



Europa, Krise, Staatsbankrott. Aber keine Sorge: Hier sind Sie der Chef einer Bank...

Ein Spiel von N. H.-G. D. für 3 bis 4 Spieler – entwickelt und vorgestellt von Doppeldenk-Spiele, Artwork von J. Richers, unterstützt auf Startnext von:

Florian Eich, Familie Mennle, Karin Bierig, Volker Diekert, Michael Aepfelbach, Fachschaft Mathematik Uni Freiburg, Miriam Koenig, Reiner Wirwoll, Erich Müllbner, Andreas Rubin-Schwarz, Sibylle Schaal, Elisabeth Schott, Frank Rohe, Carsten Fronia, Dirk Ripp, Henning Wiehe, Hartmut Schneider, Klaus Beckmann, Gerhard Dochow, Heiko Maas, Philty, Frank Michael Fleischhauer, Christine Sauter, Brigitte Wedel, Jan Bethmann, R. Stöhr Allfinanz Regionaldirektion DVAG, Sound-Raster Musikproduktion & Label, Michael Nölke, Astrid Schiller, Tobias Lenhart, Robert Schwefel, Felix Grelak, Reiner Wirwoll, Doris Sprißler-Eich, Henrik Buschmann, Daniel Gottwald, Christian Gambel, Christine Dreesen, Sara Göttlicher, David Ost, Eva Maaßen und vielen mehr

Credits: Artwork Sandglass by Freepik and Artwork Money by FreeVector.com

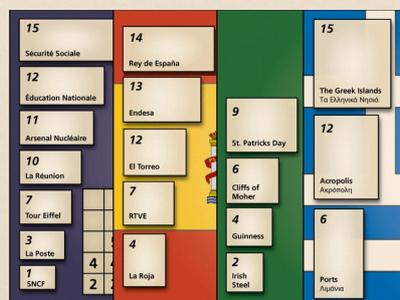
# I. Einführung

Im Folgenden erhalten Sie einen ersten Überblick über Euro Crisis. Ist dies Ihre erste Partie, empfehlen wir Ihnen, danach direkt mit dem **Spielaufbau (S. 4)** und dem **Schnelleinstieg (S. 14)** zu beginnen. Dies wird Ihnen helfen, die Grundmechanismen des Spiels zu verstehen, ohne sich in Details zu verlieren. So können Sie gleich loslegen und machen genau das, was die Banken schon immer machen: Zocken, ohne Zusammenhänge zu verstehen.

Euro Crisis geht – anders als in der realen Welt – über lediglich drei Jahre. Jedes Jahr ist dabei in vier *Quartale* aufgeteilt, in denen Sie und die anderen Bankenchefs gleichzeitig *Aktionen* auswählen und diese dann nacheinander ausführen. Zwischen den *Quartalen* geschehen *Ereignisse*, die die Situation in Europa beeinflussen. Am Ende des Jahres erhält Ihre Bank – wenn Sie alles richtig gemacht haben – Millionen von Euro als *Einkommen*.



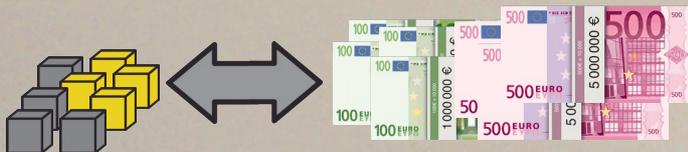
Am Schluss erhält die erfolgreichste Bank das Prädikat „Beste Euro Crisis Zockerbank“ - der Verlierer ist für die Aufräumarbeiten nach der Krise zuständig. Da der Euro am Ende natürlich wertlos ist, zählen für das *Banken-Ranking* nach dem dritten Jahr vor allem *Privatisierungen*, die Sie sich im Laufe der Krise unter den Nagel gerissen haben.



Die äußerst begehrten *Privatisierungen* werden immer dann ausgelöst, wenn eine Bank einem Staat an der Börse in *London* Milliardenpakete (*Anleihe-marker*) zu überzogenen Zinsen leiht (und so ihr *Einkommen* kräftig erhöht). Das Staatseigentum geht dabei natürlich an den Höchstbietenden. Die geforderte Währung – denn soweit vertraut Europa dem Euro dann auch wieder nicht – ist *Gold*.

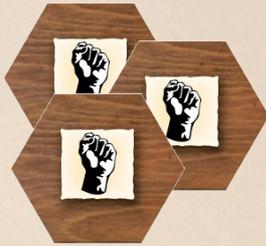
Sie als Bankenchef müssen sich also um Milliardenpakete und Gold kümmern. Für das Erste gibt es die EZB in *Frankfurt* - wer sonst verleiht Geld zu so günstigen Zinsen und ohne irgendwelche Garantien?

Und seit Öl- und Gaspreis im freien Fall sind, verkauft *Moskau* nun eben – neben Kalaschnikows und alten sowjetischen Panzern für jedermann – auch *Gold*.

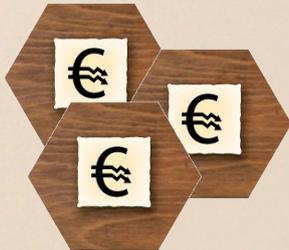


Milliardenpakete in *Frankfurt* abholen, an der Börse in *London* einsetzen, das *Einkommen* erhöhen, am Ende eines Jahres fett Geld abgreifen und mit diesem in *Moskau* *Gold* kaufen. Mit dem *Gold* dann *Privatisierungen* ersteigern und damit auch top im *Banken-Ranking* sein. Sie fragen sich, wo die Krise bleibt?

Keine Angst, die Krise kriegen Sie schon noch...



Die Publikation Ihrer Boni und andere unangenehme *Ereignisse* lassen den *Volkszorn* kochen – die *Zufriedenheit* sinkt. Erreicht diese den Tiefststand, kommt es in dem betroffenen Staat zu einem *Aufstand*. Die Regierung will das Volk mit Verstaatlichungen beruhigen. Sie schlagen dagegen vor, Polizei und Militär mit mehr *Waffen* aufzurüsten, um die Demonstranten in Schach zu halten und den Verlust Ihrer Privatisierungen zu verhindern. Dass Sie die *Waffen* günstig in *Moskau* gekauft haben, geht ja niemanden etwas an.



