

# **GLOBAL-PLAYER\$**

## **LOHNARBEIT UND KAPITAL**

Gesellschaftsspiel von Rudolf Erick - © Edition Sirene, 15518 Fürstenwalde 1994  
alle Verwertungsrechte beim Autor

### **Das marxistische Spiel zum Kapitalismus im 21. Jahrhundert**

Es gibt eine Vielzahl an Spielen, in denen die menschliche Gesellschaft selbst zum Thema gemacht wird. Dabei geht es z. B. um Produktion, Markt und Reichtum, um Kriege zwischen Imperien für den Aufbau und die Neuverteilung ihrer globalen Herrschaftsbereiche, um Intrigen, Macht- und Wahlkämpfe zwischen politischen Parteien oder um die Spekulationen mit Wertpapieren an der Börse. Es wurde sogar ein marxistisches Politikspiel über den Klassenkampf entwickelt. All diese Spiele, so interessant und neuartig sie auch sind, haben eine gemeinsame Schwäche. Sie spiegeln die Gesellschaft nie als Ganzes wieder, sondern haben lediglich nur die vom Spielautor willkürlich ausgesuchten gesellschaftlichen Bereiche und Ebenen zum Thema. Der Kapitalismus wird demzufolge auch nicht als eine Gesellschaftsordnung dargestellt, die ihren historisch notwendigen Platz in der Menschheitsentwicklung hat und die mit ihrer fortschreitenden Reife auch wieder gezwungen sein wird, ihren Platz einer anderen Ordnung, dem Sozialismus, zu überlassen.

Mit Global-Player\$ wird nun der Versuch unternommen, den Marxismus mit seinen drei Quellen und Bestandteilen in die Kultur der Gesellschaftsspiele einzuführen. Es ist ein Spiel der politischen Ökonomie des Kapitalismus, des Klassenkampfes zwischen Arbeiterklasse und Bourgeoisie auf der theoretischen Grundlage des dialektischen und historischen Materialismus.

Global-Player\$ ist ein Spiel für vier oder fünf Personen ab 14 Jahre. Vier Spieler sind zu Spielbeginn Großaktionäre von vier Aktiengesellschaften und gleichzeitig Chef-Manager je einer dieser AGs. Die AGs sind global agierende Monopolgesellschaften des Finanzkapitals mit Industriezentrum, Handelsunternehmen und Hausbank. Sie haben den Weltmarkt aller Produktions- und Konsumgüter in vier Regionalmärkte allein unter sich aufgeteilt. Der fünfte Spieler übernimmt die Spielleitung.

Vor Beginn des Spieles bilden die vier Manager zwei politische Parteien, die jährlich für die Parlaments- und Präsidentschaftswahlen kandidieren.

Der Reichtum der Aktionäre ergibt sich aus den Profiten ihrer AGs, von denen sie jährlich eine möglichst hohe Dividende auf ihre Aktien beziehen wollen. Als Chef-Manager der AG sehen sie ihre Hauptaufgabe darin, so viel Geld wie möglich in den Kauf von möglichst vielen Aktien zu investieren oder als Kredite zu vergeben. Das Geld über Jahre anzusparen und es nicht Gewinn bringend anzulegen, vergrößert nur den Verlust. Der größte Besitz eines Chef-Managers und Aktionärs an Aktien der eigenen AG und zusätzlich auch an Aktien anderer AGs verschafft ihm Macht und Einfluss. Wer die meisten hochwertigen Aktien in die Schlussbilanz seiner AG einbringt, der hat als Chef-Manager die größten Gewinnchancen.

Jeder Spieler leitet als Manager die Produktion der Arbeiter im In-

dustriezentrum, wo Konsumgüter, Militärausrüstung und Produktionsmittel hergestellt werden. Zu seinen Aufgaben gehören der Handel mit Konsumwaren, der Einkauf von Produktionsmitteln sowie die Entlohnung und Wegrationalisierung von Arbeitskräften. Der Manager bekämpft die von den Arbeitern organisierten Streiks und lenkt die Aktionen der Arbeitslosen, wie kostenloses Abholen von Konsumwaren, Hausbesetzungen u.ä. mehr, gegen seine Konkurrenten.

Nach der Ermittlung von Angebot und Nachfrage an Konsumgütern und Produktionsmitteln legt der Manager deren Verkaufspreise fest. Doch der Verlauf des Spieles, die allgemeine Anarchie von Angebot und Nachfrage auf den Regionalmärkten führen immer wieder zu überraschenden Rekordumsätzen oder Absatzeinbrüchen.

Befinden sich Unternehmen oder Aktionäre in finanzielle Schwierigkeiten, so haben sie die Möglichkeit Kredite aufzunehmen oder Aktien zu verkaufen. Doch sollte irgendwann für die AG oder den Aktionär kein Geld mehr aufzutreiben sein, muss der Manager für die AG Konkurs anmelden bzw. der Aktionär sein Aktionärsvermögen auflösen lassen und als einfacher angestellter Manager ohne Aktienbesitz die AG weiterleiten.

Die Konkurrenz der Aktionäre und Aktiengesellschaften im Kampf um hohe Profite und Aktienkurse veranlasst die Manager dazu, die Marktchancen ihrer AG auch durch gewaltsame Aktionen ge-

gen andere AGs verbessern zu wollen. Dabei nutzen die Regierungsmitglieder ihre privilegierte Position und unternehmen ihre Aktionen mit Hilfe der Legislative, Judikative und Exekutive des Staatsapparates gegen die Mitglieder der Opposition.

Der Staat wird finanziert aus Steuereinnahmen von den Löhnen der Arbeiter und den Dividenden der Aktionäre sowie durch den Einsatz des Reservegeldes der Zentralbank als Zahlungsmittel.

Gegen Ende eines Geschäftsjahres finden die Aktionärs-Hauptversammlungen aller AGs statt. Die Hauptversammlung beschließt die Höhe der Dividende auf die Aktien sowie die eines einmaligen Zuschlages.

Das Spiel wird beendet:

- durch die Vergesellschaftung einer AG oder mehrerer AGs nach einer erfolgreichen sozialistischen Revolution,

- durch den Konkurs einer AG,
- wenn der Staat zahlungsunfähig ist und der Staatshaushalt sich deshalb in der Finanzkrise befindet.

Alle Spieler, die bis dahin noch Chef-Manager einer AG sind, stellen zusammen mit dem Spielleiter für ihre AG eine Abschlussbilanz auf. Der Chef-Manager, der die AG mit dem größten Gewinn vorweisen kann, ist dann auch der Gewinner des Spiels.

