

Spielplan zu: Fishermen as friends?

Die Aufgabe

An den *Vierstreiter-See* grenzen vier verschiedene Länder an. Alle sind darauf angewiesen, durch den Fischfang Geld zu verdienen. Allerdings sind die Fischvorkommen begrenzt und müssen von Zeit zu Zeit auch gefüttert werden, was wiederum Kosten verursacht. Die Konkurrenz ist groß, denn jedes Land will natürlich möglichst viel Geld erwirtschaften und das Anfangskapital von 25 Cent vermehren.

Ihr seid das Fischereiministerium Eures Landes und habt von Eurer Regierung den Auftrag, so viel wie möglich zu gewinnen. In jeder Spielrunde steht Ihr vor der Wahl: Fischen oder Aufzucht? Wie viel ihr gewinnt oder verliert, hängt auch davon ab, wie sich Eure Konkurrenten entscheiden. Da nachts gefischt wird, bekommt keines der Länder mit, wer sich für Fischen und wer sich für Aufzucht entschieden hat: Dieser Spielplan sowie euer Kapital bleiben vor den anderen Gruppen geheim.

Es gibt insgesamt zehn Spielrunden. Drei davon sind Sonderrunden, in denen besonders wertvolle Fische gefangen werden können; deshalb wird die Geldsumme dabei verdreifacht (Runde 5), verfünffacht (Runde 8) bzw. verzehnfacht (Runde 10). Jeweils vor diesen besonders ertragreichen Runden kommen alle Länder zu einer internationalen Fischereikonferenz zusammen, um über die weitere Politik zu diskutieren. Jedes Land kann allerdings zu jeder Zeit frei entscheiden.

Gewinne / Verluste pro Runde

Anzahl der Länder, die Fischen wählen	Anzahl der Länder, die Aufzucht wählen	Ergebnis für ein Land, das gefischt hat	Ergebnis für ein Land, das Aufzucht betrieben hat
4	0	1 Cent Verlust	-
3	1	1 Cent Gewinn	3 Cent Verlust
2	2	2 Cent Gewinn	2 Cent Verlust
1	3	3 Cent Gewinn	1 Cent Verlust
0	4	-	1 Cent Gewinn

Die Spielrunden (diese Notizen sind geheim!)

Spielrunde	Eure Entscheidung	Gewinn / Verlust	Gesamtkapital
1			
2			
3			
4			
5 (Sonderrunde!)		mal 3	
6			
7			
8 (Sonderrunde!)		mal 5	
9			
10 (Sonderrunde!)		mal 10	

