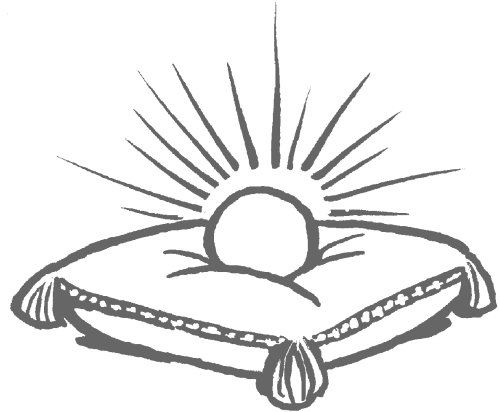


Händlerspiel

Steckbrief

Gruppengröße	: ab 10 Personen
Altersgruppe	: ab 9 Jahre
Material	: Handelswaren, Spielgeld, Preislisten (siehe »Material«)
Kurzbeschreibung	: Geländespiel mit hohem Strategieanteil



Spielidee

Das Händlerspiel simuliert auf einfache Art und Weise marktwirtschaftliche Grundprinzipien. (z. B. das mittelalterliche Handelsgeschehen)

Die Teilnehmer bilden kleine Gruppen. Die Gruppen laufen verschiedene Punkte an, kaufen dort Waren zu unterschiedlichen Preisen und verkaufen sie anschließend an einem anderen Punkt wieder zu einem höheren Preis. Ziel ist es, möglichst viel Gewinn zu erwirtschaften.

Wichtig ist die Geschichte, die sich um die Spielidee rankt. Dabei sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Das Spiel kann z. B. einem Freizeitthema angepasst werden. Es bieten sich an :

- Thema Wikinger/Hanse/Phönizier : Die Gruppen sind Handelsschiffe, die verschiedene Häfen anlaufen.
- Thema Wüste : Karawanen ziehen von Oase zu Oase.
- Thema Science Fiction : Raumschiffe beamen sich zu Raumstationen und Planeten.
- Thema Ritter : Händler reisen zu den Märkten.

Ein besonderer Reiz liegt in der Gestaltung des Spielmaterials. Beim Handelsspiel gibt es im Gegensatz zu vielen anderen Spielen keine symbolischen Spielkarten, sondern echtes Material, wie z. B. Holz, Stoff und Glas.

Die folgende Spielbeschreibung basiert auf dem Thema „Ritter“.

Ablauf

Ort

Das Händlerspiel kann sowohl im **Gelände** (am besten ein hügeliges und bewaldetes Gelände) als auch im **Dorf** oder in der **Stadt** gespielt werden.

In Ausnahmefällen kann das Handelsspiel auch in einem größeren Freizeitheim gespielt werden.

Zeit

- 🕒 Für das eigentliche Händlerspiel planen wir 90 Minuten ein.
- 🕒 Bei Waren- und/oder Geldknappheit kürzen wir die Spielzeit ab.
- 🕒 Wenn der Handel nur schwer in Gang kommt, verlängern wir die Spielzeit auf max. 2 Stunden.

Märkte

- ☞ Die Märkte liegen im Umkreis von 200 bis 400 Metern um den Ausgangsort.
- ☞ Die Märkte werden von je einem Mitarbeiter besetzt.
- ☞ Die verschiedenen Märkte bieten gleiche Waren zu unterschiedlichen Preisen an.
- ☞ An den jeweiligen Märkten gibt es zu Beginn des Spieles die unten aufgelisteten Waren.
 - Einstiegspreis = Preis der Ware zu Beginn des Spieles
 - Niedrigstpreis = so tief kann der Preis fallen
 - Höchstpreis = so hoch kann der Preis steigen
- ☞ Die Preisliste wird – für die Händler gut sichtbar – aufgehängt.
- ☞ In bestimmten Abständen werden die Preise nach unten oder oben verändert.

