



Risks, Challenges,  
Opportunities?

# CLIMATE ENGINEERING- PLANSPIEL – VERLAUF MIT MODERATIONSTEXT UND AKTIONEN

Schulprogramm SPP 1689

Martin Behrens, Nadine Mengis, Fabian Reith, Christine Merk

Basierend auf einem Spiel von Pablo Suarez  
(Red Cross / Red Crescent Climate Centre)

## VORHANDENES MATERIAL

(ausreichend für 8 Gruppen a 3 Spielern)

Würfel: 6er	x 61	
8er		x 38
10er		x 15
12er		x 16
20er		x 10
graue Säcke		x 5
rote Säcke		x 8
Würfelbecher	x 25	
Rote Bohnen (500g Beutel)	x 1	
Steine		x 9

In schwarz: Text, der den Spielern vorgelesen wird

In grün: Aktionen des Moderationsteams

In blau: mögliche Spielvarianten / -preise

Der Moderator muss die Regeländerungen und Optionen laut und deutlich vorlesen. Dazu müssen die Assistenten jeweils an ihrem Tisch für Ruhe sorgen und sich dann an die Seite stellen, damit die Spieler freien Blick auf den Moderator haben.

*Da wir eine möglichst realitätsnahe (oder zumindest vergleichbare) heutige Welt-Situation im Spiel erreichen wollen, aber mit der Industriellen Revolution starten und keinen Einfluss auf Würfelglück haben, muss das Team den Spielverlauf über Kosten steuern:*

- *Haben alle zuviel Geld, bzw. sind Kosten zu gering, entstehen zuviele Industrienationen*
- *Fehlt es am Geld, bzw. sind Kosten zu hoch, dann kann es auch keinen Fortschritt geben und der CO<sub>2</sub>-Ausstoss, den wir festlegen, wäre unrealistisch*

*Einige der Kosten müssen daher der Spielsituation angepasst werden. Dazu sollte sich der Moderator kurz vor Ankündigung der jeweiligen Kosten mit dem Team beraten.*

*Ziel sollte es sein, recht zügig ein bis zwei Zerstörungen zu haben, aber auch zwei reiche Verbände, damit alle Handlungsmöglichkeiten auch wahrgenommen werden können. Wenn es von Anfang an ein bis drei extrem arme und damit nahezu handlungsunfähige Verbände gibt, ist das gut so und entspricht der Realität.*

***Dieses Spiel hat nichts mit Fairness oder ausgeglichenen Gewinnchancen zu tun!***

### Vorbereitung:

5 x **Gewinner-Prämien** (bei 5 Staatenverbänden) oder teilbare Gewinne

Würfel, Bohnen, Steine, Säcke, Zusatzregeln bereitlegen

Klimawandelsäcke vorbereiten:

1 x 8er

1 x 10er

1 x 12er

1 x 20er (je nach Bohnensituation vor Einsatz durch einen 12er ersetzen)

SRM-Sack vorbereiten:

1 x 6er

2 x 8er (alternativ 3 x 8er)

3 x 10er (alternativ 2 x 10er)

Genügend Preise (Schokolade o.ä. bietet sich an) für die Gewinner bereitstellen und vorher erwähnen, was es zu gewinnen gibt!

Tische vorbereiten:

- Nach Möglichkeit im Halbkreis aufstellen, zumindest aber so, dass jeder aufstehen und zwischen den Tischen hindurch gehen kann
- Spielplan auslegen
- Würfelbecher mit je einem 6er Würfel austeilen

---

## START DES SPIELS

Wenn die Spieler alle bereit sind, liest der Moderator einmal die Vorabinfos vor und fragt ob es dazu offene Fragen gibt.

Danach startet das Spiel.

### Die Preise:

Jeder Staat möchte, dass seine Einwohner zufrieden sind und vor allem genug zu Essen haben.

Daher kämpfen wir hier um diese wenig gesunden aber leckeren Nahrungsmittel.

### Probe-Zeitalter:

Alle Spieler erheben sich. Dann gibt der Moderator das Wurf-Kommando. Nach 10 sec kommt bereits das nächste Wurf-Kommando. Die Spieler müssen sich in der Zeit entscheiden, ob sie nochmal würfeln wollen (falls sie keine 6 gewürfelt haben). **Wer steht muss würfeln!** Die Assistenten setzen das durch und legen pro Wurf eine Bohne auf das Feld „potentielle Erträge“. Es wird insgesamt dreimal gewürfelt. Am Ende der drei Würfe schiebt der Assistent die Bohnen in das „Vermögensfeld“ der jeweiligen Staaten, **falls der jeweilige Staat keine 6 gewürfelt hat!** Würfelt ein Spieler eine 6, setzt er sich sofort und erhält keine Erträge.

