

# KAIVAI

## Das Strategiespiel mit neuem Geldsystem

von Helge Ostertag

Die Idee vom Geld mit begrenzter Haltbarkeit vermittelte mir in der Schulzeit mein Geographielehrer, seitdem verfolgte ich lose immer mal wieder die Diskussion um Freigeld oder Berichte über Regionalgeld-Initiativen.

2005 veröffentlichten mein Bruder und ich im Eigenverlag ein komplexes Brettspiel, welches in der polynesischen Inselwelt spielt. Bei der Entwicklung des Spieles KAIVAI diskutierten wir, ob es nicht reizvoll wäre, ein von uns geschätztes zukunftsfähiges Wirtschaftssystem, das auf Geld mit begrenzter Haltbarkeit basiert, einfach mal zu realisieren – und so kam es zur Umsetzung im Spiel. Wir wollten, dass Geld einfach nur Mittel zum Zweck und nicht Selbstzweck ist, dass es eine dienende, nicht eine herrschende Funktion hat, dass es in einer sich verändernden Welt nicht das einzig Unveränderliche ist.

Es gibt viele verschiedene Kategorien, nach denen Gesellschaftsspiele unterteilt werden, eine davon ist die Unterscheidung in abstrakte Spiele (z. B. Klassiker wie Dame, Mühle, Schach) und in thematische Spiele (z. B. Siedler von Catan, Monopoly). KAIVAI ist ein thematisches Spiel, es geht um die Besiedlung im Pazifik durch die Polynesier. Nun ist natürlich auch ein thematisches Spiel abstrahiert von Vorgängen in der realen Welt, selbst wenn bestimmte Zusammenhänge simuliert werden, findet dies doch in vereinfachter, komprimierter Form statt. Da KAIVAI ein recht komplexes Spiel ist, dauert bei Anfängern eine Partie gut drei Stunden, bei erfahrenen Spielern kann sich die Spielzeit auf eineinhalb Stunden verkürzen. In dieser Zeitspanne hatten wir den Mechanismus des Geldes mit begrenzter Haltbarkeit unterzubringen und haben dies so gelöst, dass wir uns auf den Effekt des Wertverlustes fokussierten, der auftritt, wenn man sein Geld nicht rechtzeitig ausgibt. Spielmechanisch sieht das so aus, dass das Spiel über mehrere Runden gespielt wird und eine Runde in verschiedene Spielphasen gegliedert ist. Die letzte Phase einer Runde ist der Wertverlust, d. h. der Wert einer jeden Währungseinheit (im Spiel Muschelgeld) wird um 1 reduziert. Dabei lagern die Spieler



ihr Muschelgeld auf einer Werteskala (mit Werten von 1 bis 5) und reduzieren den Wert des Geldes durch Verschieben auf der Skala. Der Wertverlust einer Muschel beträgt also 20% bis 50%, was ein enormer Anreiz ist, Muscheln in den Bau von Hütten zu investieren, bevor sie gar nichts mehr wert sind. Hat man während der wichtigen Aktionsphase sein Geld nicht ausgegeben, muss man dies in der nächsten Aktionsphase der folgenden Runde schleunigst nachholen, denn je länger man wartet, um so weniger Nutzen hat man von seinem Geld. Es geht also darum, erworbenes Geld möglichst schnell wieder in Sachwerte zu investieren.



In KAIVAI dient Geld einzig dem Bau neuer Hütten, purer Geldbesitz und reine Geldvermehrung, wie es z. B. Spielziel bei Monopoly ist, macht bei KAIVAI überhaupt keinen Sinn. So werden beim Ermitteln der Spielreihenfolge auftretende Patts sogar zugunsten des Spielers mit weniger Geld entschieden. Geld hat im Spiel die Funktion einer Ressource neben anderen Ressourcen, es ist das notwendige Kapital zum Bauen. Weitere Ressourcen im Spiel sind Fisch, welcher als Handelsware gegen Muschelgeld eingetauscht wer-

den kann, wenn man Hütten anderer Spieler damit beliefert und Einfluss, welcher die Aktionsmöglichkeiten im Spiel steuert. Die drei Ressourcen Geld (Muscheln), Handelsware (Fisch) und Einfluss müssen im Spiel in der richtigen Balance erzeugt und genutzt werden, wenn man in der wachsenden polynesischen Inselwelt erfolgreich sein möchte. Da im Laufe des Spiels von den Spielern viele neue Pfahlhütten errichtet werden, wachsen und verändern sich die Inseldörfer allmählich. Mit der Größe eines Inseldorfes wächst aber auch der Baupreis für neue Pfahlhütten, was das Wachstum großer Inseln ausbremst, auch die Logistik ändert sich parallel zum Wachstum der Inseln, je größer die Inseln werden, um so länger werden die Fahrwege für Schiffe. Das Geldsystem ist bei KAIVAI also in ein Geflecht von vielschichtigen Zusammenhängen eingebunden.



