

# Eisenbahnspiel

## (Dokumentation)

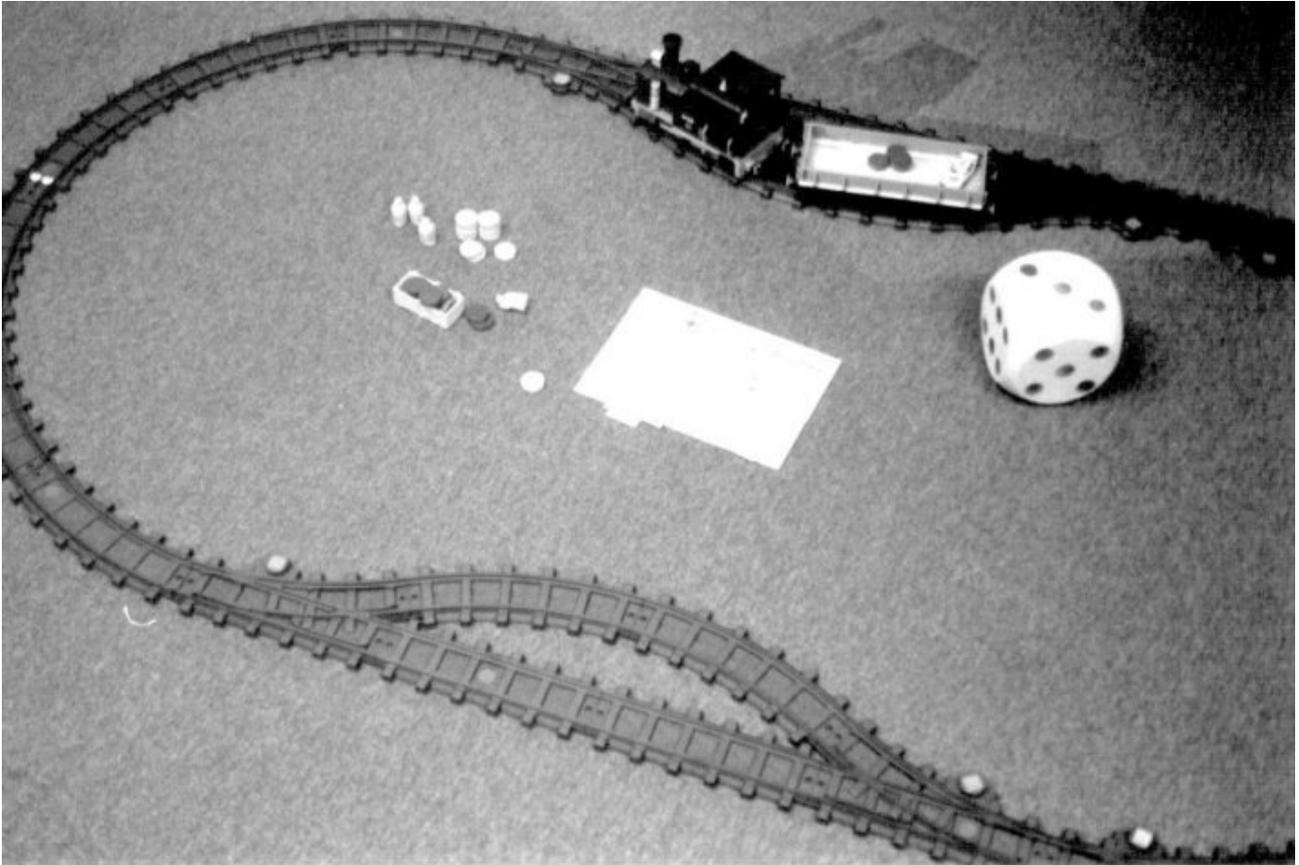


Abbildung 1:

Hier sieht man den Gleisparcour. In der Mitte ist das Depot mit den Einnahmetalern und den dunkelfarbenen Kreditsteinen und den Sparsäcken zu sehen. Außerdem liegt der Würfel bereit und man erkennt eine Ablagefläche für die positiven Ereigniskarten.

Des Weiteren erkennt man links oben die beiden hellen Startmarkierungen und in regelmäßigen Abständen die grünen „Einnahme/Ausgabepunkte“.