---

### Ressourcen-Verteilung erwürfeln:

Jeder Staat darf zweimal würfeln und erhält pro Auge eine Bohne als Start-Vermögen. Jetzt darf man bereits in die Kasse für vorbeugenden Überflutungsschutz einzahlen und die Taktik besprechen.

Die Assistenten zahlen eine Bohne pro Würfelaug aus.

### Das erste Zeitalter beginnt:

Wir schreiben das Jahr 1815: Die Industrielle Revolution beginnt. Die Würfel simulieren die Produktivität eures Staates.

Das erste Zeitalter wird gespielt (wie Probezeitalter).

### Nach dem 1. Zeitalter:

Assistenten schauen, ob Zerstörungen durch Überflutung (jetzt noch 3 x 6er-Würfe) ausgeglichen werden müssen und zeigen das durch Handzeichen an.

Das sofortige Ausgleichen von Zerstörungen kostet 6 Bohnen, im nächsten Zeitalter wird das Ausgleichen alter Zerstörungen 8 Bohnen kosten.

Überflutungsschutz-Abnutzung und Ausgleichszahlungen einkassieren, gegebenenfalls Steine verteilen, Ruhe verschaffen (um neue Optionen und Regeln einzuführen).

Um 1900:

Die Industrielle Revolution ist fortgeschritten. Ihr bekommt die Möglichkeit eure Industrie auszubauen. Die Einzelstaaten haben die Möglichkeit für 5 (oder 4, im Notfall auch 3, wenn keiner kauft. Die Nachfrage bestimmt hier den Preis des Angebotes) Bohnen Produktionssteigerung in Form eines weiteren Würfels zu kaufen.

Regel-Ergänzung:

- Jeder Staat darf mit maximal 3 Würfeln arbeiten.
- Jeder Staat muss mit allen Würfeln arbeiten die er hat, denn Wirtschaftswachstum ist das Ziel aller Nationen und niemand investiert in Fortschritt ohne ihn zu nutzen.
- Pro Würfel kleiner 6 erhält der Staat eine Bohne.
- Zeigt einer der Würfel eine 6, so verfallen alle Erträge.
- Da ihr mittlerweile durch Wirtschaftswachstum mehr Werte in Überflutungsgebieten erschaffen habt, sind diese auch eher durch Überflutungen gefährdet. Das heißt, wenn innerhalb eines Staatenverbundes zwei sechsen gewürfelt werden, auch in Form eines 6er-Pasch, droht bereits eine Zerstörung durch Überflutung. Staaten des betroffenen Verbundes ohne 6 dürfen weiter würfeln.

## Regelergänzungen (DinA4) austeilen + Regel „2 x 6er = Zerstörung“

Ungefähren Status aller Staaten und Verbünde bekannt geben, damit die Spieler eine Übersicht bekommen.

Die Staaten bekommen Zeit sich zu besprechen, eine Taktik zu überlegen, Produktionssteigerung zu kaufen und Gelegenheit in die Kasse für vorbeugenden Überflutungsschutz einzuzahlen.

## Zweites Zeitalter, das 20. Jahrhundert beginnt:

Das zweite Zeitalter wird gespielt.

### Nach dem 2. Zeitalter:

Assistenten schauen, ob Zerstörungen durch Überflutung (**ab jetzt immer ab 2 x 6er**) ausgeglichen werden müssen und zeigen das durch Handzeichen an.

Das sofortige Ausgleichen von Zerstörungen kostet jetzt 6 Bohnen. Alte Zerstörungen zu beheben kostet 8 Bohnen.

Überflutungsschutz-Abnutzung und Ausgleichszahlungen einkassieren, gegebenenfalls Steine verteilen, Ruhe verschaffen und neue Optionen einführen:

Mitte des 20sten Jahrhunderts:

Mittlerweile kann man sehen, welche Staatenverbände zu den Industrienationen, Schwellenländern, bzw. 3. Welt-Ländern zählen.