Natürlich ist das Spiel Global-Player\$ nicht in der Lage die Komplexität und unendliche Vielfalt aller realen gesellschaftlichen Widersprüche und Auseinandersetzungen mit ihren verschiedenen Entwicklungsmöglichkeiten aufzugreifen. Es handelt sich schließlich nur um ein ganzheitliches Modell unserer heutigen Gesellschaft mit ihren wesentlichen Funktionselementen. So gibt es z.B. nur Arbeiter, Chef-Manager und Aktionäre, Industriezentren

mit Produktionsmitteln und Waren, Wertpapiere in Form von Aktien und Kreditverträgen sowie einen Staat und eine Währung. Doch bereits mit diesen wenigen Spielelementen und seinen 8 Handlungsschritten ermöglicht das Spiel den Kapitalismus als eine Gesellschaftsordnung darzustellen, deren Entwicklungslogik sie unweigerlich auf ihr historisches Ende zutreibt. Erkennbar werden die zwei unausweichlichen Entwicklungsalternativen der menschlichen Zivilisation: Entweder hin zu einer sozialistischen Planwirtschaft auf Basis des gesellschaftlichen Eigentums an den Produktionsmitteln oder ab ins totale Chaos, in die Barbarei. Im Gegensatz zur Barbarei kommt der Sozialismus jedoch nicht im Selbstlauf daher, sondern nur als Ergebnis des gemeinsamen, solidarischen Klassenkampfes der selbstbestimmt organisierten Produzenten.

## Spielelemente

4 Aktionäre / Manager  
1 Aktionär entspricht 100  
Großaktionäre oder Global-Player



16 Arbeiter  
1 Arbeiter entspricht 100 000 000  
Arbeiter



8 Produktionsmittel (PM) 32 Konsumwaren (KW)



36 Aktienpakete  
1 AP entspricht 1 000 000 000  
Aktien



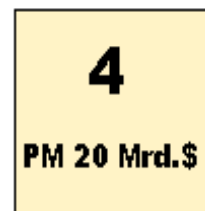
48 Kreditverträge



600 Mrd.\$



24 Preiskarten



1 Aktionswürfel



5 Farbsteine



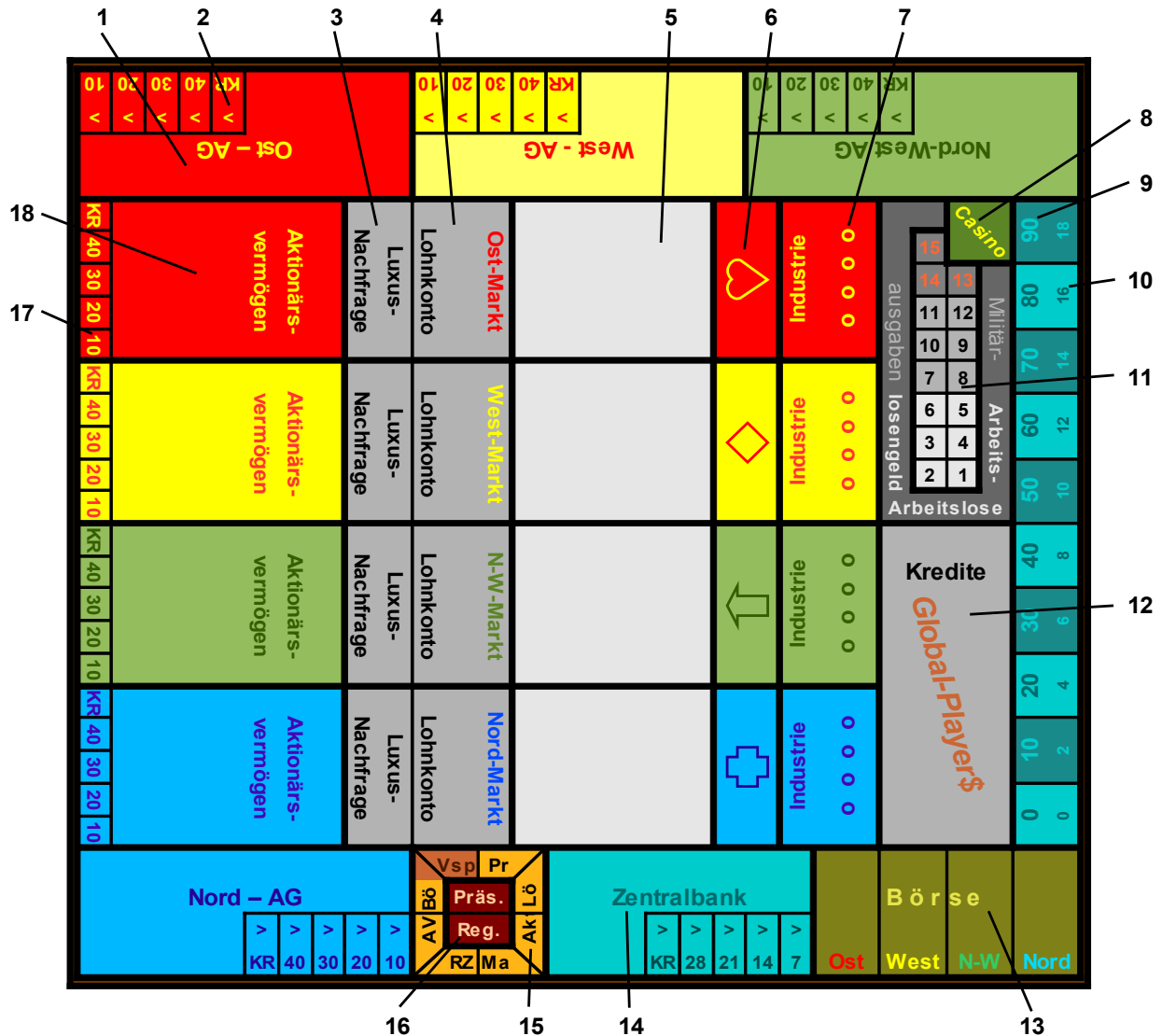
Spielbrett

Spielregeln

tabellarische Übersicht

Bilanzbogen

# Spielfeld



- |   |  |    |                                 |
|---|--|----|---------------------------------|
| 1 | AG-Bank  | 10 | Aktientafel – Dividendenanzeige |
| 2 | Kreditdepot der AG-Bank mit Raten- u. Zinsfelder | 11 | Arbeitslosenplätze              |
| 3 | Luxusnachfrage des Regionalmarktes               | 12 | Kreditefeld                     |
| 4 | Lohnkonto / Konsumnachfrage des Regionalmarktes  | 13 | Aktiendepot der AG an der Börse |
| 5 | Marktfläche für Konsumwaren / Produktionsmittel  | 14 | Zentralbank                     |
| 6 | Rohstofffeld                                     | 15 | Anzeigefeld für Spielschritt    |
| 7 | Industriezentrum mit Arbeitsplätzen              | 16 | Regierungssitz                  |
| 8 | Casino   | 17 | Kreditdepot des Aktionärs       |
| 9 | Aktientafel – Kursanzeige                        | 18 | Privatvermögen des Aktionärs    |

