



Apfel komplott

eine Wirtschafts-Kollaboration

Spielregeln

Material

1 Spielbrett
1 Spielzugabfolge
1 Drehscheibe

19 Produktionskarten kurzfristig
27 Produktionskarten langfristig
36 Ereigniskarten

6x 20-Geld-Stücke
8x 10-Geld-Stücke
16x 5-Geld-Stücke
20x 1-Geld-Stücke

45 Bäume
70 Äpfel
22 Kisten
1 Hut
1 Huhn
3 goldene Äpfel

Spielprinzip

Die Spielenden bauen **mit einem Startkapital kooperativ eine Apfelplantage** auf. Dabei müssen drei Bereiche gleichzeitig geplant und ausgebaut werden: Die Plantage selbst, auf der die Äpfel produziert werden, die Lieferkette, die dazu dient, das produzierte von der Plantage zu den Vermarktungsstellen zu bekommen, und die Vermarktungsstellen selbst, bei denen die Kunden die Äpfel abnehmen können.

Ziel des Spieles ist es, gemeinsam eine resiliente Apfelplantage aufzubauen. Dabei geht es nicht nur, aber auch, darum ökonomischen Gewinn zu erwirtschaften. Bewertet wird die Tragfähigkeit der Plantage auch auf Basis von umweltlichen und gesundheitlichen Auswirkungen. Umwelt- und gesundheitsfreundlicher Aufbau der Plantage erfordert am Anfang ggfs. eine höhere Investition, ist aber gut für Umwelt und Gesundheit.

Die **Bewertung in den Dimensionen Umwelt, Gesundheit und Wirtschaft** ist entscheidend; fällt eines der Kriterien unter einen bestimmten Wert (-3), ist das ganze Spiel verloren – die Plantage ist entweder bankrott oder ein so großes Risiko für Umwelt oder Gesundheit, dass sie geschlossen wird. Gewonnen hat die Gruppe, wenn die Plantage Gewinn abwirft und Umwelt geschont und Gesundheit gefördert werden (höchstmögliche Punktzahl 10, in allen Dimensionen). Es kommt also auf die Balance an.

Klingt einfach?

Beeinflusst wird die Produktion dabei nicht nur durch die Entscheidungen des Apfelkomplotteams, sondern auch durch vielerlei **Ereignisse**, die die Produktionsentscheidung beeinflussen und die **das Team meistern** muss.

Die Idee hinter „Apfelkomplot“ ist, dass die Spielenden eine komplexe Wirtschaftssimulation mit mehreren Wertungskriterien meistern und gleichzeitig lernen, was hinter regenerativen Produktionssystemen und nachhaltigen Agrar- und Ernährungssystemen steckt.

Hierzu sind Materialien mit QR-Codes versehen, die zu weiterführenden Inhalten verlinken. Wer sich also immer schon mal gefragt hat, was hinter einer biologisch wertvollen Erzeugung von Nahrungsmitteln steckt, wird hier auf seine Kosten kommen.

Ablauf des Spiels

Ziel des Spieles ist es gemeinsam eine resiliente Apfelplantage aufzubauen. Dabei geht es darum die Plantage auf Basis von wirtschaftlichen, umweltlichen und gesundheitlichen Auswirkungen zu bewerten. Dabei endet das Spiel nach 15 Runden. Der Erfolg der Spielenden wird über die Wertungstafel entschieden, die in die drei Dimensionen Umwelt, Gesundheit und Wirtschaft unterteilt ist. Sinkt eine der Wertungskategorien auf der Tafel auf -3 Punkten, haben die Spielenden das Ziel nicht erreicht und das Spiel ist unabhängig von der Rundenzahl beendet.

Vor dem Spiel

Die Gruppe entscheidet sich für eine*n Startspieler*in. Diese*r erhält den Start-Marker („Hut“). Der Startmarker wird in jeder Runde im Uhrzeigersinn weitergereicht, so dass jeder einmal an die Reihe kommt, verantwortlich für die ‚letzte‘ Entscheidung der Runde zu sein. Kann die Gruppe im Spiel an einer Stelle keine gemeinschaftliche Entscheidung treffen, entscheidet der jeweilige Entscheidungsträger („Hutträger“) der Runde.

