***

2) Kühe melken: 1 Person kann mit 1 Aktion 4 Rationen Milch (= 4 Rationen Nahrung) melken. Durch eine zusätzliche Aktion kann Käse hergestellt werden. Aus 2 Rationen Milch wird 1 Käse, der wie das Brot haltbar ist.

1 Aktion = 1 Käse

***Achtung Nahrung, die nicht haltbar gemacht wird, verfault am Ende der Runde!!***

3) Stall reparieren: Es müssen für die Reparatur auf dem Markt Holz und Nägel gekauft werden. Es werden 2 Aktionen für den Einkauf benötigt, da der Weg zum Markt weit ist und der Transport der Materialien zum Hof einige Zeit in Anspruch nimmt. Die Reparatur kostet 2 Aktionen.

1 Holz und 1 Packung Nägel werden benötigt

1 Holz kostet 1 Käse oder 4 Rationen Nahrung

1 Packung Nägel kostet 1 Käse oder 4 Rationen Nahrung

4) Waren auf dem Markt verkaufen: (2 Aktionen)

1 Käse = 20 Geld

1 Brot = 10 Geld

Das Geld gibt am Ende Bonuspunkte oder es können für 10 Geld am Anfang der Runde 1 zusätzliche Aktion gekauft werden.

10 Geld = 1 Aktion

5) Auf Wanderer warten: Es kommen immer wieder Wanderer aus der Außenwelt in das Bergdorf. Das ist die einzige Chance gerettet zu werden. Um den Wanderer nicht zu verpassen, muss ein Beobachtungsposten auf dem Marktplatz in der Runde seines Erscheinens platziert sein. Das kostet 2 Aktionspunkte.

**Ereignisse**

* Wintereinbruch: Der Winter bricht ein. Es ist nicht mehr möglich die Felder zu bewirtschaften und nur die Gruppe, die es geschafft hat, den Stall zu reparieren kann im Winter melken. Getreide kann nicht geerntet werden. Nur die Gruppe mit haltbaren Lebensmitteln und/oder reparierten Stall, übersteht somit den harten Winter von 1 Runde. Ist der Stall repariert, überleben alle Kühe. Wurde der Stall nicht repariert, überlebt nur die Hälfte der Kühe den Winter und melken bringt eurer Gruppe in der folgenden Runde nur 2 Nahrungsrationen.
* Mäuse: Mäuse haben den Weg in eure Speisekammer gefunden und die Hälfte eurer Brote aufgefressen. Doch ihr hattet Glück: Der Käse lag glücklicherweise in einem anderen Raum.
* Wanderer: Es kommt ein Wanderer ins Dorf und die Gruppe, die eine Person auf dem Marktplatz für Beobachtungen abgestellt hat, kann ihm einen Nachricht für die Außenwelt mitgeben und wird nach der letzten Runde gerettet (3 Bonuspunkte).

**Hinweis an die Spielleitung: Die Ereignisse erst ab der dritten Runde ausspielen.**

**Variationen**

Es können auch mehrere Runden gespielt werden.

**Reflexion**

Die Gruppen sollen sich nach dem Spiel über ihre Erfahrungen austuschen und diskutieren, welche Organisationsform sie selber wählen würden, um sich in der Spielsituation zu organisieren.

* Wie habt ihr Entscheidungen in der Gruppe getroffen?
* Wie habt ihr euch in eurer Rolle gefühlt?
* Würdest du die Entscheidungen eher gut oder schlecht bewerten? Warum?
* Gab es Streitigkeiten? Wie wurden diese gelöst?
* Was waren die Vor- und Nachteile an der Art, so zu entscheiden?
* Kannst du dir vorstellen, dass du unter dieser Organisationsform arbeiten würdest?
* Erinnert dich das System daran, wie in Deutschland die Landwirtschaft organisiert wird?

**Auswertung**

* Die Gruppe soll die Vor- und Nachteile der Organisationsformen nennen. Diese werden (z.B. auf einem Flipchart oder einem Tafelbild) gesammelt. Anschließend werden die Begriffe für die Organisationsformen gemeinsam zugeordnet
* Die verschiedenen Organisationsformen sollen von uneffektiv bis effektiv/produktiv eingeordnet werden. Die Gruppe entscheidet, wo welche Form stehen soll.

