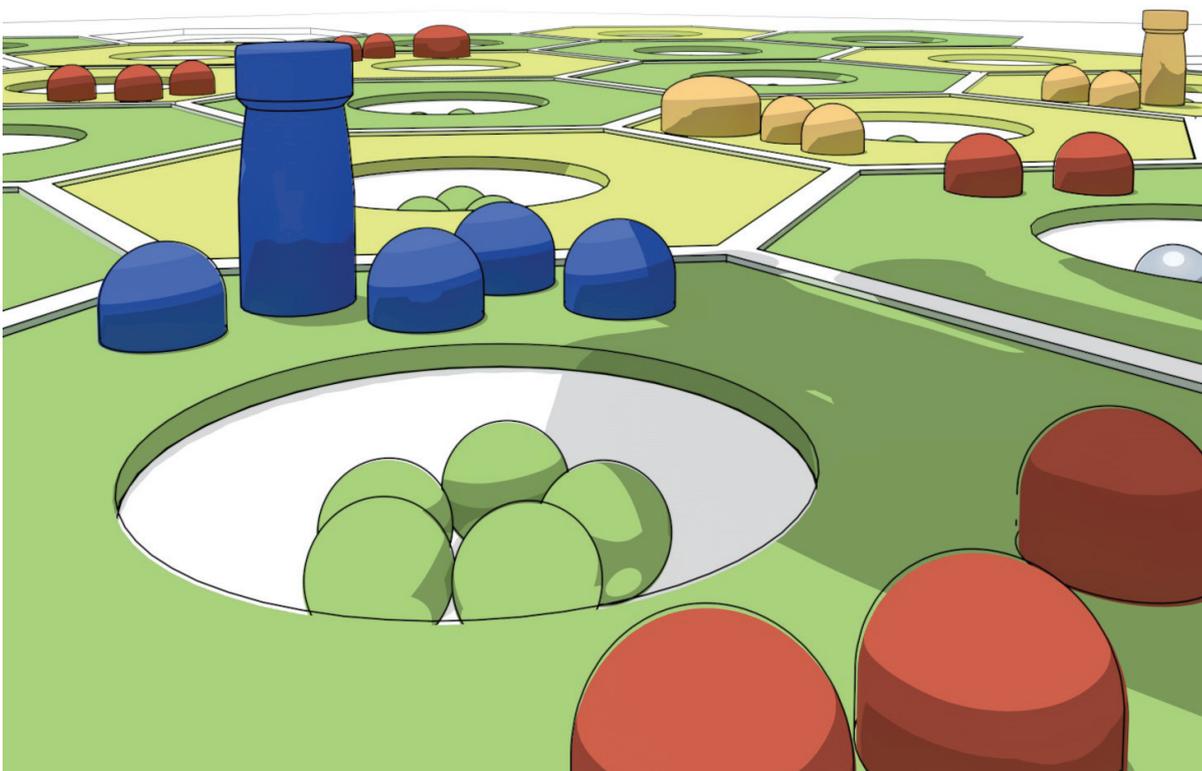


Nomadsed Spielanleitung

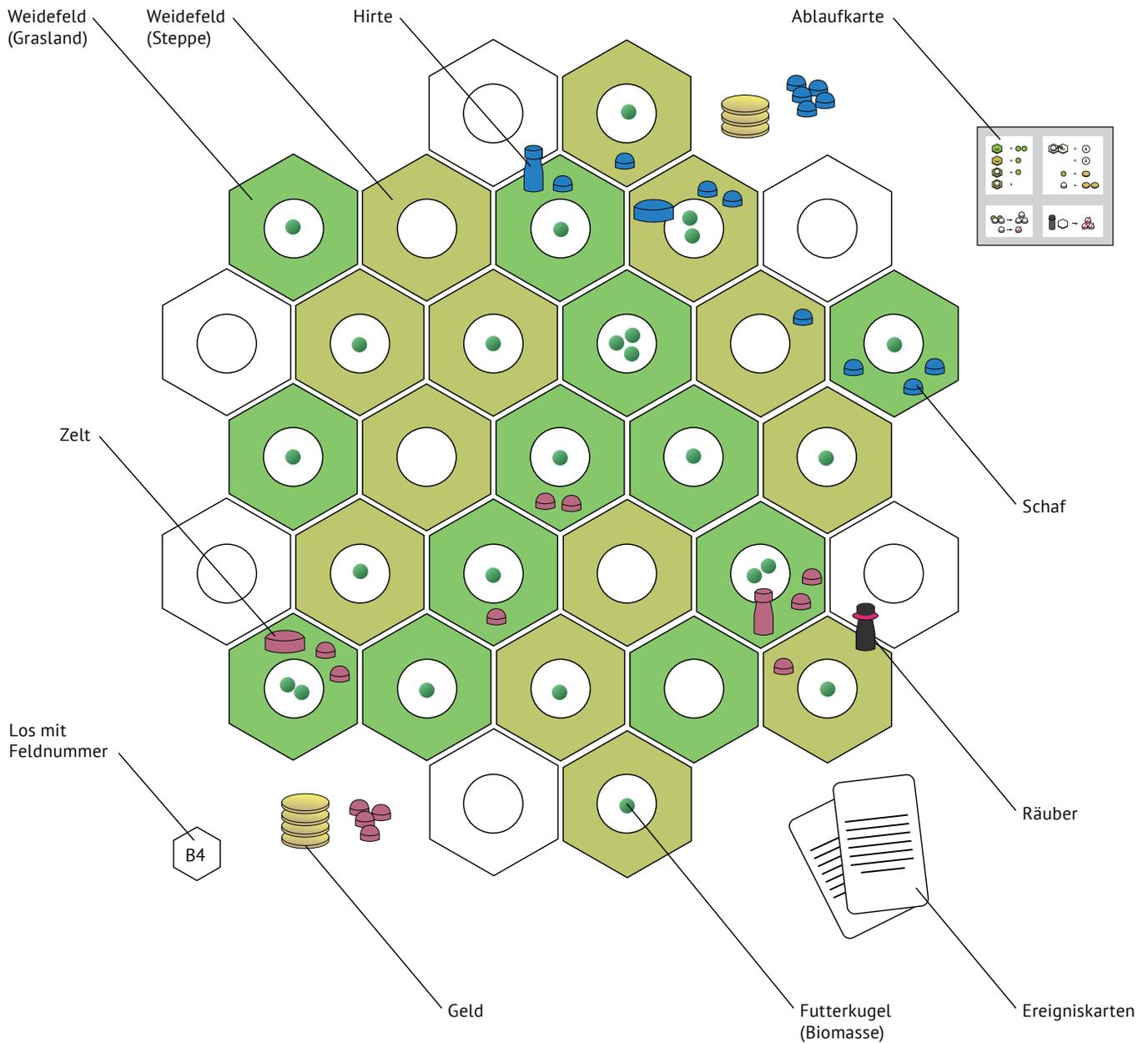


Allgemein

Bei mobiler Weidewirtschaft ziehen Familien mit ihren Haushalten über Weideland und bestreiten ihren Lebensunterhalt hauptsächlich aus dem Ertrag ihrer Tiere und deren Verarbeitung (Wolle, Fleisch). Das Spiel entwirft die Lebenswelt von Hirtennomaden und soll mit Hilfe eines eingeweihten Spielführers, „des Ältesten“, in die Entscheidungsfindungen des nomadischen Alltags verwickeln. Bis zu fünf Spieler schlüpfen in die Rolle von Hirtennomaden und werden mit den alltäglichen Herausforderungen und Ereignissen in den Steppen konfrontiert. Dabei liegen Gewinne und Verluste nicht in der Hand der Hirten allein. Runde um Runde müssen sie sich den Unwägbarkeiten der Natur stellen, auf Anordnungen von Staat und Entwicklungsorganisationen reagieren und Börsenspekulationen mit Futter und Fleisch ertragen. Ihre

Schafe können von Wölfen gerissen oder von Dieben geraubt werden. Dürren und Krankheiten dezimieren die Herden. Das **Ziel** der Spieler besteht darin, ihr Kapital in Form von Schafen zu vergrößern, indem sie strategisch weitsichtige und taktisch kluge Entscheidungen treffen. Der Name des Spiels Nomadsed verbindet die *nomads*, die auf dem Spielfeld aktiv sind, mit den *sedentaries*, die in Form von Ereigniskarten das Spiel beeinflussen. www.nomadsed.de ist die Internetadresse des Sonderforschungsbereichs „Differenz und Integration“.

