

Monetarium

Geldsysteme spielerisch erleben

für 4 – 8 Spieler

Monetarium ist ein Geld- und Wirtschaftsspiel für 4 bis 8 Spieler. Es geht vor allem darum, die Wirkungsweise, insbesondere die Verteilungswirkung, des herrschenden Kreditgeldsystems und von alternativen Geldsystemen zu erleben und zu verstehen.

Spielmaterial

- 96 Konsumbedarfskarten mit 12 unterschiedlichen Konsumkombinationen
- 5 x 20 Warenkarten (Brot, Gemüse, Milch, Obst und Unterhaltung)
- 7 Spielerkarten (1 x Staat, 1 x Geschäftsbank, 1 x Großgrundbesitzer, 4 x Kleinunternehmer)
- 1 Kreditübersicht für die Geschäftsbank
- 100 Münzen im Wert von einer Geldeinheit (GE)
- 80 Geldscheine in folgender Sortierung: 40 x 5 GE, 20 x 10 GE und 20 x 20 GE
- Download-Möglichkeit für Vorlagen zum Spielmaterial: www.syswifo.de

1. Spielrollen verteilen / verlosen

- a. Spielkoordinator (mischt die Konsumbedarfskarten und bildet mit den umgedrehten Karten einen großen Stapel in der Tischmitte, verwaltet den Vorrat der nicht geschöpften bzw. gelöschten Münzen und Geldscheine)
- b. Staatsverwaltung
- c. Bankier
- d. Großgrundbesitzer und gleichzeitig Brotfabrikant
- e. Bis zu 4 Kleinunternehmer

Das Spiel kann ab 4 Personen gespielt werden. In folgender Reihenfolge werden bei weniger als 8 Spielern folgende Rollen zusammengefasst:

- Ein Spieler übernimmt zwei Kleinunternehmen (bei 7 Spielern)
- Zwei Spieler übernehmen je zwei Kleinunternehmen (bei 6 Spielern)
- Der Spielkoordinator übernimmt auch die Rolle der Staatsverwaltung (bei 5 Spielern)
- Der Großgrundbesitzer übernimmt die Rolle der Geschäftsbank (bei 4 Spielern)

2. Geldgeschäfte

- a. Der Bankier kauft beim Großgrundbesitzer ein Gebäude mit Grundstück für 30 GE, um dort seine Bank einzurichten. Die erforderlichen 30 GE werden dazu von ihm aus dem „Nichts“ geschöpft, d. h. der Spielleiter gibt dem Bankier 30 GE aus dem Vorrat.
- b. Der Großgrundbesitzer ermöglicht dem Bankier die Kreditvergabe an Dritte, indem er ihm 30 GE als Starteinlage für die Bank zur Verfügung stellt. Im Gegenzug zahlt die Geschäftsbank dem Großgrundbesitzer pro Runde 10 % Zinsen auf seine Einlage. Die Bank darf nur Kredite mit einem maximalen Gesamtvolumen vergeben, das dem 10-fachen der ihr zur Verfügung gestellten Einlagen entspricht (z. B. 300 GE Kreditvolumen bei einer Einlage von 30 GE).
- c. Der Spielkoordinator stellt der Geschäftsbank die erforderlichen Münzen und Geldscheine für alle folgenden Kreditauszahlungen zur Verfügung.
- d. Der Staat nimmt bei der Geschäftsbank einen Kredit in Höhe von 50 GE auf.
- e. Jedes Kleinunternehmen nimmt einen Kredit in Höhe von 50 GE auf.

3. Kauf der Produktionsmittel

Jeder Kleinunternehmer kauft sich beim Großgrundbesitzer für 20 GE die Produktionsmittel für seine Produkte (Gemüse, Milch, Obst oder Unterhaltung). Der Großgrundbesitzer übergibt im Gegenzug die entsprechenden Warenkarten für das jeweilige Produkt an die verschiedenen Kleinunternehmer. Die Warenkarten für Brot verbleiben beim Großgrundbesitzer, da er gleichzeitig auch Brotfabrikant ist.

4. Unternehmensaufbau

Jeder Kleinunternehmer investiert 30 GE in den Aufbau seines Unternehmens. Dazu bezahlt er mit den 30 GE die anderen Kleinunternehmen (Geldaufteilung zu gleichen Teilen unter den anderen Kleinunternehmern), da diese mit ihm sein Unternehmen aufbauen.

5. Kosten der Waren

- a. Eigene Ware ist kostenlos
- b. Kosten für eine Fremdware: 3 GE + 1 GE Umsatzsteuer
- c. Die Umsatzsteuer wird direkt im Verkaufsvorgang vom Verkäufer an den Staat abgeführt.