## Einsatz der Spielelemente

Jeder Spieler erhält als Aktionär das Vermögen für sein Privatkonto (18):

Bargeld	50 Mrd.\$
2 Aktienpakete* zum Nennwert von 50 Mrd.\$	100 Mrd.\$
<b>Gesamtvermögen des Aktionärs</b>	<b>150 Mrd.\$</b>

Jedem Spieler wird als Chef-Manager das Vermögen der Aktiengesellschaft mit den farblich passenden Preiskarten für 4/20 – 9/45 Mrd.\$ übergeben:

Bargeld für die AG-Bank (1)	50 Mrd.\$
Industriezentrum (7) mit einem Produktionsmittel	50 Mrd.\$
<b>Gesamtkapital der AG</b>	<b>100 Mrd.\$</b>

Die Zentralbank (14) erhält das Reservegeld des Staates:

Bargeld	200 Mrd.\$
---------	------------

\*) 1 Aktienpaket von der AG seiner Farbe und 1 Aktienpaket von einer anderen AG

Die nicht ausgegebenen Aktienpakete (Nr. 3 – 9) werden in die Aktiendepots der AGs an der Börse (13) gelegt. Die 3 Kreditverträge für die Aktionäre, 6 Kreditverträge für die AGs und die 12 Verträge für die Zentralbank verwaltet der Spielleiter bis zu ihrem Einsatz auf dem Kreditfeld (12).

16 Arbeiter werden, nach Farbgruppen sortiert, dem Industriezentrum (IZ) der AG ihrer Farbe zugeteilt und auf die Arbeitsplätze (7) gestellt. Die zweiten Produkti-

onsmittel der AGs werden auf deren Marktflächen (5) gelegt. Von den 8 Konsumwaren (KW) jeder AG werden jeweils 2 auf die Marktflächen der vier Regionalmärkte verteilt.

Der schwarze Farbstein ist die Figur des Spielleiters. Er wird als Rundenläufer auf das Feld „1. Vorspieler und Präsident“ der Laufbahn mit den Anzeigefeldern (15) für die einzelnen Spielschritte gesetzt. Für jeden der Spielschritte 1. - 8. im Jahr zieht der Spiel-

leiter seine Figur dann um ein Feld der Laufbahn vor. Die anderen vier Farbsteine werden als Anzeiger für die Aktienkurse auf das Kurs- und Dividendenanzeigefeld 50 bzw. 10 Mrd.\$ der Aktientafel (9/10) gelegt.

Die vier Aktionäre/Chef-Manager stellt der Spielleiter ins Casino (8). Er wirft den Aktionswürfel und ermittelt damit den ersten Vorspieler. Mit der Übergabe des Aktionswürfels an den Vorspieler kann das Spiel beginnen.

## Die Spielschritte eines Jahres

### 1. Vorspieler und Präsident

Zu Beginn eines Spieljahres wird der linke Spieler des alten Vorspielers, jedoch nicht der fünfte Spieler als Spielleiter, sein Nachfolger. Der alte Vorspieler übergibt ihm dazu den Aktionswürfel. Alle fünf Spieler sammeln sich in politische Parteien, mit denen sie sich an der Präsidentschaftswahl beteiligen.

Der Vorspieler wirft nun zur Wahl des Präsidenten und seiner Regierung den Aktionswürfel. Bei null roten Punkten wird er selbst zum Präsidenten gewählt und bildet mit seinen Parteifreunden die Regierung. Bei einem oder zwei weißen Punkten wird der nächste bzw. der übernächste Spieler links von ihm Präsident und bei einem oder zwei roten Punkten der erste bzw. zweite Spieler rechts von ihm. Das kann auch der Spielleiter ohne Manager sein. Die von den Spielern gebildete Partei des Präsidenten stellt dann die Regierung. Die Manager der Spieler der Regierungspartei werden auf den Präsidenten- und Regierungssitz (16) gestellt.

### 2. Produktion, Entlassungen und Widerstand

Zuerst organisieren die Manager die Produktion. Dazu legen sie ihre 8 Konsumwaren (KW) gleichmäßig verteilt auf die vier Marktflächen (5) der AGs. Dann legen sie die 2 Produktionsmittel (PM) auf die Marktfläche ihrer eigenen AG.

Jetzt wollen alle Manager Arbeiter entlassen. Der Vorspieler wirft dazu den Aktionswürfel und beginnt. Die Aktion wird durch die geworfene Zahl vorgegeben.

Bei **1 weißen Punkt** entlässt der Manager, wenn noch möglich, einen Arbeiter. Er legt, wegen der daraufhin erfolgten Plünderung durch die Arbeitslosen seiner Arbeitergruppe, kostenlos 1 KW von einem Konkurrenten seines Regionalmarktes auf ihr Lohnfeld.

Bei **2 weißen Punkten** entlässt der Manager, wenn noch möglich, bis zu zwei Arbeiter und legt, wegen der daraufhin erfolgten Plünderung durch die Arbeitslosen seiner Arbeitergruppe, kostenlos 1 bzw. 2 KW von Konkurrenten seines Regionalmarktes auf ihr Lohnfeld.

**Rote Punkte** führen zum Streik der Arbeiter und verhindern ihre Entlassung.

Bei **1 roten Punkt** reduzieren die Arbeiter die Produktion um die 2 KW der AG, die sich auf ihrem eigenen Marktfeld befinden

Bei **2 roten Punkten** erkämpfen sie die Wiedereinstellung des zuletzt entlassenen Arbeiters unabhängig davon, ob die AG bereits einen Arbeiter entlassen hat oder zu welcher Gruppe er gehört, und reduzieren die Produktion um 1 PM.

Die **Rote Null** bedeutet eine Patt-situation. Es gibt keine Streiks und keine Entlassungen.

Nach Abschluss aller vier Aktionen müssen 2 Arbeitslose mehr auf den Arbeitslosenfeldern stehen als zu Jahresbeginn. Die fehlenden Arbeitslosen werden von den AGs wie bei einem weißen Punkt und nach der Vorspielerregel entlassen.

Gab es zu Jahresbeginn mehr als 12 Arbeitslose, so führen die Arbeitergruppen des 13. bis 15. Arbeitslosen nun einen offenen Klassenkampf (s. u. die Sonderregel „Offener Klassenkampf“).