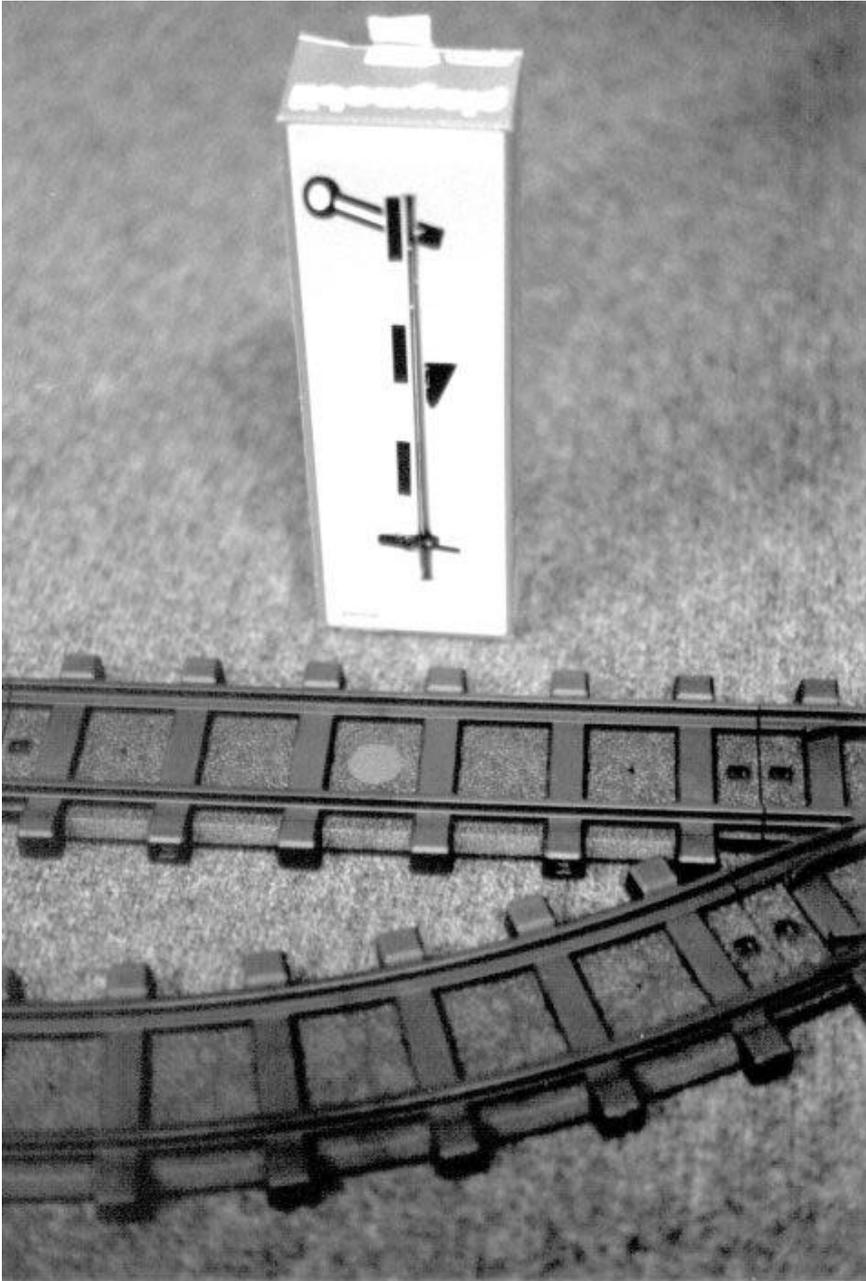


Abbildung 2:

Das Signal ist bei Spielbeginn am 8. oder dem 12. „Einnahme-/ Ausgabenpunkt“ aufzustellen. Je nachdem, wie das Spielerpaar sich entschieden hat: Für ein altes Auto und damit kleineren und kürzeren Kredit oder einen teuren Wagen und damit höheren und längeren Kredit. Das Signal stellt somit das Spielende da. Es kann sich im Laufe des Spiels allerdings verschieben, etwa dann, wenn der Kredit gestundet werden muss, und sich das Spielende dadurch jeweils um 2 „Einnahme-/Ausgabepunkte“ weiter nach hinten verschiebt.