Die Preise der Waren richten sich

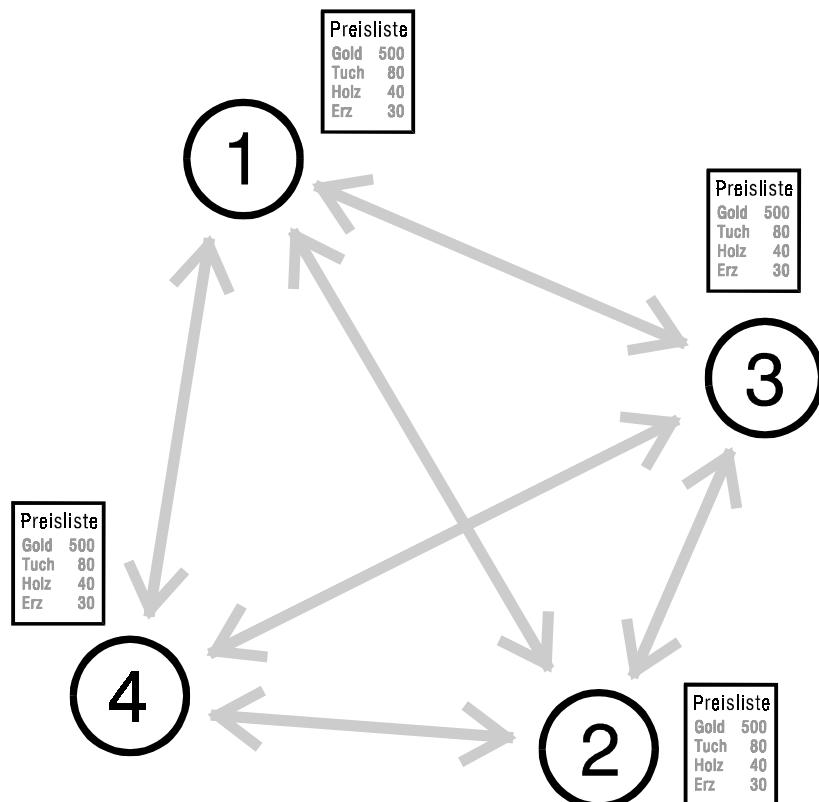
- nach der Menge der Waren (knappe Waren sind teurer)
- nach der Lage des Marktes

Höhe und Zeit der Preisänderung muss der Mitarbeiter am Markt selbst festlegen. Er sollte dies von der jeweiligen Situation abhängig machen.

Festgelegte Änderungstabellen sind ungeschickt, denn das Spiel funktioniert genau wegen diesem „willkürlichen“ Ändern der Preise. Die Mitarbeiter haben das allerdings im Blut. Und wegen der Preisgrenzen kann man auch nichts falsch machen.

Es sollte aber auf keinen Fall zu oft, z. B. nach jedem Kauf/Verkauf, zu Preisänderungen kommen, denn die Preise sollten für die Spieler im Allgemeinen kalkulierbar sein.

- ☞ Die eintreffenden Händler werden der Reihenfolge nach bedient.
- ☞ So lange an den Märkten noch gehandelt werden kann (d. h. wenn noch genügend Waren oder auch Geld vorhanden sind), muss der Markt auf den Handel eingehen.



Warenbestand bei Spielbeginn



Markt I (Außenposten – weiter entfernt)

Stck.	Ware	Einstiegspreis	Niedrigstpreis	Höchstpreis	Rückkaufpreis
2	Diamanten	7.600	7.200	8.000	4.000
7	Gold	950	750	1.150	500
4	Wein	420	320	600	200
50	Holz	80	50	90	30
50	Erz	60	40	80	20
15	Tuch	90	60	120	50
	Geld	ca. 16.000 Taler			



Markt II (ganz in der Nähe)

