

SPIELANLEITUNG

Ziel

Du repräsentierst eine Dorfgemeinschaft in einem Land mit Bodenschätzen. Ziel des Spiels ist es, in deinem Dorf sechs grundlegende Menschenrechte zu verwirklichen: die Rechte auf Nahrung, Gesundheit, Bildung, Sicherheit, rechtliches Gehör und politische Mitwirkung. Jedes der sechs Menschenrechte hat einen Zahlenwert, welcher die für dieses Recht benötigten Punkte angibt. Punkte erstehst du auf zwei mögliche Weisen: Entweder indem du auf den Feldern des Dorfes Landwirtschaft betreibst und erntest – oder indem du deine Felder zum Marktwert des Erzes, das sich unter der Oberfläche befindet, an eine Bergbaufirma verkaufst. Immer wieder musst du entscheiden: Landwirtschaft oder Bergbau? Aber Achtung: unvorhergesehene Ereignisse und wechselnde Weltmarktpreise beeinflussen den Spielverlauf und können eine ausgedachte Strategie auch mal zunichte machen.

Vorbereitung

- Alle Spielenden suchen sich einen der 12 Bodenschätze aus und legen die entsprechende Spiellandschaft mit der gewünschten Seite nach oben vor sich auf den Tisch.
- Zu jeder Spiellandschaft gehören 30 Land-Erz-Plättchen (Felder). Diese werden mit der Land-Seite nach oben auf den nummerierten Quadraten in der Mitte der Spiellandschaft ausgelegt.
- Der graue Anzeigestein für den Marktpreis deines Bodenschatzes kommt auf Wert „10“ der Skala auf der linken Seite der Spiellandschaft.
- Die beiden weissen Anzeigesteine für den Punktestand kommen auf Wert „0“ der Zehner- und Einer-Punkteanzeigen rechts auf der Spiellandschaft.
- Der grüne Stein der Renaturierungsanzeige unten auf der Spiellandschaft kommt ebenfalls auf den Ausgangswert „0“.
- Alle Spielenden erhalten die 6 Preisänderungskarten und die 6 spezifischen Ereigniskarten ihres Bodenschatzes.
- Die allgemeinen Ereigniskarten werden gemischt und je 12 an die Mitspielenden verteilt.
- Die 12 allgemeinen und die 6 spezifischen Ereigniskarten einer Spielerin bzw. eines Spielers werden zusammen von der Nachbarin bzw. dem Nachbar links gemischt und als kleiner Stapel an den Rand der Spiellandschaft gelegt.
- Auch die 6 Preisänderungskarten werden von der Nachbarin bzw. dem Nachbar links gemischt und als kleiner Stapel neben den kleinen Stapel mit den Ereigniskarten an den Rand der Spiellandschaft gelegt.
- In die Tischmitte kommen die Plättchen mit den sechs Menschenrechten in sechs kleinen Stapeln sowie der Spielplan mit den Tresoren.

Los geht's!

Die jüngste Spielerin bzw. der jüngste Spieler beginnt mit einem Spielzug. Dann geht es weiter im Gegenuhrzeigersinn. Das Spiel endet am Schluss der Runde, in welcher die erste Spielerin bzw. der erste Spieler alle 6 Menschenrechte verwirklicht hat.

Ein Spielzug besteht aus vier Schritten:

1. Preisänderungskarte aufdecken und Marktpreis des Bodenschatzes auf der Preisskala aktualisieren.
2. Ereigniskarte aufnehmen und ausführen.
3. Sofern von der Ereigniskarte nichts anderes vorgegeben ist:
 - Ernte **oder**
 - Verkauf von 1 bis 5 Feldern **oder**
 - 3 Felder renaturieren (bei 27 oder weniger naturbelassenen Feldern).
4. Optional: Eine (oder mehrere) Investition(en) in (ein) Menschenrecht(e) tätigen, gemäss dem auf dem (den) Menschenrechtsplättchen angegebenen Zahlenwert.

