



Friedemann Friese

FEIERABEND

Die Solo-Variante



- 1: **Urlaub** (mit Partner, wenn möglich)
- 2: **Gewerkschaftstermin**
- 3: **Streike für bessere Arbeitsbedingungen**
(nur mit mehr Streikmarkern als Arbeiter auf der Fabrik)
Gewerkschaftsunterstützung → Urlaub → Arbeitszeit → Einkommen → Gender-Gap
- 4: **Kneipe & Wohnung** (1 Arbeiter: wenn möglich für ein Bier vor die Theke, sonst in die Wohnung)



- 1: **Motel**
- 2: **Urlaub** (mit Partner, wenn möglich)
- 3: **Motorradausflug**
- 4: **Blind Date** (nur mit mehr Arbeitern als Partner auf der Fabrik)
- 5: **Kneipe & Wohnung** (3 Arbeiter: wenn möglich für ein Bier vor die Theke; Rest in die Wohnung)



- 1: **Jahrmarkt** (mit Partner, wenn möglich)
- 2: **Streike für bessere Arbeitsbedingungen**
(nur mit mehr Streikmarkern als Arbeiter auf der Fabrik)
Einkommen & Gender-Gap → Gewerkschaftsunterstützung → Arbeitszeit → Urlaub
- 3: **Kneipe** (3 Arbeiter: im Zweitjob hinter der Theke)



- 1: **Motel**
- 2: **Motorradausflug**
- 3: **Blind Date** (nur mit mehr Arbeitern als Partner auf der Fabrik)
- 4: **Trimm-dich-Pfad**
- 5: **Gewerkschaftstermin**
- 6: **Wohnung** (3 Arbeiter in die Wohnung)



- 1: **Streike für bessere Arbeitsbedingungen**
Urlaub → Gender-Gap → Einkommen → Arbeitszeit → Gewerkschaftsunterstützung
- 2: **Urlaub** (mit Partner, wenn möglich)
- 3: **Blind Date** (nur mit mehr Arbeitern als Partner auf der Fabrik)
- 4: **Gewerkschaftstermin**
- 5: **Kneipe & Wohnung** (3 Arbeiter: wenn möglich für ein Bier vor die Theke; Rest in die Wohnung)



- 1: **Immer maximale Erholung**
Nur bei Gleichstand:
a: **Urlaub** (mit Partner, wenn möglich)
b: **Motel**
c: **Jahrmarkt** (mit Partner, wenn möglich)

EINZIGE WAHL AM SPIELENDEN

„+1 Arbeiter“-Marker: Der Roboter nutzt diesen Marker immer, wenn er noch mindestens zwei Arbeiter verfügbar hat und beide Felder der gewählten Aktion frei sind. In diesem Fall verwendet er sein Geld so, dass beide Arbeiter zusammen die maximale Erholung bekommen, idealerweise mit den geringsten Kosten.

Beispiel: Hat der Roboter 7 € und geht auf den Jahrmarkt, besuchen die beiden Arbeiter für jeweils 3 und 4 € zwei Fahrgeschäfte, um 12 Erholung zu bekommen, statt dass einer von ihnen für 5 € nur 9 Erholung bekommt. Hat der Roboter 5 Euro und bereits das Recht auf drei Wochen Urlaub, holt er sich 12 Erholung, indem er zwei Arbeiter für je zwei Wochen in den Urlaub schickt und 4 Euro zahlt, als dass er für 5 Euro einen Arbeiter für eine Woche und den anderen für drei Wochen in Urlaub schickt.

Für bessere Arbeitsbedingungen streiken: Der Roboter gibt alle seine Streikmarker für die erste genannte Bedingung aus. Kann er dabei die Kosten für das nächste Feld nicht mehr zahlen oder hat er bereits das letzte Feld einer Leiste erreicht, nutzt er die übrigen Streikmarker sofort für die nächste Bedingung.

Beispiel: Der Roboter hat eine „5“ gewürfelt und hat 8 Streikmarker. Er erstreikt sich das Recht auf eine Woche Urlaub. Der nächste Schritt kostet 5 Streikmarker, so dass der Roboter mit 3 der restlichen 4 Streikmarker stattdessen noch den Gender-Gap um ein Feld schließt.

Erreicht der Roboter die beiden Arbeitszeitfelder „40“ und „25“, schickt er immer einen Arbeiter in Rente und platziert ihn auf das entsprechende Feld.