Nomadsed ist für drei bis fünf Spieler ab 10 Jahren geeignet. Ein Spielleiter, „der Älteste“, sollte den Ablauf begleiten und die Spieler gegebenenfalls beraten. Ein Spiel dauert ca. 45 Minuten.



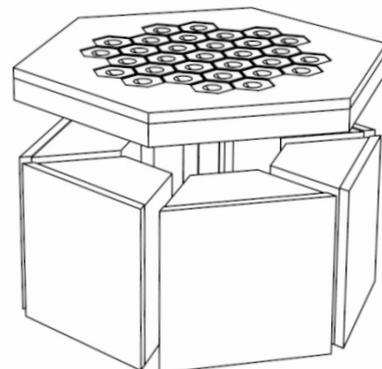
Aufbau

Die Spielfläche besteht aus zwei Arten von Weidefeldern: grün steht für Grasland – gelb für Steppe. Die Weideflächen sind durchnummeriert, und der Norden wird festgelegt.

Jeder Spieler erhält ein Zelt, einen Hirten und vier Schafe in derselben Farbe.

Jeder Spieler zieht aus dem Säckchen zwei Nummern für zwei Startfelder. Er kann auf das eine Feld sein Zelt und auf das andere seinen Hirten setzen. Während des Spiels kann der Hirte nach Belieben versetzt werden. Versetzt man aber das Zelt, müssen zwei Aktionspunkte in Anspruch genommen werden. Beide – das Feld des Hirten und das Feld des Zeltes – schützen die Schafe vor dem Viehdieb.

Jeder Spieler verteilt seine vier Schafe nach Belieben auf den Weideflächen. Pro Schaf muss eine Futterkugel vorhanden sein. Wenn Spieler eine Kooperation eingehen, können sie ihre Schafe auf dasselbe Feld stellen.



Eine schnellere Variante des Aufbaus:

Die Zelte und Hirten stehen bereits auf dem Spielfeld, ebenso zwei von vier Schafen. Die Spieler beginnen das Spiel also in der ersten Runde alleine damit, die verbliebenen zwei Schafe zu setzen.

Ablauf

Zur Orientierung der verschiedenen Spielphasen hat jeder Spieler eine Ablaufkarte vor sich liegen.

Insgesamt werden fünf Runden gespielt. Jede Runde entspricht einem Jahr im Leben einer nomadischen Familie und ist in vier Phasen geteilt:

Phase 1

Das Futter wächst auf den Feldern je nach Weidetyp (grünes oder gelbes Feld) und Beweidungszustand (viel oder wenig Biomasse).

Phase 2

Nachdem die Futterkugeln verteilt sind, zieht jeder Spieler ab der 2. Runde eine individuelle Ereigniskarte und liest sie vor. Die Nomaden ziehen weiter. Sie haben 4 Aktionspunkte und können am Markt handeln. Jeder verteilt seine Herde so, dass die Anzahl der Schafe pro Feld nicht die Anzahl der vorhandenen Futterkugeln übersteigt.

Phase 3

Die Schafe fressen die Biomasse. Nur Paare vermehren sich um jeweils ein weiteres Schaf. Allein stehende Schafe vermehren sich nicht. Wenn sie dazu ohne Biomasse auf dem Feld stehen, sterben sie und werden aus dem Spiel genommen.

Phase 4

Der Viehdieb raubt ungeschützte Schafe. Dazu wird blind eine Nummer aus dem Säckchen gezogen; sie legt das Startfeld des Diebes fest. Von diesem Feld läuft der Viehdieb entlang der steigenden Feldnummern bis er auf eine besetzte Weide mit einer ungeschützten Herde (ohne Hirten und/oder ohne Zelt) trifft und sie raubt.

Die erste Runde

beginnt mit dem Aufbau des Spiels und ist verkürzt, um die Spieler in das Spiel einzuführen. Das Verteilen der Schafe zu Beginn wird als erste Runde gewertet. Anschließend sammeln Spielleiter oder Spieler das verbrauchte Futter ein. Die Schafe, die zu zweit auf einem Feld stehen, bekommen Nachwuchs.

Zweite, dritte, vierte und fünfte Runde:

Zu Beginn jeder Runde wird das Futter aufgefüllt. Auf Grasland ohne Schafe kommen zwei Einheiten Futter; besetztes Grasland erhält eine Einheit. Steppenfelder ohne Schafe wachsen um eine Futterkugel nach, besetzte Steppenfelder überhaupt nicht.