Stck.	Ware	Einstiegspreis	Niedrigstpreis	Höchstpreis	Rückkaufpreis
1	Diamanten	8.300	7.800	8.800	4.000
3	Gold	1.050	850	1.300	500
4	Wein	380	280	520	200
50	Holz	60	30	70	30
50	Erz	40	20	70	20
15	Tuch	120	80	140	50
	Geld	ca. 16.000 Taler			



Markt III + IV (in mittlerer Entfernung)

Stck.	Ware	Einstiegspreis	Niedrigstpreis	Höchstpreis	Rückkaufpreis
–	Diamanten	8.000	7.500	8.500	4.000
5	Gold	1.000	800	1.250	500
6	Wein	400	300	550	200
50	Holz	70	40	80	30
50	Erz	50	30	70	20
5	Tuch	100	70	130	50
	Geld	ca. 16.000 Taler			

Händler

- ✚ Zu einer Gruppe Händler gehören zwischen 3 und 6 Spieler.
- ✚ Die Händler gehen zum Ausgangspunkt des Spieles.
- ✚ Jede Händlergruppe erhält ein Startkapital von **300 Talern**.
- ✚ Den Händlern wird die ungefähre Lage der Märkte mitgeteilt.
- ✚ Beim Tätigen eines Geschäftes an einem Markt muss die jeweilige Gruppe der Händler vollzählig vertreten sein.
- ✚ Es darf kein Markt zweimal hintereinander angelaufen werden.
- ✚ Bis zum Spielschluss sollten möglichst alle Waren wieder verkauft sein.

Spieldynamik

Zu Beginn des Spieles besitzen die Märkte das meiste Kapital. Die Händler besitzen nur einen verhältnismäßig geringen Anteil.

Die Dynamik des Händlerspieles liegt nun darin, durch einen regen Handel möglichst schnell viel Geld in Umlauf zu bringen. Sie wird von den folgenden Faktoren beeinflusst :

- Erreichbarkeit (Lage) der Märkte :
Je näher die Märkte liegen, desto schneller kann gehandelt werden.
- Menge von Waren und Kapital :
Je mehr Geld und Waren zur Verfügung stehen, desto reger der Handel.
- Preisspannen zwischen den einzelnen Märkten :
An einem Markt billig einkaufen, am anderen Markt teuer verkaufen.
- Preisspannen zwischen Niedrigst- und Höchstpreisen an den einzelnen Märkten :
Jetzt billig einkaufen, später teuer verkaufen.
- Planung und das Geschick der Händler :
Wo und wie schnell billig einkaufen, wo und wie schnell teuer verkaufen.
- Spieldauer :
Je länger die Spieldauer, desto mehr kann gehandelt werden.

Auswertung

Geld und Waren

Gezählt wird am Ende des Spieles das erwirtschaftete Geld.

Die noch im Besitz der Händler befindlichen Waren werden von den Märkten gegen Bezahlung des Rückkaufbetrages zurückgenommen.

Sieger

Gewonnen haben die Händler mit dem höchsten Geldbetrag.

Tipps

- ⊙ Entscheidend für einen schnellen Handel sind die Informationen über die Preise und den Warenvorrat an den einzelnen Märkten. Deshalb ist es für die Händler sinnvoll, schnelle Kundschafter auszusenden.
- ⊙ Die Mitarbeiter an den Märkten dürfen auf keinen Fall versuchen, „mit zu spielen“ und einen eigenen Gewinn zu erwirtschaften. Die Verluste der Mitarbeiter sind die Gewinne der Spieler.
- ⊙ Die Waren sollen real sein, d. h. ein Korken repräsentiert ein Fass Wein usw. Solche Waren kann man anfassen ... und auch verlieren! Die Waren sollten mit dem Thema übereinstimmen.

Ausbaustufen

Dieses Spiel macht süchtig. Hat eine Gruppe es schon in der Grundversion gespielt, so kann man es praktisch unendlich ausbauen.

