

LANDRAUB!

PROFIT.MACHT.HUNGER.

Weltweit hat ein Run auf Ackerboden begonnen. In Entwicklungsländern werden derzeit große Landflächen an ausländische Investoren verkauft.

ANLEITUNGEN ...



VERBAND
ENTWICKLUNGSPOLITIK
NIEDERSACHSEN E.V.



LANDRAUB!
PROFIT.MACHT.HUNGER.



INHALT

Impressum	1.	Landraub – Profit.Macht.Hunger	3
Verband Entwicklungspolitik Niedersachsen e.V. (VEN) Hausmannstr. 9-10 30159 Hannover Tel. 0511-391650 Fax 0511-391675 hannover@ven-nds.de www.ven-nds.de/ Ansprechperson: Katrin Beckedorf Tel.: 0511 - 39088980	2.	Die Ausstellung	3
	2.1	Ausstellungselemente	3
	2.2	Begleitprogramm	3
	2.2.1	Runde Tische	3
	2.2.2	Auftaktveranstaltungen	3
	2.2.3	Schulworkshops „ein Bild sagt mehr als tausend Worte“	3
	2.2.4	Führungen	3
	2.2.5	Das Landraub-Spiel	3
	2.2.	Auf- und Abbau	3
	2.3.	Möglichkeiten der räumlichen Anordnung der einzelnen Elemente	3
	2.3.1	Reihenfolge	3
	2.3.2	Anordnung	3
	2.4	Kartenspiel „Landraub“	3
	3.	CD-Rom „Vorlagen“	3

Konzept:
KON-TIKI
Munstermannskamp 1
21335 Lüneburg
04131-7898-230
info@kon-tiki.eu

Gestaltung:
24:zwölf
Wilhelm-Bluhm-Str. 56
30451 Hannover
0511 - 442957
info@24zwoelf.de
www.24zwoelf.de

1. LANDRAUB – PROFIT.MACHT.HUNGER

500 Millionen Kleinbauern ernähren weltweit etwa ein Drittel der Weltbevölkerung und produzieren 80 % der Nahrungsmittel in den Entwicklungsländern. Die Weltbevölkerung wird in den kommenden Jahren stark ansteigen. Massive Landkäufe von Regierungen und Konzernen, Spekulationen mit Land, die Nachfrage nach Ackerflächen für den Anbau von Energiepflanzen, steigende Lebensmittelpreise und sich verändernde Konsumstrukturen – dies alles sind Entwicklungen, die den Run auf landwirtschaftliche Flächen in den letzten Jahren vorangetrieben haben. Dadurch ist die Existenz vieler Kleinbauern bedroht, Hunger und soziale Konflikte entstehen.

Diese Ausstellung soll in Hintergründe und Ursachen für Landraub einleiten und dieses immer bedeutendere, weltwirtschaftliche Thema der Öffentlichkeit zugänglich machen. Ein Kernpunkt der Ausstellung: globale Zusammenhänge aufzeigen und zum konkreten Handeln für nachhaltige Entwicklung anregen.

2. DIE AUSSTELLUNG

2.1. AUSSTELLUNGSELEMENTE

Als Ausstellungselemente stehen folgende Einheiten zur Verfügung:

IM LIEFERUMFANG ENTHALTEN:

6 Roll-ups „Showline classic“
1 Faltwand „expolinc soft image“
inkl. Stoff zur Abdeckung der Rückseite
1 Filmstele inkl. Verpackung
Absperband gelb/schwarz

Ein Kartenspiel „Landraub“

Faltblätter Info
Plakate
Tisch-Aufsteller „Was können Sie tun?“
Handzettel „Was können Sie tun?“
Postkarten
2 transparente Prospektalter für Postkarten
und Handzettel
Hintergrundmaterial
Gästebuch
CD-Rom (mit Pressemitteilung,
Druckvorlagen Flyer, Poster, Handzettel)

VON IHNEN ZU STELLEN:

Tisch
2 Stühle
Stifte
Verlängerungskabel
Steckdose

LANDRAUB!
PROFIT.MACHT.HUNGER.

2.2. BEGLEITPROGRAMM

Eingebettet ist die Ausstellung in ein umfangreiches Begleitprogramm:

2.2.1 RUNDE TISCHE

Im Vorfeld der Ausstellung finden "Runde Tische" statt. Interessierte Schulen, Akteure aus den Bereichen Bildung, Agrar, Umwelt und Entwicklung sowie der Kommunen können hier im Vorfeld das örtliche Programm mitgestalten.

2.2.2 AUFTAKTVERANSTALTUNGEN

In Podiumsdiskussionen wird erarbeitet welchen Beitrag die Kommune, die Region oder einzelne Akteure leisten können, damit Landraub gestoppt wird.

