

DAS UNO SPIEL

Einleitung

Worum es geht

UNO bedeutet Eins. Es ist auch die Abkürzung für die Vereinten Nationen. Die eine friedliche Welt ist ihr Ziel.

Davon sind wir noch weit entfernt. Aber wir sind uns doch schon einig darüber, daß es nirgendwo Not geben sollte.

Daß es geht, beweist das UNO-Spiel.

Zwei Spieler vertreten die reichen Industrieländer INDUSTRIA und MECANIA,

zwei Spieler die armen Entwicklungsländer MONSUNIA und TROPICANIA.

Die Reichen werden noch reicher durch Ausbau ihrer Industrien. Wenn sie einfache Industrien an die Entwicklungsländer abgeben, können sie sich auf Industrien mit höheren Erträgen spezialisieren.

Die Entwicklungsländer brauchen für den Aufbau ihrer Landwirtschaft und Industrie auch einen „Unterbau“, wie Bewässerung, Gewerbeschule, Verkehrswege, usw.

Die Industrieländer können dabei helfen. Für gute Taten gibt es Ehrenpunkte, im Spiel HONORS genannt. Das größte Vermögen und die meisten HONORS bestimmen die Reihenfolge der Gewinner.

Doch brauchen sich die Verlierer damit nicht abzufinden. Sie können die Gewinner noch einmal zu einer Bewährungsprobe herausfordern, dem Präsidentenrennen.

Wir betrachten zunächst den Spielplan

In der Mitte liegen die Industrieländer INDUSTRIA (rot) und MECANIA (schwarz) einander gegenüber. Sie haben eine gemeinsame kreisförmige Umlaufbahn.

Seitlich liegen die Entwicklungsländer MONSUNIA (orange) und TROPICANIA (grün). Jedes hat eine ovale Umlaufbahn für sich.

Jedes Land hat eine STADT in den Landesfarben.

Die Umlaufbahnen berühren sich auf den blauen UNO-Feldern. Betritt ein Spieler ein blaues Feld, muß er eine Reise durch die angrenzende Umlaufbahn machen.

Auf den Umlaufbahnen gibt es Hindernisse, wie Gebirge, Urwald, usw. Auf ihren großen schwarzen Punkten setzt der Spieler einmal mit Würfeln aus. Die Hindernisse können mit Plättchen passierbar gemacht werden, die man bei der Bank erwerben kann.

Die Industrieländer MECANIA und INDUSTRIA haben unter ihrer Stadt ein gelbes Industriegebiet. Soweit Platz vorhanden, können die Kästchen mit Industrie-Plättchen gefüllt werden.

Die Entwicklungsländer MONSUNIA und TROPICANIA haben zwei Produktionsgebiete, links ein Landwirtschafts- und rechts ein Industriegebiet. Die Kästchen mit Zeichnungen und kleinen schwarzen Punkten zeigen an, was hier an Unterbau (z. B. Bewässerung oder Verkehr) fehlt. Diese müssen bedeckt werden, damit die eigentlichen Produktionsplättchen einen Ertrag bringen können.

Spielkasten und Plättchen

Im Spiel befindet sich ein Bogen mit bunten Plättchen.

Achtung! Bevor wir diesen mit der Schere trennen, machen wir uns die Bedeutung der einzelnen Plättchen klar. Danach verteilen wir diese auf die Fächer im Spielkasten.

Die gelben, grünen, roten und schwarzen Plättchen ganz unten sind Industrien. Die gelben, grünen und roten Plättchen werden zusammen in ein großes Fach und die schwarzen in ein anderes gesteckt.

Die folgenden braunen Plättchen sind landwirtschaftliche Produktionen (Viehzucht bis Ackerbau).

Darunter befinden sich graue Plättchen mit braunen Bildern. Sie stellen den Unterbau für die Landwirtschaft dar. Alle Plättchen für die Landwirtschaft werden zusammen in ein weiteres großes Fach gesteckt. Die dazwischen liegenden unbedruckten Plättchen dienen als Reserve für den Fall, daß ein Plättchen verloren geht. Sie können mit Kunststoff-Farben oder Fettstiften bemalt werden.