Auch die *Staatsverschuldung* der Länder steigt immer weiter an. Das ist solange nicht schlimm, bis es zu einem *Schuldenschnitt* kommt. Um die abgeschriebenen Milliardenpakete brauchen Sie sich dank der Rettungsschirme nicht zu sorgen. Aber natürlich ist so ein Schuldenschnitt gar nicht gut für das *Einkommen* Ihrer Bank, die bisher ja so schön an der Zinslast der Krisenstaaten verdient hat.

Zum Glück können Sie solch unangenehmen Dinge wie Schuldenschnitte auch verhindern: Laden Sie europäische Politiker zu Bungalub-Partys nach *Rom* ein und „überzeugen“ Sie diese dabei von Staatsreformen, die Ihnen genehm sind (und Ihren Konkurrenten unangenehm). Harte Sparprogramme Ihrer konservativen Freunde etwa senken die *Verschuldung* (und die *Zufriedenheit*) in einem Staat.

Und passt Ihnen eine *Regierung* nicht mehr, dann telefonieren Sie mit *Brüssel*. Dort kennt man subtile Methoden, in Mitgliedsstaaten einen Regierungswechsel auch ohne Wahl durchzusetzen.



Haben Sie Mut zum Risiko, ein gutes Gespür für die Pläne der Konkurrenz und vor allem keine Skrupel, Europa in den Ruin zu treiben, damit sie am Ende im Banken-Ranking ganz oben stehen!

## II. Das Spielmaterial

Spielregeln auf Deutsch und Englisch

4 Staatspläne (Griechenland, Irland, Spanien, Frankreich)



Faltbarer Übersichtsplan



Für jeden Staat: je 1 Ereignis Wirtschaft und Volkszorn



4 Ereignisse Schwarzmarkt



4 Verschuldungsmarker



4 Zufriedenheitssmarker



4 große Regierungsmarker



4 kleine Regierungsmarker



Spielgeld (26x1 Mio € und 30x5 Mio €)



25 Waffen



25 Gold



eine Richtungskarte



(wird nur im 3-Spieler Spiel benötigt)

10 Regierungskarten



(werden nur beim Spielaufbau benötigt)

in 4 Spielerfarben (weiß, rot, grün, blau) je:

2 Quartalsmarker



8 Privatisierungsmarker



15 Anleihemarker



1 Einkommensscheibe



1 Privatisierungspunkte (PP)-Scheibe



8 Aktionskarten



# III. Spielaufbau

Folgen Sie den blauen Post-its gegen den Uhrzeigersinn, um das Spiel aufzubauen.

a) Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält in dieser

2 Scheiben   
1 Quartalsmarker 

8 Aktionskarten



4 Anleihemarker



4 Gold und 3 Waffen



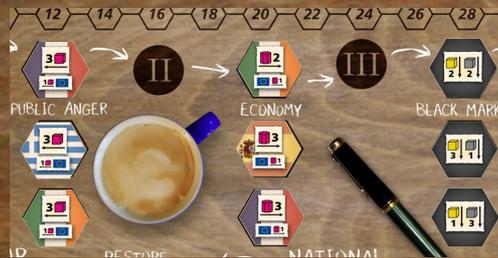
Zufällig wird ein **Initialspieler** ausgewählt. Dieser erhält 11 Mio. €. Die anderen Spieler erhalten im Uhrzeigersinn folgend je 12, 13 und 14 Mio. €.



b) 4 Staatspläne werden beliebig um den **Mittelplan** herum angeordnet.

**Spiel zu dritt:** Jeder Spieler erhält 2 Quartalsmarker. Es wird nur mit 3 anstatt 4 Staaten und den entsprechenden Ereignissen gespielt.

c) Es werden jeweils zufällig drei Ereignisse **Volkszorn**, **Wirtschaft** und **Schwarzmarkt** gezogen und offen untereinander auf die entsprechenden Felder des Mittelplans gelegt.



d) Je 1 Gold und 1 Waffe werden aus dem allgemeinen Vorrat als **Preismarker** wie gezeigt auf den **Markt** gelegt.

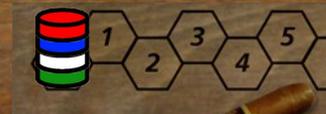
Die Ereignisse treten im Verlauf des Spiels in Kraft und verändern die Situation in Europa. Siehe Ablauf des Spiels (S. 6).

Spieler kaufen mit der Aktion **Moskau** (S. 9) Gold und Waffen. Dabei steigen die Preise. Beim Ereignis **Schwarzmarkt** fallen sie.



In diesem Bereich wird das Eigentum des Staates angezeigt. Es kann im Laufe des Spiels bei **Privatisierungen** (S. 12) mit Gold ersteigert werden.

e) Jeder Spieler legt eine **Scheibe** seiner Farbe auf das Feld „0“ der **Privatisierungspunkte (PP)-Leiste**.



Die Spieler markieren die im Laufe des Spiels durch Privatisierungen gewonnenen Punkte auf dieser Leiste.

f) Die Spieler stapeln je eine Scheibe ihrer Farbe auf dem Feld „-4“ der **Einkommensleiste**. Und zwar so, dass die Scheibe des Initialspielers obenauf liegt und die anderen im Uhrzeigersinn folgend darunter.



Rot ist hier Initialspielerin, im Uhrzeigersinn folgen Blau, Weiß und Grün.



Die 4 Anleihemarker, 4 Gold, 3 Waffen und das Geld eines jeden Spielers bilden dessen **persönlichen Vorrat**. Dieser ist, wie ausgespielte Aktionskarten für alle Spieler einsehbar. Alles andere Material, insbesondere die Privatisierungsmarker und die übrigen Anleihemarker, bildet den **allgemeinen Vorrat**.