Aktion „Immer maximale Erholung“: Hat der Roboter noch 3 oder weniger Arbeiter und die erholsamsten „After Work“-Felder sind bereits besetzt, entscheidet sich der Roboter in diesen Situationen wie folgt:

- Hat er noch mindestens 2 Euro und 3 Arbeiter, gehen die Arbeiter immer in die Kneipe und der Rest in die Wohnung.
- Hat er noch 1 Euro und mindestens 1 Partner, geht 1 Arbeiter lieber auf den Motorradausflug, statt dass 1 Arbeiter in die Kneipe und der Rest in die Wohnung geht.
- Hat er kein Geld mehr, geht 1 Arbeiter lieber joggen anstatt dass alle Arbeiter in die Wohnung gehen.
- Hat er nur noch 1 Arbeiter, geht dieser trotz Geld lieber angeln anstatt in die Kneipe.

Sobald einer von euch 40 Erholung erreicht und die letzten Züge des Spiels auslöst, würfelt der Roboter nicht mehr und führt immer das Würfelergebnis „6“ für maximale Erholung aus!

Spielende

Setzt der Roboter seinen letzten Arbeiter ein, gibt er seine übrigen Streikmarker noch wie folgt aus:

Arbeitszeit → Gewerkschaft → Einkommen & Gender-Gap.

© 2020, 2F-Spiele, Bremen/Germany, www.2f-spiele.de

Spielidee

In vielen Fabriken haben Roboter die Menschen verdrängt, aber wie gut schlagen sie sich gegenüber Menschen, wenn es um Erholung geht? Finde es heraus, indem du dich dieser Herausforderung gegen einen Roboter stellst, der seinem Team mit erstaunlicher Geschwindigkeit die gewünschte Erholung beschafft.

Schaffst du es, den Roboter solange auszubremsen, bis du dir den entscheidenden Vorteil erspielt hast, um dein Team in den wohlverdienten Feierabend zu schicken?

Spielvorbereitung

Der Roboter ist Startspieler und stellt einen Arbeiter auf die Wohnung. Er bekommt 4 Streikmarker, 5 € und den „+1 Arbeiter“-Marker. Außerdem bekommt er einen der folgenden Vorteile, je nachdem welcher Herausforderung du dich stellst:

1. **tiefenentspannt:** Lege die Scheibe auf der Erholungsleiste auf Feld „0“.
2. **reich:** Lege die Scheibe der Einkommensleiste auf Feld „10“.
3. **urlaubsreif:** Lege die Scheibe auf der Urlaubsleiste auf Feld „2“.
4. **paarungsfreudig:** Lege zwei Partner auf die Fabrik des Roboters.
5. **fortschrittlich:** Lege die Scheiben auf der Arbeitszeitleiste auf Feld „60“, auf der Einkommensleiste auf Feld „8“ und auf der Gender-Gap-Leiste auf Feld „-1“.
6. **streitfreudig:** Lege die Scheibe auf der Gewerkschaftshilfeleiste auf Feld „8“.
7. **wohlhabend:** Gib dem Roboter zusätzlich 15 €.

Als zweiter und somit letzter Spieler bekommst du wie gewohnt 4 Streikmarker, 5 €, und alle 7 Arbeiter. Du benötigst den Würfel für diese Solo-Variante.

Spielablauf

Es gelten alle Spielregeln für zwei Spieler.

Der Roboter führt seinen Zug wie folgt aus:

Der Roboter würfelt einmal und führt das Würfelergebnis aus. Er versucht die 1. Aktion zu nutzen. Ist das nicht möglich, wählt er die 2. Aktion usw. Auf den „After Work“-Feldern mit verschiedenen Wahlmöglichkeiten an Erholung holt sich der Roboter immer die maximale Erholung.

Beispiel: Nachdem er eine „3“ gewürfelt hat, geht der Roboter auf den Jahrmarkt (wenn möglich mit Partner). Abhängig von seinem Geld besucht er dort das teuerste Fahrgeschäft.

Aktion „Kneipe & Wohnung“: Hat der Roboter nur noch 1 oder 2 Arbeiter und wählt diese Aktion mit 3 Arbeitern, platziert er alle seine übrigen Arbeiter auf diesen Feldern.

Partner: Hat der Roboter Partner für seine Arbeiter, stellt er diese nach Möglichkeit immer mit den Arbeitern auf die „After Work“-Felder. Er wählt das Blind Date nur dann, wenn ein Arbeiter auf der Fabrik aktuell keinen Partner zur Verfügung hat.