**Anlagen**

* Punktetabellen für die Spielleitung
* Arbeitsblatt für die Gruppen
* Rollenprofile
* Aktionschips

**Punktetabellen für Spielleitung**

**Gruppe:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Runde** | **Nahrungsrationen** | | **Haltbare Nahrung** | | **Bretter** | **Nägel** | **Bewohner\*innen** | **Geld** |
| **Getreide** | **Milch** | **Brot** | **Käse** |
| **1** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **2** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **3** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **4** |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Gruppe:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Runde** | **Nahrungsrationen** | | **Haltbare Nahrung** | | **Bretter** | **Nägel** | **Bewohner\*innen** | **Geld** |
| **Getreide** | **Milch** | **Brot** | **Käse** |
| **1** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **2** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **3** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **4** |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Gruppe:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Runde** | **Nahrungsrationen** | | **Haltbare Nahrung** | | **Bretter** | **Nägel** | **Bewohner\*innen** | **Geld** |
| **Getreide** | **Milch** | **Brot** | **Käse** |
| **1** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **2** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **3** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **4** |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Gruppe:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Runde** | **Nahrungsrationen** | | **Haltbare Nahrung** | | **Bretter** | **Nägel** | **Bewohner\*innen** | **Geld** |
| **Getreide** | **Milch** | **Brot** | **Käse** |
| **1** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **2** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **3** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **4** |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Gruppe:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Runde** | **Nahrungsrationen** | | **Haltbare Nahrung** | | **Bretter** | **Nägel** | **Bewohner\*innen** | **Geld** |
| **Getreide** | **Milch** | **Brot** | **Käse** |
| **1** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **2** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **3** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **4** |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Bergdorfexperiment**

**- Übersicht für die Gruppen -**

**Ausgangslage:**

Eure Gruppe findet sich nach einem Flugzeugabsturz in einem von der Außenwelt abgeschotteten Bergdorf wieder. Zum Glück gibt es dort einen erst kürzlich verlassenen Bauernhof, den ihr beziehen und betreiben könnt. Der Bauernhof hat Felder und einige Kühe, die von den Vorbesitzern zurückgelassen wurden. Eure Erzeugnisse könnt ihr auf dem Markt im Bergdorf verkaufen. Der alte Kuhstall ist stark beschädigt. Noch sind die Temperaturen hoch genug, damit es den Kühen gut geht, doch vorm nahenden Winter sollte der Stall ausgebessert werden. Nur gemeinsam könnt ihr den Bauernhof am Laufen halten!

**Spielziel:**

Ziel eures Bauernhofs ist es, möglichst so viel zu produzieren, dass ihr selbst von den Erzeugnissen leben, Produkte auf dem Markt verkaufen könnt und dass eure Kühe sicher vor dem Winter sind. Auch gerettet zu werden kann eines eurer Ziele sein.

Gewonnen hat die Gruppe, die am Ende die meisten Punkte hat.

Je Bewohner\*in, der/die auf dem Hof lebt = 1 Punkt

Renovierter Stall = 2 Punkte

Je 10 Geld = 1 Punkt

Gruppe wird gerettet = 3 Punkte

**Spielregeln:**

* Es werden vier Runden gespielt, die Runden sind zeitlich begrenzt.
* Am Anfang jeder Runde entscheidet jede Gruppe, wer welche Aufgabe übernimmt - ***Beachtet die Rollenkarten!***
* Nach jeder Runde muss sichergestellt sein, dass alle Bewohner\*innen noch leben. Jede\*r Bewohner\*in braucht zwei Rationen Nahrung pro Runde. Wer gestorben ist, rückt ein Bergdorf nach rechts.

