

# KLASSEN KAMPF

Das Spiel heißt „Klassenkampf“.  
Es zeigt, was war, was ist und wem  
es nützt.

Das Spiel wurde in Amerika ent-  
wickelt. Natürlich verläuft die Ge-  
schichte des Klassenkampfs in  
Europa anders. Sie reicht weiter  
zurück und hat auch zu weiter  
entwickelten, politisch deutlicher  
ausgeprägten Formen der Aus-  
einandersetzung zwischen den  
Klassen geführt.

Dementsprechend versucht die  
deutsche Version des Spiels, die  
wichtigsten Stationen der ereig-  
nisreichen Klassenkampfgeschichte  
Mitteleuropas während des 19.  
und 20. Jahrhunderts wieder-  
zugeben.

Nachzuvollziehen ist der Weg eines  
langen, von schweren Rückschlägen  
unterbrochenen und in vielfältigen  
Formen sich abspielenden Ringens  
zwischen der herrschenden Klasse  
des Kapitals und der aus Unter-  
drückung, Ausbeutung und  
Unmündigkeit sich  
herauskämpfenden Klasse der  
Lohnarbeiter.

Dieser historische Streit  
mündet in den Versuch,  
die Gesellschaft von den  
„Sach-Zwängen“ des  
Kapitalismus zu befreien  
und den Willen der  
Menschen zur  
bewußten Gestaltung  
unterzuordnen:  
die Revolution.

\* Ich bin gegen Klassenkampf  
(Johannes Paul II.)

© 1980 deutschsprachige Ausgabe by KLASSENKAMPF Gesellschaft bürgerlichen Rechts, Bonn.  
Produktion und Vertrieb: METRACON Verlags GmbH.

© 1978 by Class Struggle, Inc. All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form.  
This edition published by arrangement with Simon and Schuster, New York, USA.

Daß diese demokratische und sozialistische Umwälzung nicht mehr auf Barrikaden (und schon gar nicht von Minderheiten) erstritten würde, wußte schon Friedrich Engels am Ende des vorigen Jahrhunderts. Und daß es nicht nur des einen großen Hebels bedürfte, den es umzulegen gälte, damit die Gesellschaft in allen Bereichen demokratisch, gewaltlos und frei wäre, weiß heute (fast) jeder.





So ist auch die „Revolution“ des Spiels nur eine „Zwischenbilanz“ auf dem Weg des dauernden Kampfs um mehr Demokratie, weniger Gewalt, mehr Freiheit.

Revolution heißt der Vorgang dennoch, weil diese Umwälzung den Anspruch erhebt, die gesellschaftlichen Verhältnisse, die „Spielregeln“ im Zusammenleben der Menschen also, tiefgreifend zu verändern – sprich: zu verbessern – als die Revolutionen der Vergangenheit, die unter den jeweils konkreten Bedingungen nur die Herrschaft einer Minderheit durch die Herrschaft einer anderen Minderheit ersetzen konnten.

**So geht es auch im Spiel darum, wer in der Auseinandersetzung der Klassen in unserer Gesellschaft die Revolution gewinnt. Die Alternative heißt: DIKTATUR DES KAPITALS oder SOLIDARISCHE GESELLSCHAFT!**

## Wie man das Spiel spielt

2 – 6 Mitspieler

-  Als erstes wird ausgewürfelt, wer welche Klasse bekommt (Genetischer Würfel: der mit den Symbolen!)
-  Dann geht es los: Reihum würfelt jeder Spieler mit beiden Nummernwürfeln und rückt mit den kleinen Symbolkärtchen auf dem Spielfeld vor (jeder Nummernwürfel trägt nur die Zahlen von 1 bis 3).
-  Die Hauptklasse (KAPITAL oder ARBEIT), die als erste das Feld Nr. 84 erreicht, kann die „Revolution“ ausrufen und abrechnen lassen.
-  Auf dem Weg dorthin werden Bündnisse mit anderen Klassen geschlossen (oder gebrochen). Ereigniskarten entscheiden über Glück und Pech im Klassenkampf. Die Spieler sammeln Bilanzscheine (Malus oder Bonus), die später ausgezählt werden. Wer zum Schluß die meisten Punkte hat, ist Sieger. Die nächste Runde kann beginnen.

Eine ausführliche Spielbeschreibung **„Regeln für Alle“** beginnt auf **Seite 4**. Die **„Regeln für Fortgeschrittene“** – Taktik und Strategie – sind auf Spieler zugeschnitten, die mit den Grundzügen des Klassenkampfes vertraut sind und das komplizierte Spiel schätzen. Erläuterungen **ab Seite 10**.

Wer sich eingehender mit der Geschichte des Klassenkampfes beschäftigen will, sollte **die historischen Erläuterungen** lesen. **Ab Seite 16.**

Ein Lesekapitel besonderer Art stellt der Abschnitt „**Klassenkampf im Klassenzimmer**“ dar. Hier werden einige Anregungen für die kritische Auseinandersetzung mit der Wirklichkeit des ökonomischen und sozialen Lebens in Vergangenheit und Gegenwart gegeben. Das Kapitel, das sich zur Diskussion vor, während und nach der Schule eignet, beginnt **ab Seite 26.**

Einige **Büchertips: Seite 28**

Herstellung und Vertrieb:  
Metracoon Verlagsgesellschaft mbH  
Postfach 2008, 5300 Bonn 1



## Was das Spiel enthält

### SPIELBRETT

Die Felder des Spielbretts zeigen die **Stationen des Klassenkampfes**. Es gibt Felder für ARBEIT (rot), KAPITAL (blau) und gemeinsame Felder für beide Klassen (blau/rot), außerdem Bündnisfelder (weiß), Ereignisfelder (grün) und Kampffelder (gelb).

### KLASSENSYMBOLKARTEN

Die Spieler verkörpern Klassen. Die beiden Hauptklassen sind KAPITAL und ARBEIT. Bündnisklassen sind der MITTELSTAND, die BAUERN, die INTELLIGENZ und die NEUE MITTELKLASSE. Die **Karten mit den Klassensymbolen** rücken auf dem Spielfeld vor.

### BÜNDNISKARTEN

Die Bündnisklassen können Bündnisse untereinander oder mit den Hauptklassen eingehen. Sie geben ihre **Bündniskarte** an den neuen Bündnispartner.

### EREIGNISKARTEN

Es gibt zwei Stöße von **Ereigniskarten**: für ARBEIT und für KAPITAL. Gezogen werden sie, wenn eine Klasse auf einem Ereignisfeld landet. Leere Karten für eigene Ideen liegen bei.

### GEWERKSCHAFTS- UND PARTEIEN-FAHNEN

Gewerkschaften und Parteien werden gegründet, wenn ein Spieler das betreffende Feld erreicht. Dann wird die **Gewerkschafts- oder Parteifahne** aufgestellt.

### WÜRFEL



Der **Genetische Würfel** bestimmt die Klassenzugehörigkeit, die beiden **Zahlenwürfel** das Vorrücken auf dem Spielfeld.

### SCHALTER

Am **SCHALTER** werden die **BILANZSCHEINE** ausgegeben. Sie zeigen die Stärken (Bonus) und die Schwächen (Malus) im Klassenkampf an. Wenn eine Klasse den Kampf ausruft, wird abgerechnet.


# Regeln für alle

## Die Spieler

1.  „Klassenkampf“ wird von 2 bis 6 Spielern gespielt.
2.  Die wirklichen Spieler in „Klassenkampf“ sind jedoch Klassen, nicht Personen. ARBEIT und KAPITAL bilden die beiden Hauptklassen. Die BAUERN (selbständige Landwirte), der MITTELSTAND (selbständige Handwerker und Kleinhändler, einige „freie“ Berufe), die NEUE MITTELKLASSE (das Heer der Beamten und Angestellten) und die INTELLIGENZ (Studenten und akademische Berufe, besonders Wissenschaftler, Schriftsteller, Künstler) sind Bündnisklassen.

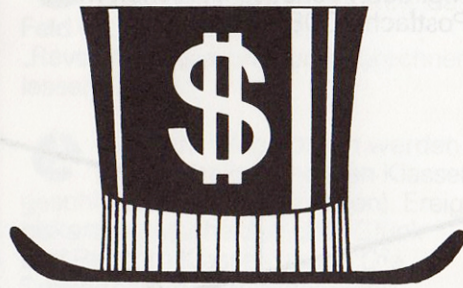
Im Spiel verkörpern der Schraubenschlüssel die ARBEIT, der Zylinder das KAPITAL, der Traktor die BAUERN, die Kasse den MITTELSTAND, die Aktentasche die NEUE MITTELKLASSE und die Schreibfeder die INTELLIGENZ.


## Wahl der Klassen

3.  Die Spieler können ihre Klasse nicht wählen. Denn auch im Leben entscheidet weniger der eigene Wille über die Klassenzugehörigkeit als der „Zufall“, in

welche Familie man hineingeboren wird. Vor Spielbeginn werfen die Spieler deshalb den Genetischen Würfel, um herauszufinden, wer welche Klasse repräsentiert. Das kann in beliebiger Reihenfolge geschehen.

Wer aus einer reichen Familie kommt, hat größere Chancen, Kapitalist zu werden. Es kann daher auch das folgende Verfahren angewendet werden: geworfen wird der Genetische Würfel der Reihe nach von dem Spieler, der aus der reichsten Familie stammt, bis zu dem, dessen Familie am ärmsten ist. Schüler können auch nach der Höhe des Taschengeldes vorgehen. Zuerst wird ermittelt, wer das KAPITAL repräsentiert. Wenn dies geschehen ist, würfeln die Spieler in der umgekehrten Reihenfolge und ermitteln als zweites, wer die ARBEIT übernimmt. Die übrigen Klassen werden in beliebiger Reihenfolge ausgewürfelt.



4.  ARBEIT und KAPITAL müssen durch verschiedene Spieler vertreten sein. Beteiligen sich weniger als sechs Spieler, kann ein Spieler zwei Bündnisklassen vertreten. Wird zu zweit gespielt, kann jeder neben der Hauptklasse eine Bündnisklasse übernehmen.

**Bernt Engelmann**, Wir Untertanen. Ein deutsches Anti-Geschichtsbuch, München 1974.

**Ders.**, Einig gegen Recht und Freiheit. Ein deutsches Anti-Geschichtsbuch, 2. Teil, München 1975.

**Hans Magnus Enzensberger**, u. a. (Hg.) Klassenbuch. Ein Lesebuch zu den Klassenkämpfen in Deutschland 1756–1971, 3 Bände, Frankfurt 1972.

**Fritz Fischer**, Griff nach der Weltmacht, Düsseldorf 1964.

**Immanuel Geiss, Berndt-Jürgen Wendt (Hrsg.)**, Deutschland in der Weltpolitik des 19. und 20. Jahrhunderts, Düsseldorf 1973.

**Helga Grebing**, Geschichte der deutschen Arbeiterbewegung, München 1977.

**George W. F. Hallgarten, Joachim Radkau**, Deutsche Industrie und Politik. Von Bismarck bis heute, Frankfurt/M.–Köln 1974.

**Hans Mottek**, Wirtschaftsgeschichte Deutschlands, Bd. 2 u. 3, Berlin-Ost 1975

**Susanne Miller**, Die SPD vor und nach Godesberg, Bonn 1979.

**Franz Osterroth/Dieter Schuster**, Chronik der deutschen Sozialdemokratie, 3 Bände, Berlin, Bonn-Bad Godesberg.

**Heinrich Potthoff**, Die Sozialdemokratie von den Anfängen bis 1945, Bonn 1974.

**Werkkreis Literatur der Arbeitswelt**. Der rote Großvater erzählt. Berichte und Erzählungen von Veteranen der Arbeiterbewegung aus der Zeit von 1914–1945, Frankfurt 1974.