2.2.3 WORKSHOP: „EIN BILD SAGT MEHR ALS TAUSEND WORTE“

In dem Workshop werden Schüler und Schülerinnen oder Jugendliche zum Thema Landraub Postkarten erstellen. Sie erhalten Informationen zum Thema und werden unter Anleitung eines Grafikers Postkartenmotive erstellen. Die aussagekräftigsten Bilder werden anschließend gedruckt und in der Ausstellung ausgestellt. Möchten Sie mit Ihrer Schüler- oder Jugendgruppe einen solchen Workshop durchführen? Dann nehmen Sie schnell Kontakt auf.

2.2.4 FÜHRUNGEN

Ausgebildete Freiwillige führen Schulklassen oder andere interessierte Gruppen durch die Ausstellung und leiten durch das interaktive Spiel. Sie möchten eine Führung für Ihre Gruppe? Dann lassen Sie sich einen Termin bei Ihrem örtlichen Kooperationspartner geben.

2.2.5 DAS LANDRAUB-SPIEL

Viele werden es kennen- das berühmte Werwolf-Spiel. Doch was passiert, wenn statt Werwölfen auf einmal Landräuber in das Dorf kommen und den Bauern auf unerklärliche Weise das Land entwenden? Spielerisch wird die Dynamik des Landraubes gezeigt, und die Unwissenheit der Bauern, was mit ihnen geschieht. Durch viele verschiedene Rollen werden die Akteure dargestellt, wie sie auch in der Realität zu finden sind. Siehe dazu auch Kapitel 2.4.

LANDRAUB!
PROFIT. MACHT. HUNGER.

2.2. AUF UND ABBAU

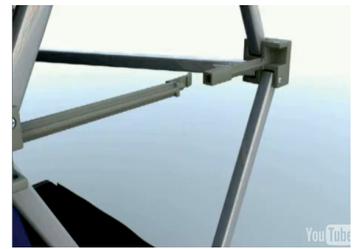
ROLL-UPS „SHOWLINE CLASSIC“

AUFBAU

1. Öffnen Sie den Reißverschluss oben an der Tasche.
2. Ziehen Sie das Roll-up vorsichtig aus der Tasche heraus.
3. Klappen Sie die Standfüße aus, sodass Sie die Kassette des Roll-ups aufstellen können.
4. Entnehmen Sie die Aufstell-Stange dem rückseitigen Aufbewahrungsfach des Roll-ups und stecken Sie diese wie eine Zeltstange zusammen.
5. Stecken Sie die Stange in das dafür vorgesehene Loch in der Kassette. Am besten geht es, wenn die Stange dabei etwas gedreht wird.
6. Halten Sie die Stange fest, stellen Sie sich auf die Rückseite des Roll-ups und ziehen Sie das 2 Meter lange Banner heraus. Ggf. benötigen Sie hierzu kurz Unterstützung durch einen Kollegen (einer hält die Stange, der andere zieht das Banner heraus).
7. Nun kann das Banner mittels angebrachtem Haken in das obere Ende der Stange eingehakt werden.

ABBAU

1. Haken Sie das Banner von hinten von der Stange aus. Achtung: Stange halten!
2. Lassen Sie das Banner vorsichtig einrollen – Stange weiter halten!
3. Lösen Sie die Stange aus der Halterung (vorsichtig drehen), ziehen Sie sie auseinander und klappen Sie sie zusammen.
4. Schieben Sie das Roll-up vorsichtig zurück in die Tasche (Achtung: das Futter kann einreißen, wenn das Roll-up sich verhakt!).
5. Verstauen Sie auch die Stange in der Tasche und schließen Sie den Reißverschluss.



FALTWAND „EXPOLINC SOFT IMAGE“

AUFBAU

1. Öffnen Sie den Reisverschluss der Tasche und entnehmen Sie die Faltwand und die Unterlegschiene aus der Tasche heraus.
2. Stellen Sie die Faltwand auf und Klappen Sie diese aus.
3. Stecken Sie die Streben an den Seiten der Faltwand zusammen.
4. Befestigen Sie den bedruckten Stoff auf der Vorderseite und den schwarzen Stoff zur Abdeckung der Rückseite an der Rückseite (Klettsystem).

ABBAU

1. Entfernen Sie die beiden Faltwandstoffe auf Vorder- und Rückseite
2. Ziehen Sie die Streben an den Seiten der Faltwand vorsichtig auseinander und achten Sie dabei darauf, dass die Faltwand nicht umfällt.
3. Klappen Sie die Faltwand wieder zusammen und verstauen Sie diese vorsichtig in der Tragetasche.
4. Schließen Sie den Reißverschluss.