Tischkarten mit entsprechenden Bezeichnungen für alle sichtbar auf die Tische stellen: alle mit genug Geld sind Industrienationen, den Rest sinnvoll verteilen.

Die Industrie hat sich weiter entwickelt. Daher ist es viel billiger eine Produktionssteigerung zu erlangen. Die Einzelstaaten haben die Möglichkeit für 1 Bohne eine Produktionssteigerung zu kaufen. Darüber hinaus zeichnet sich langsam ab, dass der CO<sub>2</sub>-Gehalt in der Atmosphäre steigt. Ein Staat pro Verbund kann für (*Preise nach verfügbarem Vermögen variieren*) **5 Bohnen** in Forschung investieren, um zu ergründen, wie sich das auf den Spielablauf auswirken könnte. Um zu bezahlen müssen sie nach vorne zur Weltbank kommen. Maximal 3 Staaten (*bei 5 oder 6 Verbänden nur 2 Staaten*) können in diese Forschung investieren!

Information kurz sacken lassen – nachfragen, ob alle verstanden haben, Staaten innerhalb eines Verbundes können sich auch Geld leihen (darf auch gesagt werden, falls keiner drauf kommt).

**Mindestens eine Forschung muss verkauft werden – im Notfall den Preis verhandeln!**

**Achtung:** Die Staaten haben **1 Minute Zeit** zu entscheiden, ob sie in Forschung investieren wollen, das heißt die Bohnen zu bezahlen!

*Der Moderator kann den Preis senken, damit bei 6 bis 8 Staatenverbänden wenigstens 2 in Forschung investieren. Wer in dieser Runde investiert, bekommt mehr Informationen. Nur in dieser Runde wird die gesamte Forschungsinformation verkauft (beide Informationen können auch als „Werbung“ benutzt werden).*

Kurze Zusammenfassung der Situation durch den Moderator.

Die Staaten bekommen Zeit sich zu besprechen, eine Taktik zu überlegen,

Produktionssteigerung zu kaufen und Gelegenheit in die Kasse für vorbeugenden Überflutungsschutz einzuzahlen.

**Das dritte Zeitalter beginnt, Mitte des 20. Jahrhunderts, das Ankurbeln der Wirtschaft ist oberstes Ziel aller Länder:**

Das dritte Zeitalter wird gespielt.

**Nach dem 3. Zeitalter:**

Assistenten schauen, ob Zerstörungen durch Überflutung ausgeglichen werden müssen und zeigen das durch Handzeichen an.

**Hat es bisher keine Steine gegeben oder sind zu viele Staaten reich, kostet das Ausgleichen jetzt schon 8 Bohnen!** Das sofortige Ausgleichen von Zerstörungen kostet 6 Bohnen. Alte Zerstörungen zu beheben kostet jetzt 8 Bohnen.

Überflutungsschutz-Abnutzung und Ausgleichszahlungen einkassieren, gegebenenfalls Steine verteilen, Ruhe verschaffen und neue Optionen einführen:

Zu Beginn des 21sten Jahrhunderts:

Der steigende CO<sub>2</sub>-Gehalt bewirkt eine bemerkbare Klima-Erwärmung. Die Staaten müssen daher einen 6seitigen Würfel durch einen 8seitigen ersetzen. Damit steigt die Wahrscheinlichkeit pro Würfel eine 6 oder höher zu würfeln, also die Wahrscheinlichkeit eines Ernteausfalls.

Assistenten tauschen pro Staat einen 6er gegen einen 8er.

Weiterhin können Einzelstaaten in Produktionssteigerungen für 1 Bohne (bei maximal 3 Würfeln pro Staat) oder **Forschung für (Preise nach verfügbarem Vermögen variieren) 4 Bohnen** investieren.

Maximal 3 Staaten (*bei 5 oder 6 Verbänden nur 2 Staaten*) können in diese Forschung investieren!

Regel-Ergänzungen:

- Wird pro Würfel eine 6 oder höher gewürfelt, gibt es zuviel Niederschlag und damit einen Ernteausfall (ist auch schon auf dem Spielplan verzeichnet).

- Hat ein Staatenverbund am Ende des Spiels 2 Zerstörungen erlitten und nicht wenigstens eine davon ausgeglichen, verliert der Verbund und auch die ihm angehörenden Staaten.

