

# GEPOLITIK 2.0

*Die Machtverhältnisse der Welt  
verschieben sich. Halten Sie stand!*

VOM FALL der Berliner Mauer über die Finanzkrise von 2008 bis hin zur Pandemie: Die vergangenen vier Jahrzehnte haben einen Tsunami an Disruptionen hervorgerufen. Klimawandel und Verschiebungen der Weltpolitik sorgen dafür, dass uns die Herausforderungen nicht ausgehen.

In dieser Ausgabe vertiefen wir uns in die geopolitische Weltkarte. Wie kann man erfolgreich in unsichere Märkte investieren? Wo ist der beste Standort für eine Firma? Welche Lieferketten sind sicher? Wie gut sind unsere Informationen über politische Verschiebungen, unsichere Grenzen, Cyberkriminalität, Desinformation oder Technologie-Monopole? Viele dieser Punkte spricht unser Autor, der Außenpolitik-Experte Gideon Rachman, in der Titelstory dieser Ausgabe an.

Um die harten Analysen etwas aufzulockern, haben wir dieses Spiel entwickelt, das wir *Think:Risk* nennen. In vielen Strategiespielen geht es darum, Länder zu erobern. Und einige CEOs, wie beispielsweise Facebook-Chef Mark Zuckerberg, spielten vor dem Beginn ihrer Karriere regelmäßig solche Spiele. In *Think:Risk* bewältigen Sie mit Ihrer Firma strategische Herausforderungen. Das eingeklebte Poster ist das Spielbrett, auf dem Sie sich mit Büroeröffnungen, Lieferketten-Risiken und aggressiven Mitbewerbern herumschlagen. Die Würfel entscheiden genau wie oftmals im echten Leben.

## Think:Risk DAS SPIEL

ENTWICKELT VON  
**Detlef Gürtler**

GESTALTET VON  
**Rodolfo França & LaTigre**

### Inhalt

*Zum Spielen benötigen Sie:*



**ZWEI WÜRFEL**

*Und diese Gegenstände:*



**STREICHHÖLZER**

repräsentieren  
Ihre Lieferketten über  
Land und Meer.



**MÜNZEN**

sind Büros. Eröffnen können  
Sie mit zwei  
Mitarbeitern.



**BÜRO-  
KLAMMERN**

sind Mitarbeiter. Zwei in einer  
Region reichen  
für ein Büro.



**POST-ITS**

kennzeichnen  
Ihren Firmensitz und Ihre  
Startposition.



**KEINE WÜRFEL?**  
Nutzen Sie diesen  
QR-Code, um digital  
zu würfeln.

# Spieleanleitung

Machen Sie Ihre Firma zum Weltkonzern

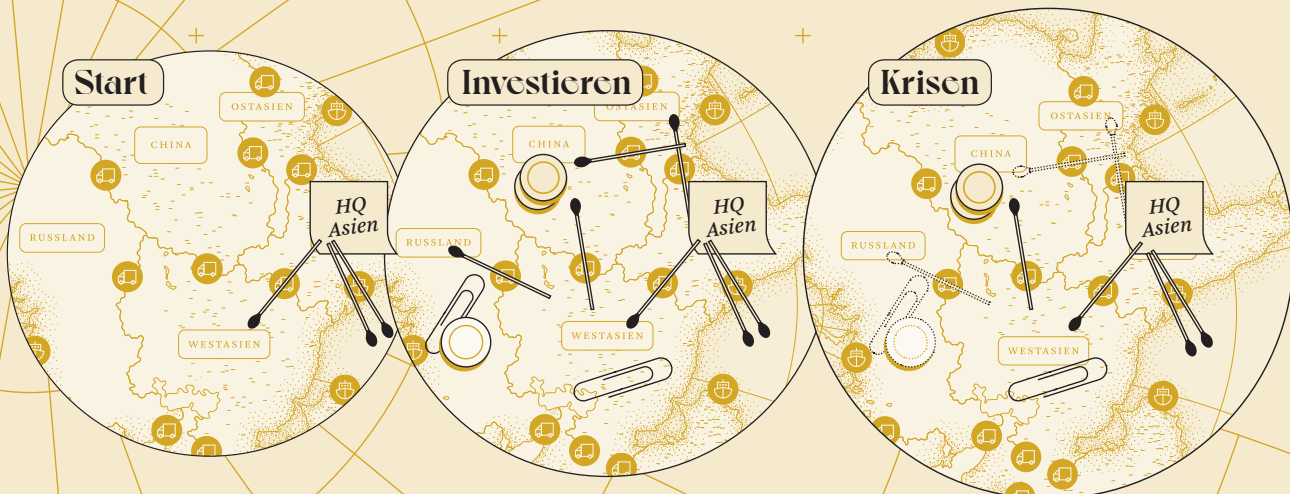
**DAS POSTER** enthält eine Weltkarte mit 23 Regionen: 16 Regionen, die zu den vier Kontinenten Amerika, Afrika, Europa und Asien gehören, vier Ozeane (Atlantik, Pazifik, Arktis, Indischer Ozean) sowie drei Schwellen, die die Kontinente verbinden (und trennen). Ihr Ziel ist es, Ihr Unternehmen trotz Krisen und Mitbewerbern zu vergrößern.