FILMSTELE

AUFBAU

1. Stellen Sie die Filmstele so auf, dass Sie genügend Platz zur Verfügung haben, um an der Rückseite die Abdeckung zu lösen und Bedienungen vorzunehmen. Nehmen Sie die Stele vorsichtig aus der Tasche.
2. Öffnen Sie die Clip-Verschlüsse sowie den Reißverschluss der roten Hülle. Öffnen Sie auch die Schleifen der Polsterabdeckung und entfernen Sie beide Abdeckungen vorsichtig. Stellen Sie die Stele an die gewünschte Position.
3. Entfernen Sie die Abdeckplatte an der Rückseite, indem Sie die Platte unten rechts an der Stromkabellöffnung zuerst lösen.
4. Verbinden Sie den Stecker mit der Stromzufuhr (zusätzliches Verlängerungskabel anschließen, falls es benötigt wird)
5. Stellen Sie die Zeitschaltuhr ein, indem Sie
 - a. Mit dem Pfeil auf der Innenscheibe die Uhrzeit einstellen
 - b. Die schwarzen Knöpfe an den Zeiten herein drücken, an denen die Ausstellung laufen soll.
6. Drücken Sie den Knopf an der Rückseite des Monitors. Beachten Sie hierfür den Aufkleber („Display bitte hier einschalten“) mit dem roten Pfeil.
7. Betätigen Sie einen blauen Knopf auf der Vorderseite der Stele um einen Film zu starten.

8. Stellen Sie die Lautstärke ein, indem Sie am Lautstärkeregler des „Hama-Lautsprechers“ auf der Rückseite der Stele drehen. Beachten Sie, dass die Lautstärke abnimmt, sobald Sie die Abdeckplatte auf der Rückseite wieder verschlossen haben.

9. Schließen Sie nun die Abdeckplatte auf der Rückseite, indem Sie zuerst eine Seite einfügen und danach die andere Seite einfügen.

10. Stellen Sie die Filmstele an die gewünschte Position und achten Sie darauf, dass Besucher genügend Abstand zur Stele halten können, wenn Sie an ihr vorbeigehen wollen.

ABBAU

1. Trennen Sie den Stecker von der Stromzuführung.
2. Öffnen Sie das Profil auf der Rückseite und verstauen Sie das Kabel und den Stecker im Fach auf der unteren Rückseite.
3. Schließen Sie die Abdeckplatte an der Rückseite.
4. Verstauen Sie die Stele vorsichtig in den dafür vorgesehenen Taschen und schließen Sie den Reißverschluss sowie die Clip-Verschlüsse, indem Sie die Riemen unter dem Fuß der Stele entlangführen.

2.3. MÖGLICHKEITEN DER RÄUMLICHEN ANORDNUNG DER EINZELNEN ELEMENTE

Die Roll-ups bauen inhaltlich aufeinander auf. Folgende Reihenfolge sollte möglichst eingehalten werden:

2.3.1 REIHENFOLGE

1. FALTWAND „EXPOLINC SOFT IMAGE“

Diese fungiert als sogenannter „eye-catcher“ – sie soll gut sichtbar sein und neugierig auf die Ausstellung machen. Der kurze Text gibt eine Einführung in das Thema.

2. FILMSTELE

Vor allem der VEN-Film gibt eine gute Einführung in das Thema. Deswegen sollte die Filmstele, wenn von den Räumlichkeiten möglich, am „Anfang“ der Ausstellung stehen.

3. 6 ROLL-UPS

Die 6 Roll-ups vertiefen das Thema. Sie sollten in folgender Reihenfolge aufgestellt werden:

- a) Grundnahrungsmittel
- b) Fleischproduktion
- c) Agrotreibstoffe
- d) Finanzinvestition
- e) Tansania
- f) Deutschland

4. TISCH UND STÜHLE

für eine vertiefende Beschäftigung sollte ein Tisch mit Stühlen bereitgestellt werden. Dort können die Printmaterialien, die Handlungsmöglichkeiten sowie weitere Vertiefungsmaterialien ausgelegt werden.