**Dies.**, Die Kinder des roten Großvaters erzählen. Berichte zur Vor- und Frühgeschichte der Bundesrepublik Deutschland, Frankfurt 1976.

## ZUR GESELLSCHAFTLICHEN REALITÄT IN DER BUNDESREPUBLIK:

**Elmar Altvater** u. a., Vom Wirtschaftswunder zur Wirtschaftskrise. Ökonomie und Politik der Bundesrepublik, Berlin-West 1979.

**Bernt Engelmann/Günter Wallraff**, Ihr da oben – wir da unten, Köln 1975.

**Martin und Sylvia Greiffenhagen**, Ein schwieriges Vaterland. Zur politischen Kultur Deutschlands, München 1979.

**Urs Jaeggi**, Kapital und Arbeit in der Bundesrepublik. Elemente einer gesamtgesellschaftlichen Analyse, Frankfurt 1973.

**Haris Katsoulis**, Bürger zweiter Klasse. Ausländer in der Bundesrepublik, Frankfurt/New York 1978.

**Günter Wallraff**, Industriereportagen. Als Arbeiter in deutschen Großbetrieben, Reinbek 1970.

**Ders.**, 13 unerwünschte Reportagen. Die aufsehenerregenden Berichte aus dem nichtöffentlichen Deutschland, Reinbek 1975.


## ZU DEN „BÜNDNISKLASSEN“ AUSSERDEM:

**Gerhard Armanski** u. a., Lohnarbeit im öffentlichen Dienst der BRD. Staatstreue oder Klassenkampf, Berlin-West 1976.


**Ulf Kadritzke**, Angestellte – Die geduligten Arbeiter. Zur Soziologie und sozialen Bewegung der Angestellten, Frankfurt 1975.


**Omo Poppinga** (Hg.), Produktion und Lebensverhältnisse auf dem Land (Leviathan, Sonderheft 2), Opladen 1979.

in welcher Absicht benutzt werden. Schon Marx hat sich über den Gebrauch der Begriffe „Arbeit-Geber“ und „Arbeit-Nehmer“ gewundert, da es sich doch in der Tat umgekehrt verhält. Und wer heute feststellen muß, daß das Wort vom „Klassenkampf“ bereits einer Gotteslästerung gleichzukommen scheint, sagt damit natürlich nicht, daß er den Kampf der Ausgebeuteten gegen ihre Ausbeuter verurteilt, sondern nur eins: Klassenkampf war immer ein „Klassenkampf von oben“.

7.  Nicht nur die Spielregeln lassen sich ergänzen, sondern auch der Inhalt der Ereigniskarten, die sich beharrlich haltende Vor- oder Fehlurteile aufs Korn nehmen. Sie sind relativ zeitlos gehalten, aber warum nicht in aktuelle Geschehnisse gehen? Wahlkampfreden, die Bild-Zeitung und Stammtischreden bieten ausreichend Stoff.

Leere Ereigniskarten sind beigelegt. Gelungene Beispiele würden uns interessieren.

8.  Es ist möglich, daß sich Lehrer weigern, „Klassenkampf“ in der Schule zu spielen, oder daß die Schulleitung das Spielen sogar offiziell verbietet. In diesem Fall sollte man sich, falls alle Proteste nichts nützen, nachmittags reihum zu Hause einladen – und dazu auch einen aufgeschlossenen Lehrer, der etwas beitragen kann.

9.  Es gibt eine Flut von Büchern und Schriften, die sich mit der Geschichte des kapitalistischen Systems und seinen heutigen Ausprägungen kritisch befassen. Empfehlenswert zur Vertiefung des bereits durch das Spiel Gelernten sind vor allem die folgenden Bücher:

## Bücher

### ZUR FUNKTIONSWEISE DES KAPITALISTISCHEN SYSTEMS:

**Karl Marx, Friedrich Engels**, Das kommunistische Manifest, (u. a.) in: Studienausgabe, 4 Bände, Hrsg. Iring Fetscher, Frankfurt/M. 1970–72.

Wer sich kurz und kurzweilig über Leben und Werk von Karl Marx informieren will, sollte sich beschränken auf: **Rius**, Marx für Anfänger, Hamburg 1979 (Sach-Comic).

### ZUM MODERNEN KAPITALISMUS:

**André Gorz**, Ökologie und Politik. Beiträge zur Wachstumskrise, Reinbek 1977.


**Ernest Mandel**, Der Spätkapitalismus. Versuch einer marxistischen Erklärung, Frankfurt 1972.

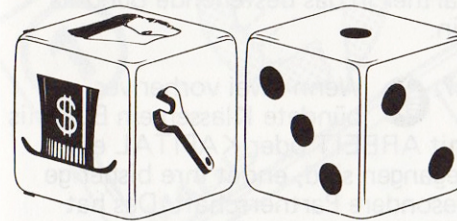
**Otto Ulrich**, Weltniveau. In der Sackgasse des Industriesystems, Berlin-West 1979.


### ZUR SOZIALGESCHICHTE DES KAPITALISMUS UND ZUR GESCHICHTE DER ARBEITERBEWEGUNG IN DEUTSCHLAND:

**Wolfgang Abendroth**, Sozialgeschichte der europäischen Arbeiterbewegung, Frankfurt 1975.

## Würfeln


5.  Wir halten uns weiter an die Wirklichkeit: Das KAPITAL, bevorzugt durch Reichtum und Macht, würfelt als erstes mit den Nummernwürfeln.





6.  Wer einen Pasch würfelt, darf noch einmal würfeln. Wer die gleiche Zahl würfelt wie die Klasse unmittelbar davor, darf nicht vorrücken.


Wer im Klassenkampf gewinnen will, muß selbständig denken und darf sich nicht nur danach richten, was andere tun.

## Spielbrett und Punkte


7.  Die Spielfelder bringen die Stärken und Schwächen der Klassen auf den einzelnen Stationen des „Klassenkampfes“ zum Ausdruck. Je nach ihrer Bedeutung werden die Stärken und Schwächen mit Pluspunkten („Bonus“-Scheinen) und Minuspunkten („Malus“-Scheinen) bewertet.

8.  Es gehört zu den Vorteilen des KAPITALS, daß diese Klasse entscheidet, wer zusätzliche Arbeit übernehmen muß. Das KAPITAL darf also bestimmen, wer sich um den SCHALTER kümmert und die Bilanzpunkte („Bonnies“ oder „Gute“ und „Mallies“ oder „Miese“) verteilt.

9.  ARBEIT (rot) und KAPITAL (blau) erhalten den jeweils auf „ihren“ Feldern angegebenen Bonus oder Malus.


10.  Solange eine Bündnisklasse noch nicht mit ARBEIT oder KAPITAL verbündet ist, nimmt sie einen Bonus oder Malus auf allen Feldern von KAPITAL oder ARBEIT in der dort angegebenen Höhe, nicht aber auf den (blau/roten) gemeinsamen Feldern; hier erhält sie einen Malus-Punkt.

Sobald sie ein Bündnis mit einer der Hauptklassen geschlossen hat, erhält sie Punkte nur auf den Feldern ihres Verbündeten (siehe Regel 14, in der erklärt wird, was es mit den Bündnissen auf sich hat).


11.  Haben eine der Hauptklassen oder einer ihrer Verbündeten das Pech, auf einem Feld des Gegners zu landen, müssen sie würfeln. Bei einer Augenzahl von 1 bis 3 geschieht nichts. Ist das Ergebnis eine Zahl von 4 bis 6, dann erhält die würfelnde Klasse einen Malus.

Wer vorgibt, einer Klasse anzugehören, die nicht die eigene ist, schwächt seine Chancen im Klassenkampf.

## Die Ereigniskarten

12.  Wenn KAPITAL oder ARBEIT auf ein Ereignisfeld kommen, nehmen sie eine Ereigniskarte von „ihrem“ Stoß in der Mitte des Spieles.


Glück für das Kapital bedeutet Pech für die Arbeit. Und umgekehrt.


13.  Solange Bündnisklassen noch nicht mit einer der Hauptklassen verbündet sind, können sie ihre Ereigniskarten wahlweise von einem der beiden Stöße nehmen. Sobald sie mit einer Hauptklasse verbündet sind, müssen sie die Karte vom Stoß ihres Partners nehmen.

## Bündnisse


14.  Auf den Feldern „Gelegenheit für ein Bündnis mit den BAUERN“ (oder dem MITTELSTAND, der NEUEN MITTELKLASSE oder der INTELLIGENZ) können die Klassen mit dem auf diesem Feld bezeichneten Partner ein Bündnis schließen. Das gleiche gilt, wenn eine dementsprechende Ereigniskarte aufgenommen wird. Jede Bündnisklasse ist im Besitz einer Bündniskarte, die sie in das neue Bündnis einbringt und aufstellt. Die Klassen behalten zwar ihre Bonus- und Malus-Scheine bei sich, doch werden die Punkte der Verbündeten zusammen gewertet, wenn es später zu einem „Kampf“ kommen sollte. (Siehe Regel 28, in der erläutert wird, was ein „Kampf“ ist.)

ARBEIT und KAPITAL, das versteht sich von selbst, können niemals miteinander verbündet sein.


15.  Bei einer Bündnismöglichkeit haben die direkt betroffenen Klassen das Recht, diesen Schritt entweder zu akzeptieren oder ihn zu verweigern. Wenn beide Klassen zustimmen, tritt das Bündnis in Kraft, wenn beide widersprechen, gibt es kein Bündnis. Wenn eine Klasse das Bündnis will und die andere nicht, wird zwischen beiden ausgewürfelt, wer seinen Willen durchsetzt. Im Falle eines Paschs wird erneut gewürfelt.

16.  Wenn eine Klasse einen Partner bekommt, der bereits mit einer Bündnisklasse verbündet ist, fallen ihr automatisch beide Verbündete zu. Ebenso gilt: eine Bündnisklasse, die bereits mit ARBEIT oder KAPITAL verbündet ist, bringt einen ihr neu zufallenden Partner in das bestehende Bündnis ein.


17.  Wenn zwei vorher verbündete Klassen ein Bündnis mit ARBEIT oder KAPITAL eingegangen sind, endet ihre bisherige besondere Partnerschaft. Das hat z. B. zur Folge, daß, wenn später eine Bündnisklasse zum Wechsel des Bündnisses (siehe Regel 20) gezwungen wird, ihr früherer Partner nicht davon betroffen wird.

18.  Wenn eine Klasse ein Bündnis mit einer anderen Klasse eingeht, muß sie vom SCHALTER Malus-Scheine entgegennehmen: und zwar die gleiche Zahl, die der neue Verbündete beim darauffolgenden Würfeln erhält – es sei denn, dieser würfelt einen Pasch: dann muß kein Malus angenommen werden.

Oft muß man einen Preis zahlen, wenn man neue Bündnisse eingeht, und die Klassen müssen sich darüber klarwerden, ob sich dies lohnt.

19.  Wenn sich weniger als sechs Spieler am Spiel beteiligen, dann erhält eine Klasse, die auf einem Bündnisfeld landet, auch dann die Bündniskarte der betreffenden Bündnisklasse, wenn diese im Spiel nicht vertreten ist. Zusätzlich erhält die Klasse einen Bonus von fünf Punkten.

befassen und in einer der folgenden Stunden dazu etwas vorzutragen. Es wäre nicht verwunderlich, wenn er zu dem Schluß käme, daß zwischen „fact“ und „fiction“, zwischen Wirklichem und Erdachtem, viel Ähnlichkeit herrscht.