Verwenden Sie für den **Schnelleinstieg (S. 14)**:

**Ereignisse** (1./2./3. Jahr)

Volkszorn: Frankreich/Griechenland/Irland

Wirtschaft: Irland/Spanien/Frankreich

Schwarzmarkt (Gold,Waffen): 2,2/3,1/1,3

**Parteien** (großer/kleiner Regierungsmarker):

Spanien: Konservative/Sozialisten

Frankreich: Sozialisten/Kommunisten

Irland: Liberale/Konservative

Griechenland: Kommunisten/Konservative



**Spiel zu dritt:** Legen Sie die Richtungskarte so zwischen Initialspieler und seinem linken Nachbarn, dass der Pfeil in Richtung des linken Nachbarn zeigt.

**j)** Das Spiel beginnt nun mit der **Initialrunde (S. 14)** an die sich maximal 3 **Krisenjahre (S. 6)** anschließen.

Erreicht der Zufriedenheitsmarker dieses Feld, kommt es zu einem **Aufstand (S. 13)**. Dabei können die Spieler Privatisierungen verlieren. Waffen können eingesetzt werden, um den Ausgang des Aufstandes zu beeinflussen.

**i)** Der **Zufriedenheitsmarker** kommt auf das hervorgehobene Feld der **Zufriedenheitsleiste**.



**h)** Für jeden Staat wird eine **Regierungskarte** gezogen und der **kleine** und **große Regierungsmarker** entsprechend gesetzt. Der große Regierungsmarker wird auf das äußerste, der kleine auf das mit • markierte Feld gesetzt.

Erreicht der **Verschuldungsmarker** dieses Feld, kommt es zu einem **Schuldenschnitt (S. 13)**. Dabei werden **Anleihemarker** entfernt und die Spieler verlieren **Einkommen**.

Am Ende eines jeden Jahres nimmt die **Staatsverschuldung** automatisch zu. Siehe **Ablauf des Spiels (S. 7)**.

Im Verschuldungsbereich können die Spieler mit der Aktion **London (S. 8)** Anleihemarker setzen, um ihr Einkommen zu erhöhen.

Setzen Sie nun auf jeden Staat die verschiedenen Marker, wie von g) bis i) erklärt.

**g)** Der **Verschuldungsmarker** kommt auf das hervorgehobene Feld des **Verschuldungsbereichs**.

## IV. Der Spielablauf

Nachdem das Spiel aufgebaut ist und die **Initialrunde (S. 14)** durchgeführt wurde, läuft das Spiel in maximal drei Jahren ab. Bei Spielende findet das **Banken-Ranking (S. 7)** statt und es wird festgestellt, wie gut die Spieler abgeschnitten haben.

In jedem Jahr werden die folgenden Schritte nacheinander ausgeführt.

### a) Quartalswahl (CHOOSE QUARTER)

Beginnend mit dem Spieler mit dem höchsten Einkommen (siehe auch S. 9) – und dann weiter nach absteigendem Einkommen – legt jeder Spieler seinen Quartalsmarker auf ein freies Quartalsfeld seiner Wahl.

Im entsprechenden Quartal ist der Spieler dann Startspieler.

### b) Erstes Quartal (I)

Alle Spieler wählen gleichzeitig eine Aktionskarte aus und legen diese verdeckt vor sich ab.

Der Startspieler des ersten Quartals deckt seine Aktionskarte auf und führt die zugehörige **Aktion (S. 8)** aus. Danach sind im Uhrzeigersinn die anderen Spieler an der Reihe, decken ihre Aktionskarte auf und führen dann die zugehörige Aktion aus.

Am Ende des Quartals nimmt der Startspieler seinen Quartalsmarker zurück in seinen persönlichen Vorrat. Die ausgespielten Karten bleiben offen vor den Spielern liegen und dürfen in diesem Jahr nicht mehr verwendet werden.

### c) Ereignis: Volkszorn (PUBLIC ANGER)

Das oberste Ereignis Volkszorn wird ausgeführt. In dem vom Hexagon angezeigten Staat sinkt die Zufriedenheit um 3, in allen anderen Staaten um 1.

Das Hexagon kommt dann zurück in die Spielschachtel.

Bei diesem Ereignis kann es zu **Aufständen (S. 13)** kommen. Bei mehreren Aufständen entscheidet der Spieler mit dem höchsten Einkommen über ihre Reihenfolge.

### d) Zweites Quartal (II)

Wie erstes Quartal; es beginnt aber der Startspieler des zweiten Quartals.

### e) Ereignis: Wirtschaft (ECONOMY)

Das oberste Ereignis Wirtschaft wird ausgeführt. In dem vom Hexagon angezeigten Staat nimmt die Verschuldung um 2 oder 3 zu, in allen anderen Staaten um 1.

Das Hexagon kommt dann zurück in die Spielschachtel.

Bei diesem Ereignis kann es zu **Schuldenschnitten (S. 13)** kommen. Bei mehreren Schuldenschnitten entscheidet der Spieler mit dem höchsten Einkommen über ihre Reihenfolge.

### f) Drittes Quartal (III)

Wie erstes Quartal; es beginnt aber der Startspieler des dritten Quartals.



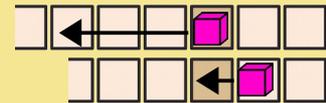
Blau möchte im dritten Quartal Startspielerin werden und legt ihren Quartalsmarker entsprechend.

**Spiel zu dritt:** Bei der Quartalswahl legt der Spieler mit dem höchsten Einkommen seinen zweiten Quartalsmarker am Ende in das letzte freie Quartal: er ist dann in zwei Quartalen Startspieler.

**Spiel zu dritt:** Statt im Uhrzeigersinn wird in jedem Quartal in Richtung des Pfeils auf der Richtungskarte gespielt.



Rot ist Startspielerin im ersten Quartal. Nachdem alle Spielerinnen eine Aktionskarte verdeckt ausgewählt haben, deckt sie ihre Karte auf und führt die entsprechende Aktion aus.

