

# «Hunger frisst Zukunft»

## Spielanleitung

### Inhaltsverzeichnis

Einstieg.....	2
Spielziel .....	3
Spielmaterial .....	3
Spieldauer (Runden = Monate).....	3
Variante «Allein gelassen in der Not».....	4
Schwierigkeitsgrad .....	4
Vorbereitung .....	4
Spielablauf .....	5
Hilfsorganisation.....	5
Der Hunger schlägt zu.....	6
Regeln zum Schneiden mit der Schere.....	6
Tod der Spielfigur.....	10
Weiterer Spielverlauf.....	10
Spielende.....	10
Punktesystem.....	11
Figurpunkte.....	11
Träumepunkte .....	11
Gesamtwert .....	11
Punktemaximum .....	11
Rechenbeispiel .....	12
Rückmeldungen.....	13
Layout: Verwendete Schriftart.....	13
Autoren .....	14

# Einstieg

Dieses Spiel dient als kurzer Einstieg ins Thema «Hunger» und will «emotional aufwecken». Es verdeutlicht, dass Menschen in den von Hungersnot bedrohten Ländern des Globalen Südens dieselben Lebensträume haben wie wir hier in den wohlhabenderen Ländern. Das Spiel führt auf eindringliche Art und Weise vor Augen, dass bei anhaltendem Hunger die Lebensträume dieser Menschen zerstört werden.



Alle Spielenden erhalten eine Kopie der Spielfläche mit der Zeichnung eines jungen Menschen aus einem Land des Globalen Südens. Mit einer Schere werden die Lebensträume dieser jungen Menschen zusehends weggeschnitten, bis ihre Körper verletzt werden.



Die Spielfigur lebt in einem Umfeld, das von Armut und Hunger geprägt ist. Der Würfel symbolisiert, dass Hunger nicht selbstverschuldet ist, sondern äussere Umstände wie Krankheit oder Kriege Hunger verursachen.



Die Spielenden versuchen, ihre Spielfigur bestmöglich durch die Hungerkrise zu führen, was jedoch oft frustrierend und unmöglich ist. Mit Glück können Hilfsorganisationen die schlimmsten Katastrophen verhindern.

Das Spiel kann allein oder, unterhaltsamer, mit einer Gruppe gespielt werden, die idealerweise 3 oder 4 Spielende umfasst. Es wird reihum für eine vorher bestimmte Rundendauer gespielt, welche den Schwierigkeitsgrad definiert.



Der Schwierigkeitsgrad sollte hoch gewählt werden, denn das «Hunger frisst Zukunft» Spiel will die Tragödie des Hungers vermitteln, auch durch die Frustration, welche bei den Spielenden durch eine unlösbare Herausforderung entsteht. «Siegertypen», welche Mühe haben zu verlieren, werden durch diese Spielanlage möglicherweise emotional herausgefordert sein.

# Spielziel

Das Ziel des Spiels ist es die Spielfigur und möglichst viele ihrer Träume unbeschadet durch die Hungersnot zu bringen, welche normalerweise 30 Monate dauert. Wenn Verluste unausweichlich sind, dann ändert sich der Fokus und liegt neu auf dem Minimalziel, keine zwingend lebensnotwendigen Körperteile zu verlieren.

Der Mensch lebt nicht nur durch seinen Körper, sondern Träume und Visionen sind für ein sinnerfülltes Leben ebenfalls essenziell. Es gibt Beispiele auf der Welt, wo von einem Unglück grausam gezeichnete Menschen, trotz ihrer Behinderung, dank einer unzerstörbaren Lebensvision beeindruckende Projekte umgesetzt haben, welche das Leben vieler Mitmenschen verbessert haben.

Es klingt zynisch, doch es ist eine traurige Realität für zahlreiche Menschen, dass sie ihr Leben auf irgendeine Weise halbwegs glücklich und sinnerfüllt weiterzuführen versuchen müssen, auch wenn ihre Lebensziele zerstört wurden und sie schwere körperliche Schäden von der Hungersnot davontragen. In der Hungersnot kann im Spiel eine Dilemmasituation daraus bestehen, dass man sich entscheiden muss, ob man eher einen Lebenstraum aufgibt oder einen Körperteil opfert.