5.  Drei Fragen sollten in der Diskussion nicht untergehen. Die erste ist akademischer Natur, weil „durch die Geschichte“ beantwortet.

- Wäre es für die deutsche (und europäische) Geschichte nicht besser gewesen, wenn zumindest eine der Möglichkeiten zu Revolutionen, zu umwälzenden Neuerungen in Deutschland tatsächlich gelungen wäre? 1848 waren die Arbeiter und die „Linke“ noch zu schwach, 1918 lag den Sozialdemokraten in erster Linie an „Ruhe und Ordnung“. Nach 1945 haben die Deutschen das Aufräumen auf Mauersteine beschränkt; durchaus vorhandene andere Ansätze konnten sich nicht durchsetzen.


Die weiteren Fragen sind von praktischer politischer Bedeutung, auch wenn sie theoretisch klingen:

- Wenn es richtig ist, daß die klassische Nationalökonomie (sie erklärt, warum jemand aus einem Rettungsboot über Bord muß, damit die anderen gerettet werden) erst durch die Klassenanalyse konkret gemacht werden kann (diese erklärt, warum es immer derselbe ist, der aus dem Boot muß), dann fragt sich, ob **heute** noch das Kriterium der Marx'schen Klassentrennung, nämlich das Eigentum an Produktionsmitteln, das entscheidende

Kriterium zur Erklärung der Bewegungsgesetze unserer „hochentwickelten“ westeuropäischen Wirtschaftsordnung ist. Müssen wir nicht **bei uns** die Trennung der Klassen und der Auseinandersetzung zwischen ihnen **heute** eher dort ansetzen, wo es um mehr oder weniger Teilhabe geht, mehr oder weniger Zugang zu Wissen, Entscheidungsbefugnissen und Erfolgen im weitesten Sinne? Und zwar in allen Bereichen der Gesellschaft? „Expropriation der Expropriateure“ wäre damit heute kein sinnvoller Weg mehr, wohl aber konsequente, alle Lebensbereiche umfassende Demokratisierung.

- Schließlich: Spielt nicht der „Staat“ **heute** und **bei uns** im Grundsatz eine andere Rolle als noch zu Zeiten Marx', der in ihm nur die „Agentur des Kapitals“ sehen konnte, oder als noch zu Zeiten der aufblühenden Arbeiterbewegung, die in dem sie umgebenden Obrigkeitsstaat nur die Interessen der ohnehin Privilegierten vertreten sah?

Es ist lohnend, darüber zu sprechen, welche Rolle die Revolution in der Geschichte gespielt hat oder spielen könnte, – bei uns oder anderswo in West und Ost. Dazu gehört auch, wie „Staat“ und „Gesellschaft“ in beiden Fällen zueinanderstehen. Und es ist vielleicht interessant herauszufinden, was der Papst gemeint haben könnte, als er auf einer seiner Reisen – es war in Südamerika – feststellte, er sei gegen „Klassenkampf“.

6.  Wichtig ist auch, daß man sich klar darüber wird, was die einzelnen Worte oder Begriffe bedeuten (sollen), von wem sie also

# Klassenkampf im Klassenzimmer

## Hinweise für den Gebrauch von „Klassenkampf“ vor, während und nach der Schule

1. Am besten ist es, wenn für jeweils sechs Spieler ein Spiel zur Verfügung steht. Wenn es nicht genug Exemplare gibt, kann es mehrere gleiche Klassen geben, so daß mehr Spieler mitspielen können. In diesem Fall gehen alle beteiligten Spieler nach den bekannten Spielregeln vor, wobei sie sich bei allen Entscheidungen, die ihre Klassengruppe betreffen, gegenseitig beraten sollten.

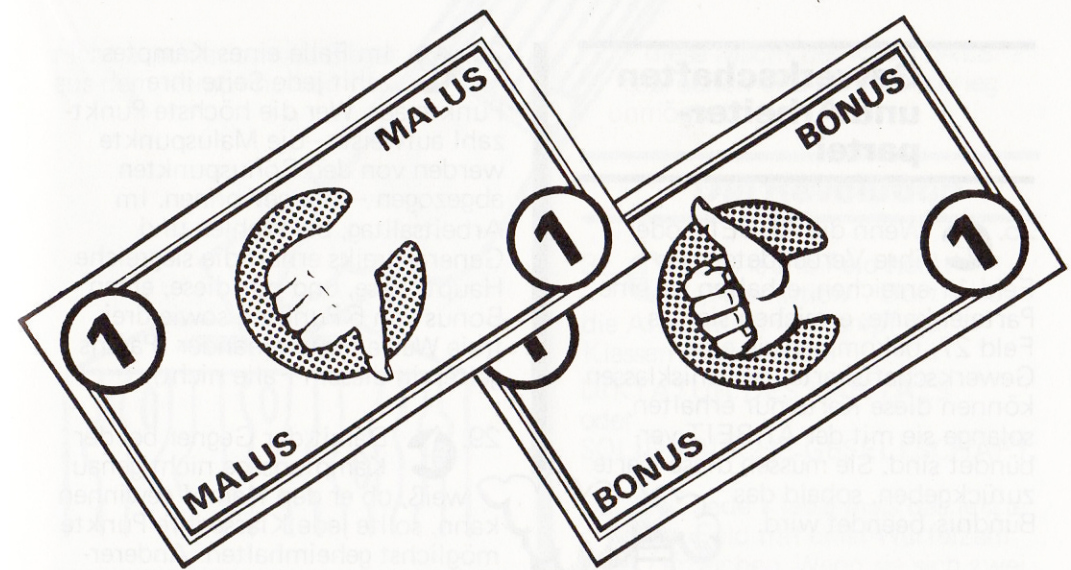
Die Spieler sollten dann selbst entscheiden, ob die gleichen Klassen von Beginn an und für das ganze Spiel miteinander verbündet sein sollen oder ob man die Bündnisregeln voll anwendet. (In jedem Fall müssen für die zusätzlichen Spieler neue Klassensymbolkarten angefertigt werden.)

Eine andere Möglichkeit besteht darin, daß mehrere Schüler eine Klasse repräsentieren. Dann würfelt nur einer aus jeder Gruppe; über taktisch-strategische Entscheidungen – z. B. ob ein Bündnis eingegangen werden sollte oder nicht – wird abgestimmt.

2. Das Spiel nimmt Partei für die Seite der Abhängigen, Benachteiligten und Unterdrückten. Dennoch sind die Gewinnchancen für beide Seiten etwa gleich. In einigen Fällen läßt sich darüber streiten, wie stark sich ein Vorgang positiv oder negativ in der Bilanz der Klassen niederschlägt. Darüber sollte diskutiert werden, ebenso über die Frage, ob das, was sich vorteilhaft für die eine Seite auswirkt, automatisch für die andere von Nachteil sein muß. (Erfolgreiche Streiks um Lohnerhöhungen dienen den breiten Schichten unmittelbar; mehr Kaufkraft kann später auch den Unternehmenseignern nützen; sie können mehr produzieren.)

3. Notwendigerweise vereinfacht das Spiel das wirkliche Geschehen drastisch. Jemand – vielleicht ein Lehrer – sollte, immer wenn eine Klasse auf den verschiedenen Spielfeldern landet, die Erklärung zu diesem Feld vorlesen (siehe das Kapitel „Stationen im Klassenkampf“) und je nach Wissen der Schüler ergänzen. Da das Spiel die Geschichte des Klassenkampfes stufenweise durchläuft, ist es vielleicht gut, jeweils Pausen einzulegen, um Fragen oder Kommentare zu diskutieren.

4. Am Ende des Spiels sollte es jedenfalls ausreichend Zeit zur gründlichen Diskussion geben, damit sich alle klar darüber werden, wie die Geschichte des Klassenkampfes zwischen den einzelnen aufgeführten Stationen verlaufen ist und was – besonders auf der obersten Stufe des Klassenkampfes – „fact“ war und was „fiction“ ist. Vielleicht ist auch jemand bereit, sich mit diesem oder jenem Diskussionspunkt näher zu



## Bündniswechsel

20. Wenn eine Klasse auf ein Bündnisfeld einer anderen Klasse kommt, die bereits mit dem Gegner verbündet ist (oder wenn eine Ereigniskarte aufgenommen wird, aus der sich die gleiche Voraussetzung ergibt), dann wird ein Bündniswechsel möglich.

21. Wie beim Schließen von Bündnissen ist auch beim Bündniswechsel eine Übereinkunft notwendig. Besteht sie nicht, wird gewürfelt. Bündnispartner der beiden direkt Betroffenen haben hierbei nicht mitzubestimmen.


22. Kommt eine Bündnisklasse auf ein Bündnisfeld, das ihren eigenen Namen trägt, kann sie sich von einem unvorteilhaften Bündnis befreien oder aber ein (beliebiges) Bündnis ihrer Wahl eingehen. Wiederum gilt das gleiche Verfahren: Widerspricht der Verbündete (oder der mögliche künftige Verbündete), entscheidet der Würfel.

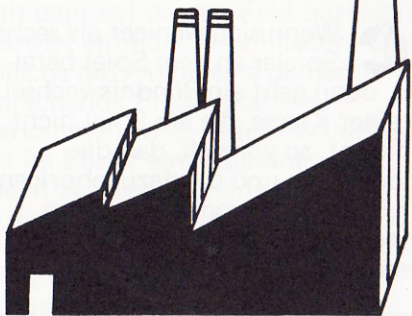
23. Wenn sich weniger als sechs Spieler an dem Spiel beteiligen, dann geht ein Bündniswechsel mit einer Klasse, die am Spiel nicht teilnimmt, so vor sich, daß die Bündniskarte und die dazugehörigen fünf Pluspunkte vom ehemaligen Partner zum neuen Partner übergehen.

## Markt der Möglichkeiten



24. Wenn das gewollt wird und sich alle Beteiligten einig sind, kann jederzeit ein Offener Markt ausgerufen werden, auf dem Bündnisse, künftige Würfelmöglichkeiten, Ereigniskarten, die Entscheidungsbefugnis in einem Bündnis und Bilanz-Scheine gehandelt werden. Dazu mag man jede geeignete Regel vereinbaren, oder man sieht in den weitergehenden Hinweisen im Kapitel „Regeln für Fortgeschrittene, Taktik und Strategie“ nach.


## Gewerkschaften und Arbeiterpartei


25.  Wenn die ARBEIT oder ihre Verbündeten das Feld 11 erreichen, erhalten sie eine Parteienkarte; erreichen sie das Feld 27, bekommen sie eine Gewerkschaftskarte. Bündnisklassen können diese Karte nur erhalten, solange sie mit der ARBEIT verbündet sind. Sie müssen diese Karte zurückgeben, sobald das Bündnis beendet wird.




## Der Kampf

26.  Es gibt fünf Kampffelder: ARBEITSALLTAG, zweimal WAHLEN, zweimal GENERALSTREIK (sowie als letzte der Auseinandersetzungen die REVOLUTION — siehe dazu Regel 32). Wenn ARBEIT bzw. KAPITAL oder einer ihrer Verbündeten ein Kampffeld erreichen, gibt es die Möglichkeit zur Kampfansage.
27.  Bündnisklassen, die nicht mit ARBEIT oder KAPITAL verbündet sind, haben das Recht zur Kampfansage nicht.

