

Eisenbahnspiel

(Spielanleitung)

Das Eisenbahnspiel eignet sich für Schüler ab der 10. Klasse und für die Erwachsenenbildung. Mit ihm soll die gesamte Liquiditätsproblematik bei kreditfinanziertem Kauf von Konsumgütern erlernt werden. Ein kleiner Güterzug symbolisiert einen Haushalt, der einen Kredit für den Kauf eines PKW aufgenommen hat. Die Lokomotive benötigt monatlich „Kohle“ (=Einkommen), damit sie die Kreditlast durch monatliche Ratenzahlungen ziehen kann. Unvorhergesehene Ereignisse im Kreditverlauf, die über Ereigniskarten beschrieben werden, beeinflussen die Liquidität des Haushalts. Die entstandenen Liquiditätsengpässe müssen von den Spielern realitätsnah, durch Entscheidungen im Spielverlauf, sicher umfahren werden. Das Spiel ist von Schuldnerberatungsstellen in Gruppenveranstaltungen praktisch erprobt worden.

Spielidee:

Ein kleiner Güterzug symbolisiert einen Haushalt, der einen Kredit für den Kauf eines PKW aufgenommen hat: Die Lokomotive benötigt „Kohle“ (= Einkommen), damit sie die „Lasten“ (Kredit u. a. m.) ziehen kann. Die Spieler haben die Möglichkeit durch **freie Entscheidungen** sowie durch erwürfelte **Ereigniskarten** das Spiel zu meistern bzw. zu beeinflussen.

Spielvorbereitungen:

Es wird einen Schienenkreis mit 4 innenliegenden Weichen aufgebaut. Grüne „Einnahmen-/Ausgabepunkte“ werden in gleichmäßigem Abstand auf dem Schienenstrang verteilt. In dem Schienenkreis werden die Blätter mit den Ereigniskarten (grün = arbeitslos/positive Ereignisse; orange= arbeitslos/negative Ereignisse; gelb=in Arbeit/positive Ereignisse; rot=in Arbeit/negative Ereignisse) ausgelegt. Außerdem wird ein „Depot“ für die hellen Einnahme-Taler und dunkelfarbige Kreditsteine angelegt. Des Weiteren werden die „Sparsäcke“ deponiert. Ein großer Schaumstoffwürfel wird ebenso bereitgestellt wie die Lokomotive mit einem Wagon. Im Kohlentender der Lokomotive liegen 2 Einnahme-Taler als Startkapital. Außerdem wird ein Signalmast aufgestellt, und zwar an der Stelle der geplanten Tilgung, also am 8. oder 12. grünen Zahlungspunkt. Im Laufe des Spiels kann der Signalmast umgestellt werden, wenn sich die Laufzeit des Kredites ändern sollte.

Start:

Die Spieler (z.B. ein Paar) entscheiden sich zu Beginn, welchen PKW sie kaufen wollen: Einen größeren und damit teureren oder einen preiswerteren gebrauchten PKW. Diese Entscheidung ist sehr wichtig für das weitere Spielgeschehen: Der Kauf des teuren PKW führt zur Aufnahme eines Kredites über „12 Punkte“ auf dem Gleisparcour und der preiswertere nur über 8 Punkte. Entsprechend dieser Entscheidung werden entweder 8 bzw. 12 dunkle Kreditsteine in den Wagon gelegt (= „Schuldenberg“). Je nach der Entscheidung der Spieler, wird der Signalmast, als Symbol für das voraussichtliche Ende des Spiels, am 8. oder dem 12. grünen Punkt aufgestellt: An dieser Stelle müsste der Kredit vollständig getilgt sein = Spielende. Es gibt allerdings auch andere Situationen, die zu einem Spielende führen können....

Der kreditfinanzierte PKW wird im Wagon mitgeführt !

Der Spielstart ist durch 2 grüne Punkte auf den Bohlen markiert.

Spielverlauf:

Die Spieler würfeln mit dem gr. Schaumstoffwürfel. Immer **2 Bohlen** auf der Schiene sind **1 Feld** (bei einer gewürfelten 4 fährt die Lokomotive 8 Bohlen weiter, d.h. die Poller/Kupplung vorne an der Lokomotive erreichen die achte Bohle).

Eine gewürfelte **gerade Zahl** hat zur Folge eine **positive Ereigniskarte** zu ziehen, eine **ungerade Zahl** zieht das Ziehen einer **negativen Ereigniskarte** nach sich. Bei Spielbeginn sind die Spieler (= Kreditnehmer) **in Arbeit** und bedienen sich auf dem entsprechenden Stapel. Falls sie **arbeitslos** werden,

ist der entsprechende Stapel jeweils für die Aufnahme von Ereigniskarten zu wählen. Den Hinweisen auf den Ereigniskarten muss nachgekommen werden (z.B. „Zwangskredit“ = Kreditaufstockung). Entscheidungsmöglichkeiten bestehen bei den Entscheidungskarten.