Bei den Reaktionen aus der Spielerschaft und den Spielerevisionen wurde immer wieder deutlich, wie sehr das Muschelgeld vom gewohnten Umgang mit Geld abweicht und wie irritierend und reizvoll dies ist.

#### „Pfifficus – Spiele zum Umdenken“

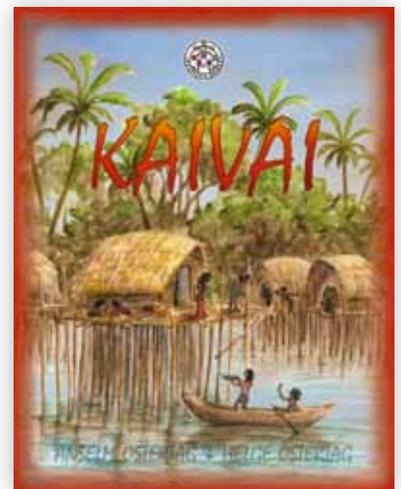
Indem ein solches alternatives Geldsystem in die Spielwelt eingeführt wurde, konnten wir hoffentlich einen ersten Impuls setzen, die Funktion von Geld auch in diesem Umfeld einmal anders wahrzunehmen. Ein wichtiger Schritt beim Wechsel von einem alten zu einem neuen System ist ja, dass das Neue überhaupt erst mal gedacht wird, dass ein Bewusstsein für neue Möglichkeiten geschaffen wird, dass Interesse und Bereitschaft geweckt werden, sich inhaltlich damit zu befassen.

Sich im Spiel mit Neuem auseinanderzusetzen hat den Vorteil, dass Zusammenhänge direkt erlebbar werden, die gedankliche Durchdringung von Spielregeln und Spielme-

chanismen führt zu konkreten Handlungen und Entscheidungen im Spiel, deren Folgen unmittelbar eintreten, Kausalitäten können sichtbar nachvollzogen werden.

Bei KAIVAI kann man erleben wie das Muschelgeld, das nach festen kalkulierbaren Regeln seinen Wert verliert, den Umgang mit Geld so steuert, dass es sich nicht lohnt es zu horten, sondern dass es sinnvoll ist, es rasch wieder in einen realen Gegenwert zu überführen. Die Ressource Fisch, die im Spiel auch eine begrenzte Haltbarkeit hat, ist im Spiel mindestens ebenso wertvoll wie das Geld, da die Bedeutung von Fisch nicht nur im Generieren von Einkommen liegt, sondern da Fisch auch in Siegpunkte umgewandelt werden kann. So wird die Relativität des Wertes von Geld in KAIVAI auf zweifache Weise deutlich: einerseits durch die regelmäßige Geldabwertung, andererseits durch die Gegenüberstellung von Nennwert und Nutzwert, wobei der Nutzwert – also die reale Funktion des Geldes – in Bezug zur Bedeutung der anderen Ressourcen Fisch und Einfluss gesehen werden muss, der Wert des Geldes wird als situationsbedingt und in Abhängigkeit von eigenen Vorhaben erlebbar.

Das oben genannte Verlagsmotto ist die Leitidee hinter allen Pfifficus Spielen, es ist der Anspruch, in jedem Spiel das Umdenken im Sinne von Flexibilisieren anzuregen. Beweglichkeit im Denken und Mut, bestehende Normen in Frage zu stellen, sowie Veränderungsbereitschaft sind zur Überwindung der aktuellen Wirtschafts- bzw. Systemkrise notwendige Fähigkeiten, welche man spielend entwickeln kann.



Erhältlich für 35,00 Euro | [www.pfifficus.eu](http://www.pfifficus.eu)



#### Zum Autor:

Helge Ostertag (Jahrgang 1976)  
Diplom Kunsttherapeut/Kunstpädagoge;  
Spieleerfinder  
2004 Gründung des Pfifficus Spiele Verlages  
mit seinem Bruder Anselm Ostertag

[www.pfifficus.eu](http://www.pfifficus.eu)