Die Gruppe entscheidet sich zu Beginn zunächst für eine Bio- oder eine konventionelle Plantage. Die Entscheidung beeinflusst den Entscheidungsraum innerhalb der Produktion z.B. durch Einschränkungen oder auch Förderungen in dem ein oder anderen Bereich. Im Laufe des Spieles kann die Entscheidung geändert werden, der Betrieb, die Apfelplantage, kann also auch während des Spiels „umgestellt“ werden.

Aufbau

Das Spiel besteht aus einer Spielfläche für die Apfelplantage in Form einer Drehscheibe, einem Spielbrett mit Flächen für den Fuhrpark der Logistikkette, die Verkaufsstellen sowie Flächen für das Management der Karten und den Rundenfortschritt.

Die Drehscheibe der Apfelplantage ist das Kernstück des Spiels. Sie ist in 6 Felder unterteilt von denen die Felder 1 und 2 Anzuchtfelder sind, auf denen die Bäume noch jung sind und keinen Ertrag abwerfen. Erst wenn die Bäume durch Drehen der Scheibe das Feld 3 erreichen, können Äpfel geerntet werden. Jeder Baum wirft pro Runde symbolisch „einen Apfel“ ab. Pro Feld der Plantage können im Normalfall bis zu fünf Bäume gepflanzt werden. Durch Karten kann im Spiel die Kapazität der einzelnen Felder erweitert oder verringert werden. Niemals ist eine Kapazität von mehr als acht oder weniger als drei Bäumen zu erreichen.

Neben dem Spielbereich gibt es mehrere Kartenstapel: 1) Ereigniskarten, die das Spiel zufällig als äußere Ereignisse beeinflussen sowie 2) Produktionskarten, die von den Spielern gekauft werden können, um die Plantage auszubauen. Diese sind noch einmal unterteilt: es gibt kurzfristige (z.B. einmalig oder kurzfristig wirksam Eingriffe oder Ausrüstung) sowie langfristige (langfristige Produktionsstrategien mit dauerhaften Auswirkungen) Produktionskarten.

Jeweils fünf dieser Karten liegen offen aus und bestimmen die aktuellen Handlungsmöglichkeiten und damit die Bewertung der Spielrunde. Kaufen die Spielenden Karten, werden diese nach dem jeweiligen Spielzug ersetzt. Ob und welche Karten ersetzt werden, entscheidet das Team.

Die Preistafel für Bäume, Lieferfahrzeuge und Verkaufsstände werden bereitgelegt.

Die Wertung wird auf einem Wertungsstrahl festgehalten und von Runde zu Runde. Die drei Figuren („drei goldene Äpfel“ auf der Wertungstafel starten bei 0.

Auf der Spielfläche zur Runden- und Kartendokumentation wird eine Spielfigur auf „Start“ („Huhn“) gestellt.

Spielstart

Die Startrunde beginnt, indem die Spielenden die Plantage durch Drehen der Plantagenscheibe altern lassen und im Anschluss erste Produktionskarten kaufen. Im Verlauf werden Ereigniskarten gezogen, eingesetzt und ggfs. Äpfel verkauft, aber dies betritt erst spätere Runden. Zuletzt wird eine Wertung vorgenommen. Danach und grundsätzlich läuft das Spiel gemäß den unten beschriebenen Spielzügen.

Die Spielrunde

Das Spiel ist in Runden unterteilt. Jede Runde besteht aus 10 Spielzügen:

1. Rundenmarker vorziehen

Zu Beginn einer neuen Runde wird der Rundenmarker ein Feld vorgezogen. Das Spiel dauert maximal 15 Runden.