Der 16. und letzte Arbeiter wird nie entlassen, sondern arbeitet stets in einer AG weiter, deren Arbeiter keinen offenen Klassenkampf führen. Er ist der einzige Arbeiter, der sich nie am offenen Klassenkampf seiner Arbeitergruppe beteiligen würde.

### 3. Löhne und Steuern

Für jeden noch im Industriezentrum beschäftigten Arbeiter zahlen die AGs einen Lohn von 10 Mrd.\$ auf das Lohnkonto (4) der Arbeitergruppe seiner Farbe. Für einen angestellten Manager zahlen sie 10 Mrd.\$ auf die Luxusnachfrage seiner Farbe. Die AGs, die keinen eigenen Arbeiter mehr beschäftigen, mieten einen für 5 Mrd.\$ bei den anderen AGs. Dieser arbeitet dann in beiden oder gegebenen Falls sogar in allen AGs, erhält aber die 10 Mrd.\$ Lohn nur von seinem Manager.

Anschließend zahlen alle Aktionäre für ihren Luxuskonsum den erforderlichen Betrag von 30

Mrd.\$ auf die Luxurnachfrage (3) ihres Regionalmarktes ein. Die Aktionäre müssen dieses Geld einzahlen und notfalls dazu auch Kredite aufnehmen.

Von jedem Lohnkonto der Arbeitergruppen und jeder Luxurnachfrage der Aktionäre (nicht der angestellten Manager) kassiert der Präsident nun 10 Mrd.\$ Steuern. Die Steuereinnahmen deponiert er in der Zentralbank.

Der Präsident zahlt nach dem Kassieren der Lohnsteuern, auf jedes Lohnkonto einer Arbeitergruppe mit beliebig vielen Arbeitslosen 10 Mrd.\$ Arbeitslosengeld wieder ein. Ab dem 7. Arbeitslosen lässt er auf jeder Luxurnachfrage die 10 Mrd.\$ Steuern liegen. Sie werden von nun an für zusätzliche Rüstungsausgaben aus dem Staatshaushalt verwendet.

#### **4. Aktionen der Aktiengesellschaften**

Die Manager der Regierungspartei führen nun als Erste ihre obligatorischen legalen Staats-Aktionen gegen die AGs der Nicht-Regierungsmitglieder durch und beginnen damit gemäß der Vorspielregel. Den Managern der Opposition steht es anschließend frei, mit illegalen Aktionen ihrer eigenen AGs, ohne staatliche Hilfe, direkt gegen die AGs anderer Parteien vorzugehen oder nichts zu unternehmen.

Jeder Akteur nennt zuerst die gegnerische AG und wirft dann den Aktionswürfel. Wirft er einen oder zwei weiße Punkte, so hat er gewonnen. Wirft er einen oder zwei rote Punkte, so ist sein Gegner der Gewinner. Bei null roten Punkten gibt es keine Aktion und deshalb auch keinen Gewinner oder Verlierer. Der Sieger im Kampf macht sofort nach dem Fall des Würfels seine Aktion gegen den unterlegenen Gegner. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und kann den Aktionswürfel werfen.

Gegen die AG eines Mitgliedes der eigenen Partei kann keine Aktion unternommen werden.

Nach jeder Aktion zieht der Sieger erst einmal 10 Mrd.\$ vom Nach-

fragefeld des Verlierers auf sein eigenes Nachfragefeld. Was darüber hinaus noch geschieht, ist wie folgt geregelt.

#### **Staats-Aktionen aller Regierungsmitglieder (obligatorisch):**

Bei **1 weißen Punkt** vernichtet der Angreifer 2 KW seines Gegners, die dieser in fremde Regionalmärkte exportiert hatte.

Bei **2 weißen Punkten** vernichtet der Angreifer 1 PM auf dem Marktfeld seines Gegners.

Bei **1 oder 2 roten Punkten** entnimmt der Verteidiger lediglich die 10 Mrd. \$ vom Nachfragefeld des Angreifers auf sein eigenes.

#### **Privat-Aktionen der Nicht-Regierungsmitglieder (wenn gewünscht):**

Bei **1 weißen oder 1 roten Punkt** vernichtet der jeweilige Sieger 2 KW seines Gegners, die dieser in fremde Regionalmärkte exportiert hatte.

Bei **2 weißen oder 2 roten Punkten** vernichtet der jeweilige Sieger 1 PM auf dem Marktfeld seines Gegners.

Sollte eine AG durch Streiks, Aktionen der Arbeitslosen oder Aktionen der AGs bereits 4 KW oder 1 PM verloren haben oder sollten sich insgesamt nur noch 5 PM auf den vier Märkten befinden, so kann ihr keine weitere KW bzw. kein weiteres PM mehr vernichtet werden. In diesem Fall muss die AG des Verlierers einen von ihr entlassenen Arbeiter wieder einstellen.

Bei einer Nachfrage über dem Angebot wird das restliche Geld gleichmäßig auf die Nachfragefelder anderer Märkte mit überschüssigem Angebot verteilt.

#### **5. Preise, Markt und Messe**

Die Manager aller AGs bestimmen nun mit den Preiskarten (Karte mit Rückseite nach oben auf den Tisch) geheim die Preise für die KW und PM ihrer AG. Danach drehen alle ihre Preiskarten um und legen sie auf ihr Rohstofffeld. Der Preis eines PM ist stets der 5-fache Preis einer KW.

#### **Verbrauchermarkt**

Die Manager kaufen und verkaufen als Händler die Konsumwaren auf ihrem Regionalmarkt von den Produzenten an die Konsumenten. Sie nehmen dazu das Geld vom Nachfragefeld für den Binnenmarkt ihrer AG und kaufen für jede 10 Mrd.\$ Nachfrage 1 KW von den Anbietern, auch von ihrer eigenen AG, zu deren Preisen bis zur Deckung des Bedarfs. Dabei legen sie die gekauften Waren von der Marktfäche auf das Nachfragefeld (Lohnkonto und Luxus-Nachfrage) ihres Regionalmarktes.

Die Differenzsumme zwischen dem Einkaufspreis und dem 10 Mrd.\$ hohen Verkaufspreis zahlt der Händler als Gewinn auf seine AG-Bank ein.

