

Ursprung des Spiels und Danksagung

Erfinder der Idee Joytopia (www.joytopia.net) und der Idee GRADIDO (www.gradido.net) sind Bernd Hückstädt und Margret Baier. Es gibt weitere Gradido Spiele, z.B. eine Wirtschaftsraum Simulation, die am Computer gespielt wird, es soll auch ein professionelles Brettspiel entstehen.

Als Grundlage für dieses Spiel wurde verwendet: Der Wirtschaftsraum „Joytopia“ Der im Wirtschaftsraum-Spielentwicklungsprojekt "Kröten, Blüten, Cybercash - wir spielen Wirtschaft" des Unterguggenberger Institutes Wörgl in Kooperation mit der Bundeshandelsakademie Wörgl in Zusammenarbeit mit Bernd Hückstädt erarbeitet wurde. Schüler entwickelten 2006 unter der Leitung von Nevio DaJerof und Veronica Spielbichler 4 verschiedene Wirtschaftsräume (Marktwirtschaft, Tauschkreis, Wörgler Freigeld und Joytopia).

In der vorliegenden Spielversion wurde das bisherige Regelwerk "Joytopia" ersetzt durch das weiterentwickelte Regelwerk "Gradido - natürliche Ökonomie des Lebens", um dieses erlebbar zu machen. Die anderen drei Wirtschaftsräume (Marktwirtschaft, Tauschring, Wörgler Freigeld) können ergänzend zu diesem gespielt werden.

Unter <http://www.unterguggenberger.org/page.php?id=160> sind die Spiele kostenfrei zu beziehen (hier noch mit Joytopia als einem der Wirtschaftsräume).

Die Nutzungsbedingungen unterliegen den COMMON CREATIVES (Vorgaben: Namensnennung des Urhebers (Gradido Akademie, Unterguggenberger Institut), ausschließlich NichtKommerzielle Nutzung, Keine Bearbeitung, siehe auch pdf Datei im zip Ordner).

Projektbeteiligte WIRTSCHAFTSRAUMSPIELE "Kröten, Blüten, Cybercash - wir spielen Wirtschaft" im Vorfeld des Freigeldjahres Wörgl 2007:

Initiator & Projektleiter: Nevio DaJerof im Namen des Unterguggenberger Instituts

Projektbetreuerin: Mag. Silvia Hormayr (HAK Wörgl)

Aktive Projektteilnehmer/Umsetzer: Andreas Thaler, Stefan Steindl und weitere Schülerprojekt-Teilnehmer

Für die jeweiligen Wirtschaftsräume einbezogene Experten:

- Thomas Fuchs als pensionierter Geschäftsbankleiter (Wirtschaftsraum "Marktwirtschaft")
- Michael Graf als Tauschkreisorganisator (Wirtschaftsraum "Tauschkreis")
- Veronika Spielbichler als Expertin (Wirtschaftsraum "Wörgler Freigeld")
- Bernd Hückstädt, Margret Baier als Gründer von Joytopia (Wirtschaftsraum "Joytopia")

Quellseiten, Zugriff am 28. März 2013

<http://www.unterguggenberger.org/page.php?id=159>

<http://www.unterguggenberger.org/page.php?id=35>

Die Einarbeitung des Regelwerks GRADIDO erfolgte 2013 von Teresa Karayel. 2006 hat sie den Wirtschaftsraum „Joytopia“ auf dem Regiogeldkongress in Weimar zum ersten Mal erlebt, seitdem begleitet sie die Idee einer Abwandlung. In mehreren Spieldurchläufen wurde die Abwandlung ausprobiert und in der vorliegenden Form mehrfach gespielt. Kontaktadresse für Rückmeldungen oder Fragen ich@teresa-karayel.de.