ABSPERRBAND

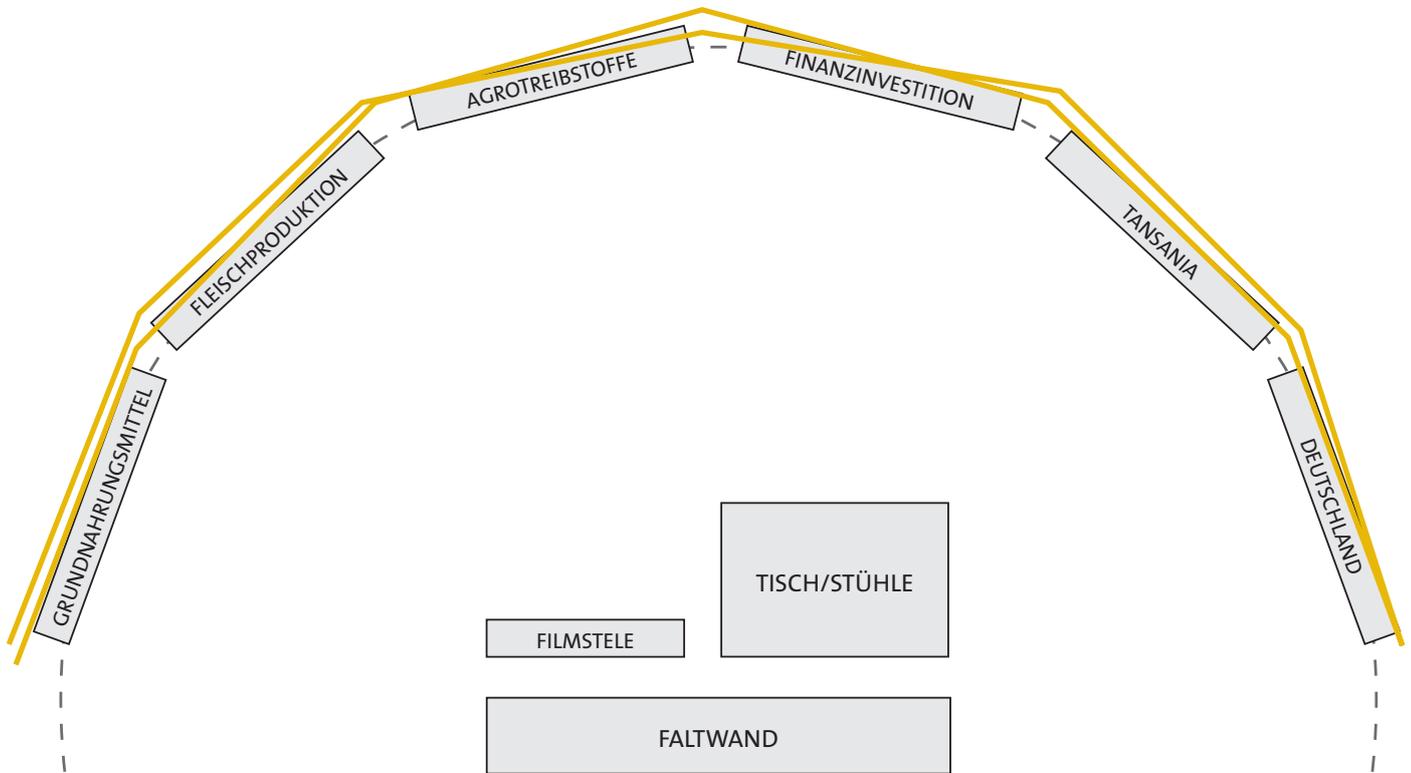
Zwischen die Roll-ups wird das schwarz-gelbe Absperrband gespannt. Dieses soll die Ausgrenzung der betroffenen Menschen symbolisieren und im gleichen Sinne den „Tatort“ kennzeichnen. Außerdem hält es die Ausstellung optisch zusammen. Befestigen können Sie es an den Stangen der Roll-ups. Achtung: nicht zu stark spannen, sonst kann es leicht zu einem „Dominoeffekt“ kommen.

Das Absperrband sollte immer an der Rückseite der Roll-ups entlanggeführt werden.