Wenn das Spiel mit mehreren Gruppen gespielt wird, können diese bei Spielende ausrechnen, welche Figur am meisten Punkte erzielen konnte und die Hungersnot somit am erfolgreichsten überstand.



# Spielmaterial

- Pro Gruppe ein doppelseitig bedrucktes Spielblatt
- Pro Gruppe eine Schere
- Ein sechseckiger Würfel pro Gruppe
- Schreibstift und Papier für eine **Strichliste**, um die Spielzüge zu zählen

# Spieldauer (Runden = Monate)

Vor Spielbeginn wird eine Spieldauer vereinbart. Eine Runde im Spiel entspricht in der Spielgeschichte einem **Monat**. Da dieses Spiel die Absicht hat, die tödliche Bedrohung durch den Hunger im Spiel erfahrbar zu machen, ist eine Spieldauer von **30 Runden (Monate) empfohlen**. Die Rundenzahl kann von der Spielleitung auch verkürzt oder verlängert werden.

## Variante «Allein gelassen in der Not»

Um auf die Unverzichtbarkeit von Hilfswerken aufmerksam zu machen, kann eine Spielrunde **OHNE Hilfsorganisation** gespielt werden. In diesem Fall können keine Katastrophen verhindert werden. Das Spiel wird extrem schwierig dadurch.

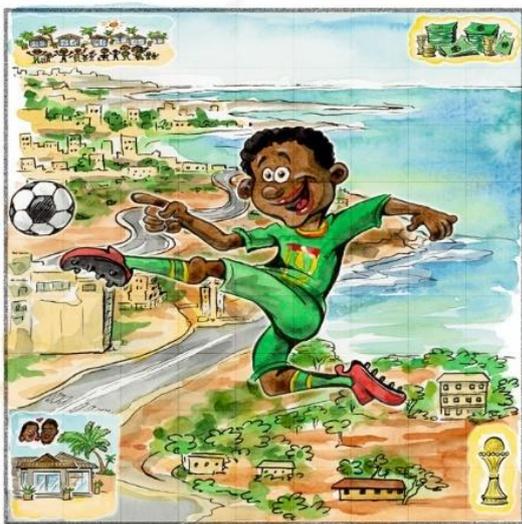
Sinnvoll ist bei dieser dramatischen Spielrunde der Hinweis, dass Entwicklungshilfe infolge von Finanznöten im Staatshaushalt der Geberländer immer wieder unter Druck gerät und nach dem Willen mancher politischen Parteien abgeschafft werden soll.

## Schwierigkeitsgrad

Die Figur des Fussballspielers (Aziz Thiandoum, Senegal) hat einen hohen Schwierigkeitsgrad, «LEVEL: SCHWIERIG», bei den anderen drei Figuren ist die Überlebenschance hingegen hoch.

## Vorbereitung

- Einteilung der Mitspielenden in Gruppen, idealerweise 3 – 4 Personen.
- Jede Gruppe erhält das Spielmaterial.
- Vom Spielblatt wird das Figurenquadrat ausgeschnitten.



**Aziz Thiandoum**  
Küstendorf Ndayane, Senegal  
Alter: 12 Jahre  
Mein Lieblingsgericht ist Reis und Fisch, das ist ein typisches Gericht im Senegal und wir essen es mindestens 4-mal die Woche. Im Wald suchen wir Kinder manchmal reife Mangos und pflücken sie von den Bäumen.  
Lieblingsfach: Mathematik  
Berufswunsch: Englischlehrer oder Fussballprofi für FC Barcelona  
Lebenstraum: Mein Traum ist es, mit meinen Eltern ein grosses Haus bauen und meinem Dorf helfen, sich weiterzuentwickeln. Ich würde viele Sachen bauen für die Dorfbevölkerung.



- Die **vier Katastrophenkarten** werden einzeln ausgeschnitten: «Krankheiten», «Naturkatastrophe», «Diktatur» und «Krieg & Terror».