**Auf der nächsten Seite findet ihr die Aufgaben, die ihr durchführen könnt.Aufgaben**

**Jede Gruppe hat 10 Aktionspunkte pro Runde, die ausgeführt werden können.**

1) Felder bewirtschaften: 1 Person kann mit 1 Aktion 4 Rationen Nahrung (Getreide) sammeln. Mit 1 zusätzlichen Aktion kann aus dem geernteten Getreide Brot gebacken werden und ist über die Runde hinaus haltbar. Getreide, das nicht in der Runde verzehrt oder zu Brot gebacken wird, verkommt. Aus 4 Rationen Getreide werden 2 Brote.

***Achtung: Nahrung, die nicht haltbar gemacht wird, verfault am Ende der Runde!!***

2) Kühe melken: 1 Person kann mit 1 Aktion 4 Rationen Milch (= 4 Rationen Nahrung) melken. Durch eine zusätzliche Aktion kann Käse hergestellt werden. Aus 2 Rationen Milch wird 1 Käse, der wie das Brot haltbar ist.

1 Aktion = 1 Käse

***Achtung Nahrung, die nicht haltbar gemacht wird, verfault am Ende der Runde!!***

3) Stall reparieren: Es müssen für die Reparatur auf dem Markt Holz und Nägel gekauft werden. Es werden 2 Aktionen für den Einkauf benötigt, da der Weg zum Markt weit ist und der Transport der Materialien zum Hof einige Zeit in Anspruch nimmt. Die Reparatur kostet 2 Aktionen.

1 Holz und 1 Packung Nägel werden benötigt

1 Holz kostet 1 Käse oder 4 Rationen Nahrung

1 Packung Nägel kostet 1 Käse oder 4 Rationen Nahrung

4) Waren auf dem Markt verkaufen: (2 Aktionen)

1 Käse = 20 Geld

1 Brot = 10 Geld

Das Geld gibt am Ende Bonuspunkte oder es können für 10 Geld am Anfang der Runde 1 zusätzliche Aktion gekauft werden.

10 Geld = 1 Aktion

5) Auf Wanderer warten: Es kommen immer wieder Wanderer aus der Außenwelt in das Bergdorf. Das ist die einzige Chance gerettet zu werden. Um den Wanderer nicht zu verpassen, muss ein Beobachtungsposten auf dem Marktplatz in der Runde seines Erscheinens platziert sein. Das kostet 2 Aktionspunkte.

**Rollenprofile**

Die Rollenprofile werden an die Gruppen ausgeteilt.

**Gruppe 1**

In eurer Gruppe macht jede\*r das, worauf er\*sie Lust hat. Niemand plant die eigene Aufgabe weiter als für die laufende Runde und jede\*r entscheidet für sich selbst, was er oder sie tun möchte. Falls eine\*r versucht euch vorzuschreiben, was ihr zu tun habt, seht ihr das als Beleidigung an und macht auf jeden Fall nicht das, was euch vorgeschlagen wurde. Eine\*n Anführer\*in oder Absprachen gibt es bei euch nicht. Schließlich braucht ihr niemanden, der euch Regeln vorschreibt.

***Zusatzbemerkung:*** Die 10 Aktionspunkte werden gerecht aufgeteilt. Falls die Zahl nicht aufgeht, wechseln die Personen mit mehr Aktionspunkten jede Runde.

***Beispiel:***

*1. Runde 2. Runde 3. Runde 4. Runde*

Spieler A = 3 Punkte Spieler A = 2 Punkte Spieler A = 3 Punkte Spieler A = 2 Punkte

Spieler B = 3 Punkte Spieler B = 2 Punkte Spieler B = 3 Punkte Spieler B = 2 Punkte

Spieler C = 2 Punkte Spieler C = 3 Punkte Spieler C = 2 Punkte Spieler C = 3 Punkte

Spieler D = 2 Punkte Spieler D = 3 Punkte Spieler D = 2 Punkte Spieler D = 3 Punkte

**Gruppe 2**

Ihr kommt aus einem kommunistisch geprägten Land und ihr entscheidet, dass in eurer Gruppe Aktionen bereits im Voraus geplant werden. Dazu gibt es ein Zentralkomitee (Höchste Entscheidungsstelle in der kommunistischen Partei), das aus zwei Personen besteht, die einen Zwei-Rundenplan vorlegen. Dieser muss eingehalten werden, auch wenn sich Gegebenheiten ändern sollten. Ihr ordnet euch diesem Plan unter und handelt nach dem Plan.