2.3.2 ANORDNUNG

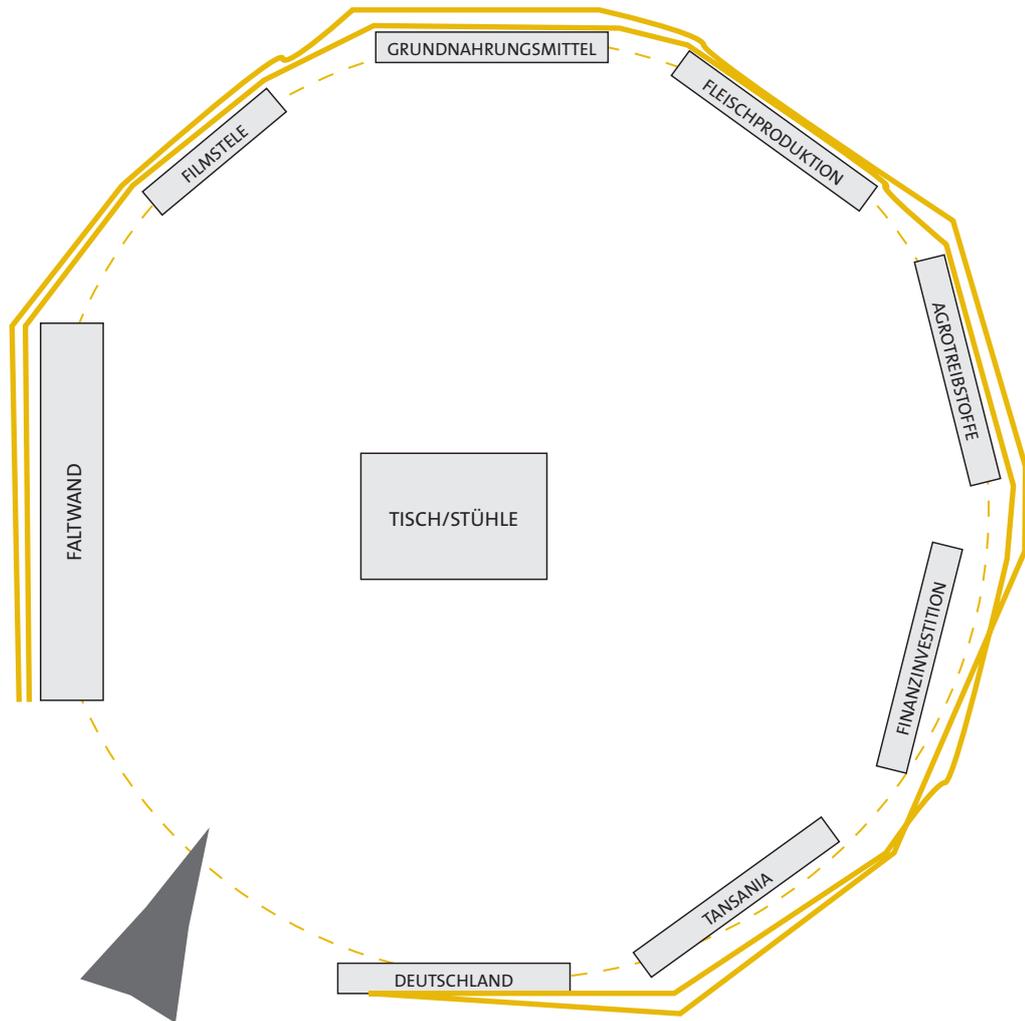
1. ANORDNUNGSMÖGLICHKEIT IN EINEM GROSSEN RAUM:

Wichtig: der Innenraum sollte so groß sein, dass eine Schulklasse dort ausreichend Platz hat.

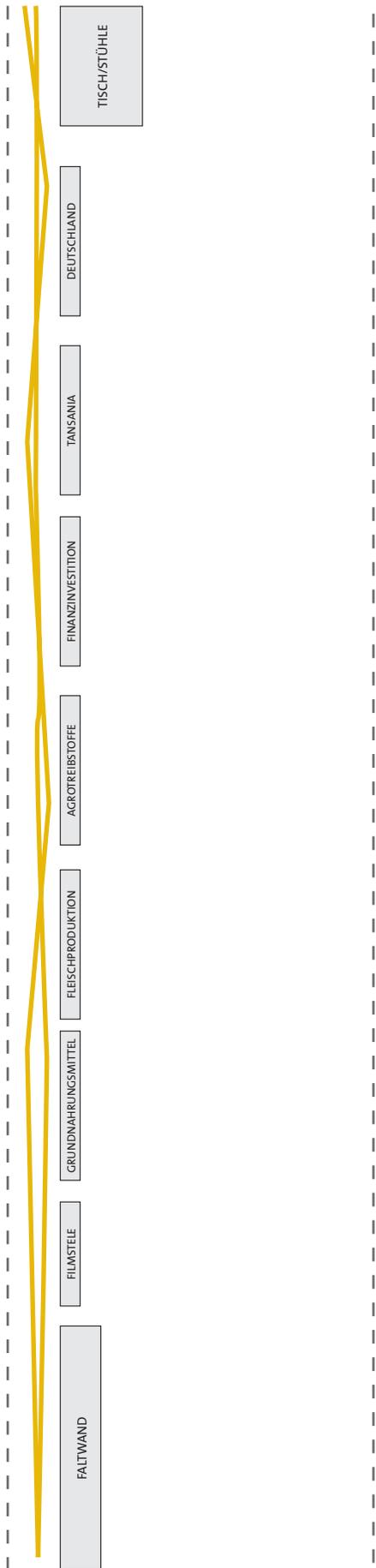


2. ANORDNUNG IN EINEM RUNDEN RAUM

Je nach Raumgröße, muss nicht die gesamte Rundung für die Ausstellung verwendet werden.



