



Gas Monopoly

83 Minuten

Spielbeschreibung

Soll die Nabucco-Pipeline für den Gastransport nach Europa gebaut werden? Verschiedene Interessen prallen aufeinander. Sie sind in diesem Spiel daran interessiert, dass Sie die PIPELINE bauen dürfen. Mit Geld und Macht nehmen Sie Einfluss. Sie erleben, dass die Konkurrenten mit gleichen Interessen Ihre Pläne durchkreuzen können. Nebst etwas Glück benötigen Sie auch Wissen und Verhandlungsgeschick.

Material pro Spielset, 5 SchülerInnen

Benötigt werden verschiedene Spielsteine, die die Lehrperson verteilt.

- 5 x Buchstaben PIPELINE
- 5 x 10 Buchstaben X
- 5 x 4 verschiedene Personen



Taner Yildiz



Joschka Fischer



Alexander Medwedew



Natiq Aliyev

- 50 rote **Geldkarten**
- 20 blaue **Machtkarten**
- 5 x AB 2 «Informationen».
- 5 x AB 3 «Fragen»
- 5 x AB 3 «Lösungen»



PIPELINE

SiegerIn ist, wer als erste/r das Wort **PIPELINE** aus den einzelnen Buchstaben bauen kann. Gibt es keine Buchstaben mehr und/oder bringt keine SpielerIn das Wort **PIPELINE** zusammen, gewinnt die SpielerIn mit den meisten Buchstaben. Das Spiel gliedert sich in 3 Phasen.

Phase 1: Studium

Jede SpielerIn studiert AB 2 «Informationen» während 10 Minuten. Zu diesem Inhalt werden anschliessend Fragen gestellt.

Phase 2: Fragen

- Sie erhalten AB 3 «Fragen» mit Fragen zu AB 2 «Informationen». Schreiben Sie Ihre Antworten in die entsprechende Spalte.
- Die Korrektur erfolgt im Anschluss durch die SpielerIn, die jeweils rechts sitzt. Diese erhält das Lösungsblatt ABL 3 von der Lehrperson.
- Für jede korrekt beantwortete Frage erhalten Sie entweder eine **Geldkarte** oder die entsprechende **Machtkarte M1, M2, M3, M4**. In Zweifelsfällen entscheidet die Mehrheit der SpielerInnen, ob die Antwort richtig oder falsch ist.

Phase 3: Spiel

Jeder TeilnehmerIn erhält von LP folgende Spielsteine:

- **PIPELINE**
- **10 X**
- **4 verschiedene Personen**

Alle SpielerInnen legen ihre Spielsteine **umgekehrt und gemischt** auf einen Haufen.

Die SpielerIn mit den meisten Geldkarten beginnt. Jede Runde läuft folgendermassen ab:

- ➔ Jede SpielerIn legt der Reihe nach eine Geld- **oder** Machtkarte.
 - Bei der **Geldkarte** ziehen Sie aus dem Haufen 4 Spielsteine.
 - Bei der **Machtkarte** spielen Sie Ihre Macht aus und wählen **eine** aus folgenden Möglichkeiten aus:
 - **M1** Sie erklären einen Buchstaben als illegal: Alle SpielerInnen, die einen solchen Buchstaben besitzen, müssen diesen wieder auf den Haufen legen. Das gilt natürlich für diejenigen Spielenden, welche die Machtkarte ausgespielt hat, nicht.
 - **M2** Sie führen ein neues Gesetz ein: Alle SpielerInnen dürfen in der nächsten Runde mit der Geldkarte nur einen Buchstaben ziehen. Das gilt natürlich für diejenigen Spielenden, welche die Machtkarte ausgespielt hat, nicht.
 - **M3** Sie schliessen eine Spielerin eine Runde von jeglichen Aktivitäten (Karte, Handel) aus.
 - **M4** Sie lobbyieren – von einer andern Spielerin dürfen Sie eine Person verlangen und erhalten von der Bank 2 Geldkarten.
- ➔ Handeln: Am Ende jeder Runde ist der freie Handel eröffnet. Sie dürfen gegenseitig Spielsteine austauschen. Handelt niemand mehr, ist die Runde abgeschlossen.
- ➔ Alle X (Nieten) aus dem Spiel nehmen.

Bitte beachten:

- Sie erreichen eine sehr hohe Machtkonzentration, wenn Sie im Besitz aller 4 Persönlichkeiten sind. Ist dies der Fall, haben Sie das Monopol und dürfen von einer Spielerin 2 Buchstaben nach Wahl verlangen (Bilder nicht zurück auf den Haufen legen). Eine Spielerin darf mehrmals 4 Personen zusammenstellen und von dieser Machtkonzentration Gebrauch machen.
- Besitzt eine SpielerIn keine Karten mehr, ist sie Konkurs und hat keine Macht mehr. Nach einer Runde aussetzen bekommt sie pro Runde von der Bank 2 Geldkarten.