Folgende Punkte wurden geändert:

- Das Bargeld wurde weggelassen, Umstellung auf ein bargeldloses Spiel
- Die Investitionsliste wurde überarbeitet, mit langfristigen Investitionsprojekten angefüllt
- Aus dem ehemaligen Spielfeld wurden weiße Ereigniskarten
- Die STEUER bezogenen Karten wurden herausgenommen, da nicht notwendig
- Die Dreifache Geldschöpfung, mit dem Hintergedanken des dreifachen Wohl wurde eingeführt, drei mal 1000 Gradido für das Wohl des Einzelnen, der Gemeinschaft und des großen Ganzen. Somit wurden Kontenblätter für den Ausgleichs- und Umweltfonds (AUUF) eingeführt
- Überarbeitung und Anpassung der Worddateien „Verbrauchsmaterial“
- Die Personalblätter wurden teilweise überarbeitet (monatliches Einkommen dazugeschrieben, weitere Änderungen)

Ein Herzliches DANKESCHÖN gilt allen bisher an der Entwicklung beteiligten!

Spielanleitung – lang

Da es nicht ganz so einfach ist, das Spiel aus der Anleitung heraus zu spielen, besteht die Möglichkeit, erfahrene Spieler anzufragen.

Kontakt zu Spielleitern/innen vermittelt Teresa, Anfrage an ich@teresa-karayel.de

Erforderliche Spieleranzahl: 8 plus Spielleiter, (es kann jede Rolle auch mit 2-3er Teams besetzt werden), die Variante „Nichtsteuer kann mit 10 plus Spielleiter gespielt werden)

Erforderlicher Zeitrahmen: halber Tag (spätester Beginn 17 Uhr, dann braucht man aber sehr viel Disziplin in der Gruppe und kommt meist nur ins 2. Jahr)

Bis die erste Spielrunde losgeht sind erfahrungsgemäß schon 1,5 Stunden vorbei

Eine Spielrunde dauert zwischen 0,5-1 Stunde

Meist reichen 3 Jahre bis die Umdenkprozesse klar sind, es macht aber auch Spaß weitere Ideen auszuprobieren...

- Der Grundgedanke ist die Schöpfung des Geldes nach den Gesetzen der Natur (Werden und Vergehen, keine negativen Kontostände, Dreifaches Wohl), weil man geboren wird hat man das Recht Geld zu schöpfen. In Abhängigkeit der Gemeinschaftsgröße entsteht so die Geldmenge. Die Währung (Lebensgeld - LG) entsteht als Grundeinkommen (Grundversorgung). Dabei gibt es eine **Dreifache Geldschöpfung** pro Person 1000 LG Grundeinkommen, 1000 LG an die Gemeinschaft (statt Steuern) und 1000 LG für das Wohl des Großen Ganzen an den Ausgleichs- und Umweltfonds (AUUF). Die Vergänglichkeit des Geldes beträgt 50% pro Jahr. – Prinzip WERDEN und VERGEHEN
- Das Spiel verläuft bargeldlos über Girokonten, die jeder selber auf einem Kontenblatt führt.
- Spiel in fünf Runden, jede Runde stellt ein Jahr da. Rundendauer circa 30-45 Minuten.
Ziel: Mit den Regeln eines komplett anderen Finanzsystems arbeiten und diese kennen lernen. Eventuell ist es sinnvoll den [Film](#), das [Hörspiel](#) und das [Buch](#) von Bernd Hückstädt, die als kostenloser Download im Internet zu finden sind, VORHER anzuschauen, oder als Info am ENDE mitzugeben. (hier im Dokument mit Link hinterlegt).
- Der Spielleiter verwaltet die Konten für das 2. Wohl (Gemeinschaftskasse - GK), und das 3. Wohl (Ausgleichs- und Umweltfonds - AUUF) und berechnet am Ende jeder Runde die Entwertung der Guthaben, Schulden bleiben gleich (keine Verzinsung), Mindestens 1% Tilgung pro Jahr.
- Das Los bestimmt dein Schicksal: Ziehe ein Personalblatt
- Der Würfel entscheidet deinen Familienstand – ebenfalls in das Personalblatt eintragen:
Es wird zweimal gewürfelt:
 1. Wurf Partnerschaft – ungerade = single, gerade = mit Partner
 2. Wurf Kinderanzahl: ungerade = keine Kinder, gerade = Halbe Punktezah ist Kinderzahl
-> Angaben auf Personalblatt eintragen. Wer will kann im nächsten Jahr neu würfeln
- *Dieser Schritt kann auch weggelassen werden, wenn man das Spiel verkürzen will:*
Ziehe eine +Vermögenskarte und eine -Vermögenskarte. (Wenn es 10 Spieler sind, kann man auch nur eine Karte ziehen lassen, dann muss man die Karten so zusammenstellen, dass die Summe Null ergibt, wie es im Eurosystem auch ist, Schulden + Guthaben muss Null sein)
- Lebensgeld ausrechnen, Personenzahl mal 12.000 LG/Jahr, ins Personalblatt eintragen.
- Du wählst deinen Lebensstil selbst – und damit auch dessen Kosten: siehe Tabelle auf dem Personalblatt, Lebensstil unten eintragen für das erste Jahr und die Kosten auf dem Kontenblatt abziehen.
- ENGL Spalten auf Anschaffungsliste beziehen sich auf den gewählten Lebensstil, hat jemand einen einfachen Lebensstil, kann er weniger Investitionen tätigen, wie mit einem höheren –
E = einfach, N = normal, G = gut, L = Luxus
- Die gelbe Karte ist für ein eintretendes Ereignis oder eine Mussinvestition und wird jeweils zu Rundenbeginn von jedem Spieler gezogen. Nachdem ein Spieler bereits zweimal eine Mussinvestition erfüllt hat ist er von weiteren Mussinvestitionen befreit.
- Die (ehemaliges Spielfeld) sind ebenfalls als Karten zu ziehen, jeweils 1 pro Runde
- Investitionen: Freiwillige Investitionen können zusätzlich bei einem Zug vorgenommen werden. Diese werden im Investitionen/Kredite-blatt eingetragen. Manche Investitionen bringen Zusatzeinnahmen (Rendite).
Hat ein Spieler in einer Runde eine Mussinvestition zu tätigen, so hat diese vor den freiwilligen In-