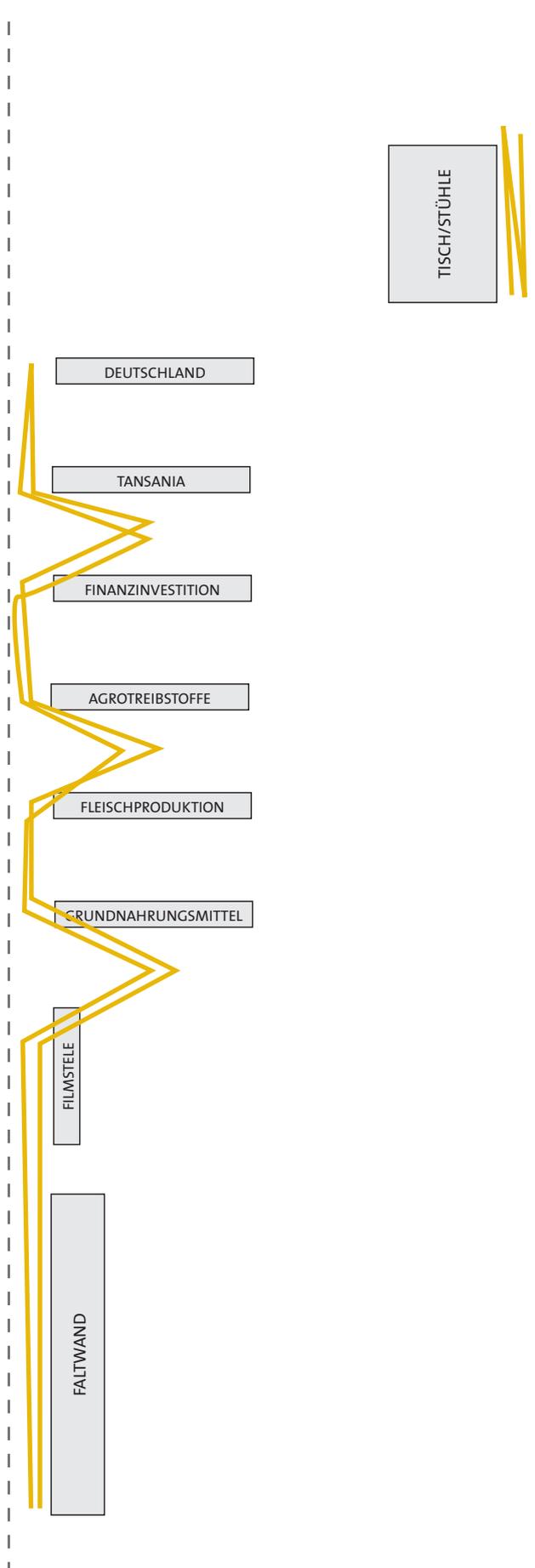
3. ANORDNUNGSMÖGLICHKEIT IN EINEM GANG 1



LANDRAUB!
PROFIT.MACHT.HUNGER.

4. ANORDNUNGSMÖGLICHKEIT IN EINEM GANG 2

(Je nach Gangbreite kann die faltwand auch in den Raum gestellt werden)



LANDRAUB!
PROFIT.MACHT.HUNGER.

2.4 KARTENSPIEL „LANDRAUB“

Das Spiel ist ein Kommunikationsspiel für Gruppen und ist angelehnt an das bekannte Werwolf-Spiel. Alle Spieler erhalten eine Rolle und wissen aber nicht, wer die anderen Mitspieler sind. Dies gilt es im Laufe des Spiels herauszufinden. Dabei geben Kommunikation und Taten Hinweise und Hilfestellung. Spielerisch wird die Dynamik des Landraubes gezeigt, und die Unwissenheit der Bauern, was mit ihnen geschieht. Verschiedene Rollen werden von den Akteuren dargestellt, wie sie auch in der Realität zu finden sind.

MATERIALIEN

IDENTITÄTSKARTEN

Investoren / Landräuber (3-7) ¹

Bauern (7-13) ²

darunter:

- engagierter Bauer ³
- Journalist ⁴
- betroffene Bäuerin ⁵
- Jäger
- Profitorientierter Bauer ⁶
(dafür zwei zusätzliche Bauernkarten)

¹ entsprechen im Werwolf-Spiel den Werwölfen

² entsprechen im Werwolf-Spiel den Dorfbewohnern

³ entspricht im Werwolf-Spiel der Hexe

⁴ entspricht im Werwolf-Spiel der Seherin

⁵ entspricht im Werwolf-Spiel dem Mädchen

⁶ entspricht im Werwolf-Spiel dem Dieb

ANZAHL SPIELER:

10-20 Personen, bei 10 Personen und abwärts wird der profitorientierte Bauer weggelassen. Abweichungen der Personenzahlen sind kein Problem, es sollten nur nie mehr Landräuber als Bauern da sein (höchstens ein Drittel Landräuber). Und bei einer zu großen Gruppe könnte die Diskussion zu unübersichtlich werden.

DIE SPIELKARTEN ODER ROLLEN:

DIE INVESTOREN ODER AUCH LANDRÄUBER

Immer wieder berauben sie einen Bauern seines Landes. Dabei ignorieren sie ethisch-moralische Grundsätze fairen Wirtschaftens (Agrarfond-Manager, Biodiesel-Lobbyisten, Spekulanten etc.).