#### **Industriemesse**

Alle Manager kaufen nun ein neues PM für ihr Industriezentrum. Sie müssen dabei, wenn irgendwie möglich, das PM auf dem Regionalmarkt eines Konkurrenten kaufen, auch wenn dessen PM teurer sind als ihre eigenen. Eine Ausnahme wäre, wenn es keine PM mehr bei der Konkurrenz geben würde oder die AG im laufenden Jahr sonst kein PM verkaufen könnte. Jede AG hat das Recht, mindestens ein PM zu verkaufen. Es ist deshalb unbedingt darauf zu achten, dass zum Abschluss der Industriemesse auf allen Industriezentren zusammen mindestens ein PM von jeder Farbe liegt.

Der Präsident kauft auf Staatskosten ein PM für das Dienstleistungszentrum des Staates. Dieses legt er auf das Industriezentrum der verkaufenden AG. Die Staatsbank zahlt seiner AG-Bank dafür 50 Mrd.\$ und seine AG den angezeigten Verkaufspreis für das PM an den Hersteller. Ist der fünfte Spieler Spielleiter und Präsident zugleich, so beauftragt er die AG eines Parteifreundes mit dem Einkauf. Den Handelsgewinn kassiert die Bank der einkaufenden AG.

#### **6. Kreditraten und Zinsen**

Kredite in Höhe von 25 Mrd.\$ können jederzeit aufgenommen

werden, jedoch nicht während der Aktionärsversammlungen. Aktionäre dürfen gleichzeitig maximal 3 Kredite aufnehmen, AG-Banken bis zu 6 und die Zentralbank bis zu 12. Aktionäre und AGs vergeben private Kredite an alle anderen Banken und Aktionäre. Die Zentralbank vergibt dagegen ihre sehr günstigen staatlichen Kredite nur an AG-Banken.

Die Schuldner zahlen zu Beginn für jeden privaten Kredit eine der vier Raten von 10 Mrd.\$ an die AGs und Aktionäre zurück. Für die staatlichen Kredite zahlen die AGs lediglich eine Rate von 7 Mrd.\$. Die Kreditverträge, die sich im Kreditdepot der Gläubiger befinden, ziehen diese dafür um ein Raten- und Zinsfeld von 40/28 Mrd.\$ in Richtung 10/7 Mrd.\$ vor.

An Stelle der Aufnahme neuer Kredite können auch bestehende Kredite zu 50% der aktuellen Forderungssumme (20, 15, 10 oder 5 Mrd.\$) verkauft werden. Die Verträge werden dazu auf das gleichwertige Raten- und Zinsfeld des Käufers gelegt.

Wenn Aktionäre oder AGs weniger als 50 Mrd.\$ Bargeld besitzen, dann sind Besitzer von mehr als 100 Mrd.\$ verpflichtet, wenn kein anderer dazu bereit sein sollte, dem Betreffenden so viele Kredite zu gewähren, bis dieser wieder über einen Geldbetrag von mindestens 50 Mrd.\$ verfügt. Ergeben diese Kreditvergaben dann, dass der Kreditgeber selbst wieder 100 Mrd.\$ oder weniger Bargeld besitzt, so muss ein anderer möglicher Kreditgeber mit über 100 Mrd.\$ Bargeld für ihn einspringen.

Wenn keiner mehr Kredite vergeben will und auch nicht dazu verpflichtet werden kann, muss die Zentralbank einspringen. Mit staatlichen Krediten stellt sie ihr gesamtes Bargeld den betreffenden AGs zur Verfügung. Kredite braucht sie dafür allerdings keine aufzunehmen. Im Gegenzug dazu kann die Zentralbank bei Geldmangel ihrerseits so viele Kredite

aufnehmen, wie sie im aktuellen Handlungsschritt benötigt. Wenn kein Aktionär und keine AG mehr als 100 Mrd.\$ besitzen, dann erhält sie die notwendigen Kredite jeweils aus der Kasse mit dem größten Bargeldbestand.

## **7. Aktionärsversammlung**

Jeder Manager erstellt vor Beginn der Aktionärsversammlung eine Bilanz für seine AG, wenn dies von einem Aktionär der Versammlung gewünscht wird.

Die Aktienbesitzer erhalten ihre Dividende entsprechend der Anzeige auf der Aktientafel oder entscheiden nach eigenem Ermessen über einen anderen Betrag zwischen 0 und 18 Mrd.\$. Dazu muss ein Aktionär einen Antrag stellen und die Versammlung mit einer Aktienmehrheit von über 50 % aller Stimmen einen Beschluss fassen. Der Spielleiter versetzt gegebenenfalls den Farbschein auf das neue Feld der Dividendenanzeige und verändert damit zugleich auch den Kurswert der Aktie.

Erst nachdem alle Aktionärsversammlungen ihre Dividenden beschlossen haben, zahlen die Manager der Reihe nach die Dividenden an das Privatvermögen (18) der Aktionäre bzw. an die betreffenden AG-Banken aus.

Wurden die Dividenden aller AGs an die Aktionäre und AG-Banken ausgezahlt, so dürfen die Versammlungen auf gleiche Art und Weise die Manager mit der Auszahlung eines besonderen Zuschlages bis zum Betrag von 10 Mrd.\$ je Aktie beauftragen und das Geld kassieren. Die Zuschläge werden bei der Kursanzeige allerdings nicht berücksichtigt.

## **8. Börse und Finanzspekulation**

Der Spielleiter verkauft nun vom Aktiendepot (13) jeder AG ein neues Aktienpaket und stets das mit der niedrigsten Nummer. Er versteigert die jungen Aktien der Reihe nach in 10 Mrd.\$-Schritten je nach Angebot vom aktuellen Kurs aufwärts oder abwärts. Die Banken der verkaufenden AGs

dürfen hierbei nicht für ihre eigenen jungen Aktien mitbieten.

Der höchste gebotene Preis bildet den neuen Aktienkurs. Sollten mehrere Spieler diesen Preis zahlen wollen, so bestimmt der Vorspieler mit Hilfe des Aktionswürfels den Käufer. Ein junges Aktienpaket, für das sich kein Käufer findet, behält der Manager zum neuen Kurs von 0 Mrd.\$ im Besitz der eigenen AG-Bank.

Der Käufer zahlt das Geld für die junge Aktie auf das entsprechende Aktiendepot der AG ein und erhält sie sofort vom Spielleiter ausgehändigt. Gleichzeitig setzt der Spielleiter den Farbschein auf das neue Kursanzeigefeld der Aktientafel. Erst nach Abschluss aller Verkäufe erhalten die AG-Banken ihr Geld aus den Aktiendepots.

Ein Käufer, der sich beim Bieten vertan hatte und nun weder als Aktionär noch als Manager über eine ausreichende Geldmenge verfügt, dem bleibt nichts Anderes übrig, als für den Kauf neue Kredite aufzunehmen oder selbst vergebene Kredite zu verkaufen.

