

LANDRAUB!

PROFIT.MACHT.HUNGER.

DAS LANDRAUB-SPIEL



VERBAND
ENTWICKLUNGSPOLITIK
NIEDERSACHSEN E.V.



LANDRAUB-SPIEL

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.

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 währen 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.

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.

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.

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 Dorfchef bestimmt. Danach schlafen alle ein, da es Nacht wird. Der Spielleiter bestimmt die Freunde. Dann wählt der profitorientierte Bauer seine Identität.
- 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 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 Dorfchef 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 Dorfchef 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 entgegenzutreten 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.