- Die Spielleitung erklärt das Punktesystem.
- Vereinbarung des **Schwierigkeitsgrades** des Spiels in Form der Spieldauer.
- Startspieler wird, wer als letztes **«eine gute Tat»** getan hatte, um jemanden zu helfen. Dieser Spieler nimmt als Hilfsorganisation die vier Katastrophenkarten zu sich.

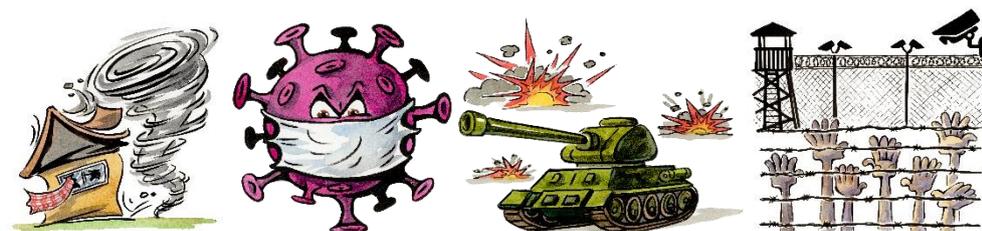
## Spielablauf

### Hilfsorganisation



Im ersten Zug übernimmt der Startspieler die Rolle der Hilfsorganisation. Die Hilfsorganisation hat die Aufgabe, die Hungersnot zu bekämpfen und der Spielfigur zu helfen. Dies macht sie, indem sie die ausgewürfelte Katastrophenart vorauszusagen versucht. Gelingt ihr dies, so kann sie das Wegschneiden eines Feldes verhindern.

Der Spieler, welcher die Hilfsorganisation übernimmt, **wählt eine der vier Katastrophenkarten aus** und legt sie für alle sichtbar in die Mitte. Auf der Rückseite der Karte befindet sich die zugeordnete Würfelzahl.



## **Der Hunger schlägt zu**

Der Spieler, welcher links von der Hilfsorganisation sitzt, würfelt für den Hunger. Der Hunger wird in diesem Spiel durch vier Katastrophen repräsentiert, welche Hungersnöte auslösen. Bei der Kurzfassung der Spielregeln auf dem Spielblatt ist angegeben, welche Auswirkungen das **Würfelresultat** hat.

**1:** Der Spieler, welcher für den Hunger würfelte, darf die Katastrophe **frei wählen**, ob also ein Feld mit der Ziffer 2, 3, 4 oder 5 weggeschnitten werden muss. Die Hilfsorganisation kann in diesem Zug **nicht** vor der Katastrophe schützen.

**2-5:** Auf der Rückseite der Katastrophenkarten befindet sich jeweils die Zahl, welche dem Würfelresultat zugeordnet ist. Der Spieler, welcher für den Hunger würfelte, muss ein Feld mit der entsprechenden Ziffer von der Rückseite der Spielfigur wegschneiden. Dies bedeutet, dass sich der Hunger in die Welt der Spielfigur frisst und diese zerstört.

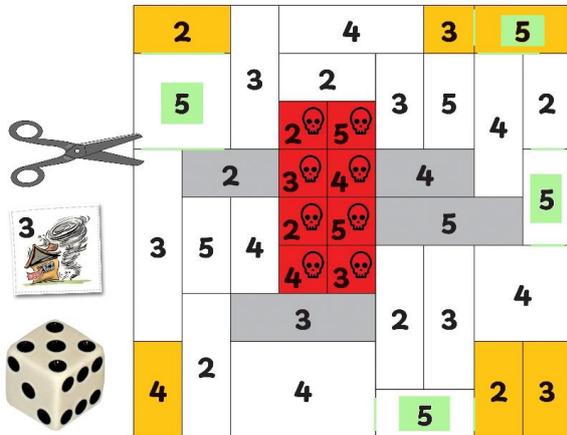
**6:** Glück gehabt, in dieser Runde findet **keine Katastrophe** statt und die Spielfigur wird von Hungersnot verschont!