Kurz vor Schluss der Börse können die Spieler nun weitere bereits gehandelte Aktien zum angezeigten Kurs kaufen oder verkaufen. Dies ist für AGs und Aktionäre an Stelle von Kreditaufnahmen eine weitere Möglichkeit, Bargeld für ihre Kassen zu erhalten. Dabei darf auch der Chef-Manager an sich als Aktionär eine Aktie verkaufen oder umgekehrt. Die Spieler sollten jedoch darauf achten, dass sie als Aktionär und als Chef-Manager im Privatvermögen und bei der AG-Bank eine etwa gleichgroße Anzahl an Aktien besitzen.

## **Offener Klassenkampf**

Die Arbeitergruppen des 13., 14. und 15. Arbeitslosen im vergangenen Jahr haben sich zu klassenkämpferischen Arbeitern organisiert, die nun für den Sozialismus kämpfen. Nachdem ein Spieler, dessen Arbeitslose dazu gehören, im 2. Spielschritt den Aktionswürfel geworfen hat, gilt für die betreffende Arbeitergruppe, den Manager und die AG folgen-

de Sonderregel:

Bei **1 oder 2 weißen Punkten** für eine Spielfarbe gewinnt der Aktionär und Manager mit Hilfe des Staates den konterrevolutionären Terror gegen die revolutionäre Arbeitergruppe. Auch die letzten Arbeiter dieser Gruppen (jedoch nicht der 16.) werden entlassen. Die Entlassenen können keine Plünderungen durchführen und ihrer Gruppe wird kein Arbeitslo-

sengeld ausgezahlt. Das Spiel geht weiter und wird nicht beendet.

Bei **0, 1 oder 2 roten Punkten** gelingt der kämpfenden Arbeitergruppe die Revolution und ihre vier Arbeiter besetzen die Arbeitsplätze des Industriezentrums der AG. Sie gründet, gegebenen Falls mit anderen erfolgreich kämpfenden revolutionären Arbeitergruppen zusammen, einen so-

zialistischen Staat, vergesellschaftet das Eigentum der AG und produziert die 8 KW und 2 PM für den eigenen Bedarf. Die betreffenden Chef-Manager haben das Spiel verloren.

Unter den noch verbleibenden AGs mit Chef-Managern wird diejenige mit dem größten Gewinn in der Schlussbilanz ermittelt und deren Spieler ist der Gewinner von Global-Player\$.

## Erläuterungen zu Begriffen und Spielelementen

### Aktionäre

Aktionäre sind Aktienbesitzer und damit die Eigentümer der AGs und aller von den Arbeitern produzierten Konsumwaren, Waffen und Produktionsmittel. Sie verkaufen nicht ihre Arbeitskraft, sondern sie leben allein vom Privatbesitz an den Produktionsmitteln und dem Profit ihrer AGs. Von den Dividenden für ihre Aktien, die sie sich auf der Aktionärsversammlung selbst zuteilen, kaufen sie sich ihre Lebens- und Luxusmittel und von dem überschüssigen Geld wieder weitere Aktien. Dadurch werden sie immer reicher und mächtiger.

### Aktienpakete

Aktienpakete oder einfach Aktien sind sowohl Urkunden über Eigentumsanteile am Vermögen einer Aktiengesellschaft als auch Stimmanteile bei Abstimmungen der Aktionärsversammlung. Sie haben im Spiel immer den Nennwert von 50 Mrd.\$ und werden vom Manager als „junge“ Aktien das erste Mal an der Börse verkauft.

Jeder Spieler ist als Aktionär und Chef-Manager seiner AG stets bestrebt als Einziger die meisten Aktienpakete seiner eigenen Farbe zu erwerben, um sich bis zum Spielende die Sperrminorität mit Vetorecht bei Abstimmungen auf den Aktionärsversammlungen der AG zu sichern. Über die Stimmrechte aus Aktienanteilen im Besitz der AG-Bank verfügt der Chef-Manager (auch der angestellte Manager) nach eigenem Ermessen. Der Erwerb von fremden Aktienpaketen als Aktionär oder als

Chef-Manager der eigenen AG erhöht seine Machtposition auf den Aktionärsversammlungen der anderen AGs und damit auch indirekt seine Gewinnchancen.

### Aktien-Nennwert und Kurswert

Der Begriff Wert hat in der Bilanz einer AG nichts mit dem von Karl Marx definierten Wert als Menge veräußerter abstrakt menschlicher Arbeit zu tun. Die Summe des unveränderlichen Nennwertes von 50 Mrd.\$ der ersten zwei Aktien (-pakete) einer AG entspricht dem in der Eröffnungsbilanz erklärten Vermögenswert der AG. Nur zu Spielbeginn stimmt der Nennwert der beiden Aktien von 100 Mrd.\$ mit der Summe ihres Kurswertes und dem tatsächlichen Vermögen der AG (1 Produktionsmittel plus 50 Mrd.\$ Bargeld) überein.

Da der Verkauf jeder neuen, jungen Aktie an der Börse immer zu dem Preis (Kurs) erfolgt, der von den interessierten Käufern geboten wird, ist es die Regel, dass dieser spekulative Kurswert über oder unter dem Nennwert liegt. Je nachdem hat dann die AG, welche die neue Aktie heraus gegeben hat, durch ihren Verkauf einen Gewinn erzielt oder einen Verlust gemacht. Für die Besitzer der bereits vorher gekauften Aktien dieser AG ist dagegen von Bedeutung, ob und um welchen Betrag der neue Kurswert über oder unter den von ihnen selbst bezahlten Kurs liegt.

Der Kurswert kann auch durch die auf der Aktionärsversammlung beschlossene Dividende verändert werden. Das liegt daran, dass die

Dividende auf Aktien im Spiel immer einen buchhalterischen Gewinn von 20 % erbringen soll und folglich der Kurswert einer Aktie auch vorübergehend den fünffachen Wert der auf der Aktionärsversammlung beschlossenen Dividende erhält.

Die Höhe des jeweils aktuellen Kurswertes der Aktien einer AG und damit auch der Handelswert der AG selbst verändert sich also ständig. Als verbindliche Größen zur Ermittlung von Gewinn oder Verlust und der Bestimmung des Gewinners von Global-Player\$ gelten deshalb nur die unveränderlichen Nennwerte und die zum Zeitpunkt der Schlussbilanz aktuellen Kurswerte der Aktien.

### Aktiva und Passiva

Das Vermögen einer AG in Form von Geld, Waren, Produktionsmittel, offenen Kreditforderungen und Aktien wird in der Bilanz als „Aktiva“ bezeichnet. Die Mittel der Eigentümer zur Finanzierung der AG, das ist die Summe der Nennwerte aller herausgegebenen Aktien und die Summe der noch offenen Kreditverbindlichkeiten, werden als „Passiva“ bezeichnet.