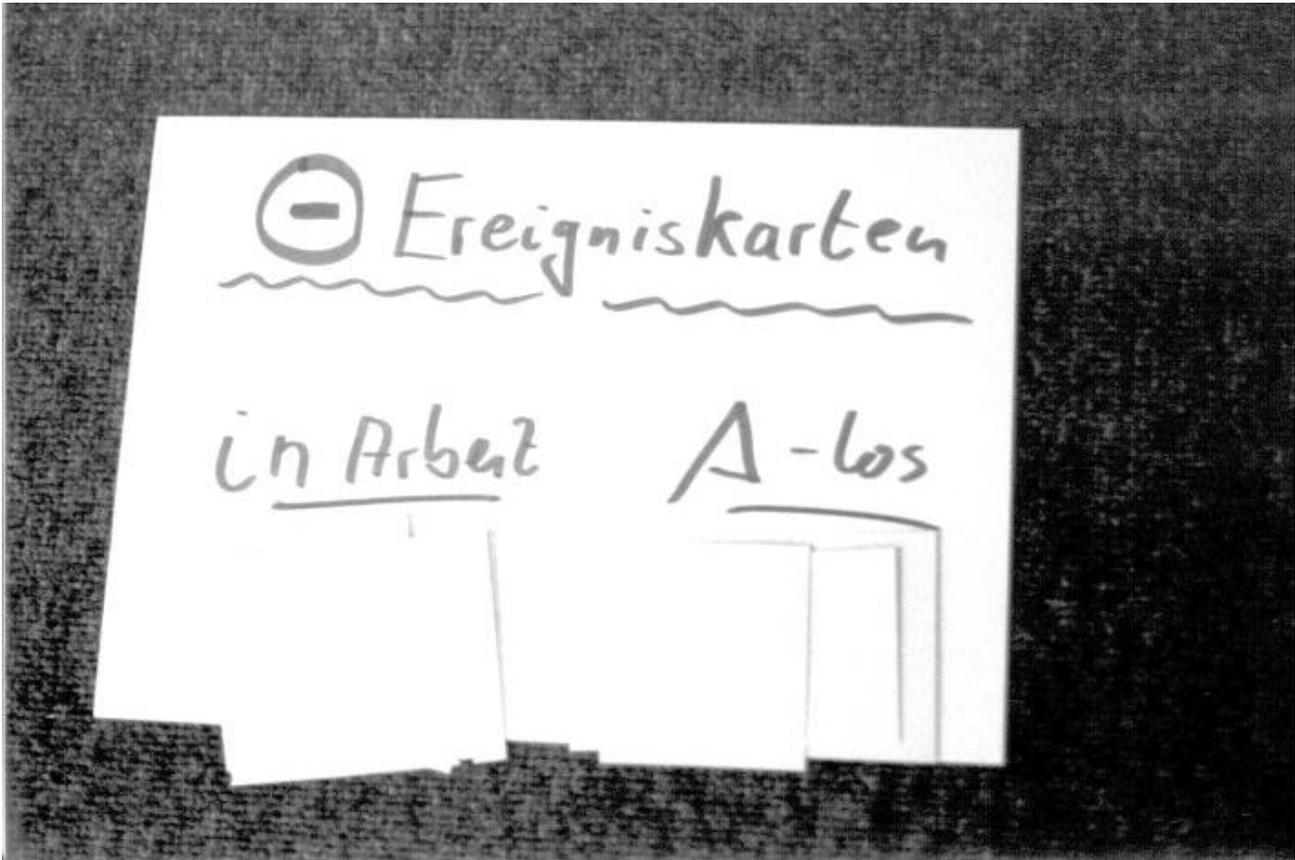


Abbildung 3:

In der Spielfeldmitte liegen, räumlich voneinander getrennt, zwei kleine Spielfelder, je eins für die positiven und negativen Ereigniskarten, leicht zu erkennen an einem + und - . Auf jedem der beiden Spielfelder liegen Ereigniskarten für den Status „in Arbeit“ und „Arbeitslos“

Im Spielverlauf ist wichtig, jeweils vom richtigen Stapel eine Ereigniskarte abzunehmen. Eine gerade gewürfelte Zahl berechtigt zur Aufnahme einer positiven Karte und wer eine ungerade Zahl würfelt, muss negative Ereigniskarte ziehen. Dabei ist außerdem zu berücksichtigen, ob man „in Arbeit“ ist oder ob die Spieler „arbeitslos“ sind. Jeder Spielzug sollte in einem „Spielprotokoll“ festgehalten werden.

1	C-BESTAND			Spielzug Transfer Ergebnis	Free Entscheidung	Dauer in Minuten
	1	2	3			
12	-	2	12	Nebenzust +1	4	
23	1	4	11	Entl. +2 Kredit -1	4	Sp. Sp. Sp.
34	1	2		Wahl -2 -1	3	
45	1	2		Arbeitslos Zinsen +1	1	
56	0	1	10	Kein Entl. v. Kredit -1 Fehlbes. -1	3	Sp. Sp. Sp.
67	0	2	9	Kein Entl. Kredit -1 Kreditbes. -1	5	
78	0	1	8	Entl. +1 Kredit -1	3	
89	0	1	9	Nachwahl Kredit -1	1	
910	0	0	8	Kein Entl. Tilgung -1	5	
011	0	0		wieder in Arbeit	2	
112	0	1	7	Entl. +2 Tilgung -1	4	
213	0	2	7	Nachwahl +1	4	
13	0	1	7	KFZ -1 -1	3	
14	0	2	6	Entl. +2 Tilgung	2	
15	0	2	6	Arbeitslos +1 Sp. Sp. Sp.	3	
16	0	4	5	Keine Entl. +3	6	

