Anleitung

VELUDI

Veni, lusi, didici - Ich kam, spielte, lernte! Das ist der Gedanke hinter unserer Schülerfirma VeLuDi. Mit unserem Spiel *Pull Factor*, wollen wir euch nämlich die Abhängigkeit der Wirtschaft von Standortfaktoren näherbringen. Unser Spiel dreht sich darum, die bestmöglichen Standortfaktoren in seinem eigenen fiktiven Land zu schaffen, um möglichst viele Unternehmen für sein Land anzulocken.

Pull Factor kann mit **2 bis 5** Personen gespielt werden. Ziel des Spiels ist es, nach Verbesserung seiner Standortfaktoren als erster **6 Unternehmenssterne** zu erhalten.

Es gibt mehrere Spielmodi, die vor allem Einfluss auf die Schwierigkeit und Dauer des Spiels haben. Auch die Anzahl der Spieler hat Einfluss auf die Spieldauer.

Spielmodus 1: Jeder Spieler startet mit einem *Industrieland*. Ihr habt bereits gute Startbedingungen, wodurch es leichter ist, Unternehmen zu sammeln. Das Spiel dauert *25-60 Min*.
Spielmodus 2: Jeder Spieler startet mit einem *Entwicklungsland*. Diese haben sehr schlechte Startbedingungen und weniger Startkapital. Das Spiel ist anspruchsvoller und kann *bis zu 120 Min.* dauern.
Spielmodus 3: Jeder Spieler startet mit einem *Schwellenland*. Dieser ist genau die Mischung aus Modus 1 und 2. Die Bedingungen sind fair und die Spielzeit beläuft sich auf *35-90 Min*. (empfohlener Modus)

Spielaufbau

- **Spielbrett**, **Figuren** in allen Kategorien und ein **Startland** (blind gezogen) für jeden Spieler
- Je ein Stapel jeder Standortfaktor-Kategorie, aller Unternehmen und der Ereigniskarten verdeckt und für alle erreichbar



- Freihandelsabkommen aufgedeckt für alle erreichbar
- Eine Bank für Geld und Fachkräfte

Vor Start des Spiels nimmt sich jeder Spieler die auf seinem Startland angegebenen Fachkräfte und das Geld. Die Figuren werden in der angegebenen Spalte auf die passende Kategorie gestellt.

Beispiel:



Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Er nimmt sich das Einkommen, das er pro Runde verdient. Dieses Einkommen kann sich erhöhen und wird mit einer schwarzen Veludi-Figur auf dem Brett angegeben.



Einkommen pro Runde in ¥	1.000	1.500	2.000	2.500	3.000	3.500	4.000	4.500	5.000	5.500
	6.000	6.500	7.000	7.500	8.000	8.500	9.000	9.500	10.000	10.500

Anschließend kann dieser sich in **einer** der 5 Kategorien verbessern. Man zahlt einen kleinen Betrag, um die Karte aufzudecken. Um die Karte zu erhalten, zahlt man zusätzlich den auf der Karte angegebenen Preis. Falls man den Preis nicht bezahlen kann oder die Karte nicht kaufen möchte, wird diese wieder nach unten in den Stapel sortiert. Es ist auch möglich, in einem Spielzug nichts zu tun. Dann erhält man nur sein Einkommen und der nächste Spieler ist am Zug. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Ab der 3. Runde wird ***vor*** dem ersten Spieler ein Unternehmen* aufgedeckt und für alle sichtbar in die Mitte gelegt. Dieses Unternehmen hat Bedingungen, die erfüllt werden müssen, damit es sich in einem Land ansiedelt. Das Unternehmen wird am ***Ende*** der Runde, bevor der erste Spieler wieder dran ist, verteilt. Zunächst erhält der Spieler das Unternehmen, der die Bedingungen erfüllt. Sollten mehrere Spieler die Bedingungen erfüllen, zählt die ***Geographie****. Sollte es auch hier zum Gleichstand kommen, d.h. keiner oder alle erfüllen die Geographie, werden alle Punkte ***zusammengezählt*** und der mit den meisten Punkten erhält das Unternehmen.

Wichtig: Man kann das Unternehmen auch erhalten, wenn die Geographie nicht zutrifft - sofern die anderen Bedingungen erfüllt werden und kein Spieler einen geographischen Vorteil hat.

Sollte ***niemand die Bedingungen erfüllen***, bleibt das Unternehmen liegen, bis ein Spieler die Bedingungen erfüllt. Auch wenn das Unternehmen liegen bleibt, wird in der nächsten Runde ein neues aufgedeckt. Es können also mehrere Unternehmen gleichzeitig offen liegen.

Unternehmen benötigen **Fachkräfte** (teilweise als „F" angegeben).

50 Fachkräfte, 100 Fachkräfte, 200 Fachkräfte

Anders als beim Kauf einer Karte werden diese nicht an die Bank zurückgegeben, sondern auf die Unternehmenskarte gestellt. Die Fachkräfte verschwinden nicht aus dem Land, sie sind nur nicht mehr auf dem Arbeitsmarkt verfügbar. Sollte ein Spieler, z.B. durch eine Ereigniskarte oder Ähnliches, mehr **Fachkräfte** verlieren als er hat, muss er ggf. die Fachkräfte von seinem Unternehmen nehmen und dieses wieder in die Mitte legen.

Sollte ein Spieler keine Fachkräfte mehr haben, passiert nichts, außer dass er in seinen Handlungen eingeschränkt wird. Gerät ein Spieler allerdings in finanzielle ***Schulden***, muss er die doppelte Summe dieser zurückzahlen.