DIE BAUERN

Bei jedem Spielzug fällt einer von ihnen den Landräubern zum Opfer. Dieser Spieler scheidet aus. Die Bauern (alle verbliebenen Mitspieler) treffen sich nach jedem Spielzug, um die Landräuber/Investoren in der Spielgruppe herauszufinden. Nach einer Diskussion bestimmen sie einen vermeintlichen Landräuber, der aus dem Spiel ausscheidet.

DER NORMALE BAUER

Er hat keine Sonderfähigkeit. Seine einzigen Waffen sind, das Verhalten der anderen Spieler zu deuten, um die Landräuber zu identifizieren und seine Überzeugungskraft, um sein Ausscheiden zu verhindern, da er ja unschuldig ist.

DER ENGAGIERTE BAUER

Der engagierte Bauer hat die Möglichkeit, einen Vertriebenen zurückzuholen oder einen noch Lebenden zu vertreiben. Beides darf er während einer Partie nur einmal machen. Er kann auch beides in einer Runde machen, das ist ihm überlassen. Er kann sich auch bei Bedarf selber retten, falls er der Vertriebene ist.

LANDRAUB!
PROFIT.MACHT.HUNGER.

DER JOURNALIST

Er ist bemüht, den Kauf von großen Landflächen durch Landräuber oder deren Gehilfen aufzudecken. Bei jedem Spielzug darf er die wahre Identität eines beliebigen Spielers erfahren. Er kann den Dorfbewohnern helfen, muss aber dabei sehr vorsichtig sein, sonst wird er selber zum Ziel der Landräuber. Schon in der Vergangenheit wurden Berufskollegen wegen ihrer Nachforschungen „um die Ecke gebracht“.

DIE BETROFFENE BÄUERIN

Sie hat miterlebt, wie viele ihrer Nachbarn durch korrupte Beamte und Soldaten von ihren Ländern vertrieben wurden. Die Bäuerin kann versuchen, mit halbgeöffneten Augen die Landräuber während eines Spielzuges auszuspionieren. Doch sie muss sehr vorsichtig sein...

DER PROFITORIENTIERTE BAUER

Vor dem Spiel darf sich der profitorientierte Bauer zwei zusätzliche Karten angucken und seine eigene mit einer der beiden austauschen. Wenn die beiden Karten in der Tischmitte Landräuber sind, muss er den Tausch vornehmen. Die nun gewählte Identität bleibt bis Spielende beibehalten.

DER SPIELVERLAUF:

- 1) Es wird ein Spielleiter bestimmt, der entscheidet (je nach Anzahl der Spieler), welche Karten er austeilt. Er übernimmt auch die Moderation, d.h. er sagt an, welche Spielphase beginnt. Dann verteilt er die Identitätskarten. Spielt der profitorientierte Bauer mit, werden zwei zusätzliche Bauernkarten verteilt und die restlichen zwei verdeckt auf den Tisch gelegt.
- 2) Alle Spieler schauen sich ihre Karten an, bei Fragen wenden sie sich vor Spielbeginn an den Spielleiter.
- 3) Der Einführungstext (siehe unten) wird vorgelesen. Es wird der Dorfcchef bestimmt. Danach schlafen alle ein, da es Nacht wird. Der Spielleiter bestimmt die Freunde. Dann wählt der profitorientierte Bauer seine Identität.

JÄGER

Der Jäger nimmt, wenn er vertrieben wird, einen weiteren Spieler mit. Er darf sich diesen aussuchen. In der Runde, in der der Jäger vertrieben wird, müssen also zwei gehen.

FREUNDE

(werden so bestimmt, haben keine extra Karte)
In der ersten Vorbereitungsphase bestimmt der Spielleiter zwei Spieler. Diese beiden sind fortan Freunde. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um zwei Bauern, zwei Landräuber oder einen Landräuber und einen Bauern handelt. Wenn einer der beiden Partner ausscheidet, scheidet der andere aus Verzweiflung ebenfalls aus. Ein Freund darf nie gegen seinen Freund stimmen. Oberste Priorität der Freunde hat es, selbst als letzte übrig zu bleiben. Sie bilden sozusagen die dritte Partei im Spiel.

DER DORFCHEF

(wird so bestimmt, hat keine extra Karte)
Die Stimme dieses Spielers zählt doppelt. Er wird vor Spielbeginn vom Volk gewählt. Wenn dieser Spieler ausscheidet, ernennt er einen Nachfolger. Es kann auch passieren, dass ein Landräuber Dorfcchef wird.