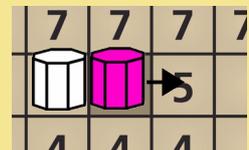


Die Zufriedenheit sinkt in Frankreich um 3, in allen anderen Staaten um 1.

**Erinnerung:** bereits ausgespielte Karten dürfen nicht mehr verwendet werden.



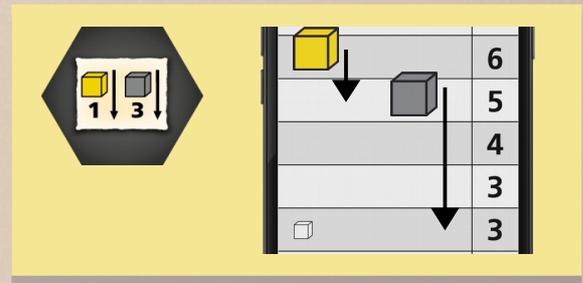
In Frankreich steigt die Verschuldung um 3, in allen anderen Staaten um 1.



### g) Ereignis: Schwarzmarkt (BLACK MARKET)

Das oberste Ereignis Schwarzmarkt wird ausgeführt. Die Preise für Gold und Waffen sinken um so viele Felder, wie auf dem Hexagon angezeigt.

Das Hexagon kommt dann zurück in die Spielschachtel.



### h) Viertes Quartal (IV)

Wie erstes Quartal; es beginnt aber der Startspieler des vierten Quartals.

### i) Einkommen (RECEIVE INCOME)

Jeder Spieler mit positivem Einkommen bekommt den Betrag seines Einkommens aus dem allgemeinen Vorrat in Mio. € ausbezahlt.

Spieler mit negativem Einkommen müssen den Betrag ihres Einkommens in Mio. € zahlen. Haben sie nicht genug Geld, geben sie alles Geld ab und senken ihr Einkommen um den Fehlbetrag.

Blau erhält 6, Weiß 4 Mio. €. Grün erhält kein Geld und Rot muss 3 Mio. € zahlen. Rot hat nur 2 Mio. € und senkt ihr Einkommen um 1.

### j) Ereignis: Neuverschuldung (NATIONAL DEBT)

In jedem Staat nimmt die Verschuldung so zu, wie rechts neben dem Verschuldungsbereich angezeigt.

Dabei kann es zu Schuldenschnitten (S. 13) kommen. Bei mehreren Schuldenschnitten entscheidet der Spieler mit dem höchsten Einkommen über ihre Reihenfolge.

In Spanien und Frankreich beträgt die Neuverschuldung 4.

### k) Regierung zurücksetzen (RESTORE GOVERNMENT)

In allen Staaten werden die Regierungsmarker wie folgt zurückgesetzt.

Der große Regierungsmarker wird auf das äußerste Feld seiner Parteileiste gesetzt. Der kleine Regierungsmarker wird auf das Feld seiner Parteileiste gesetzt, das mit • markiert ist.

Im nächsten Jahr können in jedem Staat wieder Reformen mit der Aktion Rom (S. 10) gespielt werden.

### l) Neues Jahr / Spielende (NEW YEAR / GAME END)

Die Spieler nehmen alle ihre Aktionskarten wieder auf die Hand. Alle Ereignisse werden nach oben gerückt und es beginnt ein neues Jahr mit a) Quartalswahl.

Wurden aber schon 3 Jahre gespielt oder hatte zu irgendeinem Zeitpunkt des vergangenen Jahres ein Spieler mindestens 33 Punkte durch Privatisierungen, endet das Spiel jetzt mit dem Banken-Ranking (siehe unten).

**Spiel zu dritt:** Für das neue Jahr wird die Richtungskarte so zwischen den Spieler mit dem höchsten und dem Spieler mit dem zweithöchsten Einkommen gelegt, dass der Pfeil in Richtung des Spielers mit dem zweithöchsten Einkommen zeigt.

## V. Das Banken-Ranking

Bei Spielende (siehe oben) addiert jeder Spieler

- die Punkte aller Privatisierungen
- mit der aufgerundeten Hälfte der Summe aus Einkommen, Gold und Waffen

und erhält so die Gesamtzahl von Privatisierungspunkten, die er während der Krise errungen hat.

Der Spieler mit den meisten Punkten erhält das Prädikat „Beste Euro Crisis Zockerbank“, die anderen Banken werden absteigend nach Punkten gerankt. Bei Gleichstand entscheidet das höhere Einkommen über das bessere Ranking. Der Verlierer räumt das Spiel auf.

## VI. Die Aktionen

Im Folgenden sind die fünf verschiedenen Aktionen beschrieben, die die Spieler in den Quartalen durchführen dürfen, wenn sie die entsprechende Aktionskarte ausgewählt haben. Die Spieler dürfen auf das Durchführen einer Aktion verzichten, nicht aber nur auf Teile davon.

### FRANKFURT

*Sitz der EZB. Hier können sich Banken Milliardenpakete ohne Gegenleistung oder Garantien leihen und zwar zu einem sensationell niedrigem Zins.*

Der Spieler darf sich aus dem allgemeinen Vorrat beliebig viele Anleihenmarker seiner Farbe in den persönlichen Vorrat nehmen.

Für jeden so genommenen Anleihenmarker senkt der Spieler sein Einkommen um 2.

Rot nimmt sich zwei Anleihenmarker und senkt ihr Einkommen um 4.

### LONDON

*Sitz Europas größter Börse. Fast steuerfreier Umschlagplatz für Staatsanleihen. Beste Möglichkeit für Banken, das von der EZB geliehene Geld zu einem saftigem Aufpreis weiter zu verleihen. Und das Beste daran: die Staaten sind neuerdings von der Troika dazu gezwungen, Staatseigentum zu veräußern, wenn sie Staatsanleihen ausgeben.*

Der Spieler darf beliebig viele seiner Anleihenmarker aus dem persönlichen Vorrat in den Verschuldungsbereich genau eines Staates setzen.