## Regelergänzungskarte Staatenverbund 2 Zerstörungen austeilen.

- *Regelergänzung entsprechend der Anzahl an Staatenverbunden präsentieren:*

*bei 8 Staatenverbunden ist  $x = 6$  (oder  $x = 5$ ), bei 7 Staatenverbunden ist  $x = 5$ ,*

*bei 6 Staatenverbunden ist  $x = 4$ , bei 5 Staatenverbunden ist  $x = 3$ ,*

Sollten  $x$  oder mehr Staatenverbunde eine Zerstörung durch Überflutung erleiden, bricht die globale Ökonomie zusammen, es kommt zu Massenfluchten und die reichen Staaten werden überrannt. Alle Staaten haben dann verloren. Lediglich Banken und Großindustrien verdienen weiter im Hintergrund. Das heißt, dass die Banken und Großindustrien alle Gewinne erhalten. Das dürft ihr also auf gar keinen Fall zulassen.

## Eine Regelergänzungskarte pro Spielplan austeilen.

Wenn das Moderatoren-Team allmählich als potentieller Gegner mit eigenen Interessen wahrgenommen wird, ist das so gewollt.

*Informationen sacken lassen, etwas Zeit für Besprechungen einräumen, dann:*

**Forschung für 4 Bohnen** kann jetzt bei der Weltbank gekauft werden!

Kurze Zusammenfassung der Situation durch den Moderator.

Die Staaten bekommen Zeit sich zu besprechen, eine Taktik zu überlegen,

Produktionssteigerung zu kaufen und Gelegenheit in die Kasse für vorbeugenden Überflutungsschutz einzuzahlen.

## Das vierte Zeitalter beginnt, das 21. Jahrhundert beginnt:

Das vierte Zeitalter wird gespielt.

### Nach dem 4. Zeitalter:

Assistenten schauen, ob Zerstörungen durch Überflutung ausgeglichen werden müssen und zeigen das durch Handzeichen an.

Das sofortige Ausgleichen von Zerstörungen kostet jetzt 8 Bohnen. Alte Zerstörungen zu beheben kostet ebenfalls noch 8 Bohnen. Im nächsten Zeitalter wird der Ausgleich alter Zerstörungen 10 Bohnen kosten.

Überflutungsschutz-Abnutzung und Ausgleichszahlungen einkassieren, gegebenenfalls Steine verteilen, Ruhe verschaffen und neue Optionen einführen:

Wir nähern uns der zweiten Hälfte des 21sten Jahrhunderts:

Die Klima-Erwärmung schreitet zügig voran und die Klimawandel-Würfel werden gleich durch noch höher-seitige Würfel ausgetauscht werden. Rote Klimawandelsäcke zeigen

Mehrere Humanitäre Organisationen haben zusammen Forschung betrieben, um armen Staatenverbänden mit Informationen zum Klimawandel und zum potentiellen Einsatz von SRM zu versorgen.

Die Forschung der Humanitären Organisationen wird an alle Staatenverbände ausgeteilt, die bisher keine Forschungsblätter haben.

Es ist allgemein anerkannt, dass die Industrienationen Hauptverursacher für den rapiden Klimawandel sind. Arme Staatenverbände sind davon am stärksten betroffen und sehen unter diesen Bedingungen kaum noch eine Chance ihre Bevölkerung in Zukunft sicher ernähren zu können. Es muss daher dringend etwas unternommen werden. Um möglichst effizient auf den bevorstehenden Klimawandel zu reagieren, werden 2 Optionen angeboten:

1. Es kann eine Weltkasse für Anpassungsmaßnahmen eingerichtet werden. Verwaltung, Einsatzart und Verteilung des Geldes bestimmen die teilnehmenden Staaten selber. Feste Rahmenbedingungen sind:
  - Die Teilnahme ist für Staaten bzw. Verbände freiwillig
  - Einmal beigetreten, darf der Staat nicht mehr aussteigen
  - Die Hälfte des Vermögens eines jeden teilnehmenden Staates muss als Aufnahmegebühr eingesetzt werden. Für die weiteren Zeitalter muss die Hälfte der frisch erwirtschafteten Gewinne nach den 3 Würfelrunden eingezahlt werden.

Würfelbecher beschriftet mit „Weltkasse“ und „Ausweis“ mit „Teilnehmer an der Weltkasse für Anpassungsmaßnahmen“ präsentieren.