Es folgen weiße Plättchen mit schwarzen Zeichnungen. Sie sind für das Industriegebiet der Entwicklungsländer bestimmt, und zwar für die Bedeckung der Unterbaufelder mit den schwarzen Punkten (Gewerbeschule, usw.). Sie werden in ein Fach in der Nähe der Industrieplättchen gesteckt.

Nun folgen die Plättchen mit großen gelben und roten Punkten. Sie dienen zur Beseitigung der Hindernisse auf den Umläufen. Sie kommen — die gelben und roten Punkte nach oben — in ein kleines Fach.

Die restlichen blauen Plättchen stellen Aufgaben dar, für die die Vereinten Nationen schon einige weltweite Organisationen errichtet haben. Mit ihnen kann man die blauen UNO-Felder in der Mitte des Spielfeldes bedecken. Es gibt dafür HONORS.

**Sonstiges
Zubehör**

Der Bogen mit den HONOR-Kärtchen wird ebenfalls sorgfältig geteilt. Die Kärtchen kommen in die beiden kleinen Fächer rechts und links von der Mitte des Spielkastens. Sie können das Spielgeschehen beeinflussen und haben Bedeutung bei der Ermittlung der Gewinner.

Die großen farbigen Karten im Kasten sind „Glück- und Pech-(G+P)-Karten“. Sie werden gemischt und so in den Schlitz des Kastens gesteckt, daß die Seite mit dem Zylinder nach vorne zeigt. Sie enthalten Anweisungen für die Spieler.

Schließlich gibt es zwei Schaltpläne aus Plastik; sie dienen zur Errichtung von Rundfunk-Sendern.

Es gibt zwei Würfel.

Das Spielgeld heißt DUBLONEN.

Die Regeln**Aufstellung**

Die Verteilung der Länder wird vereinbart oder ausgewürfelt; ebenso, wer die Verwaltung des Kastens und des Geldes (die Bank) und wer die Verlesung der G+P-Karten übernimmt.

Jedes Land erhält eine Figur für seine STADT, 100 DUBLONEN Spielgeld und 2 HONORS.

Jedes Industrieland erhält außerdem 4 gelbe, 3 grüne und 2 rote Industriepflichtchen.

Jedes Entwicklungsland erhält ein Pflichtchen Ackerbau und als erstes Unterbau-Pflichtchen die Landschaft (grau-braun).

Die Spieler legen die Pflichtchen in die entsprechenden Produktionsgebiete. Nach leichtem Andrücken haften die Pflichtchen auf der Platte.

Die Produktionen werden stufenweise von unten nach oben aufgebaut. (Produktionspflichtchen bringen nur dann einen Ertrag, wenn die Reihen darunter völlig bedeckt sind.)

Beginn

Die Figuren werden von ihrer Stadt aus nach links mit 2 Würfeln bewegt. Der Verwalter der Bank beginnt. Pasch (gleiche Augenzahl auf beiden Würfeln) gibt Anrecht auf einen zweiten Wurf.

Jeder Spieler bleibt auf seiner Umlaufbahn, ausgenommen, er wird umgeleitet (siehe Umleitung).

Ende jeden Umlaufs ist die eigene Stadt. Zur Erreichung der eigenen Stadt braucht man einen ausreichenden, aber keinen genauen Wurf. Die überzähligen Augen oder Anrechte auf weitere Würfe verfallen dann.

**Die roten Felder:
Glück- und
Pechkarten**

Auf roten Feldern wird die oberste G+P-Karte gezogen und verlesen. Entwicklungsländer folgen den Anweisungen des oberen Teils, Industrieländer dem unteren. Die Karte wird dann hinter den Stapel zurückgesteckt. Wenn es der Sinn verlangt, werden die Karten ausgehändigt (z. B. zur Erinnerung an noch nicht bezahlte Schulden, wenn ein Spieler eine Strafe nicht sofort bezahlen kann).

Sender-Bausteine werden aufbewahrt, bis ein Entwicklungsland die beiden untersten Stufen seines landwirtschaftlichen oder industriellen Produktionsgebietes bedeckt hat.

Auch Rundflug-Karten können bis zur Verwendung aufbewahrt werden.

Bausteine und Rundflug-Karten können an andere Spieler abgegeben oder verkauft werden.

