



Zeitgemäß

Spätestens nach dem Jahrhundert-Juli 2006 spürt jeder etwas von der anstehenden Klimaveränderung. Klaus Eisenackers und Gerhard Petschel-Helds **Keep Cool**, im Verlag Spieltrieb erschienen, geht auf anspruchsvolle Weise spielerisch mit dem Klimakollaps um.

Das Angenehme an dem Spiel ist, dass es ganz ohne den grünen Holzhammer auskommt. Wie bei den meisten von Nicole Stiehl und Till Meyer betreuten Spielen steht erstaunliche Realitätsnähe im Vordergrund. Dafür bürgen auch die beiden Autoren, die als Wissenschaftler am renommierten Potsdam-Institut für Klimafor-schung arbeiten. Leider ist inzwischen einer von ihnen, Gerhard Petschel-Held, im September 2005 verstorben. Den Erfolg seines Spiels, von dem es schon eine zweite Auflage gibt, konnte er nur am Anfang mit verfolgen.

Klaus Eisenack hat in einem Interview der Fairplay die Ziele der beiden Autoren, die sie mit **Keep Cool** verfolgen, so formuliert: „Klimaveränderungen werden maßgeblich durch die Entscheidung von ‚Global Players‘ mitbestimmt, die zwischen dem Erreichen ihrer eigenen Ziele und der Lösung des gemeinsamen Problems abwägen müssen. Diese Abwägung zwischen Kooperation und Eigeninteressen ist der Stoff für spannende und immer wieder überraschende Verhandlungen – im Spiel wie in der Wirklichkeit.“ Eisenacks Beschreibung trifft die kommunikativen Stärken des Spiels exakt und beschreibt gut die beiden Spannungspole des Spiels.

Drei bis sechs Spieler, die mindestens 12 Jahre alt sein sollten, schlüpfen für ein bis zwei Stunden in die Rolle von ‚Global Players‘. Die USA, Europa und die Schwellenländer sind stets dabei, mit mehr Spielern kommen die Entwicklungsländer, die ehemalige UdSSR und die OPEC-Staaten dazu. Die Spieler erhalten für ihre Ländergruppe eine Anzeigetafel, auf der das jeweilige wirtschaftliche Ziel und die Ausgangsbasis und -kosten für umweltschädliche (schwarze) und umweltfreundliche Fabriken (grüne) angezeigt werden, außerdem gibt es dort noch eine Versicherungsskala. Europa startet zum Beispiel mit drei umweltschädlichen und einer umweltfreundlichen Fabrik, Versicherungen sind wie bei allen Ländern noch nicht abgeschlossen. Das wirtschaftliche Ziel Europas besteht im Aufbau von vier weiteren Fabriken. Betriebe und Versicherungen kosten Geld, im Spiel symbolisiert durch Kohlechips, davon besitzt jeder am Anfang meist zwei oder drei. Je nach Anzahl der Fabriken sinken die Kaufpreise. Die Europäer kostet die vierte schwarze Fabrik zum Beispiel sieben Kohlechips, die zweite grüne Fabrik kostet aber zehn Chips. Die Versicherungskosten verhalten sich umgekehrt, die erste kostet nur zwei Chips, jede weitere einen Chip mehr. Als Steuerungsinstrument für die Kohlechips haben sich die beiden Autoren ein raffiniertes Karbometer einfallen lassen. Viele der 120 Chips, kleine Metallringe, befinden sich anfangs auf diesem Gerät, einem Holzstab, der mit Hilfe eines Kartonstreifenanzeigers den aktuellen Weltklimastand anzeigt. Mit sinkender Anzahl von Kohlechips steigt die Welttemperatur und damit die Gefährdung, auf einen Kollaps zuzugehen. Neben dem offenen wirtschaftlichen Ziel erhält jeder Spieler noch eine weitere Zielkarte geheim zugeteilt. Diese Karte enthält Angaben über zwei globale politische oder wirtschaftliche Ziele, von denen eins erreicht werden muss. Will man zum Beispiel die Interessen der Umweltverbände umsetzen, verfolgt man beim Spiel zu viert das Ziel, dass maximal 14 schwarze Fabriken auf dem Spielplan sein dürfen. Ein Ziel, das nicht einfach zu erreichen ist,