## **Regeln zum Schneiden mit der Schere**

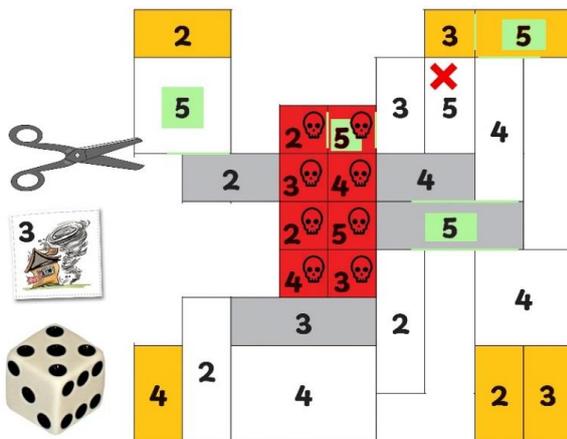
Je nach Würfelresultat muss jede Runde mit Hilfe der Schere ein Feld auf der Rückseite des Spielfigurenbildes weggeschnitten werden.

Als Grundregel gilt, dass **immer von aussen her geschnitten** werden muss. Es ist nicht erlaubt mit der Schere in die Papierfläche zu stechen und ein umschlossenes Feld auszuschneiden.

Es darf kein Feld ausgeschnitten werden, das **komplett umschlossen** ist. Dies ist der Fall, wenn es allen vier Seiten über jeweils die ganze Seitenlänge in Verbindung mit einem anderen Feld steht. Felder müssen immer von **mindestens einer Seite freiliegen**, damit sie ausgeschnitten werden dürfen. Wenn ein Feld nur über die **Ecke** erreichbar ist, darf dieses nicht ausgeschnitten werden.

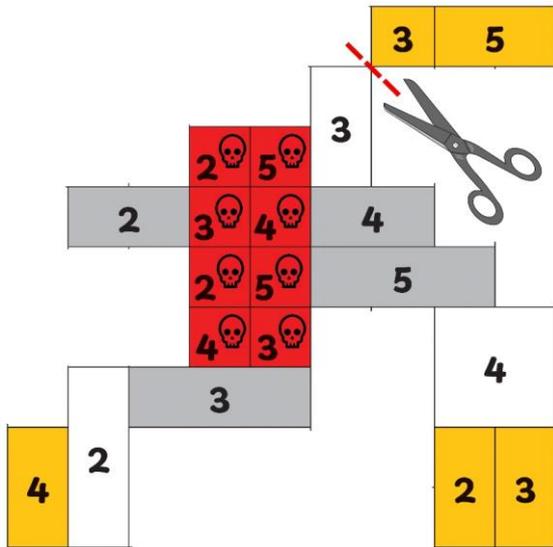


Bildlegende: Situation bei Spielstart. Die Hilfsorganisation schützt vor «3: Naturkatastrophe». Der Würfel zeigt dann jedoch eine 5. Alle grün markierten Felder dürfen weggeschnitten werden, die möglichen Schnittstellen sind eingezeichnet.

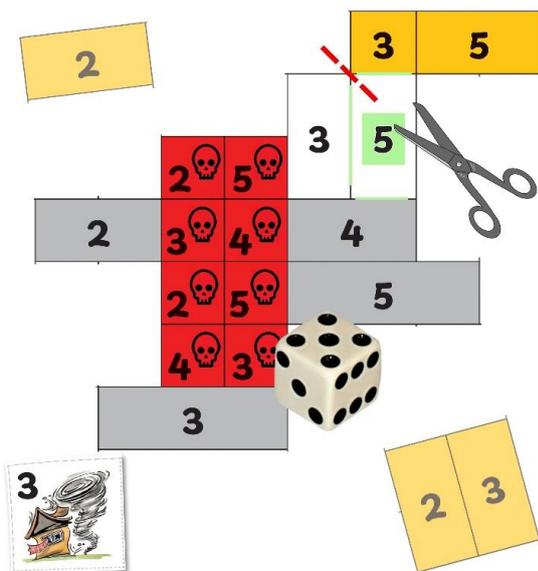


Bildlegende: Der gleiche Wurf in einem fortgeschrittenen Spiel. Das mit einem roten Kreuz markierte 5'er Feld darf nicht ausgeschnitten werden, da es komplett auf vier Seiten umschlossen ist.