**Regeln** zum Setzen von Anleihenmarkern:

- In jeder Spalte des Verschuldungsbereichs darf nur ein Anleihenmarker stehen, unabhängig von seiner Farbe.
- Anleihenmarker werden nur links des Verschuldungsmarkers gesetzt.
- Anleihenmarker werden immer möglichst weit links und in die Zeile des Verschuldungsmarkers gesetzt.
- Zeigt das entsprechende Feld keine Zahl, so wird der Anleihenmarker auf das nächsthöhere bzw. nächstniedrigere Feld mit einer Zahl in derselben Spalte gesetzt.

Für jeden Anleihenmarker, den ein Spieler setzt, erhöht er sein Einkommen um die Zahl des Feldes, auf das der Anleihenmarker gesetzt wurde.

Wurde mindestens ein Anleihenmarker gesetzt, kommt es in diesem Staat zu einer **Privatisierung (S. 12)**.

Grün setzt 1 Anleihenmarker auf die Höhe des rosa Verschuldungsmarkers. Dann erhöht sie ihr Einkommen um 5.

Rot setzt zwei Anleihenmarker ein. Den Ersten auf das Feld "5", der Zweite rückt auf das Feld "7", da das Feld auf der Höhe des Verschuldungsmarkers keine Zahl zeigt. Rot erhöht ihr Einkommen dann um 12.

## Einkommen

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32		
	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-11	-12	-13	-14	-15	-16	-17	-18	-19	-20														

Die Spieler markieren ihr Einkommen auf der Einkommensleiste. Erhöhen oder senken sie ihr Einkommen, so versetzen sie die Einkommensscheibe entsprechend.

- Ist ein Feld schon besetzt, legt der Spieler seine Scheibe dort obenauf.
- Ein Spieler, dessen Scheibe über einer Scheibe eines anderen Spielers liegt, gilt als der Spieler mit dem höheren Einkommen.
- Erhöht ein Spieler sein Einkommen auf über 40, so setzt er seine Scheibe auf das Feld 40 obenauf. Er hat also ein Einkommen von 40 (und gilt als der Spieler mit dem höchsten Einkommen).
- Senkt ein Spieler sein Einkommen auf unter -20, so scheidet er sofort aus dem Spiel aus und nimmt auch nicht am **Banken-Ranking (S. 7)** teil. Seine Privatisierungs- und Anleihemarker verbleiben im Spiel, bis sie durch Aufstände oder Schuldenschnitte entfernt werden.

## MOSKAU

Von Molotow-Cockails über Kalaschnikows bis hin zu Panzern kann man hier alles kaufen, Lieferung inklusive. Neuerdings sind auch Goldbestände aus Sowjetzeiten im Angebot.

Der Spieler darf bis zu 5 Gold und / oder bis zu 5 Waffen kaufen.

Dazu bezahlt er je gekaufter Einheit den angezeigten Preis und erhält entsprechend Gold und / oder Waffen aus dem allgemeinen Vorrat.

Danach steigt der Preis von Gold um genau 1 Feld, wenn mindestens 1 Gold gekauft wurde. Ebenso steigt der Preis von Waffen um genau 1 Feld, wenn mindestens 1 Waffe gekauft wurde.

Grün kauft 1 Gold und 5 Waffen und bezahlt dafür 19 Mio. €. Danach steigen Gold- und Waffenpreis jeweils um 1 Feld.

## BRÜSSEL

„Natürlich entscheidet das Volk selbst, von wem es regiert werden will. Und nicht die Troika, oder irgendwelche Banken!“  
A. Merkel, Okt. 2014

Der Spieler darf die Regierung in einem Staat (neu) setzen.

Dazu setzt er den großen Regierungsmarker auf das äußerste Feld einer Parteileiste und den kleinen Regierungsmarker auf das mit • markierte Feld einer anderen Parteileiste.

**Einschränkung** beim Setzen der Regierungsmarker:

- Es muss auf die Parteileiste, auf der sich zuvor der große Regierungsmarker befand, der kleine oder der große Regierungsmarker gesetzt werden.

Danach sinkt die Zufriedenheit in dem Staat um 1.

Weiß möchte die Regierung eines Staates ändern. Sie setzt den großen Regierungsmarker auf das äußere Feld der Parteileiste "Kommunisten". Den kleinen Regierungsmarker muss sie nun auf die Parteileiste "Sozialisten" setzen.

Dabei sinkt die Zufriedenheit um 1. In diesem Fall kommt es sogar zu einem **Aufstand (S. 13)**.

Eine Spielerin kann mit der Aktion Brüssel die Regierungsparteien auch belassen und die Regierungsmarker auf das äußerste bzw. auf das mit • markierte Feld ihrer aktuellen Parteileisten stellen.

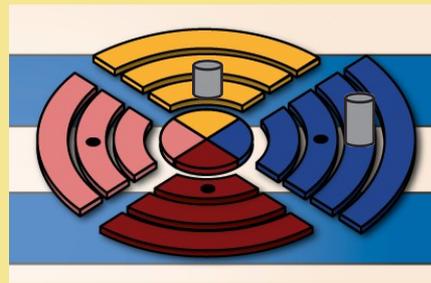
## ROM

*Bunga-Bunga, Rubygate, und auch auf seine alten Tage lässt es Berlusconi noch gerne krachen: Laden Sie Politiker jedweder Couleur zu einer seiner Swimmingpool-Parties ein, und die Politiker werden bei ihrer Rückkehr in ihr Heimatland die von Ihnen vorgeschlagene Reformen durchführen.*

Der Spieler darf nacheinander bis zu insgesamt vier Reformen – auch in verschiedenen Ländern – durchführen. Für jede **Reform**:

- zahlt der Spieler 1 Mio. €,
- wählt der Spieler in einem Staat einen kleinen oder großen Regierungsmarker, der nicht auf dem innersten Feld seiner Parteileiste steht und versetzt diesen 1 Feld nach innen,
- entscheidet der Spieler, ob es sich dabei um
  - eine „echte Reform“ handelt und der Effekt der entsprechenden Partei eintritt (siehe **Effekte der Parteien (S. 11)**)
  - oder um eine „Leerreform“ und kein Effekt eintritt.