***Zentralkomitee-Karte:*** Du bestimmst zusammen mit dem anderen Zentralkomitee-Mitglied die Züge der nächsten zwei Runden aller Gruppenmitglieder. Bei einer Nahrungsknappheit sterben nicht die beiden Mitglieder des Zentralkomitees, sondern die anderen Gruppenmitglieder.

***Zentralkomitee-Karte:*** Du bestimmst zusammen mit dem anderen Zentralkomitee-Mitglied die Züge der nächsten zwei Runden aller Gruppenmitglieder. Bei einer Nahrungsknappheit sterben nicht die beiden Mitglieder des Zentralkomitees, sondern die anderen Gruppenmitglieder.

**Gruppe 3**

Eure Gruppe kommt aus einer Region, die feudalistisch1 geprägt ist. Wie selbstverständlich übernimmt daher auch der\*die mitreisende Fürst\*in sofort die Führungsrolle in der Gruppe und gilt als unantastbar. Die anderen Gruppenmitglieder arbeiten für ihn\*sie und leisten ihm\*ihr regelmäßig Abgaben in Form von drei Lebensmittelrationen pro Runde. Der\*Die Fürst\*in arbeitet nicht und die Gruppe hat dadurch nur 8 Aktionen pro Runde. Die Aufgaben legen die Gruppenmitglieder selber fest, es sei denn, der\*die Fürst\*in bestimmt eine Aktion.

1 Feudalismus bedeutet, dass dem\*der Fürst\*in das Land gehört und die Bauer\*Bäuerinnen ihm\*ihr einen Teil ihrer Ernte überlassen und ihm\*ihr gehorsam sein müssen.

***Fürst\*in-Karte***: Du bist der\*die Fürst\*in der Gruppe und arbeitest selber nicht. Du lässt es dir gut gehen und lädst gerne andere hohe Persönlichkeiten aus dem Dorf zum gemeinsamen Essen ein. Daher brauchst du auch 3 Nahrungsmittelrationen und nicht nur 2. In der dritten Runde feierst du ein großes Fest und lässt dafür eines der Gruppenmitglieder kellnern. Das kostet eure Gruppe zusätzlich 1 Aktion. Du lässt den Gruppenmitgliedern freie Hand, solange sie dich gut versorgen. Du kannst deine Rolle aber auch aktiver gestalten und Aktionen vorgeben.

**Gruppe 4**

Ihr stimmt eure Aktionen gegenseitig ab, um einen möglichst großen Überschuss zu produzieren. Dabei seht ihr nicht nur die Auswirkungen eurer Aktionen auf die aktuelle Runde, sondern denkt rundenübergreifend. Eure Entscheidungen werden durch eine Abstimmung festgelegt und die Mehrheit entscheidet. Am Anfang des Spiels wählt ihr eine Person aus eurer Mitte, die die Diskussionen leitet und die in einer Pattsituation entscheidet, was gemacht wird.

**Gruppe 5**

Euch ist es wichtig, dass alle Gruppenmitglieder gut versorgt sind. Ihr sprecht eure Aktionen daher gut ab. Eure Entscheidungen werden durch eine Abstimmung bestimmt und die Mehrheit entscheidet. Alle Stimmen zählen gleich viel. Bei einer Pattsituation diskutiert ihr erneut und stimmt danach ein zweites Mal ab. Gleichzeitig ist es euch wichtig, dass ihr nicht in Konkurrenz mit anderen Höfen geratet. Ihr wollt alles selber herstellen, um nicht auf dem Markt einkaufen zu müssen. Daher geht ihr das Holz für den Schuppen selber im Wald schlagen (2 Personen gleichzeitig und 4 Aktionen. Die Personen können keine anderen Aktionen in der Runde durchführen). Nur die Nägel kauft ihr auf dem Markt, was aufgrund eurer abschottenden Haltung mit höheren Preisen durch die Händler quittiert wird. Die Nägel kosten euch 2 Käse oder 4 Nahrungseinheiten.