vestitionen Vorrang. D.h. erst nach Erfüllung der Mussinvestition können Investitionen zusätzlich getätigt werden.

- Kreditaufnahme ist jederzeit bis zum Limit bei der Bank (Spielleiter) möglich (Kreditrahmen steht auf dem Personalblatt), eine Tilgung ist jederzeit möglich. Eine Kreditaufnahme über den Kreditrahmen ist bei Mitspielern möglich. Kreditaufnahme über das Limit ist für Gemeinschaftsprojekte in Absprache mit der Gruppe möglich. Am Rundenende gibt es eine Mindesttilgung.
- Kredit und Schenkungen bei/an Mitspieler sind jederzeit möglich.
- Teilnahme an Gemeinschaftsaktionen und öffentlichen Aufträgen: Der Spielleiter bietet dazu in jeder Runde einige öffentliche Aufträge an. Öffentliche Aufträge reduzieren den Stand der Gemeinschaftskasse, die Verteilung der Mittel wird unter den Beteiligten (z.B. Berater, Versorger, Händler, Handwerker u. Dienstleister) verhandelt.
- Auch die Gemeinschaftskasse (2. Wohl) und der AUUF (3. Wohl) wird nach Abwicklung von Gemeinschaftsaktionen entwertet.

Inhaltsprüfung

Materialien:

- **Ausdrucke in angegebener Anzahl (x1 = einmal, x2 = zweimal, ...)**
Hinweis: Ausdrucke müssen teilweise vorgeschritten und zusammengefügt werden (z.B., Karten vorschneiden, ...)
- **Ausreichend Stifte**
- **2 Würfel**
- **Ausreichend Taschenrechner**
- **Bei folgenden Spielen die Verbrauchsmaterialien neu ausdrucken**

Spielleiter / Gemeinschaftlich

- ✓ 2 Würfel
- ✓ Spielanleitung lang und kurz für Spielleiter
- ✓ **1x Personalblätter Übersichtsliste ***
- ✓ **Bewegungsliste 2. Wohl Gemeinschaftskasse und 3. Wohl AUUF ***
- ✓ Ehemaliges Spielfeld als Ereigniskarten
- ✓ Ereigniskarten (gelb) Ereignis/Pflichtanschaffung
- ✓ Karten für Gemeinschaftsaktionen und öffentliche Aufträge (blau)
- ✓ Taschenrechner
- ✓ Mussinvestitionenliste