Kommt es durch Reformen zu **Aufständen (S. 13)** und / oder zu **Schuldenschnitten (S. 13)**, so werden diese in einer vom aktiven Spieler gewählten Reihenfolge erst nach der Rom-Aktion durchgeführt.

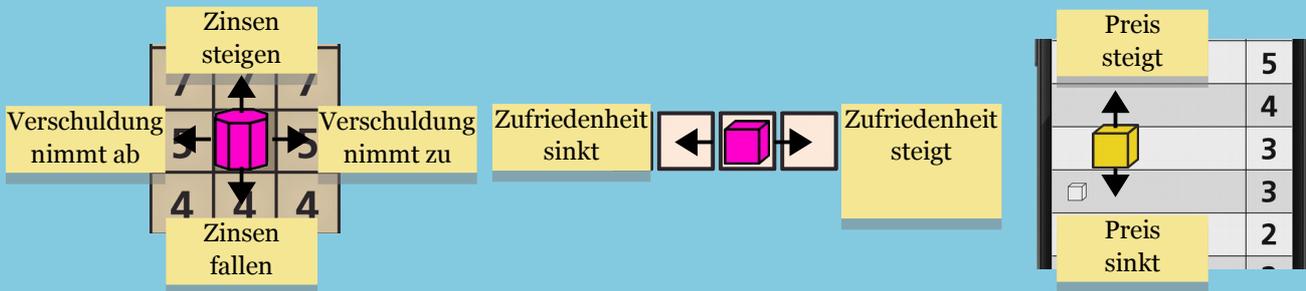


In Griechenland können mit den Konservativen noch 3, mit den Liberalen noch 1 Reform gespielt werden.

Wie im echten Leben können Reformen ohne Effekt durchgeführt werden. Bei Euro Crisis können die Spielerinnen verhindern, dass andere Spielerinnen unliebsame „echte Reformen“ durchführen, indem sie ihnen mit „Leerreformen“ zuworkommen.

## Bewegung von Markern

Ändern sich Verschuldung, Zinsen, Zufriedenheit oder Preise um eine Zahl, wird der entsprechende Marker wie gezeigt um die jeweilige Anzahl Felder bewegt.

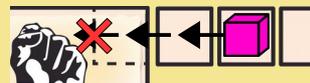


Weiterhin gilt, dass Marker nie über das Ende einer Leiste oder eines Bereiches bewegt werden. Ereignisse oder Aktionen, die diese Bewegung verursachen, werden trotzdem ausgeführt.

### Ausnahmen:

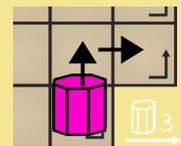
- Kann der Verschuldungsmarker nicht weiter nach rechts bewegt werden, wird er stattdessen nach oben bewegt.
- Der Verschuldungsmarker wird nie in eine Spalte im Verschuldungsbereich bewegt, in der sich schon ein Anleihemarker befindet.

**Wichtig:** Die Felder ohne Zahlen gehören ebenfalls zum Verschuldungsbereich.



Durch ein Ereignis Volkszorn sinkt die Zufriedenheit um 3. Der Zufriedenheitsmarker wird nur um 2 Felder nach links bewegt.

Die Verschuldung nimmt um 2 zu. Der Verschuldungsmarker wird erst nach oben, dann wieder nach rechts verschoben.



Die Verschuldung nimmt um 1 ab. Der Verschuldungsmarker wird aber nicht bewegt.

## VII. Die Effekte der Parteien

Im Folgenden sind die Effekte der verschiedenen Parteien beschrieben.

In dem Staat, in dem eine „echte Reform“ mit einer Partei durchgeführt wurde (d.h. ein Regierungsmarker wurde auf dieser Parteileiste ein Feld nach innen bewegt und der Spieler hat sich für eine „echte Reform“ entschieden), tritt jeweils der unten beschriebene Effekt ein.

**Merkregel:** Eine „echte Reform“ verursacht immer zwei Dinge: Bewegung von Verschuldungs- und Zufriedenheitsmarkern. Oder Bewegung von Verschuldungsmarker und Zahlung bzw. Erhalt von Mio. € für Privatisierungen. Verschuldungs- und Zufriedenheitsmarker werden dabei immer in die gleiche Richtung versetzt, in die auch der Regierungsmarker versetzt wurde.

### Konservative

Rente ab 70, 55-Stunden-Woche, Kruzifix im Klassenzimmer. Bringt das Volk auf, aber entlastet den Staatshaushalt. Nicht denken! Alles muss wie früher sein!

Die Zufriedenheit sinkt um 1 und die Verschuldung nimmt um 1 ab.

### Sozialisten

Rente ab 55, 30-Stunden-Woche... Macht zufrieden, aber neue Schulden. Macht nichts, wird trotzdem gemacht.

Die Zufriedenheit steigt um 1 und die Verschuldung nimmt um 1 zu.

### Liberaler

Unternehmenssteuern weg, unbegrenzte Boni, den Banken alle Freiheiten. Das gibt Kohle und gefällt den Rating-Agenturen.

Die Zinsen fallen um 1 und jeder Spieler erhält für jede Privatisierung, die er in diesem Staat besitzt, je 1 Mio. €.

### Kommunisten

Marx, Lenin, Stalin, Tsipras. Der Schrecken aller Banken.

Die Zinsen steigen um 1 und jeder Spieler zahlt für jede Privatisierung, die er in diesem Staat besitzt, je 1 Mio. €.

Hat der Spieler nicht genug Geld gibt er alles Geld ab und senkt sein Einkommen um den Fehlbetrag.