Jeder Spieler zieht eine individuelle Ereigniskarte und liest sie vor.

Dritte, vierte, fünfte Runde:

Zu Beginn zieht der Spielleiter eine regionale Ereigniskarte und liest sie vor. Danach wird das Futter aufgefüllt und das Spiel wie bisher fortgesetzt.

Am Ende jeder Runde kommt der Viehdieb.

Am Ende der 5. Runde zählt jeder Spieler seine Schafe und seine Münzen. Jedes Schaf ist zwei Münzen wert. Der Spieler mit dem meisten Geld hat gewonnen.

Bedingungen

Jedes Umsetzen der Schafe von einem Feld auf ein anderes kostet einen Aktionspunkt. Wer Schafe umsetzen, also auf eine günstigere Weide ziehen lassen will, muss eine zugängliche Nachbarsweide wählen. Zugang bekommt man,

- wenn sie einem selbst gehört - d.h. dort, wo der eigene Hirte oder das eigene Zelt steht;
- wenn sie niemandem gehört.
- Gehört die Weide einem anderen Spieler, kann man mit ihm den Zugang aushandeln.

Bei den Verhandlungen sollte geklärt werden,

- für wie viele Runden die Kooperation gilt;
- wer bei gemischten Schafpaaren den Nachwuchs erhält. Das Los entscheidet. Der Gewinner muss seinem Partner für das Lamm eine Münze geben.
- wie bei negativen Ereignissen (durch eine Dürre stirbt auf jeder Weide ein Schaf) betroffene Schafe bestimmt werden (z.B. durch verdecktes Ziehen der Schafe aus einem Säckchen).

Da die Anzahl der Aktionspunkte begrenzt ist, fällt es schwer für mehrere Herden gleichzeitig zu sorgen. Ab der 2. Runde ist als Aktion auch der Verkauf von Schafen am Markt möglich; dafür bekommt der Nomade Geld. Gegen einen (1) Aktionspunkt kann er Tiere nur von einem (1) Feld kaufen oder verkaufen.

Das Zelt kann für 2 Aktionspunkte auf ein zugängliches Nachbarfeld versetzt werden. Das Versetzen vom Hirten kostet keine Aktionspunkte.



- **Weidequalität und Mobilität**

Die Weiden wachsen je nach Nutzung unterschiedlich stark, aber überall nur so viel, dass die Tiere nicht dauerhaft auf ihnen weiden können. Daher ist Mobilität notwendig, um die Tiere zu versorgen.

- **Kooperationen**

Die Kooperation zwischen Spielern hat Vorteile. Im Spiel erhöhen sie die Möglichkeiten auf unvorhersehbare Ereignisse zu reagieren, im Leben sind sie als soziales Netzwerk notwendig, um die Familie zu schützen.

- **Zufall**

Das Leben der Nomaden wird von zufälligen Ereignissen beeinflusst. Der Niederschlag in Trockengebieten ist unwägbar. Regionale und individuelle Ereignisse können die Lebensverhältnisse auf einen Schlag völlig verändern.

- **Kapital**

Die Herde des Hirten ist sein eigentliches Kapital und seine Zukunft, nicht das Geld; denn in der mobilen Weidewirtschaft produzieren nur die Schafe; Geld arbeitet nicht.



Konzept und Finanzierung

Teilprojekt E10 des Sonderforschungsbereichs Differenz und Integration 586 „Nachhaltigkeit (post-) nomadischer Ressourcennutzung unter Globalem Wandel“, Karin Frank, Birgit Müller, Romina Drees vom Helmholtz-Zentrum für Umweltforschung (UFZ), Leipzig

Bei Fragen oder Anmerkungen zum Spiel erwartet romina.drees@ufz.de gerne Ihre Mail.

Mit Unterstützung von Friedrich Angermüller, Andreea Bretan, Christian Dietrich, Gunnar Dreßler, Stefan Festini Cucco, Maria Hahnekamp, Christian Klassert, Anne Klingebeil, David Kreuer, Sylvia Metz, Annegret Nippa, Jarmila Ptackova, Lukas Scholz, Jule Schulze, Alexander Singer, Maria Venne, Hanna Weise

Design und Gestaltung

Peter Herbstreuth mit Antonia Okoli, Philipp Peil und Thomas Zimmermann von der Universität der Künste Berlin

Mit Unterstützung von Grit Fiedler, VisuLabor Leipzig