2. oder parallele Option:  
Einsatz von SRM  
Ein Staatenverbund kann SRM einsetzen, wenn mindestens ein Staat zuvor in Forschung investiert hat. (*Moderator schaut, wie viel Geld die Staaten jeweils haben und passt die Preise so an, dass mindestens 2 Staatenverbände SRM einsetzen können!*). Der Einsatz kostet **8 Bohnen**, maximal **3 Staatenverbände** können SRM einsetzen.

## Debatte:

Die Staatenverbände haben Zeit eine gemeinsame Debatte über den Einsatz der beiden Optionen zu führen. Es sollte möglichst zu einer **globalen Übereinkunft** kommen. Bedenkt die möglichen Auswirkungen des zunehmenden Klimawandels und die Regelergänzungen! Ihr habt wenige Minuten Zeit.

Nach der Debatte fragen wir beide Optionen ab.

*Kommt keine Diskussion zustande, können die Staatenverbände je einen Vertreter in die Mitte schicken.*

Moderations-Team zieht sich zurück und bereitet SRM-Einsatz vor. *Bei Bedarf (wenn sich zu viele Verlierer abzeichnen, die alle nicht mehr agieren können) können 20er aus dem Klimawandelbeutel entfernt oder durch zusätzliche 12er ersetzt werden.*

Nach der Diskussion wird für alle erklärt:

## Die Optionen werden jetzt angeboten

### 1. SRM:

Jetzt soll für jeden Staaten-Verbund, der SRM einsetzen will, ein Repräsentant nach vorne kommen.

*Falls keiner kommt folgendes vorlesen oder sobald 2 oder 3 Staaten SRM nach vorne gekommen sind und kaufen wollen:*

Staatenverbände, die SRM einsetzen, erhalten aus ihrem Klimawandelbeutel per Zufall Würfel. Die erhaltenen Klimawandelwürfel werden auf die Klimawandelbeutel der übrigen Verbände verteilt, die SRM nicht einsetzen bzw. noch nicht eingesetzt haben.

Aus dem SRM-Beutel bekommen sie nun ebenfalls per Zufall Würfel, die dann in den eigenen Klimawandelbeutel gesteckt werden.

Der erste Staatenverbund tauscht jeweils 3 Würfel aus, der zweite zwei und der dritte einen Würfel.

Austausch der Klimawandel-Würfel durch SRM-Würfel. Assistenten nehmen den Austausch vor, indem sie die Würfel einzeln ausschütten.

- erster SRM-Einsatz darf 3 Würfel austauschen und schlechte beliebig verteilen,
- zweiter SRM-Einsatz darf 2 Würfel austauschen und beliebig nach unten verteilen (nicht zum ersten!!)
- dritter SRM-Einsatz darf 1 Würfel austauschen und nach unten verteilen.

Jeder Staat muss jetzt seinen 8er gegen einen neuen Klimawandelwürfel austauschen.

Assistenten nehmen den Austausch vor, indem sie die einzelnen Würfel ausschütten!

### 2. Wer möchte sich an der Weltkasse beteiligen?

Die Teilnehmer bestimmen einen Kassenwart, der mit Hilfe der Assistenten die Bohnen einsammelt und Mitgliedsausweise verteilt.

*Es besteht auch die Möglichkeit, den CO<sub>2</sub>-Ausstoß zu verringern, indem man auf **einen 6er Würfel** verzichtet. Mehr Verzicht ist pro Staat nicht möglich – die Menschen wollen ja ernährt werden.*

*Falls der Vorschlag nicht von den Spielern kommt, wird er auch nicht vorgeschlagen – schließlich profitieren wir Banken und Großindustrien von der Wirtschaft!*

*Eine weitere CO<sub>2</sub>-Minderungs-Maßnahme (Mitigation) wäre nur einmal zu würfeln, aber auch das wird nicht verraten!*



**Kurze Zusammenfassung der Situation durch den Moderator.**

Die Staaten bekommen Zeit sich zu besprechen, sich eine Taktik zu überlegen, Produktionssteigerung zu kaufen und Gelegenheit in die Kasse für vorbeugenden Überflutungsschutz einzuzahlen. Die Gelder der Weltkasse können jetzt auch eingesetzt werden.

---

**Das fünfte Zeitalter beginnt, die 2. Hälfte des 21. Jahrhunderts bricht an, wir sind in der nahen Zukunft:**

Das fünfte Zeitalter wird gespielt.