## IX. AUFSTAND

"Es reicht! Genug der Einschnitte, genug der Bonuszahlungen, genug der EU-verordneten Reformen! Nieder mit den Kapitalisten! Gebt uns unser Eigentum wieder! Verstaatlicht die Banken!" Der Volkszorn kocht. Und noch schlimmer: die Menschen auf der Straße sind bewaffnet und es werden noch mehr Kalaschnikows geliefert... aber auch den Regierungen werden kleine Geschenke in Form von Panzern gemacht.

Ist der Zufriedenheitsmarker am Ende einer Aktion oder eines Ereignisses auf dem Feld mit der Faust, kommt es in dem betroffenen Staat zu einem Aufstand.

Es werden so viele Waffen aus dem allgemeinen Vorrat auf das Feld mit der Faust gelegt, wie dort angezeigt.

Danach legt jeder Spieler – beginnend mit dem Spieler mit dem niedrigsten Einkommen und dann nach aufsteigendem Einkommen – beliebig viele seiner Waffen aus dem persönlichen Vorrat

- entweder auf das Feld mit der Faust (die Seite der Bevölkerung)
- oder auf das Feld mit dem Panzer (die Seite der Regierung).

Für jede volle 3 Waffen Überzahl auf der Seite der Bevölkerung wird – beginnend mit der obersten – je eine Privatisierung verstaatlicht:

- der Spieler entfernt seinen Privatisierungsmarker vom entsprechenden Feld im Privatisierungsbereich.
- Er verliert die dort angegebene Anzahl an Privatisierungspunkten (und markiert dies auf der PP-Leiste).

Am Schluss wird der Zufriedenheitsmarker auf das hervorgehobene Ausgangsfeld der Zufriedenheitsleiste gesetzt und alle gesetzten Waffen kommen zurück in den allgemeinen Vorrat.

In Griechenland findet ein Aufstand statt. Die Seite der Bevölkerung erhält zwei Waffen. Nach aufsteigendem Einkommen setzen die Spielerinnen Waffen ein.

Rot setzt 2 ihrer Waffen auf die Seite der Regierung, Blau 3 auf die Bevölkerungsseite. Weiß hat nur 1 Waffe und entscheidet sich, diese auch für die Bevölkerung einzusetzen. Grün verzichtet darauf Waffen einzusetzen.

Die Bevölkerung hat 4 Waffen mehr und damit wird eine Privatisierung wieder verstaatlicht. Weiß verliert die Akropolis und damit 12 PP.

## X. SCHULDENSCHNITT

"Schnipp Schnapp, Schulden weg!" So einfach scheint das für die Staaten. Und die Banken? Und ihre Milliardenpakete? Keine Sorge, dafür gibt es ja Rettungsschirme: Die verlorenen Geldpakete fordert die EZB nicht zurück, Zinsen müssen aber leider weiterhin dafür bezahlt werden...

Ist der Verschuldungsmarker am Ende einer Aktion oder eines Ereignisses auf dem Feld mit dem €-Symbol, kommt es in diesem Staat zu einem Schuldenschnitt.

Jeder Spieler, beginnend mit dem Spieler mit dem niedrigsten Einkommen und dann nach aufsteigendem Einkommen,

- entfernt alle seine Anleihemarker aus dem Staat und gibt sie zurück in den allgemeinen Vorrat
- und senkt sein Einkommen um die Summe der Zahlen auf den Feldern, auf denen er zuvor Anleihemarker platziert hatte.

Am Schluss wird der Verschuldungsmarker auf das hervorgehobene Ausgangsfeld im Schuldenbereich gesetzt.

Ab der nächsten Aktion dürfen mit der **Aktion London (S. 8)** in diesem Staat wieder Anleihemarker gesetzt werden.

Rot verliert 0, Blau 8, Weiß 9 und Grün 12 Einkommen.

Der Verschuldungsmarker wird auf das hervorgehobene Feld gesetzt.

## XI. Die Initialrunde

Die Initialrunde ist ein wichtiger Bestandteil des Spiels und findet zwischen Spiel Aufbau und dem ersten Spieljahr statt. In Ihrer ersten Partie können Sie auch den **Schnelleinstieg (S. 14)** verwenden.

Angefangen beim Initialspieler und dann im Uhrzeigersinn setzt jeder Spieler einen Anleihemarker in den Schuldenbereich eines unterschiedlichen Staates.

- Der Anleihemarker wird jeweils auf das Feld „4“ der ersten Spalte (von links) gesetzt und der Spieler erhöht sein Einkommen dabei um 4.

Dann setzt in umgekehrter Reihenfolge jeder Spieler einen weiteren Anleihemarker in den Verschuldungsbereich je eines unterschiedlichen Staates.

- Der Anleihemarker wird jeweils auf das Feld „5“ der zweiten Spalte gesetzt und der Spieler erhöht sein Einkommen dabei um 5.

Nach dem Setzen der Anleihemarker befinden sich also in jedem Staat zwei Anleihemarker und jeder Spieler hat 5 Einkommen.

Abschließend kommt es in jedem Staat zu einer **Privatisierung (S. 12)**. Begonnen wird mit dem Staat, der links oberhalb des Mittelplans ausliegt und dann weiter im Uhrzeigersinn.

Das Spiel beginnt danach mit dem ersten Jahr. Siehe **Ablauf des Spiels (S. 6)**.

**Erinnerung:** Alle Spielerinnen beginnen das Spiel mit -4 Einkommen.

Rot setzt als Erste den ersten und als Letzte den zweiten Anleihemarker.

Nach der Initialrunde haben alle Spieler ein Einkommen von 5 und noch zwei Anleihemarker in ihrem persönlichen Vorrat.

**Erinnerung:** Die Spielerin, deren Einkommensscheibe obenauf liegt, gilt als Spielerin mit dem höchsten Einkommen – das ist sowohl für die Privatisierungen während der Initialrunde als auch für die Quartalswahl im ersten Jahr von Bedeutung.