- 4) Der Spielleiter verkündet, dass die Landräuber aufwachen. Diese verständigen sich nun durch Blicke und Anzeigen, welcher Bauer vertrieben werden soll und zeigen das dem Spielleiter. Dies passiert immer, es sei denn, sie erwischen die Bäuerin, dann wird sie als einzige vertrieben. Nun schließen die Landräuber wieder die Augen.
- 5) Der Spielleiter fordert den Journalisten auf, aufzuwachen. Dieser kann dann auf jemanden zeigen, dessen Identität er erfahren möchte. Der Spielleiter zeigt ihm die Karte von diesem Mitspieler. Anschließend schläft er wieder ein. Sollte der Journalist vertrieben werden, fällt der Spielzug weg.
- 6) Der Spielleiter fordert den engagierten Bauern auf, aufzuwachen. Er zeigt ihm, wer vertrieben ist und fragt ihn, ob er diesen wieder zurück holen

LANDRAUB!
PROFIT. MACHT. HUNGER.

möchte, oder einen anderen vertreiben möchte. Durch Nicken bzw. Kopfschütteln beantwortet der engagierte Bauer die Fragen. Anschließend schläft er wieder ein.

7) Dann wachen alle wieder auf und der Spielleiter verkündet ob jemand vertrieben wurde und wenn ja, wer. Wenn einer der Freunde vertrieben wurde, geht der andere mit. Wenn der Dorfcchef vertrieben wurde, bestimmt dieser einen Nachfolger. Die Vertriebenen geben ihre wahre Identität preis und dürfen nun nicht mehr am Spiel teilnehmen, auch nicht an der anschließenden Diskussion. Am Besten rutschen sie der Übersicht halber aus dem Kreis ein Stück nach hinten.

8) Anschließend diskutieren alle Bewohner, ob jemand vertrieben werden soll. Es können von jedem Vorschläge gemacht werden und Argumente dafür oder dagegen gesammelt werden. Dann wird per Handzeichen abgestimmt, der Dorfcchef hat dabei zwei Stimmen. Der Spielleiter leitet diesen Vorgang an. Je nach Ausgang wird ein Bewohner vertrieben, es kann aber auch sein, dass alle bleiben können.

9) Dann beginnt die Runde von vorne.

10) Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch Landräuber, Bauern oder die Freunde übrig sind, die entsprechende Partei hat gewonnen.

TIPPS:

- Wichtig ist, dass man von Anfang an versucht, sich zu merken, welcher Mitspieler welche Rolle haben könnte. Sowohl die Landräuber, als auch z.B. den Journalisten gilt es zu identifizieren, damit nicht aus Versehen die eigenen Leute vertrieben werden.
- Außerdem sollte man während der Diskussion möglichst überzeugend wirken und sich aktiv mit in die Diskussion einbringen. Sie ist das Herzstück des Spiels, es geht darum, glaubwürdig zu erscheinen. Dabei können auch inhaltliche Argumentationen hilfreich sein.

SPIELLEITER

Der Spielleiter verteilt die Karten zu Beginn des Spiels und lenkt den Spielverlauf. Zur Einstimmung spricht die Spielleitung folgenden Text:

Wir befinden uns im Süd-Westen Tansanias, unweit des Indischen Ozeans, in einer der ärmsten Regionen des Landes. Es ist sehr heiß. In einiger Entfernung sehen wir unsere wenigen Tiere auf einem kleinen Stück Land grasen. Mühsam suchen sie nach Nahrung. Daneben ist unser kleines Maisfeld. Heute Abend sind wir einigermaßen satt geworden, aber wir zweifeln daran, dass das so weiter geht. Denn wir haben Gerüchte gehört, dass sich wieder einmal Landräuber eingefunden haben, um uns unsere Existenzgrundlage zu nehmen. Und diesmal sollen sie direkt unter uns sein! Um dieser schweren Zeit entgegentreten zu können, wählen wir einen Dorfcchef, der uns von nun an leiten wird. (Dorfcchef Wahl durch Dorf)

Langsam geht die Sonne unter und voller Angst, was der nächste Tag bringen mag, legen wir uns schlafen. Alle schließen die Augen. In dieser Nacht finden sich zwei Freunde, die nun für immer zusammenhalten.

(Freunde Wahl durch Spielleiter)

Weiter nach Spielverlauf.

HINWEIS FÜR DEN SPIELLEITER

Wenn am Anfang die Freunde bestimmt werden, der profitorientierte Bauer seine Karten anschaut oder während des Spiels der Journalist die Identitätskarten anderer einsehen kann, sollte der Spielleiter immer eine oder mehrere Runden an allen Spielern vorbeigehen, da man sonst gut „erhören“ kann, wo welcher Spieler sitzt.

LANDRAUB!
PROFIT. MACHT. HUNGER.

3. CD-ROM „VORLAGEN“

LANDRAUB!
PROFIT.MACHT.HUNGER.