



Thema des Spiels:

Dörfer siedeln an einem Wald, den sie gemeinsam nutzen. Sie fällen und pflanzen dort Bäume. Durch diese Nutzung und beeinflusst vom Wetter verändert sich der Wald. Zerstört die Gier der Dorfbewohner ihre Lebensgrundlage oder sichert ein nachhaltiger Wald das Überleben?

Art des Spiels:

taktisches Brettspiel mit geringem Glücksfaktor und kooperativem und individuellem Spielziel

Anzahl der Spieler:

bei Einzelspielern: 3 - 4

bei Spielergruppen: 6 – 12

Mindestalter:

12 Jahre

Spieldauer:

ca. 90 Minuten



Spielmaterial:

1 Spielbrett	180 Baumchips
1 6er-Würfel	4 Stifte
4 Spielzettel	1 Rundenstein



Das Brett-Planspiel „woodbanks“ wurde aus der Forschung über Planspiele zur Nachhaltigkeit heraus entwickelt. In diesem Spiel soll ein Waldstück nachhaltig beforstet werden. Es schließt somit an den ursprünglichen Nachhaltigkeitsbegriff an, der in der Forstwirtschaft das Prinzip bezeichnet nicht mehr Holz zu fällen, als jeweils nachwachsen kann. Er wird hier noch erweitert im Sinne der gemeinschaftlichen Nutzung einer natürlichen Ressource (siehe: Prinzip der Commons).

Bei *woodbanks** siedeln drei bis vier Dörfer an einem Wald und nutzen diesen gemeinsam. Der sich verändernde Wald wird durch wenige Faktoren simuliert. Die Bäume bestehen aus den Baumchips, die nach dem Fällen als Währung fungieren. Wenn ein Baum wächst, werden weitere Baumchips auf den Baum gelegt. Die Bäume wachsen stärker, weniger stark oder gar nicht, je nach Wetter und Zustand des Walds. Dies ist in den Tabellen der Level festgelegt, wovon mehrere zur Auswahl bereit stehen und die in ihrem Schwierigkeitsgrad variieren. Durch Würfelwurf und Ablesen aus der Tabelle wird festgestellt, welche Bäume wie stark wachsen. Außerdem können noch verschiedene Szenarien gewählt werden. Die Szenarien legen fest, wie viele Baumchips jedes Dorf in der jeweiligen Runde bezahlen muss (die Abgabe). Dies wirkt sich stark auf die Wahrscheinlichkeit aus das kooperative Spielziel zu erreichen, das besagt, dass alle Dörfer bis zum Ende der zwölften Runde „überleben“ müssen und der Wald nicht zerstört sein darf. Durch die Variation des Schwierigkeitsgrads bietet das Spiel einen einfachen Einstieg und trotzdem weitere Herausforderungen für erfahrene Spieler.

Die Dörfer können im Wald Bäume schlagen und pflanzen. Die geschlagenen Bäume zerfallen nach dem Schlagen je nach Höhe in eine bestimmte Anzahl Baumchips (ein 4er-Baum zerfällt in vier Baumchips etc.). Diese Baumchips werden benötigt, damit jedes Dorf nach jeder Runde seine Abgabe („Lebenshaltungskosten“ für Bau von Hütten, Kochen etc.) leisten kann. Die Höhe der Abgabe ist in den Tabellen der Szenarien festgelegt. Kann ein Dorf in einer Runde des Spiels seine Abgabe nicht leisten oder wird der Wald komplett abgeholzt, endet das Spiel vorzeitig.

* Woodbanks ist der englische Ausdruck für Erdwälle mit dahinter liegendem Graben, die am Rande von Waldgrundstücken erbaut und mit einer Reihe von Bäumen bepflanzt wurden. Sie sollten die eigenen Bäume vor Wild und dem Zugriff anderer Menschen schützen. Sie stammen meistens aus dem Mittelalter und sind heute noch in englischen Wäldern erkennbar.

Das individuelle Spielziel ist es, die höchste Gesamtzahl an Nachhaltigkeitspunkten in drei möglichen Kategorien zu erzielen. Es gibt die ökonomischen Nachhaltigkeitspunkte für Baumchips im eigenen Vorrat am Ende des Spiels, die ökologischen Nachhaltigkeitspunkte für den besten (waldreichsten) Waldquadranten und in jeder Runde kann ein sozialer Nachhaltigkeitspunkt für das größte Engagement für die Allgemeinheit und den Wald (berechnet aus dem Verhältnis zwischen gefälltten und gepflanzten Bäumen) errungen werden.

Ein Dorf kann von einem, zwei oder drei Spielern gespielt werden. So können bis zu zwölf Spielern an einem Spielbrett spielen. Im Fall mehrerer Spieler pro Dorf werden die einzelnen Aktionen (Bäume schlagen, Bäume pflanzen, Abmachungen vorschlagen ...) erst in der Gruppe besprochen und dann den anderen Spielgruppen mitgeteilt. Das Schlagen und Pflanzen von Bäumen wird auf den Spiel-Zetteln notiert, die beim Spielleiter (dieser kann gleichzeitig auch Mitspieler sein) abgegeben, vom ihm gemischt und nach Zufall in eine Reihenfolge gelegt werden. Daraus ergibt sich, welche Aufträge zuerst bearbeitet werden und welches Dorf u. U. leer ausgeht.

In der vereinfachten Variante (Grundspiel) nutzen alle Dörfer gemeinsam den ganzen Wald. Es werden keine Nachhaltigkeitspunkte vergeben. Es gewinnt das Dorf mit den meisten Baumchips in seinem Vorrat nach zwölf Runden. Diese Spielvariante eignet sich bereits für Kinder ab zehn Jahren.

Die SpielteilnehmerInnen werden in diesem Spiel gezielt dazu aufgefordert mit den anderen Parteien ins Gespräch zu kommen. Dies geschieht im Rat der Dörfer, der jeweils nach drei Runden stattfindet. Für diesen Rat gibt es vorformulierte Vorschläge für Vereinbarungen, die so oder in einer Vielzahl von Abwandlungen zur Abstimmung kommen können. Das Abstimmungsverfahren ist dabei festgelegt. Die Vereinbarungen können ein nachhaltigeres Wirtschaften einfordern, Verstöße dagegen ahnden oder auch Auflagen für besonders gierige Spielparteien bedeuten. Der Rückkopplungsmechanismus ist klar erkennbar. Wie sich der Wald dann wirklich entwickelt, ist aufgrund der unterschiedlichen Handlungsmöglichkeiten der anderen Spielparteien aber schwer vorzuberechnen. Es gibt keine festen Rollenvorgaben, aufgrund der unterschiedlichen möglichen Spielweisen bildet sich meist bald ein Spielcharakter aus (z. B. der gierige Geschäftsmann oder der Waldschützer).

Das Prinzip der nachhaltigen Nutzung gemeinschaftlicher Ressourcen, das in diesem Spiel am Beispiel des Waldes kennengelernt wird, kann in der Nachbereitung auf weitere Beispiele, wie die Überfischung der Meeresfische oder die Nutzung freier Viehherden, übertragen werden. Anhand der „Szenarien“, die festlegen wie viel Baumchips in der jeweiligen Runde von jedem Dorf abgegeben werden müssen, können die Auswirkungen verschiedener Lebensweisen auf den Ressourcenbedarf erarbeitet werden. Je aufwendiger der Lebensstil ist, z. B. indem mehr Holz für die Zubereitung von Fleisch oder für größere Hütten benötigt wird, desto schwieriger wird es, dass alle Dörfer von den Erträgen des gemeinsamen Waldes leben können.