da die vier Staatengruppen schon mit elf schwarzen Unternehmen starten und aus Kostengründen natürlich erst einmal umweltschädliche Fabriken gebaut werden. Konträr dazu stehen die Ziele der Ölindustrie, die von mindestens 18 schwarzen Fabriken ausgehen. Klimaskeptiker wollen möglichst wenig umweltfreundliche Fabriken, die Förderer neuer Technologien wollen möglichst viele. Die Versicherungsindustrie hat natürlich ein Interesse an dem Abschluss vieler Versicherungen, was durchaus auch im Zielfokus der Entwicklungshilfe steht. Diese sich ergänzenden und widerstreitenden Interessen bringen Spannung in die Verhandlungsphasen des Spiels. Das Spielziel und damit der mögliche Spielsieg, der in **Keep Cool** allerdings nicht selbstverständlich ist, ergibt sich aus der Erreichung sowohl des offenen als auch eines der verdeckten Ziele. Wer diese als erster erreicht, gewinnt sofort, auch wenn er selbst nicht am Zug ist. Sollten aber alle Kohlechips vom Karbometer verbraucht werden, gewinnt kein Spieler. Das kann auch passieren, wenn eine so genannte Kollapskarte gezogen wird, die aber erst bei einem bestimmten „Temperaturstand“ des Kohlechip-Anzeigers ins Spiel kommt. Die Ergebnisse zweier Würfelwürfe entscheiden dann über Spielverlust aller Spieler oder der Chance, weiter spielen zu dürfen. Diese Karte soll in der mir nicht vorliegenden zweiten Auflage des Spiels eliminiert worden sein, damit wird der Glücksfaktor m. E. zu Recht reduziert.

Der Spielablauf ist bei jedem Spielzug der Spieler in vier Phasen gegliedert. Zu Beginn muss eine Ereigniskarte gezogen werden, die Klimaauswirkungen deutlich machen soll. Die Ereignisse beziehen sich meist auf bestimmte Regionen, teilweise aber auch auf die ganze Welt. Ob sie eintreten, wird glücksabhängig mit Würfelwurf entschieden, wobei sich der Temperaturstand des Karbometers positiv oder negativ auswirken kann. Mit steigender Temperatur wächst die Wahrscheinlichkeit, dass die Ereignisse eintreten. Der Schaden wird mit Kohlechips beglichen. Jede abgeschlossene Versicherung reduziert den Schaden um einen Chip. Wer

nicht bezahlen kann, muss Fabriken abreißen, die aber nur noch mit einem Schrottwert von zwei Chips berechnet werden. Hilfe von Mitspielern kann in einer solchen Phase natürlich angenommen werden. Der heiße Sommer in Nordeuropa, den wir in diesem Jahr zumindest im Juni und Juli hatten, ist ein solches Ereignis. Wer in der Anfangsphase des Spiels bei einem Würfelwurf von eins bis drei landet, verliert mit dieser Karte einen Chip. Der Verlust kann sich bis auf 10 Chips steigern. Vulkanausbrüche und erhöhte Sonnenaktivität können sich positiv bzw. negativ auf den Stand des Karbometers auswirken. Auch diese Ereignisse werden mit ihren Konsequenzen ausgewürfelt.

Nach der Ereignisphase erhält der Spieler, der am Zug ist, Einnahmen. Für jede Fabrik gibt es zwei Kohlechips, wobei die umweltschädlichen Fabriken vom Karbometer „bezahlt“ werden,



was zum Temperaturanstieg führt. Grüne Fabriken erhalten aus dem allgemeinen Vorrat ihre Chips. Für die OPEC und ehemalige UdSSR gibt es Sondereinnahmen, wobei die ehemalige Sowjetunion ganz im Stil der alten Zeit besonders ausbeuterisch auftritt und sich jeweils einen Zusatzobolus von einem beliebigen Mitspieler aussuchen darf.