Wenn ein Feld (oder auch eine ganze Gruppe von Feldern) **diagonal** nur noch durch einen fragilen **Eckpunkt** mit der Restfläche verbunden sind, gilt dieses Feld ebenfalls als abgetrennt und wird abgeschnitten. Ein Feld muss also immer horizontal oder vertikal über eine Seite verbunden sein, damit es zur Spielfigur zugehörig bleibt.

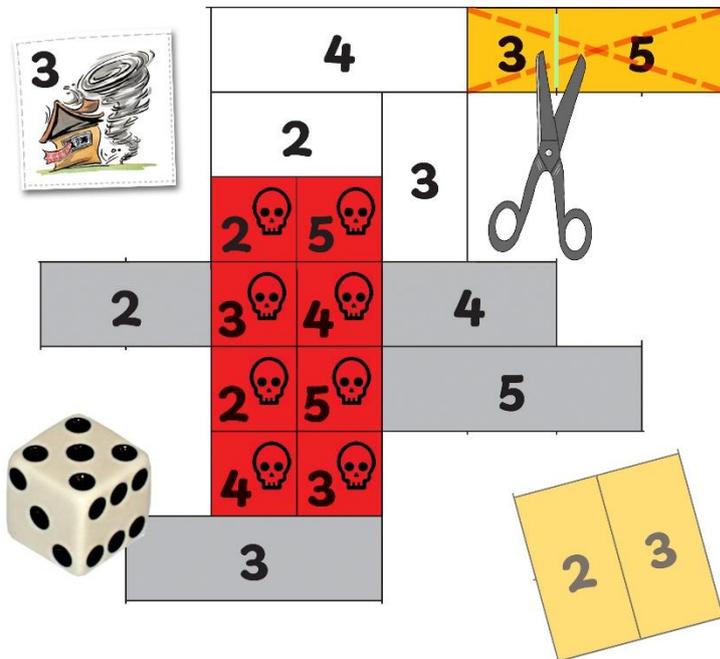


Falls es den Spielenden gelingt **Träume unbeschädigt als Ganzes auszuschneiden**, gelten diese als gerettet und werden bis zur Punkteauswertung bei Spielende auf die Seite gelegt. Falls weitere leere Zahlenfelder an einem geretteten Traum hängen, ist dies ok und der Traum gilt als gerettet. Es ist nicht möglich auf die Seite gelegte Träume zu zerschneiden, wenn der Hunger später weitere Felder auslöscht.

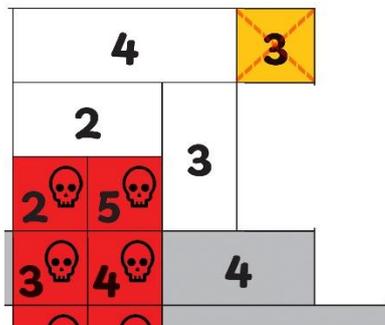


Bildlegende: Nachdem der Spieler das Feld 5 wegschneiden musste, ist das Traumfeld oben rechts (Ziffern 3 und 5) nur noch über eine Kante mit der Figur verbunden. Es wird ganz weggeschnitten und gilt als gerettet. Die Träume oben links (2) und unten rechts (2, 3) konnten bereits ganz ausgeschnitten werden und sind gerettet.

Träume gelten **nicht** als gerettet, wenn sie vom Hunger «**weggefressen**» werden. Ein Traum ist als solcher zerstört, sobald ein Teil von ihm weggeschnitten wurde und gibt keine Spielpunkte mehr. Allfällige restliche Stücke bleiben aber noch an der Figur hängen.