**Nach dem 5. Zeitalter:**

Assistenten schauen, ob Zerstörungen durch Überflutung ausgeglichen werden müssen und zeigen das durch Handzeichen an.

Das sofortige Ausgleichen von Zerstörungen kostet (*evtl. 10 Bohnen, falls bisher nur 1 bis 2 Zerstörungen*) 8 Bohnen. Alte Zerstörungen zu beheben kostet 10 Bohnen. Die Weltkasse kann auch hier benutzt werden.

Überflutungsschutz-Abnutzung und Ausgleichszahlungen einkassieren, gegebenenfalls Steine verteilen, Ruhe verschaffen und neue Optionen einführen:

*Die Spielleitung kann sich jetzt mit den Assistenten beraten, ob noch eine oder sogar zwei Runden gespielt werden sollen:*

- *ist die Lage für die Staaten aussichtslos, kann abgebrochen werden und die Siegerermittlung (siehe Spielende) stattfinden*
- *geht es der Hälfte der Verbände halbwegs gut, wird mindestens noch eine Runde gespielt*

Es besteht weiterhin die Möglichkeit, den CO<sub>2</sub>-Ausstoß zu verringern, indem man auf **einen (weiteren) 6er Würfel** verzichtet. Mehr Verzicht ist pro Staat nicht möglich.

Wir sind am Ende des 21sten Jahrhunderts angelangt:

Jetzt werden wir hoffentlich sehen ob eure Entscheidungen und Maßnahmen wirken.

**Kurze Zusammenfassung der Situation durch den Moderator.**

Die Staaten bekommen Zeit sich zu besprechen, eine Taktik zu überlegen, Produktionssteigerung zu kaufen und Gelegenheit in die Kasse für vorbeugenden Überflutungsschutz einzuzahlen. Auch die Weltkasse kann hier zum Einsatz kommen.

---

**Das sechste Zeitalter beginnt, die Weltsituation am Ende des 21. Jahrhunderts:**

Das sechste Zeitalter wird gespielt.

**Nach dem 6. Zeitalter:**

Assistenten schauen, ob Zerstörungen durch Überflutung ausgeglichen werden müssen und zeigen das durch Handzeichen an.

Das sofortige Ausgleichen von Zerstörungen kostet 10 Bohnen. Alte Zerstörungen zu beheben kostet 12 Bohnen. Kann die Weltkasse noch etwas beitragen?

Überflutungsschutz-Abnutzung und Ausgleichszahlungen einkassieren, gegebenenfalls Steine verteilen, gegebenenfalls Steine verteilen, Ruhe verschaffen:

*Sollte es zu vielen Staaten sehr gut gehen, kann noch ein weiteres Zeitalter gespielt werden, um zu sehen, ob die Entscheidungen langfristig funktionieren.*

### Spielende:

Das wäre eure Endsituation in dem Zukunftsszenario das ihr selber gestaltet habt.

- Bitte die reichsten Staaten in jedem Staatenverbund aufstehen: **Ermitteln des reichsten Einzelstaates.**
- Bitte die ärmsten Staaten in jedem Staatenverbund aufstehen. **Ermitteln des reichsten aller ärmsten Einzelstaaten.**
- Außerdem haben alle Staatenverbunde gewonnen, die gerade keine Zerstörung durch Überflutung erleiden.

Moderatoren-Team kann jetzt eine Diskussion anfangen und sich mit in die Diskussionsrunde setzen.

### Diskussion:

#### Punkte um die Diskussion zu lenken:

- Wie realitätsnah findet ihr das Spiel?
- Wie haben sich die einzelnen globalen Player gefühlt in ihrer Rolle?
- Glaubt ihr, dass ihr gerechte, für das globale Wohlergehen sinnvolle Entscheidungen getroffen habt?
  - Wie hätte eine Zukunft bei dem aktuellen Spielstand ausgesehen?
- **Ihr habt euch vor dem Spiel schon eine Meinung zu CE gebildet. Habt ihr euch bei den Entscheidungen im Spiel an diese Meinung gehalten? Falls nicht, weshalb?**
- Hättet ihr ein oder zwei der Spielziele auch anders erreichen können?
  - Falls ja, wieso habt ihr dann nicht den Weg eingeschlagen?
- Wenn ihr das Spiel auf unsere aktuelle Welt-Situation überträgt, was wäre eurer Meinung nach, die beste Vorgehensweise und was hätte sie für Folgen?