- ☛ So kann man jeder Ware ein Gewicht zuordnen und eine „Gewichtsobergrenze“ einführen, d. h. jede Gruppe kann nur ein maximales Gewicht an Waren transportieren.
- ☛ Oder man erlaubt Überfälle zwischen den Händlern, bei der eine Gruppe die andere angreift und die Möglichkeit hat, Beute zu machen oder die eigenen Waren zu verlieren.
- ☛ Man kann Ereignisse einführen, die zu fest gelegten Zeitpunkten in einzelnen Märkten geschehen (Missernten, Entdeckung einer Goldmine usw.), radikalen Einfluss auf die Preise haben und nur von kurzer Dauer sind.
- ☛ Man kann einige Bausteine kombinieren, sollte aber die Spieler nicht überfordern und den Hauptspielgedanken nicht verdrängen.

Materialaufstellung

Stck.	Ware	Material	
3	Diamanten	Glaskugeln	
20	Gold	gelbe Duplo-Steine	
20	Wein	Korken	
200	Holz	Holzstäbchen	
200	Erz	Steine	
40	Tuch	Stoffstücke (ca. 7 x 7 cm)	
	Geld	Spielgeld	
	10 Taler	5 Bögen a. 12 Scheine	600
	20 Taler	5 Bögen a. 12 Scheine	1.200
	50 Taler	4 Bögen a. 12 Scheine	2.400
	100 Taler	10 Bögen a. 6 Scheine	6.000
	500 Taler	7 Bögen a. 6 Scheine	21.000
	1000 Taler	6 Bögen a. 6 Scheine	36.000
		Gesamtbetrag	67.200
4	Preislisten	farbiger Karton DIN A4 und Kartonsstreifen (s. Anlage)	
4 x	Reißbrettstifte (Tesa-Film) und Stifte zum Befestigen und Beschriften der Preislisten		

- ☒ für jeden Markt einen kleinen Karton für die Lagerung der Waren.
- ☒ für jede Händlergruppe einen kleinen Karton für den Transport der Waren.

Abrechnungsvordrucke

Händler :

Stck.	Ware	Rückkauf- preis	Betrag
*	Geld		
	Diamanten	4000	
	Gold	500	
	Wein	200	
	Holz	30	
	Erz	20	
	Tuch	50	
Gesamtbetrag			

Händler :

Stck.	Ware	Rückkauf- preis	Betrag
*	Geld		
	Diamanten	4000	
	Gold	500	
	Wein	200	
	Holz	30	
	Erz	20	
	Tuch	50	
Gesamtbetrag			

Händler :

Stck.	Ware	Rückkauf- preis	Betrag
*	Geld		
	Diamanten	4000	
	Gold	500	
	Wein	200	
	Holz	30	
	Erz	20	
	Tuch	50	
Gesamtbetrag			

Händler :

Stck.	Ware	Rückkauf- preis	Betrag
*	Geld		
	Diamanten	4000	
	Gold	500	
	Wein	200	
	Holz	30	
	Erz	20	
	Tuch	50	
Gesamtbetrag			

Preisliste

Markt 1

Diamant 7.200 – 8.000	7.600						
Gold 750 – 1.150	950						
Wein 320 - 600	420						
Holz 50 - 90	80						
Erz 40 - 80	60						
Tuch 60 - 120	90						

Preisliste

Markt 2

Diamant 7.800 – 8.800	8.300						
Gold 850 – 1.300	1.050						
Wein 280 - 520	380						
Holz 30 - 70	60						
Erz 20 - 70	40						
Tuch 80 - 140	120						

Preisliste

Markt 3

Diamant 7.500 – 8.500	8.000						
Gold 800 – 1.250	1.000						
Wein 300 - 550	400						
Holz 40 - 80	70						
Erz 30 - 70	50						
Tuch 70 - 130	100						

Preisliste

Markt 4

Diamant 7.500 – 8.500	8.000						
Gold 800 – 1.250	1.000						
Wein 300 - 550	400						
Holz 40 - 80	70						
Erz 30 - 70	50						
Tuch 70 - 130	100						