### Aktionswürfel

Mit dem Aktionswürfel werden die Parlamentswahlen, die gewaltsamen Auseinandersetzungen zwischen den Managern und ihren Arbeitern, wie Entlassungen, Streiks, Plünderungen, Revolution und Konterrevolution entschieden sowie die Aktionen der Aktiengesellschaften gegeneinander mit oder ohne Hilfe ihres Staates.

Der Aktionswürfel hat folgende Werte: 1, 1, 2 weiße Punkte und 0, 1, 2 rote Punkte.

### **Arbeiter**

Arbeiter sind alle Lohnarbeiter und Angestellten, die für den Erhalt ihres Lebens nichts anderes zur Verfügung haben als ihre Arbeitskraft. Diese verkaufen sie an die AGs und produzieren mit Hilfe derer Produktionsmittel, unter Leitung und Herrschaft der Manager / Aktionäre, alle Konsumwaren, Dienstleistungen, Waffen und Produktionsmittel. Der von ihnen erzeugte Reichtum verbleibt im Privatbesitz der AGs, von dem ihnen nur ein kleiner Teil in Form von Lohn oder Gehalt zurück gegeben wird. Von diesem können sie dann einen Teil der von ihnen selbst produzierten Konsumwaren als Lebensmittel den AGs wieder abkaufen.

### **Arbeitslose**

Auf Grund der ständig fortschreitenden Erneuerung der Produktionsmittel und der damit unaufhörlich wachsenden Produktivität der menschlichen Arbeitskraft werden die notwendigen Mittel für den Erhalt der Gesellschaft von immer weniger Arbeitern hergestellt. Immer mehr Arbeiter sind somit für das Kapital überflüssig. Deshalb wird einer nach dem anderen von ihnen mit seiner auf Dauer unbrauchbaren Arbeitskraft auf die Arbeitslosenfelder abgeschoben.

### **Bilanz**

Die Bilanz ist eine jährlich zu erstellende (bei Global-Player\$ jedoch nur zum Spielende notwendige) schriftliche Gegenüberstellung aller Vermögenswerte (Aktiva) einer AG und der Kosten zu ihrer Finanzierung (Passiva). Ist die Aktiva größer als die Passiva, dann wurde ein Gewinn erwirtschaftet. Sollten jedoch die Mittel zur Finanzierung größer sein als das angehäufte Vermögen, so hat die AG einen Verlust gemacht.

### **Chef-Manager und angestellter Manager**

Der Chef-Manager und der angestellte Manager haben die gleichen Aufgaben, Rechte und Pflichten.

Ein Chef-Manager ist jedoch immer ein Aktionär, der auch die Schlussbilanz aufstellen und das Spiel gewinnen kann, während der angestellte Manager kein Aktionär mehr ist und das Spiel bereits mit der Auflösung seines Aktionärsvermögens verloren hat.

Angestellte Manager werden statt ins Casino auf das Industriezentrum ihrer Farbe gesetzt. Sie erhalten ab diesem Zeitpunkt wie jeder Arbeiter 10 Mrd.\$ als Gehalt, das als Luxuspachfrage auf ihrem Regionalmarkt eingezahlt und im Spiel nicht versteuert wird.

### **Finanzkrise**

Bei einer Finanzkrise des Staates, wenn die Zentralbank nicht mehr zahlungsfähig ist, müssen für die AGs mit Chef-Managern sofort die Schluss-Bilanzen erstellt werden. Die Chef-Manager machen dem Spielleiter alle Angaben zum Vermögen und zur Finanzierung ihrer AGs. Dieser prüft sie und füllt dann den Bilanzbogen aus. Bei der Finanzkrise bleiben den Kreditgläubigern der Zentralbank ihre Forderungen als Vermögen erhalten.

Das Spiel wird nun beendet und derjenige Spieler und Chef-Manager hat gewonnen, dessen AG den höchsten Gewinn in der Schlussbilanz vorweisen kann.

### **Geld und Reservegeld**

Geld im Werte von 400 Mrd.\$ befindet sich im Besitz der Aktionäre und ihrer AGs. Dieses Geld gilt als ein reales Vermögen. Die 200 Mrd.\$ Reservegeld in der Zentralbank des Staates sind dagegen nur wertloses Papier. Mit diesem Papiergeld besitzt jedoch der Präsidenten als Staatsmacht die Möglichkeit, aufkommende Zahlungsschwierigkeiten seiner Zentralbank für einige Zeit zu überwinden. Schließlich ist es den Zahlungsempfängern völlig gleich, welches Geld sie bekommen, weil man es ihm nicht ansehen kann, wenn es kein reales Vermögen darstellt.

Es gibt im Spiel 44 x 10, 16 x 5, 32 x 2 und 16 x 1 Mrd.\$ Geldstücke. Zu Spielbeginn erhalten die Aktionäre davon 5 x 10 Mrd.\$ und die AG-Banken 3 x 10, 2 x 5, 4 x 2

und 2 x 1 Mrd.\$.

### **Industriezentren**

In den Industriezentren erzeugen die Arbeiter, neben zerstörerische Waffen, den gesamten Reichtum der Gesellschaft, die Konsumwaren, Dienstleistungen und die Produktionsmittel zur Wiederherstellung der Industriezentren und des staatlichen Dienstleistungszentrums.

### **Konkurs**

Eine AG, die ihre Schulden bei den Gläubigern nicht mehr bezahlen kann, weil ihr das Bargeld fehlt und sie auch keine Kredite mehr aufnehmen bzw. eigene wieder weiterverkaufen kann, muss beim Spielleiter ihre Zahlungsunfähigkeit anmelden. Dieser übernimmt für die AG sofort die Aufgabe des Konkursverwalters, der die Abwicklung des Unternehmens vornimmt.

Er verkauft die fremden Aktien aus dem Besitz der AG-Bank an die anderen AGs und Aktionäre und verteilt das Geld an die Gläubiger entsprechend der Reihenfolge der Kreditvergaben. Eventuell vorhandenes Restgeld erhalten die Aktionäre der AG entsprechend ihrer Aktienanteile. Der Spielleiter entfernt anschließend alle Kreditverträge und Aktienpakete der AG sowie ihren Farstein vom Spielfeld. Er erstellt sodann die Schlussbilanzen für die noch vorhandenen AGs mit Chef-Manager und ermittelt den Gewinner.