Abbildung 4:

Im Spielprotokoll wird jeder Spielzug nummeriert und mit allen relevanten Informationen festgehalten. Dieses Protokoll dient auch als „Kontoauszug“. Sämtliche monetären Bewegungen werden erfasst: die Einnahmen, die Tilgungen für den Kredit, das Sparen in Form der „Sparsäckchen“ (jeweils 2 Einnahmetaler können gegen einen Geldsack getauscht werden) sowie eventuelle Zinseinnahmen.

Die Stichworte aus den Ereigniskarten werden mit der massgeblichen Dauer des jeweiligen Ereignisses festgehalten. Außerdem wird, um alles nachvollziehen zu können, die gewürfelte Zahl notiert.

Wichtig ist auch die zeitliche Erfassung (am besten durch eine Verbindungslinie) der Ereignisse bzw. der Lebenssituation (z.B. wie lange dauert die Arbeitslosigkeit und damit die reduzierte Einnahmen).

Das Protokoll sollte von dem Moderator oder einem Gruppenmitglied geführt werden.

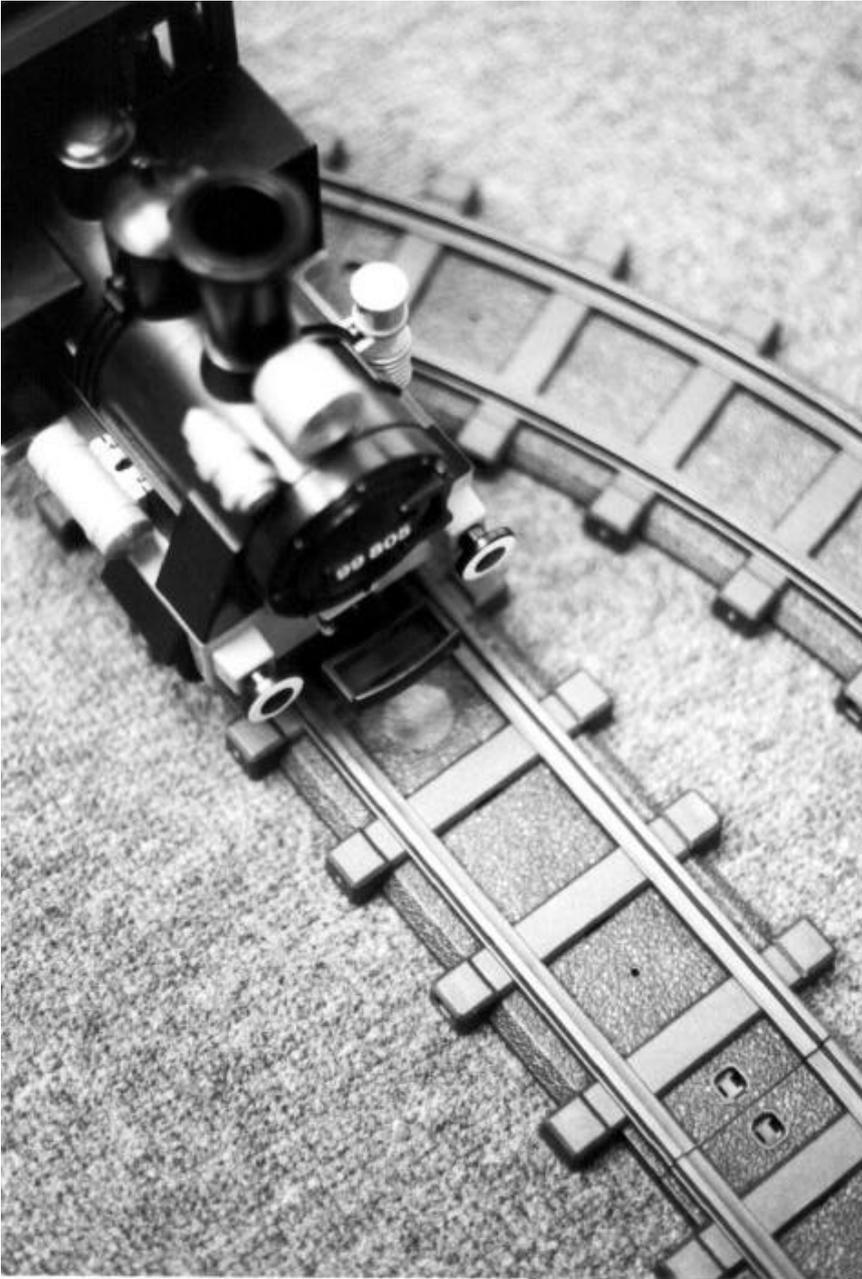


Abbildung 5:

Hier sieht man, dass die Lok an einem Zahlpunkt zum Halten gekommen ist. Damit der Zahlpunkt sichtbar bleibt, gilt er als erreicht, wenn die Lok mit der Kupplung den grünen Punkt erreicht hat.

Immer 2 Bohlen machen ein Feld aus: Ist eine „3“ gewürfelt, so fährt die Lok 6 Bohlen weiter. Erreicht sie einen weiteren grünen Zahlpunkt kommt sie in jedem Fall zum Stehen und die entsprechende Ereigniskarte ist zu ziehen.

Falls beim Erreichen eines grünen Zahlpunktes gewürfelt Ziffern noch nicht abgefahren sind, verfallen sie. Beispiel: Es wurde eine „5“ gewürfelt, aber der grüne Zahlpunkt wurde schon nach „3“ Feldern (= 6 Bohlen) erreicht, so verfallen die restlichen 2 gewürfelten Ziffern. Vom Zahlpunkt wird dann beim nächsten Würfeln wieder gestartet, ggf. mit den geänderten Bedingungen.

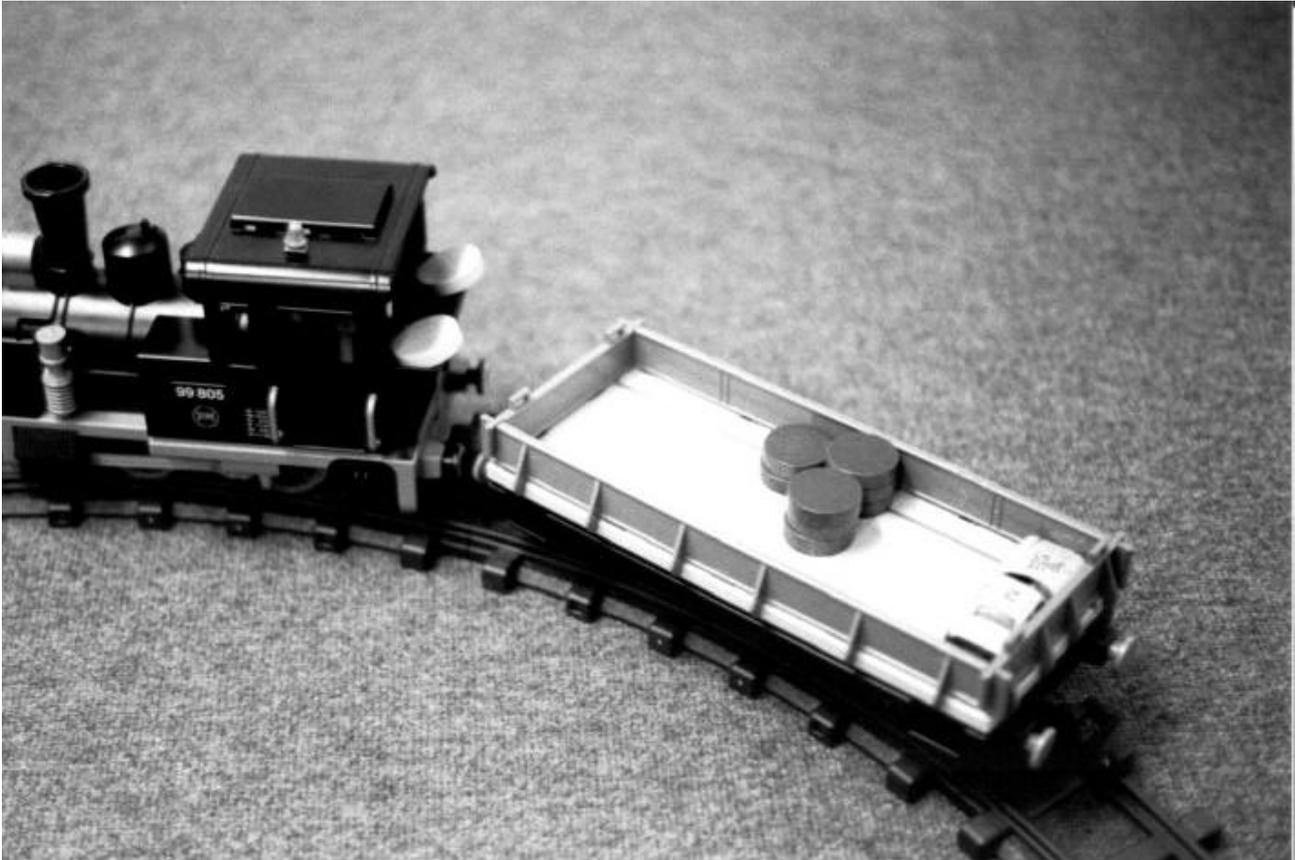


Abbildung 6:

So sieht unser Zug in Fahrt aus: In der Lok im Kohlentender liegt die „Kohle“, also die liquiden Mittel des Spielerhaushaltes. Im Waggon wird die Last mitgeführt: Der finanzierte PKW ist ebenso zu sehen wie die restlichen Kreditsteine.

Hier ist noch alles in Ordnung...

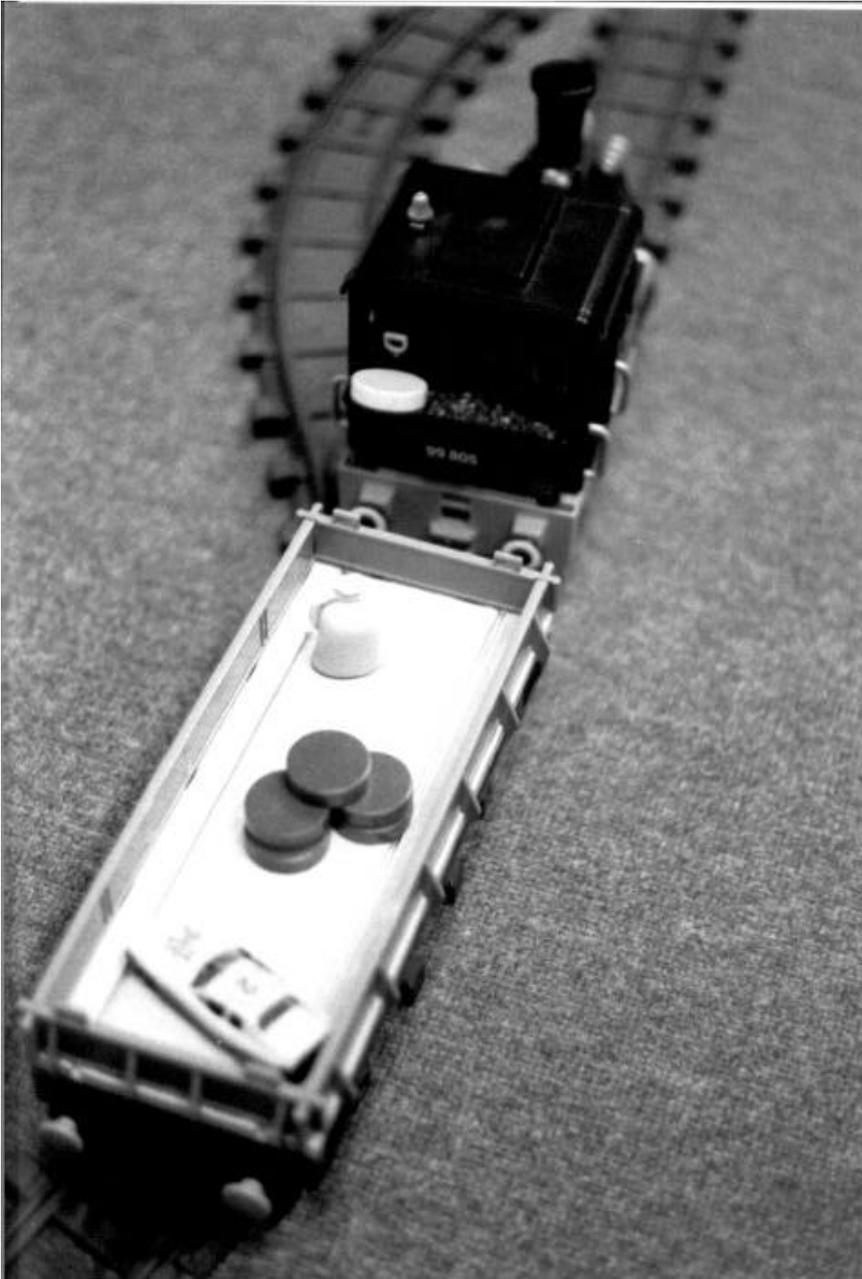


Abbildung 7:

Für diesen Haushalt geht die Fahrt glücklich am Abstellgleis vorbei. Im Kohletender sind liquide Mittel zu erkennen, Im Waggon sind noch einige Kreditsteine neben dem PKW zu erkennen. Aber dieser Zug führt noch einen Sparsack mit im Gepäck. Mit der Liquidität steht es also zunächst einmal gut.