28.  Im Falle eines Kampfes zählt jede Seite ihre Punkte aus. Wer die höchste Punktzahl aufweist — die Maluspunkte werden von den Bonuspunkten abgezogen — hat gewonnen. Im Arbeitsalltag, bei Wahlen und Generalstreiks erhält die siegreiche Hauptklasse, und nur diese, einen Bonus von 5 Punkten sowie drei freie Würfe hintereinander (Paschs gelten in diesem Falle nicht).

29.  Damit der Gegner bei der Kampfansage nicht genau weiß, ob er den Kampf gewinnen kann, sollte jede Klasse ihre Punkte möglichst geheimhalten. Andererseits sollte jeder versuchen, in etwa zu verfolgen, wieviel Bonus- und Maluspunkte andere Klassen im Verlaufe des Spieles sammeln.

Den Klassenkampf gewinnt in der Regel derjenige, der über Stärken und Schwächen seines Gegners am besten Bescheid weiß.

30.  Wahlen können erst dann zu einem echten Kampf führen, wenn die ARBEIT, oder einer ihrer Verbündeten, das Feld 11 erreicht, denn erst dann ist eine Arbeiterpartei gebildet worden. Andernfalls gewinnt das KAPITAL diesen Kampf, sofern er angesagt wird, automatisch.

Auch damit folgen wir der Realität: Bei der Wahlentscheidung ausschließlich zwischen mehreren dem Kapital hörigen Parteien, auch wenn sich alle demokratisch nennen, können Arbeiter nur verlieren.

Entsprechendes gilt für eine Kampfansage bei Generalstreiks. Erst wenn Gewerkschaften gegründet sind (Feld 27), geht das KAPITAL

## 81 ATOMKRIEG JA oder NEIN?

Angesichts des Vormarsches der Arbeiterbewegung ist ein Teil der herrschenden Klasse bereit, eher den Untergang der gesamten Menschheit als den Rückzug von der historischen Bühne in Kauf zu nehmen. Nur die Kapitalisten haben aufgrund ihrer Machtposition die Möglichkeit, den Atomkrieg auszulösen. Wenn sie vor den Arbeitern auf diesem Feld landen, können sie das Spiel beenden.

- 82 **Die Vernichtung aller Exemplare von „Klassenkampf“ wird angeordnet. (Es könnte aber schon längst zu spät sein!)** Ein letzter, verzweifelter Versuch, dem Unausweichbaren zu entkommen?

- 83 **Sozialistische Ideen breiten sich in allen Bereichen der Gesellschaft aus.**

Von der Arbeiterklasse breiten sich sozialistische Ideen in alle Sektoren der Gesellschaft aus. Das gesamte kulturelle Leben und die religiösen Gemeinschaften öffnen sich für sozialistische Gedanken. Sogar in der Armee und der Polizei wird die Frage laut, wer eigentlich geschützt werden soll; Soldaten und Polizisten sind für die Interessen der herrschenden Klasse nicht mehr einsetzbar.

- 84 **KAMPF: Revolution** Die Kapitalisten versuchen, die demokratische und sozialistische Umwälzung mit allen Mitteln zu verhindern, denn sie wissen: Dahinter steht die Vision und der Anspruch, die gesellschaftlichen Verhältnisse tiefgreifend zu verändern — und

damit das Leben der Menschen grundlegender zu verbessern — als dies die Revolutionen der Vergangenheit vermochten, die unter den jeweiligen konkreten Bedingungen nur die Herrschaft einer Minderheit durch die einer anderen ersetzt haben. Die Alternative, die hier entschieden wird, heißt:

DIKTATUR des KAPITALS  
oder  
SOLIDARISCHE GESELLSCHAFT





# Klassenkampf im Klassenzimmer

## Hinweise für den Gebrauch von „Klassenkampf“ vor, während und nach der Schule

1. Am besten ist es, wenn für jeweils sechs Spieler ein Spiel zur Verfügung steht. Wenn es nicht genug Exemplare gibt, kann es mehrere gleiche Klassen geben, so daß mehr Spieler mitspielen können. In diesem Fall gehen alle beteiligten Spieler nach den bekannten Spielregeln vor, wobei sie sich bei allen Entscheidungen, die ihre Klassengruppe betreffen, gegenseitig beraten sollten.

Die Spieler sollten dann selbst entscheiden, ob die gleichen Klassen von Beginn an und für das ganze Spiel miteinander verbündet sein sollen oder ob man die Bündnisregeln voll anwendet. (In jedem Fall müssen für die zusätzlichen Spieler neue Klassensymbolkarten angefertigt werden.)

Eine andere Möglichkeit besteht darin, daß mehrere Schüler eine Klasse repräsentieren. Dann würfelt nur einer aus jeder Gruppe; über taktisch-strategische Entscheidungen – z. B. ob ein Bündnis eingegangen werden sollte oder nicht – wird abgestimmt.

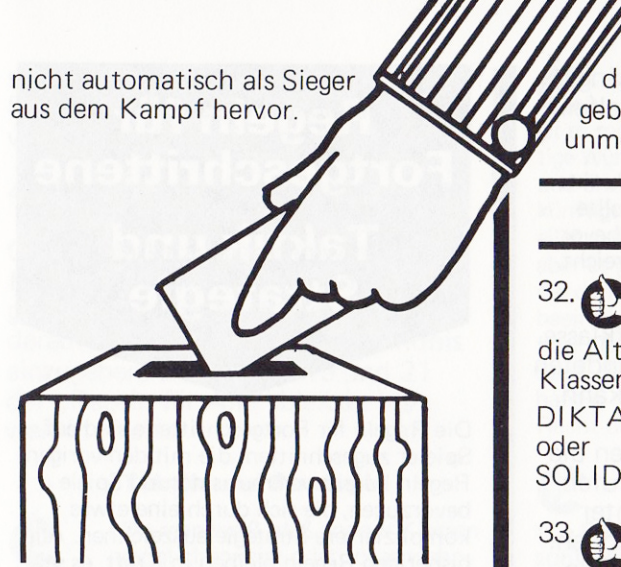
2. Das Spiel nimmt Partei für die Seite der Abhängigen, Benachteiligten und Unterdrückten. Dennoch sind die Gewinnchancen für beide Seiten etwa gleich. In einigen Fällen läßt sich darüber streiten, wie stark sich ein Vorgang positiv oder negativ in der Bilanz der Klassen niederschlägt. Darüber sollte diskutiert werden, ebenso über die Frage, ob das, was sich vorteilhaft für die eine Seite auswirkt, automatisch für die andere von Nachteil sein muß. (Erfolgreiche Streiks um Lohnerhöhungen dienen den breiten Schichten unmittelbar; mehr Kaufkraft kann später auch den Unternehmenseignern nützen; sie können mehr produzieren.)

3. Notwendigerweise vereinfacht das Spiel das wirkliche Geschehen drastisch. Jemand – vielleicht ein Lehrer – sollte, immer wenn eine Klasse auf den verschiedenen Spielfeldern landet, die Erklärung zu diesem Feld vorlesen (siehe das Kapitel „Stationen im Klassenkampf“) und je nach Wissen der Schüler ergänzen. Da das Spiel die Geschichte des Klassenkampfes stufenweise durchläuft, ist es vielleicht gut, jeweils Pausen einzulegen, um Fragen oder Kommentare zu diskutieren.

4. Am Ende des Spiels sollte es jedenfalls ausreichend Zeit zur gründlichen Diskussion geben, damit sich alle klar darüber werden, wie die Geschichte des Klassenkampfes zwischen den einzelnen aufgeführten Stationen verlaufen ist und was – besonders auf der obersten Stufe des Klassenkampfes – „fact“ war und was „fiction“ ist. Vielleicht ist auch jemand bereit, sich mit diesem oder jenem Diskussionspunkt näher zu

nicht automatisch als Sieger aus dem Kampf hervor.

diese Macht des KAPITALS gebrochen und der Atomkrieg unmöglich.



## Atomkrieg?

31. Nur die Klasse des KAPITALS (nicht aber ein Verbündeter) hat die Macht, einen Atomkrieg auszulösen und die Welt zu vernichten. Wenn sie auf Feld Nr. 81 landet, kann sie – wenn sie will – den Atomkrieg auslösen und automatisch das Spielende bewirken. In diesem Fall gewinnt niemand!



Wenn dagegen die ARBEIT oder einer ihrer Verbündeten das Feld vorher erreichen, dann wird

## Die Revolution

32. Das letzte Feld heißt „Revolution“. Dort wird die Alternative im Kampf der Klassen entschieden:

DIKTATUR DES KAPITALS  
oder  
SOLIDARISCHE GESELLSCHAFT.

33. Jede Klasse muß das letzte Feld mit einer Würfelzahl direkt erreichen. Wenn sie sich zwei Felder entfernt befindet, muß sie mit beiden Würfeln würfeln; wenn sie nur noch ein Feld entfernt ist, benutzt sie einen Würfel.

34. Wenn eine Klasse auf dem letzten Feld angekommen ist, darf sie, wenn die Reihe an sie kommt, weiterwürfeln. Mit ihrem Ergebnis kann sie jedem ihrer Verbündeten helfen, voranzukommen. Sie muß allerdings vor dem Würfeln mitteilen, wem das Ergebnis zugute kommen soll.


35. Nur ARBEIT oder KAPITAL können die Revolution ausrufen, und nur dann, wenn sie das letzte Feld erreicht haben. (Die Regeln für fortgeschrittene Spieler sehen freilich noch zusätzliche Möglichkeiten vor.)

36. Dann rechnen ARBEIT und KAPITAL ihre Punkte aus. Die Verbündeten der Hauptklasse, die die Revolution ausgerufen hat, werden nur mitgezählt, soweit sie das Schlußfeld ebenfalls erreicht haben. Die Punkte der Verbündeten der gegnerischen Hauptklasse werden

dagegen alle mitgezählt, unabhängig davon, wo sie sich auf dem Spielfeld befinden.


Eine Klasse, die auf die Punkte ihrer Verbündeten angewiesen ist, sollte also die Revolution nicht ausrufen, bevor ihre Verbündeten das letzte Feld erreicht haben.

Gewonnen hat diejenige Hauptklasse, die zusammen mit ihren Verbündeten die meisten Punkte vorweisen kann.

37.  Obwohl Bündnisklassen die Revolution nicht ausrufen dürfen, können sie dennoch unter einer Bedingung das Spiel gewinnen: Wenn ARBEIT und KAPITAL (einschließlich ihrer Verbündeten) weniger als 10 Bilanzpunkte voneinander entfernt sind – zwischen ihnen also nahezu ein Patt herrscht – wird diejenige Bündnisklasse zum Sieger erklärt, die alleine oder mit ihren Verbündeten die meisten Bilanzpunkte erkämpft hat.

Dieser ungewöhnliche Ausgang des Spieles entspricht dem ebenfalls ungewöhnlichen Ausgang eines wirklichen Klassenkampfes, in welchem ein Patt zwischen den Hauptklassen dazu führen kann, daß vorübergehend eine kleinere Klasse die Kontrolle über den Staat erringt.

## Revolution - eine dauernde Aufgabe

38.  Die gewinnenden Klassen haben die Revolution nur in einem Land und für eine begrenzte Zeit gewonnen. Wie der Kampf für mehr Gerechtigkeit, mehr Solidarität und mehr Freiheit eine dauernde Aufgabe ist, muß auch die Revolution immer wieder neu gewonnen werden. Die gewinnenden Klassen erhalten einen Bonus von 5 Punkten. Dann kann die nächste Runde beginnen.

## Regeln für Fortgeschrittene Taktik und Strategie

Die Regeln für Fortgeschrittene sind auf Spieler zugeschnitten, die mit den vorigen Regeln bereits vertraut sind und Spiele bevorzugen, die sich durch eine etwas kompliziertere Strategie auszeichnen. Alle bisherigen Regeln bleiben in Kraft, es sei denn, hier sind andere Vorschriften genannt.