Die Ernte bringt ein Spielpunkt pro naturbelassenes Feld ein. Der Verkauf der Felder geschieht grundsätzlich zum Weltmarktpreis, wie er auf der Preisskala angegeben ist. Die Renaturierung – das Wiederherstellen des natürlichen Zustandes der Felder – ist für die Dorfgemeinschaft kostenlos.

Einzelne Ereignisse hängen vom persönlichen Lebensstil der Spielenden oder von der aktuellen Jahreszeit ab. Diese Ereignisse müssen anhand der realen Situation bewertet und wie alle anderen Ereignisse ausgeführt werden.

Die verwendeten Preisänderungskarten und spezifischen Ereigniskarten werden auf zwei separate Ablagestapel neben der Spiellandschaft abgelegt; die verwendeten allgemeinen Ereigniskarten auf einen gemeinsamen Ablagestapel in der Tischmitte. Ist der Preisänderungskarten-Stapel aufgebraucht – der Preis des Bodenschatzes sollte dann wieder beim Ausgangswert 10 liegen – werden die abgelegten Preisänderungskarten wieder von der Nachbarin bzw. dem Nachbar links gemischt und verdeckt neben die Spiellandschaft gelegt.

Die verkauften Felder werden, beginnend in Richtung des kleinen Pfeils bei der untersten Reihe rechts oder links, von der Spiellandschaft entfernt und mit der Erz-Seite nach oben in einem der Tresore abgelegt. Die kleine Zahl auf dem markierten Platz unter dem letzten verkauften Feld zeigt an, wie viele naturbelassene Felder noch auf der Spiellandschaft verblieben sind.

Schlussauswertung

Erlangt eine Spielerin bzw. ein Spieler alle 6 Menschenrechte, wird die Runde noch zu Ende gespielt. Besitzen am Ende mehrere Spielende alle 6 Menschenrechte, gewinnt die Spielerin bzw. der Spieler mit der höchsten Zahl an naturbelassenen Feldern auf der Spiellandschaft. Bei der gleichen Zahl an Menschenrechten und Feldern gewinnt die- bzw. derjenige mit der höheren Punktzahl.

Regeln

- Für jedes renaturierte Feld wird ein Land-Erz-Plättchen mit der Land-Seite nach oben zurück auf die Spiellandschaft gelegt.
- Renaturierte Felder gelten als naturbelassen und können wieder beerntet werden. Da sie kein Erz mehr enthalten, können sie aber kein zweites Mal verkauft werden. Die Anzahl renaturierter Felder muss deshalb mit dem grünen Anzeigestein auf der Renaturierungsskala angezeigt werden.
- Minuspunkte machen ist möglich, sie müssen jedoch doppelt kompensiert werden. Z.B. müssen 18 Minuspunkte mit 36 Pluspunkten ausgeglichen werden.
- Wenn du im Minus bist, stellst du einen roten Anzeigestein in das Sechseck bei der Punktanzeige der Spiellandschaft. Sobald du wieder ins Plus kommst, legst du den roten Anzeigestein in die Schachtel zurück.
- Investitionen in die Verwirklichung von Menschenrechten können nicht mit Minuspunkten getätigt werden.
- Ereigniskarten über Vergünstigungen für Investitionen in Menschenrechte können behalten werden, bis sie eingesetzt werden können. Ist das entsprechende Recht bereits verwirklicht, darf man die Karte an eine beliebige Mitspielerin bzw. einen beliebigen Mitspieler weitergeben. Alle anderen Ereigniskarten werden grundsätzlich sofort ausgeführt.
- Erhält man während des Spiels eine Karte über den Verlust von Feldern von einer anderen Mitspielerin bzw. einem anderen Mitspieler, so muss diese sofort ausgeführt werden.
- Bei Anteilen an die gesamte Anzahl Felder wird aufgerundet. Muss z.B. jemand mit 23 Feldern jedes zehnte Feld abgeben, so muss sie bzw. er 3 Felder abgeben.