Kommt ein Spieler durch die Weisung einer Karte hinter seine Stadt zurück, so berechtigt der erneute Durchgang nicht zum nochmaligen Kassieren von Erträgen. Wird ein Spieler durch die Weisung einer Karte über seine Stadt hinausgeschickt, so kann er in seine Stadt fahren und die überzähligen Augen verfallen lassen.

**Die blauen Felder:
Umleitung**

Kommt eine Figur auf eines der blauen Felder, so wechselt sie — in der gleichen Richtung weitergehend — auf die anliegende Umlaufbahn über.

Kommt sie bei diesem Umlauf ein weiteres Mal auf blaue Felder, so werden diese ohne weiteren Wechsel passiert. Es geht unbehindert zurück auf die alte Umlaufbahn und weiter bis zur eigenen Stadt.

Ein Spieler kann nur dann in einem fremden Entwicklungsland schwarze Punkte — auf dem Umlauf oder den Produktionsgebieten — bedecken, wenn er eine Reise durch das Land gemacht hat.

Eine Rundreise kann auch freiwillig gemacht werden. Es gibt dafür einen HONOR. Ein Rundflug aufgrund einer G+P-Karte ist kein Ersatz für eine Reise.

**Schwarze
Hindernisfelder:**

Alle großen schwarzen Punkte auf einem Hindernisfeld müssen durchlaufen werden. Ein Spieler, der auf einen schwarzen Punkt kommt, setzt einmal mit Würfeln aus.

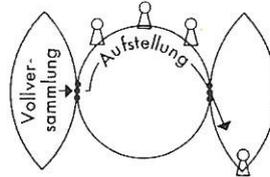
Begegnen sich zwei Figuren auf einem Hindernisfeld, so können sie — ohne auszusetzen — weitergehen.