### Markt der Möglichkeiten

1.  Bisher war das Vorankommen im „Klassenkampf“ vor allem vom Zufall des Würfels bestimmt. Fortgeschrittene legen jedoch das Gewicht stärker auf Verhandeln und Aushandeln.
2.  Ein Offener Markt für jegliche Art von Handel kann von jeder Klasse immer dann ausgerufen werden, wenn sie auf einem Bündnisfeld landet.
3.  Auf dem Offenen Markt kann alles verhandelt, d. h. gekauft oder verkauft werden, was für das Vorankommen im Klassenkampf wichtig ist: das Recht, künftig zu würfeln, künftige Ereigniskarten oder solche, die sich im Besitz eines der Spieler befinden, Bonus-Scheine, die Entscheidungsbefugnis in einem Bündnis (z. B. darüber, mit wem ein Bündnis eingegangen werden soll) oder Bündnisse selbst. Es versteht

### 81 ATOMKRIEG JA oder NEIN?

Angesichts des Vormarsches der Arbeiterbewegung ist ein Teil der herrschenden Klasse bereit, eher den Untergang der gesamten Menschheit als den Rückzug von der historischen Bühne in Kauf zu nehmen. Nur die Kapitalisten haben aufgrund ihrer Machtposition die Möglichkeit, den Atomkrieg auszulösen. Wenn sie vor den Arbeitern auf diesem Feld landen, können sie das Spiel beenden.

### 82 Die Vernichtung aller Exemplare von „Klassenkampf“ wird angeordnet. (Es könnte aber schon längst zu spät sein!)

Ein letzter, verzweifelter Versuch, dem Unausweichbaren zu entkommen?

### 83 Sozialistische Ideen breiten sich in allen Bereichen der Gesellschaft aus.

Von der Arbeiterklasse breiten sich sozialistische Ideen in alle Sektoren der Gesellschaft aus. Das gesamte kulturelle Leben und die religiösen Gemeinschaften öffnen sich für sozialistische Gedanken. Sogar in der Armee und der Polizei wird die Frage laut, wer eigentlich geschützt werden soll; Soldaten und Polizisten sind für die Interessen der herrschenden Klasse nicht mehr einsetzbar.

84 **KAMPF: Revolution**  
Die Kapitalisten versuchen, die demokratische und sozialistische Umwälzung mit allen Mitteln zu verhindern, denn sie wissen: Dahinter steht die Vision und der Anspruch, die gesellschaftlichen Verhältnisse tiefgreifend zu verändern – und

damit das Leben der Menschen grundlegender zu verbessern – als dies die Revolutionen der Vergangenheit vermochten, die unter den jeweiligen konkreten Bedingungen nur die Herrschaft einer Minderheit durch die einer anderen ersetzt haben. Die Alternative, die hier entschieden wird, heißt:

DIKTATUR des KAPITALS  
oder  
SOLIDARISCHE GESELLSCHAFT



71

**Ereignisfeld**

72

**Kampf: Generalstreik.**

73

**Internationale Kooperation der Arbeiterbewegung auf dem Vormarsch.**

Das Kapital hat sich auf internationaler Ebene frühzeitig gut organisiert. Gegen multinationale Macht der Konzerne hilft nur multinationale Gegenmacht der Arbeiterbewegung. Die internationale Zusammenarbeit von Gewerkschaften und Arbeiterparteien kommt mit dieser Einsicht jetzt gut voran.

74

**Öffentliche Unruhe wegen Verfilzung von Staatsapparat und Industriemonopolen.**

Es hat sich herumgesprochen, daß der Privatkapitalismus der Großkonzerne ohne staatliche Unterstützung gar nicht mehr lebensfähig ist. Das zeigt sich immer dann, wenn schlechtes Management oder mangelnde Voraussicht privat beherrschte Unternehmen an den Rand des Ruins bringen und den Arbeitern der Verlust ihrer Arbeitsplätze droht. Die Menschen erkennen, was es mit dem Grundsatz „Privatisierung der Gewinne, Sozialisierung der Verluste“ auf sich hat und fordern jetzt energischer, daß der Einfluß der Monopole auf den Staat zurückgedrängt und die Demokratisierung der Wirtschaft vorangebracht werden.

75

**Frauenbewegung tritt an die Seite der Arbeiter.**

Ein großer Erfolg deutet sich dadurch an, daß die Frauenbewegung

die Phase ihres „spezifischen Klassenkampfes“ um Emanzipation verläßt und als selbstbewußte Kraft in der Arbeiterbewegung für die gemeinsame Sache streitet. In manchen Ländern hat sie sich bereits an die Spitze einer revolutionären Bewegung gesetzt!

76

**Gelegenheit für ein Bündnis mit einer beliebigen Bündnisklasse.**

77

**Streik: Arbeiter besetzen ihre Fabriken.**

Fabrikbesetzungen sind ein Mittel auf der höchsten Stufe des Arbeitskampfes: die Arbeiter stellen die Verfügungsgewalt der Unternehmer über ihre Betriebe in Frage.

78

**Ereignisfeld**

79

**Kalte Füße?**

Manch einer kann sich nicht entscheiden, aber man sollte wissen, daß in der Endphase des Klassenkampfes die Zögernden verloren sind. Denk darüber nach, während Du so oft mit dem Würfeln aussetzt, wie Du Verbündete hast.

80

**Internationale Spannungen ermöglichen schnellere Aufrüstung.**

Immer noch und mehr denn je wird an Rüstung verdient. Spannungen zwischen den Staaten können sich also geschäftlich lohnen. Außerdem gelingt es in Zeiten außenpolitischer Krisen meist, die Arbeiter besser bei der Stange zu halten.

sich von selbst, daß alle am Geschäft Beteiligten mit dem Handel einverstanden sein müssen.



4. Es bleibt jedoch dabei, daß zunächst (d. h. bevor der Offene Markt ausgerufen wird) die Klasse, die auf einem Bündnisfeld gelandet ist, das Recht hat, mit der darauf erwähnten Klasse ein Bündnis einzugehen. Die Regeln 15 und 21 der „Regeln für Alle“ bleiben insoweit in Kraft.

**Taktik und Strategie**

Da man weiß, daß andere Klassen möglicherweise oder sogar wahrscheinlich ein Bündnisfeld erreichen werden, ist es unklug, „teure“ Geschäfte mit Bündnissen frühzeitig abzuwickeln, da diese Taktik darauf hinauslaufen kann, daß man später Bündnisse wieder verliert, für die man viel bezahlt hat.



Wenn ARBEIT oder KAPITAL die Strategie verfolgen, dem Sieg dadurch näherzukommen, daß sie frühzeitig einen Kampf ausrufen, dann kann es ein durchaus kluger Schachzug sein, für Bündnisse oder Bonus-Punkte viel zu bezahlen – besonders dann, wenn der „Preis“ in der Abgabe künftiger Würfelmöglichkeiten oder Ereigniskarten besteht.



Wenn eine der beiden Hauptklassen in der Anzahl ihrer Bonusscheine zurückhängt oder auf dem Spielfeld zurückliegt, dann sollte sie überlegen, ob es nicht vernünftiger wäre, ihren Verbündeten im Austausch gegen Bonusscheine oder weitere Würfelmöglichkeiten die Unabhängigkeit zurückzugeben. Im übrigen ist es immer klüger, wenn ARBEIT oder KAPITAL einen Handel mit einer Bündnisklasse abschließen anstatt einen Handel untereinander, da jeder Handel prinzipiell beide Parteien stärkt.



Wenn eine Hauptklasse insgesamt sehr weit zurückliegt ist es möglicherweise eine gute Idee, künftige Würfelmöglichkeiten, Bonusscheine und ähnliches mit anderen Klassen gegen künftige Ereigniskarten zu tauschen. Im allgemeinen gilt dies als Verzweiflungstat, aber es gibt eine Reihe von Ereigniskarten, die den Verlauf des Spieles entscheidend beeinflussen können. (ARBEIT und KAPITAL nehmen Ereigniskarten von dem Stoß, der ihren Namen trägt, völlig unabhängig davon, wo und von wem sie das Recht dazu erworben haben.)



Klassen, die bereits gut im Rennen liegen, sollten zukünftige Ereigniskarten, schwache oder weit zurückliegende Verbündete und sogar Bonus-Scheine anbieten, um dadurch Würfelmöglichkeiten und die Chance zu bekommen, das Spiel zu beenden, bevor die anderen Klassen aufholen.



Auf Teufel komm 'raus mehr Bonus-Scheine zu „kaufen“ kann eine zweischneidige Sache werden. Wichtig ist: Immer die Strategie des Gegners berücksichtigen.




Wenn ARBEIT oder KAPITAL sich weigern, einem ihrer Bündnispartner die Unabhängigkeit zurückzugeben, so kann die Bündnisklasse z. B. Verhaltensratschläge ihrer Hauptverbündeten in den Wind schlagen; sie kann sich weigern, eine vorteilhafte Allianz mit einer anderen Bündnisklasse einzugehen; sie könnte auch zum Nachteil ihres Hauptverbündeten einen Kampf ansagen bzw. nicht ansagen, wenn sich die Gelegenheit dazu ergibt.




Eine noch unabhängige Bündnisklasse, die über eine große Menge an Bonus-Scheinen verfügt, kann sich selbst als Verbündeten an ARBEIT oder KAPITAL verkaufen. Dafür kann sie z. B. verlangen, daß sämtliche Entscheidungen in dieser Allianz auf sie übergehen, wie etwa: ob ein Kampf angesagt werden soll oder nicht – einschließlich einer Revolution; ob ein Handel mit anderen Verbündeten akzeptiert werden soll oder nicht; welche Art


von Sieg anzustreben ist oder ähnliches. Selbstverständlich werden ARBEIT oder KAPITAL einer Bündnisklasse nur ungern solche Macht einräumen, es sei denn, sie sehen keine andere Möglichkeit mehr zu gewinnen.


## Natürliche Bündnisse

5.  Einige Bündnisse sind mehr wert als andere; jedoch wechseln sie im Laufe der Klassenkampfgeschichte.


Ein Natürliches Bündnis besteht, wenn sich das KAPITAL mindestens mit dem MITTELSTAND und der NEUEN MITTELKLASSE verbündet oder die ARBEIT zumindest mit den BAUERN oder der INTELLIGENZ. Das gilt jedoch nur bis Feld 64. Auf der höchsten Stufe des Klassenkampfes (ab Feld 65) gehören in einem Natürlichen Bündnis die NEUE MITTELKLASSE zur ARBEIT und die BAUERN zum KAPITAL.

6.  Solange ein Natürliches Bündnis besteht, werden alle Bonus- und Malus-Punkte, die in dieser Zeit von den Bündnispartnern angesammelt werden, verdoppelt. Darüber, wer im Bündnis diesen Extra-Gewinn (oder Extra-Verlust) ausgezahlt bekommt, müssen sich die Partner einigen.


7.  Wird ein Kampf ausgerufen, dann zählen die Punkte der Bündnisklassen in einem Natürlichen Bündnis doppelt.


8.  Diese Regeln über „Natürliche Bündnisse“ gelten auch, wenn eine oder beide Bündnisklassen nicht durch einen Spieler


repräsentiert sind. Zum Beispiel: Den Bonus von insgesamt zehn Punkten, den das KAPITAL für ein Bündnis mit der NEUEN MITTELKLASSE und dem MITTELSTAND bekäme – angenommen, die beiden Klassen sind nicht durch Spieler vertreten – sind zusammen zwanzig Punkte wert, solange diese Konstellation besteht.