Erreichen die Spieler mit ihrer Lokomotive einen grünen **Zahlpunkt** so erhalten sie 2 Einnahme-Taler, es sei denn durch gezogene Ereigniskarten ergeben sich abweichende Einnahmen. Außerdem ist in jedem Falle **1 Einnahme-Taler** für die **Kredittilgung** fällig, d.h. er wird als Tilgung zurück in die Mitte ins „Taler-Depot“ gelegt. Gleichzeitig wird von den 8 oder 12 Kreditsteinen jeweils einer vom Wagon entnommen (symbolisiert den Abtrag des Kredites) und ebenfalls in die Mitte des Schienenkreises gelegt. Zusätzlich zu diesen feststehenden Transaktionen sind die sich aus der gezogenen Ereigniskarte ergebenden Aktionen auszuführen.

Jeder **Spielzug** wird auf einem **vorbereiteten Flipchart** eingetragen (mit laufender Nummerierung, Einnahmen und Saldierung, den Vorgängen lt. Ereigniskarten, der gewürfelten Zahl, den Ergebnissen von freien Entscheidungen und einer Erfassung der zeitlichen Dauer von Ereignissen (z.B. Arbeitslosigkeit, erhöhtes oder reduziertes Einkommen etc.).

Jeweils 2 Einnahme-Taler können die Spieler eintauschen in einen **Sparsack** und so eine Rücklage bilden. Der Sparsack wird auf dem Wagon mitgeführt. Wird ein Sparsack über **3 Spielzüge** nicht angetastet so erhalten die Spieler 1 Einnahme-Taler als **Zinseinnahme**. Dieser 3er Sequenz wird auf dem Spiel-Flip eingekreist. Müssen die Spieler allerdings einen Sparsack vorher versilbern, um wieder liquide zu werden, so erhalten sie nur 1 Einnahme-Taler ausgezahlt (symbolisiert anfallende „Strafzinsen“). Wird das versilbern 2 Spielzüge vorher angekündigt (**Wichtig: Vermerken auf dem Flip!**), so erhalten sie ihre Ersparnisse voll zurück (2 Einnahme-Taler).

Wenn die Situation eintritt, dass die Spieler illiquide sind (auch keinen Sparsack zum versilbern haben) dann müssen sie zurückfahren in das letzte der 4 Abstellgleise: Sie würfeln **einmal** erneut im Abstellgleis. Bei einem negativen Ergebnis sind sie endgültig **zahlungsunfähig** und haben ihren Kredit „vor die Wand gefahren“ (= Spielende). Gelingt ihnen ein positives Würfelergebnis, so fahren sie aus dem Abstellgleis heraus und spielen an der Stelle auf dem Gleisparcour weiter, von wo sie ins Abstellgleis zurückfahren mussten (Stelle markieren mit grünen Markerkärtchen).

Grundsätzlich können **immer** während **des gesamten Spielverlaufs** freie Entscheidungen (jeweils in einer bestimmten Anzahl lt. **Infobogen Freie Entscheidungen**) durch die Spieler vorgenommen werden, z.B. Stundung einer Kreditrate.

Die freien Entscheidungsmöglichkeiten sind im Einzelnen:

- **Stundung:**

Eine Stundung bewirkt, dass am momentanen grünen Zahlungspunkt keine Tilgung erfolgt und kein Einnahme-Taler gezahlt werden muss. Allerdings verlängert sich die Laufzeit des Spiels (= Kreditlaufzeit / Tilgungszeit) für **1 Stundung** um **2 grüne Zahlungspunkte** (= Zeitkomponente). Insgesamt kann max. 3 mal eine Stundung vorgenommen werden bei einem hohen Kredit (12 Zahlungspunkte), bzw. nur 2 mal bei einem niedrigeren Kredit (Zahlungspunkte). Eine Stundung führt in jedem Falle zur Verlängerung der Tilgungszeit und ist damit auch mit einem Risiko verbunden. Wenn sich die Spieler zu einer Stundung entschließen, geben sie eine ihrer bis zu 3 vorhandenen „Stundungskärtchen“ bei der Spielleitung ab. Der Signal ist auf den neuen Endpunkt zu versetzen.

- **Reparatur von Haushaltsgeräten** (s. Infobogen für Freie Entscheidungen)
- **Autoreparatur** (s. Infobogen für Freie Entscheidungen)

Und nun „gute Fahrt“ auf dem Kreditparcour..... und meiden Sie möglichst die Abstellgleise!