Tipps

- Jeder Bodenschatz hat seinen eigenen Charakter, was in den spezifischen Ereigniskarten und den Preisänderungskarten zum Ausdruck kommt.
- Das Risiko von Preisschwankungen ist proportional zum realen Wert eines Bodenschatzes. Z.B. können die Preise von Diamanten deutlich stärker nach oben oder unten ausschlagen als jene von Sand. Dies erhöht natürlich die Chance auf einen hohen, aber auch die Gefahr eines tiefen Marktpreises deines Bodenschatzes.
- Jedes Menschenrecht bringt gewisse Vorteile im Spiel. Z.B. kannst du mit dem Menschenrecht auf Sicherheit den gewaltsamen Verlust von Feldern abwehren, oder das Menschenrecht auf Gesundheit schützt dich vor der frühzeitigen Beendigung eines Spielzuges bei Krankheit. Der auf den Menschenrechtsplättchen angegebene Zahlenwert entspricht ungefähr dem Punkte-Effekt des jeweiligen Rechts im Spiel.

Spielvarianten:

Spielen in Teams

- Ab 4 Spielenden können sich je zwei oder drei zu einem Team zusammenschließen. Dasjenige Team gewinnt, bei dem zuerst alle Mitglieder alle 6 Menschenrechte verwirklicht haben.
- Die Plus- und Minuspunkte der Spielenden, die alle 6 Menschenrechte erlangt haben, werden auf die anderen Teammitglieder übertragen.
- Pro Spiel darf jede Spielerin und jeder Spieler einmal eine soeben aufgedeckte allgemeine Ereigniskarte an ein Mitglied des eigenen Teams, und einmal eine soeben aufgedeckte

allgemeine Ereigniskarte an ein Mitglied eines anderen Teams weitergeben (Joker).
Danach wird eine neue Karte gezogen.

- Die Spielerin, die bzw. der Spieler, der eine Karte von einem anderen Spielenden erhält, muss sie mit der Textseite nach oben auf ihren bzw. seinen Kartenstapel legen und ausführen, sobald sie bzw. er an der Reihe ist. Diese Karte darf nicht mehr weitergegeben werden.
- Auf den Stapel, auf dem eine Karte eines anderen Spielenden liegt, darf keine weitere fremde Karte gelegt werden.

Alleine spielen

Das Spiel alleine geht genau gleich wie in Gesellschaft. Die Herausforderung dabei ist, in möglichst wenigen Spielzügen die 6 Menschenrechte zu verwirklichen. Alleine spielen ist eine gute Möglichkeit, sich mit dem Wesen des Spiels vertraut zu machen. Welche Strategie geht am ehesten auf? Welcher Bodenschatz liegt dir am besten?

Varianten für Einsteiger*innen und Profis

Einsteiger*innen können mit einem Startguthaben von 10 Punkten beginnen und die Investitionen in Menschenrechte um je 10 Punkte reduzieren. Z.B. die Investition in das Recht auf Nahrung benötigt nur noch 10 Punkte, rechtliches Gehör 40 Punkte usw.

Profis können die Investitionen in Menschenrechte um je 10 Punkte erhöhen. Z.B. die Investition in das Recht auf Gesundheit benötigt jetzt 60 Punkte, Bildung 80 Punkte usw.