Verfügt der Spieler über seine Einnahmen, hat er in der dritten Phase die Möglichkeit zu Investitionen. Er kann Fabriken bauen, Versicherungen abschließen oder zu weltweiten Innovationen aufrufen. Mit dieser Maßnahme, an der sich auch andere Spieler beteiligen können, werden Kosten gesenkt. Sie symbolisiert Forschungsanstrengungen, die zur Kostensenkung beim Bau

grüner oder schwarzer Fabriken beitragen. Für sieben Kohlechips, die gemeinsam aufgebracht werden können, dürfen, wenn die Beteiligten es wollen, alle Spieler – unabhängig davon, ob sie bezahlt haben oder nicht – im grünen oder schwarzen Bereich die Kosten auf der Anzeigetafel um zwei Felder verringern. Wichtig ist in dieser Phase auch, dass alle Baumaßnahmen sich nicht nur auf eigene Fabriken beziehen müssen, Investitionen in anderen Ländern sind bei entsprechender Zustimmung möglich. Der Spieler der Entwicklungsländer besitzt dabei noch eine Sondermöglichkeit, er darf bis zu drei Kohlechips vom Karbometer nehmen und in den allgemeinen Vorrat legen, er darf aber auch umgekehrt drei Chips aus dem Vorrat zur Aufstockung des Karbometers nehmen. Dieses Element bringt dem Spiel mit mindestens vier Spielern zusätzliche Verhandlungsmasse, denn die Autoren geben hier dem nur mit einer schwarzen Fabrik startenden Entwicklungsland-Spieler ein Druckmittel in die Hand, von den Industrienationen Kohlechips zu ergattern, damit er das eine macht und das andere lässt. Die Spielphasen jedes Spielers werden durch eine kleine Klimaerholung abgeschlossen, in der je nach Karbometerstand ein bis drei Kohlechips nachgelegt werden.

Keep Cool erweist sich als äußerst spannendes Klimaspiele. Hier waren Spieler und nicht nur Wissenschaftler am Werk. Ihre wissenschaftliche Kompetenz belegen die beiden Autoren durch eine Zusatzbroschüre, die viele Hintergrundinformationen enthält und immer wieder die Realitätsnähe des Spiels deutlich macht. Die spielerische Kompetenz beweisen die Autoren durch die Nutzung verdeckter Spielziele und das sehr offen gehaltene freie Verhandeln. **Keep Cool** lebt von dem Miteinander in Phase 1 und Phase 3. Einerseits muss für alle das Ganze, unser Globus, im Blick sein, andererseits bastelt jeder an seinen individuellen Zielen, die, wie oben erwähnt, sehr widersprüchlich sein können. Das Spiel funktioniert eben nicht nur „grün“, d. h., ständige Innovationen im grünen Sektor würden zwar grüne Industrien ebenso preiswert wie die

umweltschädlichen Betriebe machen, aber dies gegen die politischen Interessen der Klimaskeptiker und Ölmagnaten durchzusetzen, ist gar nicht so einfach. Strategiespieler kommen nur bedingt auf ihre Kosten, dazu spielen die Glücksfaktoren wie die Ereigniskarten, die Klimakollapskarte und das ständige Würfeln eine zu große Rolle, wer aber Spaß am Verhandeln hat, wird Freude mit dem Spiel haben, bei dem es manchmal zwar nur Verlierer gibt, aber auch ab und zu mehrere Gewinner. Das passiert immer dann, wenn die wirtschaftlichen Ziele erreicht sind und zwei oder drei Spieler identische verdeckte Ziele verfolgen, auch dabei kann es zu interessanten wechselnden Koalitionen kommen. **Keep Cool** dauert meist mindestens 90 Minuten, anfangs sollten aber etwas mehr als zwei Stunden eingeplant werden. Die auf dem Karbometer steigenden Temperaturen lassen sich durchaus dem Spielverlauf nachempfinden. Es geht ruhig und relativ entspannt los, gegen Ende wird die Auseinandersetzung hitzig und kann zu feuchten Händen führen.

„Der Erfolg von **Keep Cool** und die durch das Spiel angestoßenen Lern- und Austauschprozesse machen deutlich, dass es sich auch für Wissenschaftler lohnt, neue Kommunikationswege zu beschreiten“, so schreiben resümierend die beiden Autoren auf der spieleigenen Homepage. Viel besser lassen sich wissenschaftliche Inhalte nicht transportieren. Wenn Wissen um ökologische Zusammenhänge auf solch spielerische, unterhaltsame Art vermittelt wird, dann passiert vielleicht langfristig doch etwas in unseren Köpfen und nicht nur dort.

Wieland Herold



Keep Cool
Klaus Eisenack &
Gerhard Petschel-Held
Spieltrieb GbR
3 - 6 Spieler
ab 12 Jahren
60 - 120 Min.
spieltriebgb.de
spiel-keep-cool.de