***Unternehmen**: Es gibt unterschiedliche Unternehmen. 1-, 2- und 3-Sterne-Unternehmen. 1-Sterne-Unternehmen haben die geringsten Anforderungen und erwirtschaften am wenigsten. 3-Sterne-Unternehmen haben sehr hohe Anforderungen und erwirtschaften deutlich mehr. 2-Sterne-Unternehmen liegen genau dazwischen.

Eine andere Möglichkeit, an Sterne zu kommen, sind die **Sonderkarten**:
Größtes BIP: Der Spieler mit dem höchsten Einkommen pro Runde erhält diese Karte und somit einen extra Stern. Diese Karte zählt erst ab einem Einkommen von 6000₩.
Größte Population: Der Spieler mit den meisten Fachkräften erhält diese Karte. Sie wird immer vor dem Start der nächsten Runde verteilt.

Handelsabkommen sind während des ganzen Spiels verfügbar. Um ihnen beizutreten, zahlt man einen Betrag und Fachkräfte an die Bank. Sobald man einem Handelsabkommen beitritt, erwirtschaften Unternehmen mehr Geld.

Achtung: Das gilt nur, wenn es sich um das richtige Abkommen handelt. Es gibt drei Arten von Freihandelsabkommen: Rohstoffabkommen, Dienstleistungsabkommen, Handelsabkommen.



Sollte es dazu kommen, dass die Kartenstapel aufgebraucht sind, können alle ausgegebenen Karten eingesammelt und neu gemischt werden.

Für 40.000₩ kann man einem anderen Spieler ein Unternehmen abwerben, sofern die Standortfaktoren die gegebenen Anforderungen erfüllen (Geographie ist hier zu vernachlässigen). Das Geld geht an die **Bank**, nicht an den Spieler, von dem das Unternehmen abgeworben wird. Das gilt nur für 1-Sterne-Unternehmen und ist für jeden nur **einmal** möglich.

***Geographie:**
Es gibt drei verschiedene Geographie-Typen. Sie sind auf dem Startland angegeben und unveränderlich. Alle Geographie-Typen sind gleich gut. Sie sind nur unterteilt, um darzustellen, dass auch die Geographie Einfluss auf einen Wirtschaftsstandort hat.

Beispiel



Manche Karten in den Stapeln sind keine normalen Karten, sondern ***Ereigniskarten***-Auslöser. Wird eine dieser Karten aufgedeckt, muss jeder Spieler eine Ereigniskarte ziehen und direkt ausspielen. Auf dieser steht entweder „Du bist dran", dann gilt die Karte für dich oder „Wähle jemanden aus", dann kannst du einen beliebigen Spieler auswählen, den das Ereignis treffen soll. Gezahlt wird immer an die Bank, nie an einen Spieler. Bei vereinzelten Karten kann es auch sein, dass jeder Spieler etwas zahlen muss. Anschließend kann der Spieler, der die Karte aufgedeckt hat, nochmal eine Karte erwerben und seinen Zug beenden.

Wann endet das Spiel?
Ziel des Spiels ist es, die meisten Unternehmenssterne zu sammeln. Allerdings endet das Spiel nicht, sobald ein Spieler 6 Sterne hat, sondern erst mit Beendung der Runde. Es kann auch zum Unentschieden kommen, falls mehrere Spieler 6 Sterne haben. Es ist auch möglich, das Ziel anzupassen und nur bis 5 oder sogar bis 7 Sterne zu spielen.

Bedeutung

Standortfaktoren:
Die für Unternehmen relevanten Standortfaktoren wurden in fünf „Kategorien" zusammengefasst. Diese sind bei der Standortwahl für Unternehmen von Bedeutung und machen einen guten Wirtschaftsstandort aus. Je besser die Standortfaktoren sind, desto attraktiver ist der Standort.

Bildung: 
Bildung ist entscheidend für gut ausgebildete Fachkräfte und hat einen großen Einfluss auf langfristiges Wachstum. Gute Bildung heißt moderne Schulen, freie Universitäten und lebenslange Weiterbildung.

Infrastruktur: 
Moderne, gut ausgebaute Infrastruktur wie intakte Verkehrswege, gesicherte Energieversorgung und schnelle digitale Netze sind der Schlüssel zu wirtschaftlichem Erfolg.

Bürokratie: 
Zu viel Papierkram kostet Zeit und Geld. Allerdings ist eine komplette Abschaffung nicht möglich, da Bürokratie Rechtssicherheit gibt und Informationen liefert.

Kosten: 
Hohe Steuern, Energiekosten oder Mieten machen Wirtschaftsstandorte unattraktiv und schrecken Unternehmen davon ab, sich dort niederzulassen.

Weiche Standortfaktoren (WSOF): 
Zu den weichen Standortfaktoren zählen schwer messbare Kriterien wie politische Verhältnisse, demographische Strukturen, Arbeitsmoral oder Faktoren, die die Lebensqualität der Beschäftigten beeinflussen wie Freizeitwert, Umweltqualität, Wohnumfeld und Gesundheitsversorgung.

Alle Zusatzinformationen auf den Karten stammen, sofern nicht anders angegeben, aus dem Jahr 2025. Trotz zuverlässiger Recherche kann es zu Unstimmigkeiten aufgrund der Quellenlage kommen. Bei Fragen oder weitere Anfragen kann unsere Website helfen: www.veludi.de