## XII. Der Schnelleinstieg

a) Bauen Sie das Spiel wie unter **Spiel Aufbau (S. 4)** beschrieben auf. Verwenden Sie insbesondere die angegebenen Regierungen und Ereignisse, wie hier abgebildet. Wählen Sie Spielerfarben so, dass die Sitzreihenfolge im Uhrzeigersinn Rot, Blau, Weiß, Grün ist und verteilen Sie das Material wie im Spiel Aufbau beschrieben.

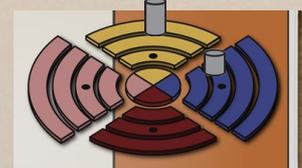
**Spiel zu dritt:** Den Schnelleinstieg für 3 Spieler finden Sie im Internet unter [www.doppeldenk-spiele.de](http://www.doppeldenk-spiele.de)



GREECE



IRELAND



FRANCE



SPAIN







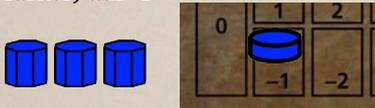
f) Nach London kommt es immer zu einer **Privatisierung**: In Spanien wird also RTVE privatisiert. Alle Spieler bieten verdeckt mit Gold. Dabei bieten Rot und Blau 2 Gold, Grün aber 3 Gold. Grün gewinnt also die Privatisierung, zahlt das Gold und setzt einen Privatisierungsmarker auf das Feld „RTVE“. Außerdem markiert Grün mit der PP-Scheibe den Gewinn von 7 Privatisierungspunkten.



### Privatisierung

Mit Gold verdeckt bieten, bei Gleichstand entscheidet: mehr Anleihenmarker im Staat, Anleihenmarker weiter rechts, dann höheres Einkommen. Gewinner zahlt Gebot, setzt Privatisierungsmarker und markiert gewonnene Punkte auf PP-Leiste.

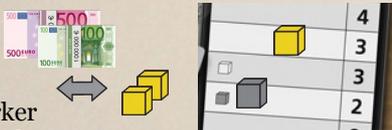
g) Nach Rot ist nun Blau an der Reihe und deckt die Karte **Frankfurt** auf. Blau nimmt sich 3 Anleihenmarker und senkt ihr Einkommen um 6 (2 je Marker) auf -1.



### Frankfurt

Beliebig viele Anleihenmarker in den persönlichen Vorrat nehmen und je Marker das Einkommen um 2 senken.

h) Weiß deckt dann die Karte **Moskau** auf und kann nun Gold und/oder Waffen kaufen. Weiß entscheidet sich, 2 Gold zu kaufen, bezahlt 6 Mio. € und nimmt sich 2 Gold aus dem allgemeinen Vorrat. Danach wird der Goldpreismarker um ein Feld nach oben gesetzt.



### Moskau

Bis zu 5 Waffen und / oder Gold für den angezeigten Preis kaufen. Danach Preis um 1 Feld erhöhen, falls gekauft wurde.

i) Grün schließlich deckt ihre Karte **London** auf und führt die Aktion durch. Sie setzt ihre beiden Anleihenmarker nach Frankreich und erhöht ihr Einkommen um 10. Danach wird dort „La Poste“ privatisiert. Alle sollten nun selbst entscheiden, wieviel Gold sie bieten.



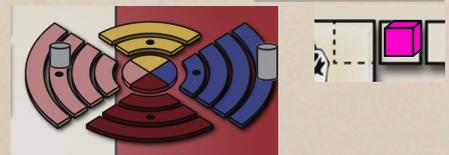
j) Damit ist das erste Quartal beendet. Die ausgespielten Karten bleiben bis zum Jahresende vor den Spielern liegen. Jetzt wird das oberste **Ereignis Volkszorn** ausgeführt. Dabei sinkt die Zufriedenheit in Frankreich um 3, in jedem anderen Staat um 1. Das Hexagon wird zurück in die Schachtel gelegt.



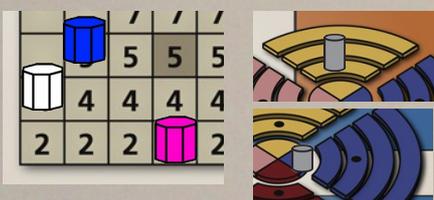
### Ereignisse

Marker wie auf Hexagonen gezeigt verschieben (EU-Flagge = alle anderen Staaten).

k) Für das **zweite Quartal** wählen die Spieler unter den verbleibenden Aktionskarten je 1 Aktion aus (Rot: Rom, Blau: Rom, Weiß: London, Grün: Brüssel). Grün ist in diesem Quartal Startspielerin und darf mit **Brüssel** eine Regierung ändern. Grün setzt die Regierung in Frankreich wie gezeigt um. Dabei sinkt die Zufriedenheit dort um 1.



l) Rot deckt die Karte **Rom** auf und führt wie folgt 4 Reformen durch: Zwei echte Reformen mit den Liberalen in Irland: Regierungs- und Verschuldungsmarker werden um 2 Felder nach unten gesetzt und Weiß erhält 2 Mio. €, da sie 1 Privatisierung in Irland besitzt; zwei Leerreformen mit den Konservativen in Griechenland. Es passiert nichts, außer dass der Regierungsmarker zwei Felder nach innen gerückt wird.



### Brüssel

Die Regierung in einem Staat ändern, großer Regierungsmarker aufs äußerste Feld, kleinen aufs Feld mit Punkt einer anderen Parteileiste; vormals großer Koalitionspartner muss weiterhin vertreten sein.

### Rom

Bis zu vier Reformen für je 1 Mio. € durchführen. Echte Reform oder Leerreform, Effekte echter Reformen siehe Seite 11.

m) Sie können nun mit den gewählten Aktionen weiterspielen und werden mit Hilfe der Regeln in der Lage sein, die Krise zu Ende zu führen. **Schuldenschnitte** und **Aufstände** werden auf Seite 13 erklärt.