2. Ereigniskarte aufdecken und abhandeln, ggf. „kommende Ereignisse“-Karte aus der letzten Runde abhandeln (Dies geschieht nicht in der Startrunde!)

Nach dem Vorrücken des Spielzugsmarkers wird eine Ereigniskarte gezogen. Diese kann entweder „sofort“ oder „verzögert“ wirken oder kombiniert „sofort und verzögert“. „Sofort“-Effekte werden bereits in der laufenden Runde direkt abgehandelt. Hat die Ereigniskarte den „verzögert“-Effekt, wird sie auf das Feld „kommende Ereignisse“ auf dem Kartenbrett gelegt und wird in Schritt 2 der folgenden Runde abgehandelt. Karten mit kombiniertem Effekt wirken in der laufenden und der kommenden Runde.

Durch die „verzögert“ wirkenden Karten kann es sein, dass in einer Runde sowohl ein „sofort“-Effekt sowie ein „verzögert“-Effekt wirken; manchmal hat man also zwei, weil die sofort und verzögert wirkenden Karten parallel wirksam werden, in anderen Runden gar keine Wirkung durch Ereigniskarten.

Ereigniskarten, die ihre Wirkung nach Runde 15 entfalten würden, verfallen.

3. Nachziehen von Produktionskarten, wenn nötig

Produktionskarten werden in diesem Schritt ersetzt, sofern sie in der letzten Runde verbraucht wurden. Es wird immer auf fünf Kartenaufgestockt.

Die nun folgenden Schritte 4-8 sind die sogenannte „Plantagenphase“ in der die Spieler sich unmittelbar mit der Plantage und der Lieferkette befassen.

4. Äpfel in den Verkaufsstellen zum Verkauf anbieten (1 Geld /1 Apfel)

Äpfel, sofern welche in diesem Schritt im Bereich der Verkaufsstände liegen, werden verkauft. Das bedeutet, sie werden vom Spielfeld entfernt und die Spieler erhalten 1 Geld für jeden Apfel. Anm.: Dieser Schritt kann frühestens in Runde 5 ausgeführt werden, da vorher keine Äpfel im Verkauf sein können.

5. Äpfel aus der Lieferkette an Verkaufsstellen ausliefern (Tauschwert: 1 Apfel: 1 Geld)

In der Lieferkette befindliche Äpfel, sofern vorhanden, werden in diesem Schritt an die Verkaufsstellen ausgeliefert. Überschreitet die Zahl der transportierten Äpfel die Kapazität der Verkaufsstellen, werden die überschüssigen Äpfel (sofern nicht Ereigniskarten etwas anderes erlauben) an die Seite des Spielfeldes gelegt und können zu einem späteren Zeitpunkt eingesetzt werden.

Anmerkung: Dieser Schritt kann frühestens in Runde 4 ausgeführt werden, da vorher keine Äpfel in der Lieferkette sein können.

6. Äpfel in der Plantage ernten und an die Lieferkette geben

Für jeden Baum in den erntereifen Feldern der Plantage wird ein Apfel gepflückt und in die Lieferkette übergeben. Sind Äpfel übrig, da die Transportkapazität nicht ausreicht, werden diese analog zu Schritt 5 aus dem Spiel entfernt und an die Seite gelegt.

Anmerkung: Dieser Schritt kann frühestens in Runde 3 durchgeführt werden, da selbst vorgezogene Apfelbäume erst in Runde 3 erntereif sind.

7. Plantage altern (Drehscheibe drehen)

Als Ausdruck verstreichender Zeit wird die Drehscheibe der Plantage ein Feld weitergedreht. Dadurch kommen neue Bäume in ein Alter, in dem sie Ertrag abwerfen, andere erreichen das Ende ihres Lebenszyklus: Bäume, die durch die Drehung auf das Feld 1 kommen würden, werden nun entfernt.