9.  Für die Revolution gilt, daß die Punkte der Natürlichen Verbündeten nur dann doppelt gezählt werden, wenn sie als Spieler teilnehmen, und wenn sie sich beide mit der die Revolution ausrufenden Hauptklasse auf dem Schlußfeld befinden.

### Taktik und Strategie

 Es liegt im Interesse jeder Klasse, Teil eines Natürlichen Bündnisses zu werden. Aus diesem Interesse stammt ein Großteil der Anstrengung, überhaupt Bündnisse einzugehen. Dabei muß jedoch beachtet werden, daß die Zusammensetzung der Natürlichen Bündnisse wechselt, wenn die jeweilige Hauptklasse die höchste Stufe des Klassenkampfes betritt. Es kann also vorteilhaft sein, sich eher früher als zu spät auf die neue Konstellation einzustellen, d. h. auch auf die Gefahr hin, insoweit Extra-Gewinne zu verlieren.

 Da eine Bündnisklasse Punkte sowohl auf den Feldern des KAPITALS als auch auf jenen der ARBEIT in Empfang nimmt, solange sie von beiden noch unabhängig ist, liegt für sie ein gewisser Vorteil in der Strategie, so lange wie möglich ohne Bündnisse mit einer der Hauptklassen voranzukommen und zunächst zu beobachten, ob KAPITAL oder ARBEIT die Nase vorn hat.

 Für Bündnisklassen ist es immer vorteilhaft, sich miteinander zu verbünden. In diesem Fall bekommen sie

der Massenbeeinflussung. Der Versuch, über die Gesetze des Marktes die Verdummungsmethoden der Boulevard-Presse auf das neue Medium zu übertragen, scheitert am Widerstand eines demokratischen Bündnisses.

64 **Du betrittst die oberste Stufe im Klassenkampf.**

65 **Studentenrevolte leitet mehrjährige Phase der Reform und Demokratisierung ein.** Reformversäumnisse, zunehmende Unzufriedenheit der Bevölkerung und offensichtlich rechtswidrige Übergriffe der Staatsgewalt führen dazu, daß die aufbegehrende Jugend, angeführt von einem Großteil der Studenten, außerparlamentarisch erfolgreich Druck auf die etablierten Parteien ausüben kann. Nach einer Phase innenpolitischer Reformen und vielversprechenden Ansätzen zur Demokratisierung der Gesellschaft erweisen sich die fortschrittlichen Kräfte aber noch als zu schwach. Trotzdem: das Rad der Geschichte ist nicht mehr zurückzudrehen.

66 **Rationalisierungsoffensive: mehr Profit, weniger Lohnkosten.**

Jeder Unternehmer versucht, durch technische Neuerungen und „wissenschaftliche“ Arbeitsorganisation billiger zu produzieren, seinen Marktanteil zu vergrößern und somit seine Gewinne zu steigern. Vielen Arbeitern droht, daß sie unter kapitalistischen Bedingungen Opfer des technischen Fortschritts werden.

67 **Die volle paritätische Mitbestimmung scheitert.** Das Ziel der Arbeiterbewegung, als Etappe auf dem Weg zur Demokratisierung der Wirtschaft die volle paritätische Mitbestimmung in allen Großbetrieben durchzusetzen, scheitert vorerst an den parlamentarischen Mehrheitsverhältnissen.

68 **Ereignisfeld**

69 **Terrorismus begünstigt Überwachungsstaat auch in der Arbeitswelt.**

Individueller Terror, dem schnell der ideologische Mantel „links“ umgehängt wurde, hat schon immer den Herrschenden Vorwände für Maßnahmen auch gegen die Arbeiterschaft geliefert, bei der Verabschiedung des „Sozialistengesetzes“ (1878) ebenso wie ein Jahrhundert später. Die Folgen sind Gesinnungsüberprüfungen, aber auch Duckmäusertum.

70 **Umweltskandal führt zur Verstaatlichung eines Chemiekonzerns.**

Die Vergiftung von Luft, Wasser und Boden stinkt zum Himmel. Immer mehr Menschen begreifen, daß der Schutz der natürlichen Umwelt nicht die fixe Idee einiger Weltverbesserer, sondern eine Existenzfrage für alle ist. Die verfassungskonforme Verstaatlichung eines großen Chemiekonzerns nach einem gigantischen Giftmüllskandal, erzwungen von Gewerkschaften und Umweltschützern, macht klar, daß rücksichtslosem Schalten und Walten schon heute Grenzen gesetzt werden können.

(sozialdemokratischen) und einer aktivistisch-revolutionären (kommunistischen) Richtung. Die Unfähigkeit, wenigstens für gemeinsame Ziele zusammenzuarbeiten und sich sachlich auseinanderzusetzen, wirkt sich als entscheidende Stütze des Kapitals aus und fördert die Bewegungen der Rechten.

### 55 „Schwarzer Freitag“ an der Börse. Weltwirtschaftskrise.

Mit dem Zusammenbruch der New Yorker Börse (1929) beginnt die bislang schwerste internationale kapitalistische Wirtschaftskrise. (In Deutschland untergräbt sie die Weimarer Republik, zu deren Sturz die Großindustrie, die sich schon vorher autoritären Konzepten zugewandt hatte, schließlich im Bündnis mit den erstarkten Nationalsozialisten wesentlich beiträgt.)

### 56 Faschismus und Weltkrieg.

Der Sieg der Nazis in Deutschland und das Aufkommen faschistischer Systeme und Bewegungen in anderen Ländern bedeuten die größte Niederlage der Arbeiterbewegung seit ihrer Begründung. Eine bis dahin unbekannte Maschinerie von Terror und Propaganda vernichtet die organisatorische und ideologische Aufbauarbeit von Generationen Sozialisten. Der Zerschlagung der sozialistischen Parteien und der Gewerkschaften, Lohnstopp, Aufrüstung und Krieg sichern die Herrschaftsposition des Kapitals und verschaffen ihm enorme Gewinne.

### 57 „Wer noch einmal ein Gewehr in die Hand nehmen will, dem soll die Hand abfallen“ (Politikerschwur).

Die Schrecken der Zerstörung und das Entsetzen über 50 Millionen Tote bringen selbst konservative Politiker zu der Einsicht, daß ein dritter Weltkrieg das Ende der Welt sein kann. Die Arbeiterbewegung wendet sich gegen eine Wiederaufrüstung.

### 58 Gelegenheit für ein Bündnis mit einer beliebigen Bündnisklasse.

### 59 KAMPF: Generalstreik

### 60 Ereignisfeld

### 61 Gesellschaftspolitische Neuordnung vereitelt.

Das kapitalistische System, durch Faschismus und Krieg in den Augen des Volkes zunächst schwer diskreditiert, wird durch die Unterstützung der neuen kapitalistischen Supermacht gerettet. Die Demokratisierung macht vor den Besitzenden halt. Die führenden Vertreter der Großindustrie bleiben oder sitzen rasch wieder in ihren alten Sätteln. Viele Reformanstrengungen der ersten Nachkriegsjahre bleiben auf der Strecke.

### 62 Ereignisfeld

### 63 Privates Unternehmertum fernsehen verhindert.


Nach dem Radio bietet das Fernsehen noch größere Möglichkeiten

Punkte auf den Feldern des KAPITALS und der ARBEIT und vergrößern die Chance, selbst zu gewinnen. Sollten sie später ein Bündnis mit einer der Hauptklassen eingehen, haben sie die Wahrscheinlichkeit eines Sieges ihrer Seite weiter erhöht.




Da ein Bündnis prinzipiell bedeutet, daß man einen Malus in Kauf nehmen muß (außer wenn der neue Verbündete einen Pasch würfelt), sind durchaus Konstellationen denkbar, in denen eine Klasse kein Interesse hat, ein Bündnis einzugehen. Dies trifft zum Beispiel dann zu, wenn die Bilanz einer Klasse, die als Bündnispartner in Frage kommt, nicht positiv ist. Es trifft auch zu in einem frühen Stadium des Spiels, wenn Veränderungen der Bündnisse noch sehr wahrscheinlich sind. Schließlich gilt das für ein spätes Stadium des Spiels, wenn eine Klasse nach ihrer Bilanz einen erheblichen Vorsprung besitzt und glaubt, das Spiel ohne Verbündete gewinnen zu können. Es kann also sein, daß ARBEIT oder KAPITAL ein Bündnis verweigern möchten, während die Bündnisklasse darauf besteht. Auch in diesem Fall entscheiden – wie vorgesehen – die Würfel.


## Termingeschäfte


10.  ARBEIT oder KAPITAL können (auch zusammen mit ihren Verbündeten) beliebig viele ihrer Punkte auf einen bestimmten Kampf „verwetten“, der noch bevorsteht (mit Ausnahme der Revolution). Dies soll der Wirklichkeit insofern entsprechen, als man bisweilen alles auf eine Karte setzt. Bei einem solchen „Termingeschäft“ zählen die Pluspunkte dreifach, wenn die betreffende Klasse oder einer ihrer Verbündeten tatsächlich das erklärte Kampffeld erreicht und den Kampf ansagen kann. Wenn niemand das Kampffeld erreicht oder wenn der Kampf zwar

angesagt, aber verloren wird, dann müssen die Pluspunkte, die auf diesen Kampf vorweg verwettet worden sind, an den SCHALTER gegeben werden. (In Anbetracht der Gefahr, daß verwettete Pluspunkte verloren werden können, kommt eine solche „Verzweiflungsstrategie“ ehestens für eine Klasse in Frage, die bereits im Begriffe ist zu verlieren, aber hofft, wenigstens einen Kampf zu gewinnen und dadurch zu verhindern, daß ihr Gegner einen erstklassigen Sieg erringt.)

## Würfeln auf der höchsten Stufe von „Klassenkampf“

11.  Hat eine Klasse die höchste Stufe im Klassenkampf, also das Feld 65, erreicht, dann kann sie einem beliebigen Gegner Malus-Punkte verschaffen, indem sie auf ein Vorrücken verzichtet. In diesem Fall erhält der ausgewählte Gegner soviel Malus-Punkte vom SCHALTER wie die Würfel Augen zeigen. Eine Entscheidung für dieses Vorgehen muß vor dem Würfeln getroffen werden.

12.  Eine Klasse, die die höchste Stufe erreicht hat, kann von anderen Klassen dazu gezwungen werden, soviel Felder zurückzugehen, wie deren Würfel Augen zeigen, allerdings nicht weiter zurück als bis Feld 64. Auch diese Absicht muß angekündigt werden, bevor gewürfelt wird. Die betroffene Klasse muß den Anweisungen des Feldes folgen, auf das sie zurückgeschickt wird.

13.  Haben beide Hauptklassen das Feld 65 und damit die

höchste Stufe von „Klassenkampf“ erreicht, treten die zwei Regeln außer Kraft.

### Taktik und Strategie





Gewöhnlich hat die Hauptklasse, die auf dem Spielfeld am weitesten vorgerückt ist, im Vergleich zu ihrem Gegner eine bessere Bilanz vorzuweisen, wenigstens teilweise auch deshalb, weil sie einen oder mehrere Kämpfe gewonnen hat, die jeweils einen Bonus von 5 Punkten bringen. Sollte die vornliegende Klasse jedoch Gefahr laufen, deswegen zu verlieren, weil sie nicht genügend Bilanzpunkte besitzt, muß sie überlegen, den Würfel nicht zum Vorwärtsgen, sondern dazu zu benutzen, ihrem Hauptgegner Malus-Punkte zu verschaffen.