Spielinhalt:

- 6 Spielpläne mit 12 Spiellandschaften:
 - Diamanten / Gold
 - Silber / Coltan
 - Kobalt / Lithium
 - Kupfer / Aluminium
 - Eisen / Phosphat
 - Braunkohle / Sand
- 1 Tresor-Plan
- 30 Anzeigesteine
 - 12 weiße für die Punkteanzeige
 - 6 graue für die Anzeige des Erz-Preises
 - 6 grüne für die Anzeige der Anzahl renaturierter Felder
 - 6 rote für die Anzeige von Minuspunkten
- 360 Land-Erz-Plättchen (30 von jedem der 12 Erze)
- 216 Spielkarten
 - 72 allgemeine Ereigniskarten
 - 72 Bodenschatz-spezifische Ereigniskarten
 - 72 Preisänderungskarten
- 36 Menschenrechtsplättchen
 - 6 Plättchen Recht auf Sicherheit
 - 6 Plättchen Recht auf rechtliches Gehör
 - 6 Plättchen Recht auf politische Mitwirkung
 - 6 Plättchen Recht auf Bildung
 - 6 Plättchen Recht auf Gesundheit
 - 6 Plättchen Recht auf Nahrung
- 3 Übersichtskarten
 - Übersichtskarte Spielstart
 - Übersichtskarte Spielverlauf
 - Übersichtskarte Spielzug



Seit der Veröffentlichung des Spiels im Dezember 2021 haben sich einige Möglichkeiten für eine noch dynamischere Spielweise privat sowie für die Arbeit mit Minanga im Unterricht herauskristallisiert, die wir hier in Form von Ergänzungen zur Spielanleitung wiedergeben möchten.

Für das Spielen in Teams (ab 4 Personen):

- Dasjenige Team hat gewonnen, das zuerst gemeinsam alle sechs Menschenrechte erlangt hat. Zum Sieg reicht es also, wenn z.B. Team-Mitglied A zwei und Team-Mitglied B vier Menschenrechte erlangt haben. (Es braucht nicht mehr alle sechs für jeden der beiden.)
- Der Effekt eines erlangten Menschenrechtes (z.B. seine Wirkung für den Schutz vor Landenteignungen usw.) erstreckt sich nicht nur auf den Spieler, der das Menschenrecht erlangt hat (z.B. Spieler A), sondern auf alle Mitglieder eines Teams (z.B. Spieler A und B).
- Für den Erwerb eines oder mehrerer Menschenrechte zum Schluss eines Spielzuges können die vorhandenen Punkte der Mitglieder eines Teams zusammengelegt werden. Wenn also z.B. Spieler A 30 Punkte hat und Spieler B 50 Punkte, können sie (am Ende eines Spielzuges von Spieler A oder B) gemeinsam das Menschenrecht auf Sicherheit für 80 Punkte erwerben.
- Beim Spiel mit 5 Personen treten ein 3er und ein 2er Team gegeneinander an. Für den Sieg benötigen die Mitglieder des 3er-Teams gemeinsam alle sechs Menschenrechte. Die Mitglieder des 2er-Teams benötigen hingegen nur vier Menschenrechte mit einem Gesamtwert von mindestens 240 Punkten.
- Durch diese Ergänzungen entsteht mehr Interaktion zwischen den Spielenden und das Spiel ist schneller fertig.

Für Schulklassen:

- Eine interessante Variante ist das Spielen zu zweit mit einer Spiellandschaft bzw. einem Mineral. Dies führt dazu, dass die die beiden Spieler*innen die im Spiel zu treffenden Entscheidungen untereinander absprechen müssen. Das entspricht auch der Realität in den vom Bergbau betroffenen Dörfern.
- Die Spielenden können auch während des Spiels eine oder mehrere Ereigniskarten herauslegen, zum Beispiel zu «überraschend» oder «dazu möchte ich mehr wissen». Darüber kann im Anschluss an die Spielphase gesprochen und/oder nachgeforscht werden.

Allgemeine Hinweise:

- Beim ersten Spieldurchlauf braucht es etwas mehr Zeit, bis man die Funktionsweise des Spiels und die Spielregeln verstanden hat und sich mit dem Spielmaterial zurechtfindet. Es empfiehlt sich, bis zu zwei Stunden einzuplanen.
- Für das Spielen mit jüngeren Jugendlichen empfiehlt es sich, dass eine erwachsene Person das Spiel anleitet, zumindest beim ersten Durchgang.