6. Konsumbedarf einkaufen

- a. Jeder Spieler erfüllt seinen Konsumbedarf. Dazu zieht er, wenn er an der Reihe ist, eine bzw. zwei Konsumbedarfskarte(n) vom großen Stapel in der Tischmitte und deckt diese auf. Anschließend kauft er die auf der Karte gezeigten Waren bei den entsprechenden Unternehmen ein bzw. entnimmt sie seiner eigenen Produktion.
- b. Als erstes deckt die Staatsverwaltung ihren Konsumbedarf. Sie muss dazu zwei Konsumbedarfskarten ziehen und die entsprechenden Waren einkaufen.
- c. Danach erfüllt der Großgrundbesitzer/Brotfabrikant seinen Konsumbedarf, indem er die auf der Konsumbedarfskarte abgebildeten Fremdwaren einkauft und die eigenproduzierte Ware (Brot) von seinem Warenstapel nimmt.
- d. Die Kleinunternehmer folgen dem Großgrundbesitzer im Uhrzeigersinn und erfüllen ihren Konsumbedarf in gleicher Weise.
- e. Als letztes befriedigt die Geschäftsbank ihren Konsumbedarf.

7. Kreditbedienung

- a. Kreditnehmer zahlen 20 % Zinsen auf ihre Kreditsumme (Aufrunden auf volle GE) an die Geschäftsbank. Außerdem können sie in Tranchen von 5 GE ihren Kredit tilgen.
- b. Das getilgte Geld wird vom Spielleiter eingezogen und aus dem Spiel genommen.
- c. Sollten die Kreditschuldner nicht liquide sein, können sie zusätzliche Kredite in Vielfachen von 5 GE bei der Geschäftsbank aufnehmen. Die gesamte Kreditsumme ist für die Unternehmen allerdings auf 70 GE beschränkt. Der Staat kann sich hingegen unbegrenzt verschulden.
- d. Wenn Unternehmer nicht mehr liquide sind und ihren Kreditrahmen von 70 GE ausgeschöpft haben, so wird ihr Unternehmen von der Geschäftsbank an das meistbietende Fremdunternehmen versteigert.
- e. Falls die Geschäftsbank zahlungsunfähig werden sollte, wird sie vom Staat mit entsprechenden Zahlungen gerettet.

8. Geldeinlagen bei der Bank

- a. Jeder Spieler, der Geld übrig hat, kann Vielfache von 10 GE bei der Bank einlegen.
- b. Am Ende jeder Runde erhält der Einleger 10 % Zinsen auf seine Einlage von der Bank.

9. Ende der Spielrunde

- a. Nach der Kreditbedienung durch alle betreffenden Spieler ist eine Spielrunde beendet.
- b. Die Warenkarten werden von allen Spielern an die entsprechenden Produzenten der Waren zurückgegeben.
- c. Die erfüllten Konsumbedarfskarten werden unter den zentralen Stapel der Konsumbedarfskarten in der Tischmitte geschoben.

10. Weitere Spielrunden

- a. Es wird eine neue Spielrunde gestartet (weiter bei 6.)
- b. Nach 3 bis 4 Spielrunden können die Spieler abstimmen, ob sie eine Geldreform durchführen und daher vom Kredit- ins Gleichgewichtsgeld wechseln wollen.

11. Geldreform: Gleichgewichtsgeld (GGG)

- a. Das Spiel geht nun mit GGG weiter. Dazu erhält jede natürliche Person (also nicht die Staatsverwaltung) ein Basiseinkommen von 10 GE pro Runde vom Spielleiter. Wenn Spieler bei weniger als 8 Mitspielern zwei Rollen spielen, so erhalten sie 20 GE.
- b. Die Geschäftsbank kann nun auch über das Geld aus der Kredittilgung ebenso wie zuvor über die Zinseinnahmen verfügen, d. h. getilgtes Geld wird nicht mehr gelöscht, also nicht mehr vom Spielleiter aus dem Spiel genommen.
- c. Dann wird mit dem Konsum fortgefahren (siehe 6.) Allerdings wird die Staatsquote gesenkt, d. h. die Staatsverwaltung muss pro Runde nur noch eine Konsumbedarfskarte vom Stapel in der Tischmitte nehmen und erfüllen.
- d. Die Kreditbedienung erfolgt nun zinsfrei, d. h. Kreditnehmer tilgen je nach ihren Möglichkeiten in Tranchen von 5 GE pro Runde.
- e. Für Geldeinlagen bei der Bank muss der Einleger 10 % Zinsen an die Bank zahlen.
- f. Am Ende der Runde werden 20 % des Geldbestandes von jedem Spieler gelöscht, d. h. vom Spielleiter eingezogen. Dabei wird auf ganze Geldeinheiten abgerundet, d. h. pro vollen 5 GE wird 1 GE zur Löschung an den Spielleiter gegeben.
- g. Die Spieler spielen so viele Runden, bis ihnen die andersartige Wirkung des neuen Geldsystems klar ist. Dies kann beispielsweise durch gegenseitige Beantwortung folgender Fragen geschehen:
 - i. Sind Unterschiede nach dem Wechsel des Geldsystems bemerkbar?
 - ii. Worin bestehen diese Unterschiede?
 - iii. Welche Unterschiede merken die einzelnen Spielrollen?
 - iv. Welche Spielrollen profitieren vom Kreditgeldsystem?
 - v. Welche Spielrollen haben beim Gleichgewichtsgeld Vorteile und worin bestehen diese?
 - vi. Mit welchem Geldsystem läuft die Wirtschaft besser / ist der Spielablauf flüssiger?
 - vii. Welches System wird als gerechter empfunden?