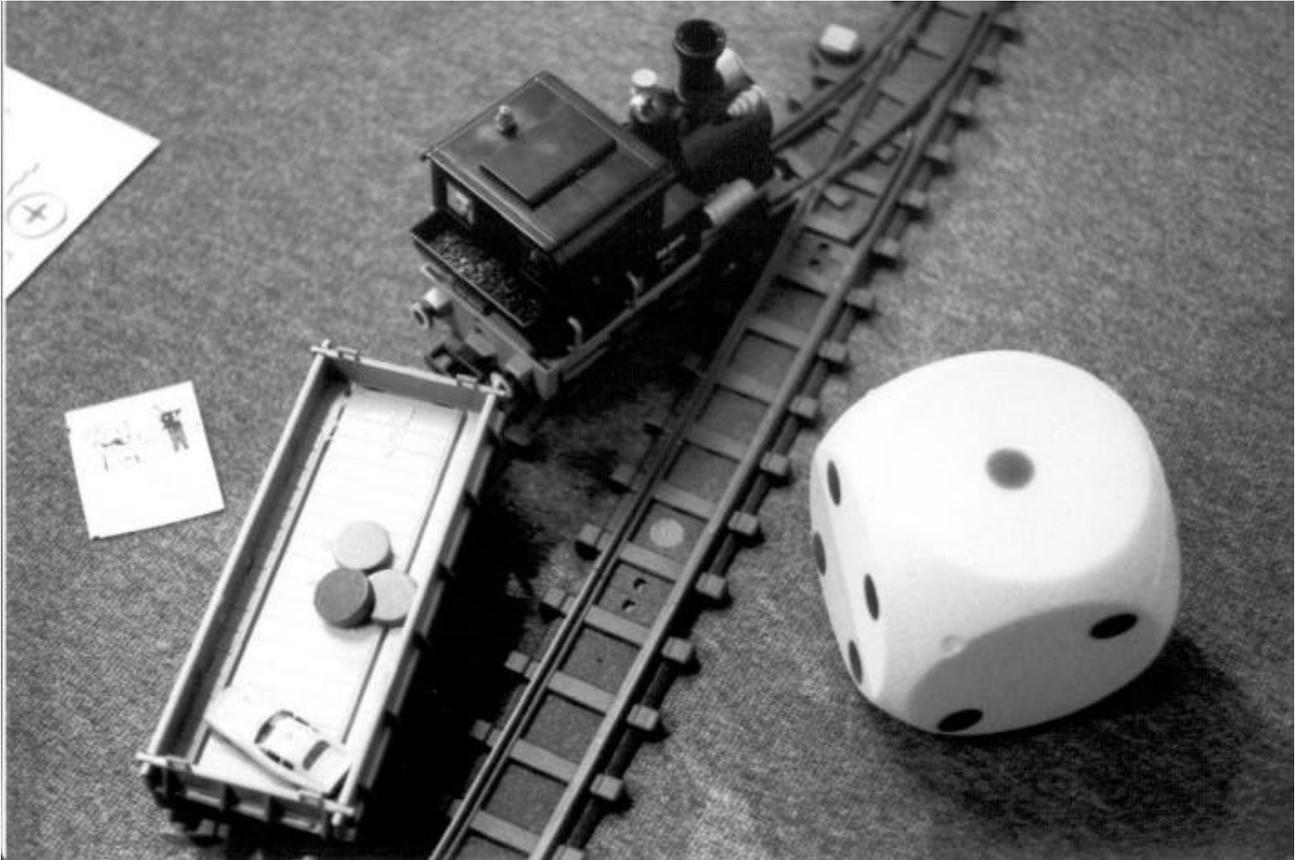


Abbildung 8:

Hier ist etwas schief gegangen: Beim Erreichen eines grünen Zahlpunktes reichten die erhaltenen Zahlungen nicht mehr aus, um zu tilgen. Der Haushalt wurde illiquide. Er musste daher in das letzte zurückliegende Abstellgleis zurückfahren. Hier gab es eine letzte Chance: Man durfte nochmals würfeln!