Wenn eine Klasse weit vorn liegt, haben alle nicht mit ihr verbündeten Klassen ein Interesse daran, sie daran zu hindern, allzu schnell das Revolutionsfeld zu erreichen. In diesem Fall sollten die Klassen ihre Würfel dazu benutzen, die vornliegende Klasse zurückzubringen. Wer von ihnen das tut, ist eine Sache von Verhandlungen.


### Verschiedene Siege


14.  Bisher war der Spielgewinn lediglich eine Angelegenheit von mehr oder weniger Pluspunkten bei Spielende. Nach den Regeln für Fortgeschrittene gibt es dagegen drei Arten von Siegen: Die Siege I., II. und III. Klasse.


15.  ARBEIT oder KAPITAL erringen einen Sieg I. Klasse, wenn sie

- (1) die andere Hauptklasse (einschließlich ihrer Verbündeten) mit einem Unterschied von 15 Pluspunkten besiegen und

- (2) am Spielende mehr Verbündete auf das Schlußfeld gebracht haben als ihr Gegner und
- (3) alle Kämpfe, die angesagt worden waren, gewonnen haben.

16.  Einen Sieg II. Klasse kann eine Klasse verzeichnen, wenn sie wenigstens zwei dieser Bedingungen erfüllt. Wenn weniger als zwei dieser Bedingungen erfüllt sind, dann handelt es sich um einen Sieg III. Klasse.

17.  Wie in den „Regeln für Alle“ kann eine Bündnis-klasse (allein oder im Bündnis mit anderen Bündnis-klassen) gewinnen, wenn ihre Bilanz besser ist als die der Hauptklassen und wenn der Unterschied zwischen den beiden Hauptklassen (und ihren Verbündeten) kleiner als 10 Punkte ist. Nach den Regeln für Fortgeschrittene können die Bündnis-klassen auch die Revolution selber ausrufen und ebenfalls Siege I., II. oder III. Klasse erringen.

18.  Unter den genannten Voraussetzungen gewinnt eine Bündnis-klasse einen Sieg I. Klasse, wenn sie

- (1) die ihr am nächsten kommende Hauptklasse (und deren Verbündete) mit einem Vorsprung von 15 oder mehr Punkten schlägt und
- (2) am Spielende mehr Verbündete auf das Schlußfeld gebracht hat als eine der beiden Hauptklassen und
- (3) keine der Hauptklassen mehr als einen Kampf gewonnen hat.

Arbeiter und Soldaten verteidigen die nationale Einheit.

### 46 Der 8-Stunden-Tag ist durchgesetzt.

Eine der wichtigsten sozialpolitischen Forderungen der Arbeiterbewegung ist seit langer Zeit die Begrenzung der täglichen Arbeitszeit auf 8 Stunden. Sie kann als Grundsatz endlich durchgesetzt werden, bleibt in der Praxis jedoch umkämpft.

### 47 Ereignisfeld

### 48 Das Kapital tanzt Charleston.

Animiert durch ihren schnellen wirtschaftlichen Erfolg und berauscht von den Einflüssen der Neuen Welt genießen die „oberen Zehntausend“ ihr Leben – blind für die Not des Volkes und ohne Gespür für das heraufziehende Unheil.

### 49 Massenbewegung der Arbeiter- und Soldatenräte gewaltsam gestoppt.

Die von den Arbeitern und Soldaten gebildeten Vertretungsorgane (Räte) wollen keine Parteidiktatur, sondern konsequente Demokratisierung der Verwaltung, des Heereswesens und der Wirtschaft. Es gelingt den Vertretern der alten Ordnung (Offiziere, Bürokraten, Unternehmer), die unterschiedlichen Meinungen in der Arbeiterbewegung über das richtige Vorgehen zum eigenen Vorteil auszuschlachten und das Mißtrauen der sozialistischen Partei- und Gewerkschaftsführer gegen ihre Arbeiter-Basis anzustacheln. Die radikalen Räte werden

von gegenrevolutionären Truppen niedergekämpft, die gemäßigten entmachtet.

### 50 Gelegenheit für ein Bündnis mit dem Mittelstand.

51 **Inflation.** Eine in ihrem Umfang einmalige Geldentwertung (auf ihrem Höhepunkt zahlt man für einen Dollar vier Billionen Mark) benutzt die Großindustrie, um durch billige Kreditaufnahme und extrem günstige Wechselkurse auf Kosten aller übrigen Klassen und der ausländischen Konkurrenz die wirtschaftliche Expansion trotz verlorenen Krieges voranzutreiben. Die Zeche zahlen die Arbeiter, deren Lohn jeweils einen Tag später kaum noch etwas wert ist, und große Teile des Mittelstandes und der Neuen Mittelklasse.

### 52 Ereignisfeld

### 53 Rechtsputsch durch Massenerhebung gescheitert.

Teile des Militärs und der herrschenden Klassen wollen die militärische Niederlage und das neue innenpolitische Kräfteverhältnis nicht hinnehmen. Ein Putsch (in Deutschland März 1920) scheitert an einem Generalstreik der Arbeiter, Angestellten und Beamten und deren Gegenwehr.

### 54 Zwei Arbeiterparteien kämpfen gegeneinander.

In der europäischen Arbeiterbewegung verfestigt sich der Gegensatz einer gemäßigt-reformistischen

Arbeiterschaft zurückzudrängen drohen.

### 34 Ereignisfeld

### 35 Wirtschaftliche Expansion nach außen. Kolonialkriege.

Die Großbanken und Industriemonopole drängen über die Grenzen, wo sie billige Rohstoffe, aber auch günstige Absatz- und Anlagemöglichkeiten finden. Gleichzeitig gewinnen die Kapitalgesellschaften einen wichtigen Einfluß über fremde Völker, einen Vorgang, den man von da an „Imperialismus“ nennt. Es kommt zu erbitterten Aufständen, die häufig blutig niedergeschlagen werden.

### 36 Du betrittst die nächste Stufe im Klassenkampf.

### 37 Gelegenheit für ein Bündnis mit der Intelligenz.

### 38 „Den Sozialismus in seinem Lauf“ hält weder Ochs noch Esel auf!“ (Volksweisheit).

Ihr Zukunftsoptimismus befähigt die Arbeiterbewegung zu großen Anstrengungen und Opfern.

### 39 Ereignisfeld

### 40 KAMPF: Wahlen.

### 41 Imperialistischer Weltkrieg.

Jahrelanges Ringen um die Aufteilung der Welt und hemmungsloser Rüstungswettkampf zwischen den imperialistischen Großmächten

entladen sich 1914 im Ersten Weltkrieg. Die Arbeiter erliegen zunächst der nationalistischen Kriegsbegeisterung. Für die meisten Unternehmenseigner bringt der Krieg über Rüstung und Heeresaufträge steigende Gewinne, für die Arbeiter Fronteinsatz oder verschärfte Ausbeutung und Verelendung. Die Schwerindustrie ist an der Formulierung der Expansionsziele maßgeblich beteiligt.

### 42 Streiks für bessere Lebensmittelversorgung und Frieden.

In allen kriegführenden Ländern nimmt der Widerstand gegen die unzureichende Lebensmittelversorgung und die Eroberungspolitik der Herrschenden zu. In Deutschland streiken im April 1917 mehrere hunderttausend, im Januar 1918 weit über eine Million Arbeiter.


### 43 Ereignisfeld


### 44 Gelegenheit für ein Bündnis mit der Neuen Mittelklasse.

### 45 Führende Großindustrielle als vaterlandslose Gesellen

überführt.

Ist ihre Herrschaft bedroht, werden manche kapitalistische Superpatrioten schnell zu Separatisten und Landesverrätern. Auch Konzernherren im Rhein-Ruhrgebiet spielen nach dem Umsturz 1918 mit dem Gedanken, sich in die Arme des französischen „Erbfeindes“ zu werfen, nach dem Motto: lieber die ganze Macht in einem Teil Deutschlands als nur einen Teil der Macht im ganzen Deutschland. Ihr Treiben bleibt nicht verborgen.


19.  Einen Sieg II. Klasse erringt eine Bündnisklasse (oder ein Bündnis von Bündnisklassen), wenn sie wenigstens zwei dieser Bedingungen erfüllt. Ist nur eine oder keine dieser Bedingungen gegeben, bleibt nichts als ein Sieg III. Klasse.


20.  Je größer ihr Sieg war, desto schneller kann im wirklichen Leben eine siegreiche Klasse ihr Programm in die Realität umsetzen. Und: Ein Sieg trägt zum Erfolg der gleichen Klasse in den Klassenkämpfen bei, die sich in anderen Ländern abspielen.


Folglich beginnt die Klasse, die gerade einen erstklassigen Sieg errungen hat, die nächste Runde mit neun Bonusscheinen. Ein zweitklassiger Sieg ist sechs Bonusscheine wert, während ein drittklassiger Sieg noch drei Bonusscheine bringt. In jedem Fall erhält der oder erhalten die Verbündeten der siegreichen Klasse den gleichen Bonus.

Die Bonusscheine gehen in den Besitz der siegreichen Klasse über, nicht in den Besitz der Spieler, die diese Klasse repräsentiert haben, da jedes neue Spiel durch den Genetischen Würfel eröffnet wird.


#### Taktik und Strategie

 Die Frage, welches Ziel eine Klasse ansteuert —, einen Gewinn I., II. oder III. Klasse — übt den wichtigsten Einfluß auf ihre Strategie aus. Davon hängt ab, ob sie vorrangig Bündnisse schließen soll oder ob der Gewinn eines Kampfes wichtiger ist, oder auch, was sie bereit ist aufzugeben, um z. B. noch einmal würfeln oder die nächste Ereigniskarte ziehen zu können. Es ist daher wichtig, daß sich jeder Spieler immer wieder neu klarzumachen versucht, welche Art von Sieg zu jedem Zeitpunkt wünschbar und möglich ist.

 Gewöhnlich ist es ein Vorteil, so viele Verbündete wie möglich sehr frühzeitig im Spiel zu gewinnen, da diese sich in einem frühen Kampf als außerordentlich hilfreich erweisen. Dieser Vorteil gilt dagegen nicht immer gegen Ende des Spieles. Wenn sich die Revolution nähert, dann hängt der Wert der Verbündeten sehr stark davon ab, auf welcher Position des Spielfeldes sie sich befinden; dies sollte bei der Frage, ob man die Gelegenheit zu einem Bündnis ergreifen soll, immer berücksichtigt werden.

 Eine Bündnisklasse, die versucht, auf eigene Kraft (oder im Verein mit anderen Bündnisklassen) zu gewinnen, wird vernünftigerweise ihre Punkte nicht nur dazu verwenden, die Unabhängigkeit zurückzukaufen, sondern auch dazu, die Position der vermutlich verlierenden Hauptklasse zu stärken — so daß die „Patt-Situation“, die für einen Sieg der Bündnisklasse eintreten muß — näherrückt. Sie kann zwar einer Hauptklasse, die deutlich in Verliererposition steht, Bonusscheine nicht einfach schenken, aber sie kann — zum Beispiel — zu einem außerordentlich überhöhten Preis von ihr Ereigniskarten kaufen und sie dadurch stärken.

## Revolution – Eine dauernde Aufgabe

21.  Wie immer man eine „Revolution“ definieren mag: Die „Spielregeln“ der Gesellschaft haben sich jedenfalls danach spürbar verändert. Für die nächste Runde von „Klassenkampf“ kann der Gewinner der Revolution die „Regeln für Alle“ verändern — soweit ihm die Mehrheit zustimmt.