- In der eigenen Stadt** Nach vollendetem Umlauf hält ein Spieler in der eigenen Stadt. Er zählt die eingekreisten Zahlen im rechten oberen Eck seiner Produktionsplättchen zusammen. Er kassiert die Summe von der Bank. Für Entwicklungsländer gelten besondere Regeln:
1. Produktionsplättchen (Landwirtschaft und Industrie) bringen nur dann einen Ertrag, wenn die darunter liegende Reihe völlig bedeckt ist.
 2. Sie dürfen die Summe ihrer **landwirtschaftlichen** Erträge (braune Plättchen) multiplizieren, und zwar mit der Anzahl der völlig bedeckten landwirtschaftlichen Stufen. (Also: x 2 oder x 3 oder x 4 oder x 5. Die entsprechende Zahl steht rechts oben an jeder Reihe.)
- Mit ihren Erträgen können die Spieler sofort Plättchen erwerben.
- Ankauf und Abgabe von Plättchen** Die Spieler verfügen nach Belieben über ihre Einnahmen. Der Preis für den Einkauf von Plättchen von der Bank steht auf deren Rückseite. Die Kosten für die Bedeckung schwarzer Punkte sind außerdem auf dem Spielplan angegeben.
- Es können nur so viel Produktionsplättchen erworben werden, als Platz im Industriegebiet vorhanden ist. Um Platz zu schaffen, kann der Spieler Industrien an andere Spieler abgeben. Die Abgabe erfolgt nach freier Vereinbarung.
- Kredit wird nicht gegeben.
- Plättchen können auch an die Bank zurückgegeben werden. Doch wird der Kaufpreis nicht zurückerstattet. Der Spieler muß im Gegenteil den doppelten Ertrag zahlen (für Umschulung der Arbeiter).
- Plättchen, die aus irgendeinem Grunde noch keinen Ertrag oder sonstigen Nutzen bringen, werden umgedreht hingelegt.
- Erwerb von Honors** Für die Bedeckung eines Feldes mit schwarzen Punkten auf Umläufen oder Produktionsgebieten gibt es einen HONOR.
- Spieler können die Bedeckung von schwarzen Punkten in ihrem Land verweigern. Dann müssen sie es bei nächster Gelegenheit selbst tun oder einen HONOR an die Bank zurückgeben.
- Für die Bedeckung eines UNO-Feldes in der Mitte des Spiels gibt es ebenfalls HONORS. Der Mindestsatz sind 1000 DUBLONEN. Der Spieler kann die UNO auch mit mehr unterstützen. Pro 1000 DUBLONEN gibt es einen HONOR.
- HONORS sind nicht verkäuflich.
- Rundfunksender** Ein Entwicklungsland kann sich einen Rundfunksender zulegen, sobald die beiden untersten Stufen des landwirtschaftlichen oder industriellen Produktionsgebietes bedeckt sind.
- Der Preis eines Senders (1000 DUBLONEN) kann in bar oder durch Abgabe von Sonderbausteinen entrichtet werden. Ihr Wert ist auf den entsprechenden G+P-Karten angegeben.
- Das Schaltpult wird auf das Rundfunkfeld gesetzt.
- Der Einflußbereich des einzelnen Senders ist auf die eigene Umlaufbahn beschränkt.
- Mit einem Sender können Entwicklungsländer diejenigen Weisungen der G+P-Karten verdoppeln oder streichen, die das Rundfunkzeichen ((:)) tragen. Dies gilt auch für die eigene Figur.
- Haben beide Entwicklungsländer Sender, erweitert sich deren Einflußbereich auch auf den mittleren Industrie-Umlauf. Doch müssen sie sich über Verdoppelung oder Streichung einig sein. Bei widersprechenden Meinungen gilt die Karte unverändert.
- Ausspielen von Honors** Ein Spieler kann sich vom Einfluß eines oder beider Sender befreien, indem er einen HONOR ausspielt.
- Will irgendein Spieler, daß sich dennoch die Meinung des Senders durchsetzt, so kann er seinerseits einen HONOR ausspielen („kontern“).
- Hiergegen kann wieder gekontert werden, usw.
- Die letzte ausgespielte Karte entscheidet.
- Ende** Das Spiel ist zu Ende, wenn alle schwarzen Punkte oder alle UNO-Felder in der Spielmitte bedeckt sind.
- Der Spieler, der den letzten schwarzen Punkt oder das letzte UNO-Feld bedeckt, springt ohne zu würfeln auf ein blaues Feld und beruft die anderen zu einer Vollversammlung ein. Die anderen Spieler zahlen pro Flug 1000 DUBLONEN. Bei Unvermögen verlieren sie einen Punkt bei der Errechnung der Gewinner.
- Errechnung der Gewinner** Die Spieler zählen ihre Erträge und Barmittel sowie ihre HONORS zusammen. Das größte Vermögen gibt 4 Punkte, das nächste 3, die weiteren 2 und 1 Punkt.
- Die höchste Anzahl HONORS gibt ebenfalls 4 Punkte; die nächste 3 Punkte, usw. Der Spieler mit den insgesamt meisten Punkten wird Präsident, der nächste wird Vizepräsident.
- Spieler, die zusammen 10 Punkte auf sich vereinen, können die Entscheidung anfechten und die Gewinner zu einem Präsidentenrennen herausfordern. Wird nicht angefochten, ist das Spiel zu Ende.

Präsidentenrennen

Aufstellung

Die Aufstellung zum Präsidentenrennen erfolgt — vom mittleren blauen Feld der Vollversammlung aus — auf der Umlaufbahn der Industrieländer. Jeder HONOR ergibt einen Vorsprung von einem Punkt. Die Spieler behalten aber ihre HONORS.



Die Spieler können zusätzliche HONORS und damit einen Vorsprung erwerben, indem sie noch freie UNO-Felder bedecken (pro 1000 DUBLONEN gibt es einen HONOR). Es kann jeder nur ein Feld bedecken. Der Zukauf beginnt beim Spieler, der am weitesten zurückliegt.

Die G + P-Karten werden umgedreht. Es gilt die Seite mit dem UNO-Wappen.

Start und Umlauf

Der Gewinner des ersten Spiels beginnt mit 2 Würfeln. Das Rennen geht einmal über alle drei Umlaufbahnen. Die Wiedererreicherung der Vollversammlung ist das Ziel.

Honors

Die Spieler können ihre HONORS wie bisher verwenden, um sich von dem Einfluß der Sender zu befreien.

Sie können außerdem durch Ausspielen eines HONORS um ein Feld vorrücken, um einen roten Punkt zu erreichen oder zu überspringen.

Jeder Spieler kann durch Ausspielen eines HONORS einen anderen Spieler auf einen roten Punkt vorrücken lassen oder auf einen von ihm vermiedenen roten Punkt zurückholen.