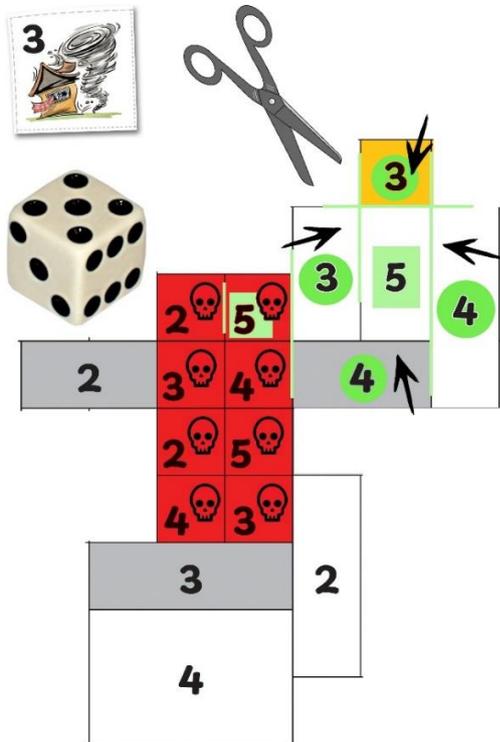


Bildlegende: Traumfeld 5 wird weggeschnitten.



Bildlegende: Nach dem Schnitt oben bleibt das Traumfeld 3 an der Figur hängen, gibt bei Spielende jedoch keine Punkte mehr.

Falls am Rand der Spielfläche **kein passendes Zahlenfeld** mit der gewürfelten Zahl vorhanden ist, schlägt der Hunger besonders grausam zu: Die Spieler müssen mehrere Felder vom Rand ausgehend wegschneiden, bis sie ein Feld mit der passenden Zahl erreichen, das ebenfalls weggeschnitten werden muss.



## Tod der Spielfigur

Lebensnotwendige Felder der Spielfigur sind rot und mit einem **Totenschädel** markiert. Wenn ein solches Feld weggeschnitten werden muss, stirbt die Spielfigur sofort und das Spiel ist mit 0 Punkten zu Ende.

## Weiterer Spielverlauf

Das Spiel geht reihum im **Uhrzeigersinn**. Alle vier Katastrophenkarten werden an den nächsten Spieler weitergereicht, welcher die Rolle der Hilfsorganisation übernimmt.

Um die **Runden (Monate) zu zählen**, wird nach jedem Zug auf einer Strichliste ein Zähler notiert. Bei einer Spieldauer von 30 Runden würfelt in einer Gruppe mit 3 Spielern jeder Spieler gesamthaft 10 Mal.

## Spielende

Wenn das Spiel zu Ende ist und die Spielfigur überlebt hat, werden die Punkte gezählt. Dieser Wert simuliert, wie gut die Spielfigur die Hungersnot überstehen konnte.

Natürlich ist dieser Spielwert nicht wie ein normaler, positiver Punktwert wie bei Monopoly oder beim Jassen gemeint, sondern diese Punktezahl will die Spielenden nachdenklich machen und vermitteln, dass auch ein zerstörtes Leben trotzdem noch sinnhaft und lebenswert ist.

## Punktesystem

Die Punkte werden anhand der Quadrate auf der Spielblattvorderseite gezählt.

### Figurpunkte

Jedes rote und graue Quadrat, das auf der Rückseite der Spielfigur nicht weggeschnitten wurde, zählt 1 Punkt. Diese Punkte werden addiert.

### Träumepunkte

Träume geben nur Punkte, wenn sie jeweils mit allen dazugehörigen Feldern unbeschädigt sind. Dabei spielt es keine Rolle, ob sie noch mit der Spielfigur verbunden sind oder während dem Spiel gerettet und auf die Seite gelegt wurden.

Jeder unbeschädigte Traum hat einen Punktwert in der Höhe der Anzahl seiner Quadrate auf der Vorderseite.

### Gesamtwert

Figurpunkte + Träumepunkte = Gesamtpunkte

### Punktemaximum

Die ersten drei Figuren können jeweils maximal  $18 + 13 = \underline{\underline{31 \text{ Punkte}}}$  erreichen.

Das Punktemaximum des Fußballspielers beträgt  $18 + 11 = 29$  Punkte. Dieser Wert lässt sich durch den höheren Schwierigkeitsgrad nicht mit den ersten drei Figuren vergleichen.