Die vorliegend gewürfelte „1“ führte zum Aufnehmen einer negativen Ereigniskarte. Das Ereignis war für den Haushalt so folgenschwer, dass der Haushalt sich kein „Einnahmetaler“ mehr im Kohletender befand. Aber der Haushalt musste Tilgungen leisten und lt. Ereigniskarte sogar noch weitere Zahlungen. Da er hierzu nicht mehr in der Lage war, wurde dieser Haushalt „pleite“ - für ihn war das Spiel nun aus.

Eine einzige Chance hätte bestanden, wenn der Haushalt z. B. mit einer Stundung etc., also den Möglichkeiten der Freien Entscheidungen, wieder flott gemacht werden könnte. ...

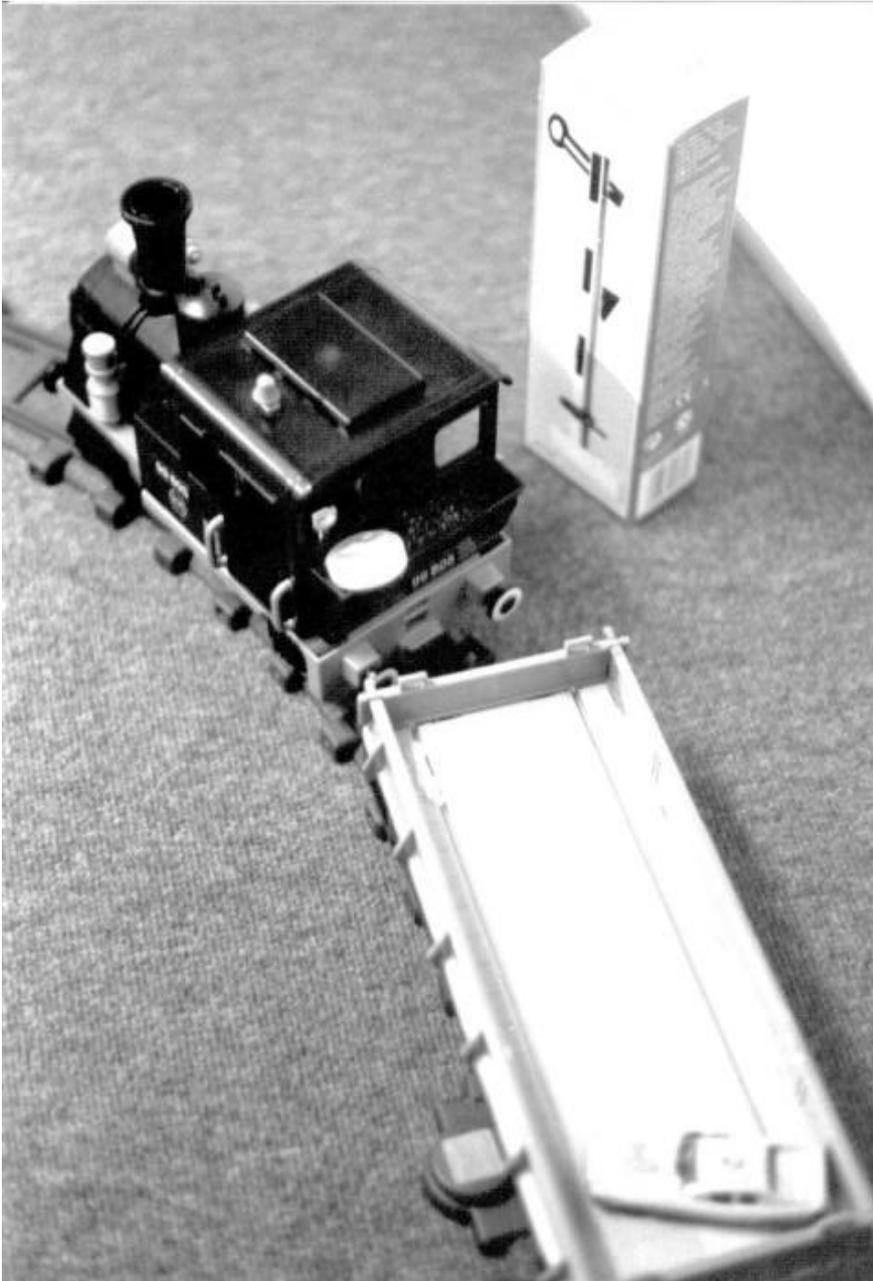


Abbildung 9:

Hier sehen wir ein glückliches Ende der „Kreditreise“. Das Endsignal ist erreicht, der PKW ist noch da, der Kredit ist vollkommen getilgt (es sind keine Kreditsteine mehr im Waggon) und es besteht sogar noch Liquidität: Im Kohletender ist noch „Kohle“. Herzlichen Glückwunsch! So sollte es auch „im richtigen Leben“ sein.