8. Zwischenwertung (Erfolgt erst ab Runde 3!)

An dieser Stelle erfolgt eine Zwischenwertung der Plantagenphase. Überproduktion ist wirtschaftlich nicht sinnvoll, da viel verworfen werden muss, ebenso wenig ist es sinnvoll, einen großen Überschuss an Verkaufsstellen und Transportmitteln zu haben, da diese dann leer stehen. Entsprechend wird die Wirtschaft außer über Karten wie folgt gewertet:

- i. Für je 3 verworfene Äpfel insgesamt: 1 (bei vier oder fünf verworfenen Äpfeln bleibt es bei 1. Ein bisschen Schwund darf ja sein)
- ii. Für jedes komplett leere Transportmittel oder jede komplett leere Verkaufsstelle: -1
- iii. Bei kompletter Auslastung von Lieferkette und Verkaufsstellen, also wenn exakt alle Plätze in den Transportmitteln und den Verkaufsständen belegt sind: +1

Die nun folgenden Schritte 9 und 10 sind die Investitionsphase, in der die Spieler die Plantage strategisch erweitern und einen bestimmten Kurs festlegen.

9. Investieren (Produktionskarten, Bäume, Transportmittel, Verkaufsstellen)

In kooperativer Entscheidung können die Spielenden nun ihre Plantage ausbauen. Können die Spielenden sich nicht einigen entscheidet der*die Startspieler*in. Hierbei gilt es, ein gutes Gleichgewicht zwischen zu erwartendem Ertrag, Transportkapazität und Verkaufsmöglichkeiten zu finden, da sich Überschuss auf der einen, wie der anderen Seite in der Wertung niederschlägt. Entsprechend können neue Transportmittel, Verkaufseinheiten oder Bäume gekauft werden.

Bäume können als Setzlinge oder vorgezogen erworben werden. Setzlinge starten auf Feld 1 der Plantage, vorgezogene Bäume auf Feld 2. Entsprechend kommen sie früher in ein Alter, in dem sie Ertrag abwerfen. Sind auf Feld 2 bereits Bäume (die Setzlinge aus der vorigen Runde) können vorgezogene Bäume dazu gepflanzt werden, wenn dies gewünscht ist.

Transportmittel und Verkaufsstände können nach Belieben erworben werden. Beide haben jeweils eine Kapazität von 3. Im Spiel sind kleine Obstkisten enthalten, in die jeweils 3 Äpfel passen. Sie stellen sowohl die Transportmittel als auch die Verkaufsstände dar, deren Anzahl durch einen Marker gekennzeichnet wird.

(Beispiel: hat man 5 Transporteinheiten erworben, liegt der Marker „5“ in dem Feld für Transporteinheiten. Außerdem stehen 5 Kisten dort, die mit Äpfeln aus der Plantage gefüllt werden können. Wenn die Zeit kommt, die Äpfel in die Verkaufsstellen zu verschieben, können einfach die gefüllten Kisten in das Feld für den Verkauf transferiert werden – natürlich nur so viele, wie im Verkauf an Kapazität, ebenfalls durch einen Marker gekennzeichnet, zur Verfügung steht. Haben die Spielenden nur „4“ Verkaufsstände können nur 4 Kisten dorthin transferiert werden. Sollten in dem 5. Transportmittel noch Äpfel sein, verfallen diese.)

Da die Kisten in den Verkaufsstellen als erstes geleert werden, können sie beim Transfer vom Transport in den Verkauf einfach gegen die vollen Transportkisten getauscht werden. Es wird immer erst eine Kiste komplett gefüllt, bevor eine andere angefangen wird. Damit ist leichter zu erkennen, wie viel Kapazität nicht benötigt wird, was wichtig für die Wertung ist.

10. Wertung der Karten

In jeder Runde erfolgt die Wertung gemäß den erworbenen Produktionskarten bzw. den andauernden Effekten von bereits ausliegenden Strategiekarten.

Die Aspekte Gesundheit und Umwelt werden ausschließlich über die Produktionskarten beeinflusst, die Wirtschaft auch über die Plantagenphase (siehe Schritt 8).