# Stationen im Klassenkampf

## Erklärung der Spielfelder

### 1 Klassenkampf beginnt.

### 2 Beseitigung feudaler Bindungen.

In der feudalen Gesellschaft herrscht der landbesitzende Adel; die große Mehrheit der Bevölkerung besteht aus abhängigen Bauern, die an den Boden gebunden sind und dem Feudalherren Abgaben und zum Teil Arbeitsdienste schulden. Die gewerbliche Produktion wird durch die Zünfte (Zwangsorganisationen der Handwerksmeister) eingeengt. Die Aufhebung des Zwangscharakters der Zünfte (Einführung der Gewerbefreiheit) und vor allem die Beseitigung der feudalen Abhängigkeiten der Landbevölkerung sind wesentliche Voraussetzungen für die Entwicklung des Kapitalismus, nicht zuletzt, weil dadurch die Arbeitskraft zur Ware, d. h. frei verfügbar wird.

### 3 KAMPF: Arbeitsalltag.

Als Unselbständige müssen die Arbeiter unter Bedingungen arbeiten, die ihnen von den Unternehmern auferlegt werden: 12-Stunden-Tag und länger; 6-Tage-Woche; katastrophale Bedingungen am Arbeitsplatz und

ein Lohn, der kaum für das Notwendigste ausreicht. Deshalb müssen Frauen und Kinder mithelfen. Das wiederum macht Lohnsenkungen bei den Männern möglich: Die Ausbeutung der Arbeiter ist eine wesentliche Voraussetzung für die Gewinne (Profite) der Unternehmer (Kapitalisten).

### 4 Industrialisierung: KAPITAL und ARBEIT werden zu Hauptklassen.

Erst durch die Industrialisierung (in Deutschland beschleunigt ab etwa 1835) bilden sich die beiden Hauptklassen heraus: das Gewerbe geht zu maschineller Massenproduktion über. Immer mehr Arbeiter werden beschäftigt, die nach und nach zur weitaus zahlreichsten Klasse anwachsen. Auf der anderen Seite wachsen die Gewinne der Industrie, der ökonomische Einfluß und damit die politische Macht der Besitzenden. Das Kapital übernimmt die Rolle der herrschenden Klasse.

### 5 Erste politische und gewerkschaftliche Arbeiterorganisationen.

Meist schon in der Frühphase der Industrialisierung bilden sich erste kleine gewerkschaftliche und politische Organisationen einer anfangs noch stark handwerklich geprägten Arbeiterschaft (in Deutschland 1848–54, dann ab 1863).

### 6 Staat gerät immer mehr unter kapitalistischen Einfluß.

Im bislang vom Grundbesitzadel beherrschten Staat gewinnen die industriellen Kapitalisten immer mehr Einfluß. Sie erringen über Parlament, Parteien und Verbände

### 23 Naturkatastrophe.

Eine Unwetterkatastrophe nimmt denen, die schon arm sind, auch noch die wenigen Gebrauchsgegenstände, die sie besitzen. Die Besitztümer der Reichen sind meist gut versichert.

### 24 Ereignisfeld

### 25 Trotz formaler Rechtsgleichheit: Klassenjustiz.

Wer Geld hat, kann sich gute Anwälte nehmen. Da er häufig über Bildung und dementsprechendes Benehmen verfügt, findet er meist die Sympathie des Richters, der sich ihm gesellschaftlich verbunden fühlt. Darüber hinaus: in einer auf Ungleichheit gegründeten Gesellschaft hebt auch gleiches Recht, das ja gemacht ist, um diese Gesellschaft zu schützen, die Verschiedenheit der Lebenschancen nicht auf.

### 26 Gelegenheit für ein Bündnis mit der Neuen Mittelklasse.

### 27 Einzelgewerkschaften bilden nationalen Verband.

Der Zusammenschluß der Arbeiter als Gesamtklasse schreitet voran. (In Deutschland 1890 Bildung der Centralcommission der Gewerkschaften). Gerade im Obrigkeitsstaat kann nur durch Selbstorganisation die Macht der Arbeiter fühlbar gemacht werden.

### 28 Schulen erziehen zu Anpassung und Unterwerfung.

Das Schulsystem folgt noch ganz einer wesentlichen Doktrin: man

erzieht Untertanen für Fabrik und Staat. Das Selbstbewußtsein wird geschwächt, Spontaneität unterdrückt, Zivilcourage bestraft. Das nützt den Herrschenden mindestens ebenso wie die erlernten Fertigkeiten der künftigen Arbeiter.

### 29 Ereignisfeld

### 30 Arbeiterführer wegen „Volksverhetzung“ verhaftet.

Immer wieder werden Vertreter der Arbeiterbewegung wegen „sozialistischer Agitation“ verhaftet und abgeurteilt.

### 31 Massenstreiks und Aussperrung.

Um die Jahrhundertwende werden die Zusammenstöße zwischen Arbeit und Kapital härter; immer mehr Arbeiter nehmen an Streiks teil und sind in Aussperrungen einbezogen.

### 32 Gelegenheit für ein Bündnis mit den Bauern.

### 33 Gewerkschafts- und Parteiapparate werden bürokratisiert.

Um ihre Aufgabe erfüllen zu können, müssen Arbeiterpartei und Gewerkschaften immer größere Apparate aufbauen. Die Funktionäre, die die Organisationen zunehmend beherrschen, entwickeln auch beim besten Willen schnell eigene Interessen (Sicherung der Organisation unter allen Umständen, persönliches Fortkommen usw.), die die Interessen der gesamten



zwingt und durch Verhaftungen, Ausweisungen usw. Unglück über zahlreiche Familien bringt.

### **15** Polizei und Armee schützen Interessen des Kapitals.

Die Mächtigen in Staat und Gesellschaft, die die bestehende Ordnung mit allen Mitteln verteidigen, setzen Polizei und bisweilen auch die Armee als Unterdrückungsinstrumente (etwa bei Streiks und Demonstrationen) gegen die Arbeiterbewegung ein.

**16** **Erste Sozialgesetze.**  
Unter dem Druck der Erfolge der Arbeiterbewegung und zugleich in der Hoffnung, diese Erfolge zu stoppen, leiten weit-sichtige Vertreter der herrschenden Klasse die soziale Absicherung der Arbeiter ein (in Deutschland 1883 Krankenversicherung, 1884 Unfallversicherung, 1889 Alters- und Invalidenversicherung). Für die Arbeiter ein doppelter Erfolg: Ein erster Anfang sozialer Absicherung ist gemacht, ohne daß sie sich dadurch politisch bestechen lassen.

**17** **Kapitalkonzentration: Industrie- und Finanzmonopole entstehen.**  
Der durch nichts gebremste Wettbewerb der Unternehmen führt zu Pleiten und damit zur Verringerung der Zahl der Einzelbetriebe. Es entstehen wenige Riesenkonzerne („Monopole“), die kraft ihrer Größe und Absprachen den Markt unter sich aufteilen und beherrschen. Das heißt: Der Kapitalismus der freien Konkurrenz wird nach und nach abgelöst durch den Monopolkapitalismus, der zunehmend auf die Hilfe des Staates

angewiesen ist. (Schutzzollpolitik, Aufrüstung und Interessensicherung in – noch – freien Räumen Afrikas und Asiens)

### **18** Ereignisfeld

### **19** KAMPF: Wahlen.

**20** **Großer Bergarbeiterstreik.**  
Die Bergarbeiter bilden wegen der harten Arbeitsbedingungen und ihrer betrieblichen und regionalen Zusammenballung in allen Ländern einen der kämpferischsten Teile der Arbeiterklasse. In Deutschland kommt es 1889 zum ersten großen Streik der Bergarbeiter, bei dem die Streikenden zwar ihre unmittelbaren Ziele nicht durchsetzen, aber bewirken, daß der Staat (nicht nur im Bergbau) betriebliche „Arbeiterausschüsse“ genehmigt.

### **21** Gelegenheit für ein Bündnis mit der Intelligenz.

**22** **Zeitungen in der Hand des Kapitals.**  
Für die Besitzenden kommt es nicht nur darauf an, sich selbst ein Bild zu machen, sondern sie müssen das Denken der breiten Massen beeinflussen, wenn sie die Macht behalten wollen. Gegen die Zeitungen, die meistens auf Seiten der Mächtigen stehen oder deren Besitzer mit ihnen identisch sind, kommt die Arbeiterpresse nur schwer an: Wer das große Geld hat, kann seine Meinung leichter unter die Leute bringen.

auch direkt politische Macht.

**7** **Gleiches Wahlrecht.**  
Verschiedene Formen von Klassenwahlrecht hindern die Arbeiter lange daran, ihre Zahl in parlamentarische Stärke umzusetzen. (Noch länger dauert es, bis auch die Frauen wählen dürfen.) In Deutschland wird das allgemeine Wahlrecht für den Reichstag zwar schon früh eingeführt (1867/71), das gewählte Parlament, mit seiner wachsenden sozialistischen Fraktion, aber machtlos gehalten.

### **8** Gelegenheit für ein Bündnis mit dem Mittelstand.

**9** **Unternehmerverbände entstehen.**  
Da die Interessen der einzelnen Industriegruppen (Schwerindustrie, Textilindustrie, Maschinenbau usw.) ebenso vielfältig sind wie die der verschiedenen Wirtschaftszweige (Industrie, Landwirtschaft u. a.), bilden die Kapitalisten besondere Interessen-Verbände, die gezielt Einfluß auf Regierung, Verwaltung, Parlament und bürgerliche Parteien nehmen. Trotz Unterschieden im einzelnen vertreten die Unternehmerverbände gegenüber der Arbeiterbewegung einen gemeinsamen Standpunkt. Die „Politisierung“ der deutschen Industrie erfährt einen zusätzlichen Schub nach vorn im Zuge der „Großen Depression“.

### **10** Ereignisfeld

**11** **Einheitliche Arbeiterpartei gegründet. Parteifahne aufstellen!**  
Durch den gemeinsamen Kampf gegen die Besitzenden um mehr

Rechte verlieren vielfach ideologische Gegensätze aus der Anfangszeit der Arbeiterbewegung an Bedeutung: eine einheitliche sozialistische Arbeiterpartei entsteht (in Deutschland 1875).

**12** **Lange Wirtschaftskrise.**  
Der in den früheren Stadien des Kapitalismus noch ungezügelter Konkurrenzkampf führt immer wieder zu Überproduktions- (d. h. Absatz-) Krisen: Produktion und damit Gewinne und Löhne gehen zurück, die Arbeitslosigkeit steigt. Eine besonders lange und tiefe Wirtschaftskrise trifft Mitteleuropa ab 1873. Die politisch-ideologischen Folgen dieser später auch „Große Depression“ genannten Phase, in der der Übergang zur Schutzzollpolitik ein wirtschafts- und gesellschafts-politisches Bündnis von Schwerindustrie und Großgrundbesitz erlaubt, sind in Deutschland noch anhaltender als die ökonomischen im engeren Sinne: gläubiges Vertrauen in die Obrigkeit, Haß auf den französischen (republikanischen) Nachbarn und (wirtschaftlich motivierter) Antisemitismus.

### **13** Gelegenheit für ein Bündnis mit den Bauern.

**14** **Ausnahmegesetz gegen wachsende Arbeiterbewegung.**  
Den organisatorischen und Wahlerfolgen der Arbeiterbewegung wollen Staat und ihn stützende Gruppen nicht tatenlos zusehen. Zu ihren Gegenmaßnahmen gehören auch Ausnahmegesetze; das bekannteste ist das deutsche „Sozialistengesetz“ (1878–1890), das die Arbeiterbewegung in die Halblegalität von Tarnorganisationen