Bei einem zahlungsunfähigen Aktionär löst der Spielleiter auf die gleiche Art und Weise dessen Aktionärsvermögen auf und macht ihn zum Gehaltsempfänger. Wenn vorhanden, wird das verbleibende Geld in 10 Mrd.\$-Einheiten auf alle Regionalmärkte als Luxuspachfrage gleichmäßig verteilt. Der Rest geht an die Zentralbank. Der Spieler arbeitet von nun an als angestellter Manager in der AG.

### **Kreditratenstundung**

Der Gläubiger kann die fällige Kreditrate auch für ein Jahr stunden. Dazu berechnet er für einen Privat-Kredit 5 Mrd.\$ Zinsen extra und für den Staats-Kredit 1 Mrd.\$.

Der Schuldner hat nun die Möglichkeit nur diese Zinsen zu bezahlen. Dabei verbleibt dann der Kreditvertrag auf dem Raten- und Zinsfeld, auf dem er sich gerade befindet.

Ab der fälligen zweiten Rate kann der Schuldner aber auch die Zahlung der Zinsen aussetzen. In diesem Fall schiebt der Gläubiger den Kreditvertrag um ein Raten- und Zinsfeld zurück und erstattet dem Schuldner die 5 Mrd.\$ für die bereits gezahlte Rate, die er aber als Zinsen sogleich einbehält. Während bei Privat-Krediten mit der Verrechnung der Beträge alles getan ist, zahlt die Zentralbank beim Staats-Kredit der Schuldner-AG die noch verbleibenden 4 Mrd.\$ aus.

### **Schenkung**

Aktionäre oder Manager dürfen den anderen Aktionären, AGs oder dem Staat kein Vermögen wie PM, KW, Geld oder Wertpapiere anders, als wie von den Spielregeln vorgesehenen, übergeben oder verschenken.

### **Sozialistische Revolution**

Die Arbeitergruppen der 13. bis 15. Arbeitslosen kämpfen für ihre Befreiung von der kapitalistischen Ausbeutung. Nach ihrem Sieg gründen sie einen unabhängigen sozialistischen Staat und beenden

damit ihre kapitalistische Lohnsklaverei. Die Herrschaft der betreffenden Aktionäre und Chef-Manager über diese Arbeitergruppen mit Hilfe ihres Staates ist beendet und ebenso das Spiel der Global-Player. Unter den noch verbliebenen AGs mit Chef-Managern ermittelt der Spielleiter den Gewinner.

### **Spielleiter**

Ein fünfter Spieler übernimmt die Spielleitung. Bei vier Spielern wird sie vom Spieler mit der Nord-AG übernommen.

Der fünfte Spieler als Spielleiter besitzt weder ein eigenes Vermögen noch Manager oder Arbeiter, er bekommt kein Gehalt, kauft sich keine Konsumwaren und kann keine Aktionen machen. Weil der Spielleiter sich auch einer Partei anschließen muss, kann er dadurch auch zum Präsidenten oder Regierungsmitglied gewählt werden. Die Aufgaben als Präsident erfüllt er mit den gleichen Rechten und Pflichten wie die anderen Spieler.

Mit dieser Sonderstellung ergibt sich auch für den fünften Spieler die Möglichkeit, als Präsident und Leiter der Zentralbank auf den Spielverlauf einen gewissen politischen und taktischen Einfluss zu nehmen, ohne dass dadurch die wesentlichen Prozesse im Spiel

beeinträchtigt werden könnten.

### **Spiel- oder Handlungsschritte**

In jeder Spielrunde werden 8 Spielschritte durchlaufen. Dafür gibt es die Laufbahn um den Regierungssitz mit 8 entsprechend gekennzeichneten Anzeigefeldern für jeden Spielschritt. Auf dieser wird der Läufer des Spielleiters, nach Beendigung eines Spielschrittes, um ein Feld weiter gezogen. Für jeden Spielschritt gibt es in den Spielregeln Erläuterungen mit den wichtigsten Hinweisen zum Spiel-Abschnitt.

### **Vermögen der Aktionäre**

Aus dem Aktionärsvermögen finanziert der Aktionär seinen Luxuskonsum und den Kauf weiterer Aktienpakete. Sein Aktionärsvermögen muss er vom Vermögen seiner AG stets absolut getrennt halten.

### **Vorspielerregel**

Alle im Spiel auftretenden Fragen und Unklarheiten darüber, wer mit seiner Aktion, mit dem Anbieten der Aktien, dem Verkauf von Waren u. v. m. beginnen soll und wer danach folgt, werden durch die „Vorspielerregel“ geklärt. Wenn nicht anders festgelegt, beginnt nach dieser Regel stets der Vorspieler, so er kann, danach der Spieler links neben ihm, dann dessen linker Nachbar u.s.w..

## Bilanzbogen

Schlussbilanzen	Ost-AG	West-AG	Nord-West-AG	Nord-AG
<b>Aktiva (Vermögen) der AG</b>	<b>Mrd.\$</b>	<b>Mrd.\$</b>	<b>Mrd.\$</b>	<b>Mrd.\$</b>
1 PM im IZ nach Kauf auf der Messe (50 Mrd.\$)	+	+	+	+
1-2 PM noch verkäuflich auf dem Messestand (50 Mrd.\$)	+	+	+	+
1-8 KW noch verkäuflich auf den Marktflächen (10 Mrd.\$)	+	+	+	+
Summe der Kurswerte ihrer OST-AG-Aktien	+	+	+	+
Summe der Kurswerte ihrer WEST-AG-Aktien	+	+	+	+
Summe der Kurswerte ihrer NORD-WEST-AG-Aktien	+	+	+	+
Summe der Kurswerte ihrer NORD-AG-Aktien	+	+	+	+
Kredit-Forderungen (x 40, 30, 20, oder 10 Mrd.\$)	+	+	+	+
Bargeldbestand	+	+	+	+
<b>Sa. 1 (Vermögen)</b>	<b>=</b>	<b>=</b>	<b>=</b>	<b>=</b>

### Passiva (Finanzierung) der AG

Summe der Nennwerte aller verkauften Aktien der eigenen AG (50 Mrd.\$)	+	+	+	+
Kredit-Verbindlichkeiten bei AG-Banken / ZBK (x 40/28, 30/21, 20/14, oder 10/7 Mrd.\$)	+	+	+	+
<b>Sa. 2 (Finanzierung)</b>	<b>=</b>	<b>=</b>	<b>=</b>	<b>=</b>

### Gewinnermittlung

<b>Sa. 1 (Vermögenswert)</b>	<b>+</b>	<b>+</b>	<b>+</b>	<b>+</b>
<b>Sa. 2 (Finanzierung)</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>Gewinn oder Verlust</b>	<b>=</b>	<b>=</b>	<b>=</b>	<b>=</b>