## Rechenbeispiel

Die unbeschädigte Spielfigur vom Fussballspieler umfasst 18 Quadrate auf der Bild-Vorderseite

- 18 Figurpunkte

Gerettete Träume:

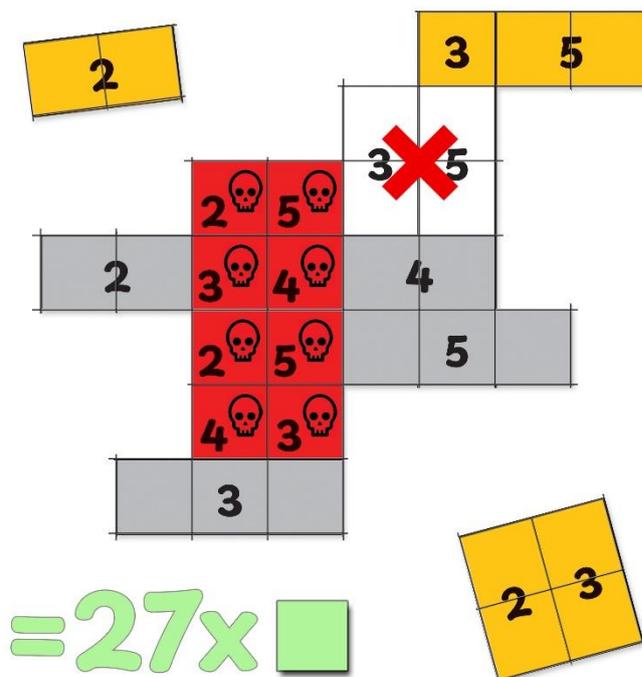
Traum, unbeschädigt gesamthaft vom Spielfeld ausgeschnitten: 2 Felder

Unbeschädigter Traum, noch mit der Spielfigur verbunden: 3 Felder

Traum, unbeschädigt gesamthaft vom Spielfeld ausgeschnitten: 4 Felder

- 9 Träume

18 Figurpunkte + 9 Träume = **27 Gesamtpunkte**



# Rückmeldungen

Wie ist das Spiel angekommen? Gibt es Regelvarianten? Gerne versuchen wir die Anregungen aufzunehmen und in überarbeiteten Versionen vom Spiel online zu publizieren. Rückmeldungen an: [info@gamerspoint.ch](mailto:info@gamerspoint.ch)

## Layout: Verwendete Schriftart

Verwendete Schriftart: Playpen Sans

- Download unter: <https://fonts.google.com/specimen/Playpen+Sans>

# Autoren

## Spielentwicklung Regelwerk:

HIDDEN SENSE Team

E-Mail: [hiddensenseteam@gmail.com](mailto:hiddensenseteam@gmail.com)

- Ariel Limacher
- Dominik Wittker



## Illustrationen: **AGNES KARIKATUREN**

Agnes Avagyan [www.Live-Karikaturen.ch](http://www.Live-Karikaturen.ch)

## Produktionsleitung, Texte, Redaktion & Layout:

- Dave Büttler, Religionspädagoge
- Melanie Laveglia, Religionspädagogin und Theologin

## Testspieler:

- Schulklassen Religionsunterricht Sekundarstufe Pastoralraum Horw

Diese Produktion wurde vom Pastoralraum **Kirche Stadt Luzern** geleitet, in Zusammenarbeit mit dem GAMERS POINT, einem Angebot der kirchlichen Jugendarbeit der Pastoralräume «meggerwald pfarreien» und Horw.



[www.GamersPoint.ch](http://www.GamersPoint.ch)

Wir verfolgen in der Katechese das Konzept, dass es sinnvoll ist, das Denken und Handeln nicht nur lokal auf den eigenen Pastoralraum zu beschränken, sondern im Rahmen von Religionsunterricht und Jugendarbeit auf partizipative Weise mit Gemeindemitgliedern qualitativ hochwertige und möglichst kostenlos zugängliche Produkte zu entwickeln, welche von globalem Nutzen für die Kirchen und die positive Verbreitung der Evangelien sind.