Es kann auch hiergegen von allen Teilnehmern gekontert werden.

Präsident

Präsident wird, wer das Ziel mit einem klaren Vorsprung von 10 Feldern erreicht. Ohne diesen Vorsprung wird das Rennen um den anschließenden ovalen Umlauf verlängert.

Gewinner ist dann ohne weiteres, wer als erster durchs Ziel geht. Die nächsten Ränge werden durch Reihenfolge der Ankunft am Ziel bestimmt.

Der Erste erhält weitere 4 Punkte gutgeschrieben, der zweite 3, der dritte 2 und der letzte 1 Punkt. Sie werden zur bereits erreichten Punktzahl addiert.

Die Summen entscheiden über die endgültige Reihenfolge.

Situationen, die durch die Regeln nicht gedeckt sind, werden von den Spielern durch Mehrheitsbeschluß entschieden.

Die BANK	(oder Weltbank) in Washington vergibt Anleihen für den Bau von Straßen, Dämmen, Kraftwerken, Schulen j. a. m. in Entwicklungsländern. Ihre Tochtergesellschaft IDA gibt Anleihen zu besonders niedrigen Zinsen. Die IFC beteiligt sich an privaten Unternehmen und fördert besonders den Tourismus.	Die UNICEF	(Weltkinderhilfswerk) in Paris betreut Mütter und Kinder.
Die FAO	(Landwirtschaftsorganisation) in Rom müht sich um verstärkte Produktion von Nahrungsmitteln. Das WFP (oder Welternährungsprogramm) in Rom leistet Hilfe bei Hungersnöten.	Die UNIDO	(UN-Organisation für industrielle Entwicklung) in Wien berät bei der Errichtung neuer Industrien.
Die IAEO	(Internationale Organisation für Atom-Energie) in Wien will u. a. mit Atomkraftwerken Meerwasser entsalzen und Wüsten bewässern.	Die WHO	(Weltgesundheitsorganisation) in Genf sorgt für rechtzeitige Seuchenwarnung. Sie bereitet sich auf die Bekämpfung der Umweltverschmutzung vor.
Die ILO	(Welt-Arbeitsorganisation) in Genf sorgt für gerechte Arbeitsbedingungen und arbeitet an einem Weltbeschäftigungsplan.	Die WMO	(Welt-Wetter-Organisation) in Genf will mit einer Welt-Wetterwacht genaue Wettervorhersagen für Landwirtschaft und Tourismus machen und später einmal das Wetter beeinflussen.
Die ITU	(Internationale Fernmeldeunion) in Genf baut den Telefon- und Telexdienst in Asien, Afrika und Lateinamerika aus und sorgt für Ordnung im Wellenverkehr mit den Satelliten.	Die UPU	(Weltpostverein) in Genf, die IMCO in London, die ICAO in Montreal (Kanada) sorgen für Fortschritt im internationalen Post-, Schiffs- und Luftverkehr.
Die UNCTAD	(Handels- und Entwicklungsrat der UN) in Genf will den Handel zwischen Industrie- und Entwicklungsländern von unfairen Hindernissen befreien. Sie strebt nach stabilen Preisen für die Rohstoffproduktion der Entwicklungsländer, wie Kaffee, Tee, Gummi und Kakao.	Das UNDP	(UN-Entwicklungsprogramm) in New York sorgt dafür, daß sich die Arbeiten der Organisationen nicht überschneiden.
Die UNESCO	(UN-Organisation für Erziehung, Wissenschaft und Kultur) in Paris verbreitet Lesen und Schreiben unter 600 Millionen Analphabeten.	Dem ECOSOC	(Wirtschafts- und Sozialrat der UN) in New York müssen sie regelmäßig berichten. Die Vollversammlung der Vereinten Nationen ist die Spitze dieser „UN-Familie“. Diese Organisationen haben eigene Behörden, Mitgliederversammlungen und Finanzen. Im UNO-Spiel haben wir für alle eine UNO-Zentral-Kasse eingeführt. Die Industrienationen haben sich verpflichtet, jährlich 1 % ihres Nationaleinkommens an Entwicklungsländer abzuführen. Die Vereinten Nationen haben die Jahre 1971–1980 zum „Zweiten Entwicklungs-Jahrzehnt“ bestimmt.