Spieler

- ✓ Spielanleitung kurz je Spieler
- ✓ **8 Personalblätter (eins je Spieler)***
- ✓ **Kontoblatt je Spieler***
- ✓ **Investitionen/Krediteblatt je Spieler***
- ✓ Vermögensbeträge (+/-)
(je ein Plus- und ein Minusbetrag für einen Spieler)

* *Verbrauchsmaterial*

Vorbereitung vor Spielstart allgemein

- * Kurzerklärung zum Spiel an alle
- * Evtl. Teilnehmerliste ausfüllen lassen

Vorbereitung vor Spielstart je Spieler

- * Personalblatt austeilen
- * Kontoblatt austeilen
- * Investitionen/Kredite-Blatt austeilen
- * Spielanleitung kurz (Checkliste) für Spieler
- * Vermögenskärtchen + und - ausgeben
- * Investitionsliste austeilen

- * Würfeln für Partner, Kinder, Gesamtzahl Personen ausrechnen. LG ausrechnen auf Personalblatt eintragen
- * Gruppenprozess: Was geschieht mit den Schuldnern, dürfe sie weiter mitspielen, gibt jemand trotz Kreditunwürdigkeit Kredit, oder gibt es Schenkungen, wird die Schuld erlassen, oder nimmt jemand mit größerem Kreditrahmen Kredit auf um der Person zu helfen?... wichtiger Prozess!
Da es in Gradido keine negativen Kontostände gibt, müssen zuerst alle bei mindestens 0 sein, damit das Spiel starten kann.

Checkliste Rundenanfang

- * Personalblatteintragungen kontrollieren
- * Aufforderung Lebensstil-Festlegung
- * Eintragungen in Spielleiter-Übersichtsliste vornehmen (Spielernamen, Anzahl Personen im Haushalt, Ausrechnen Lebensgeld für die Gemeinschaftskasse und den AUUF)
- * Lebensgeld in Gemeinschaftskasse und AUUF Bewegungsliste verbuchen
- * Gehälter für Mediziner und Ausbilder aus Gemeinschaftskasse Bewegungsliste ausbuchen
- * 1 gelbes Kärtchen je Spieler
- * Öffentliche Aufträge anbieten (blaue Karten)
- * 1 „ehemaliges Spielfeldkärtchen“ je Spieler

Checkliste während des Spielverlaufs

- * Abwicklung Ereigniskarten gelb
- * Gemeinschaftsprojekte anbieten (blaue Karten)
- * Spielleiter führt/verwaltet, die Gemeinschaftskasse (2. Wohl), den AUUF (3. Wohl) (Einnahmen, Auszahlungen,...)
- * BANK Buchungen kann man weglassen oder noch ein Extra Kontoblatt für die BANK anlegen, ist aber sehr viel Rechnerei zusätzlich, ohne zusätzlichen Erkenntnisgewinn...

Checkliste Rundenwechsel/Spielende

- * Gemeinschaftsprojekte und öffentliche Aufträge anbieten (blaue Karten)
- * Investitionenabrechnungen vornehmen/überprüfen und ggf. ergänzen
- * Kredittilgungen abwickeln, mind. 1%
- * Saldo Kontoblatt ermitteln
- * Entwertungsberechnung (auch vom Saldo der Gemeinschaftskasse (2. Wohl) und des AUUF (3. Wohl))
- * Kontoblatteintragungen überprüfen
- * Gelbe Karten und Spielfeldkarten einsammeln u. beiseite legen

Nachbereitung zum Spielende

- * Kurzresumée zum Spiel je Spieler
(Wie fühlst Du Dich? Was war besonders auffallend?)
WICHTIG: Kurznotizen dazu machen!
- * Weiterführende Fragen auf Informationsblatt des Teilnehmers notieren lassen, ggf. selbst notieren und an Veranstalter weitergeben
- * Alle Materialien einsammeln