## Los geht's

**JEDER SPIELER** wählt einen Heimatkontinent. Mit einem Post-it kennzeichnen Sie Ihr Headquarter (HQ). Das erste HQ darf nicht in einer der Schwellen liegen. Über Trassen (Streichhölzer) können Sie Verbindungen zu anderen Regionen herstellen: Für eine Land-Land-Verbindung oder eine Meer-Meer-Verbindung benötigen Sie jeweils eine Trasse, für eine Land-Meer-Verbindung zwei Trassen. Trassen können nur über Lkw-, Schiff- oder Hafensymbole verlegt werden.

## Die Trassen

-  **LAND – MEER**
-  **LAND – LAND**
-  **MEER – MEER**



## So investieren Sie

**WÜRFELN BRINGT RESSOURCEN.** Die höhere Augenzahl sagt, wie viele Lieferketten-Ressourcen Sie erhalten. Platzieren Sie diese so, dass sie mit Ihrem HQ verbunden sind. Die niedrigere Augenzahl sagt, wie viele Mitarbeiter Sie einsetzen können. Platzieren Sie diese nur in Regionen, die mit Ihrem HQ verbunden sind. Zweimal dieselbe Augenzahl heißt Krise (rechts). Haben alle Spieler investiert, können Sie mit Mitarbeitern Strukturen aufbauen: **2 Mitarbeiter = 1 Büro, 3 Büros = 1 neues HQ.**

### INVESTITIONEN WÜRFELN



**Hohe Augenzahl:** Platzieren Sie fünf Lieferketten so, dass Sie mit Ihrem HQ verbunden sind.

**Niedrige Augenzahl:** Platzieren Sie zwei Mitarbeiter in einer Region, die mit Ihrem HQ verbunden ist.



**Pasch:** Sie setzen eine Runde aus. Nachdem alle anderen Spieler investiert haben, müssen Sie sich einer Krise stellen.

## So bewältigen Sie Krisen

**IN EINER KRISE** bringt ein Pasch (zweimal die gleiche Augenzahl) Ihnen Glück: Sie entkommen der Krise ohne Verluste. Bei allen anderen Würfeln entscheidet die niedrigere Augenzahl darüber, wie viele Ihrer Trassen von Ihren Mitbewerbern entfernt werden, und die höhere Augenzahl entscheidet, wie viele Trassen Sie selbst entfernen müssen. Nach dem Entfernen der Trassen müssen Sie auch alle Mitarbeiter und Büros entfernen, die nicht mehr mit einem Ihrer HQs verbunden sind.

### WÜRFELN IN DER KRISE



**Pasch:** In dieser Runde bedeutet die gleiche Augenzahl auf beiden Würfeln Glück: Sie verlieren keine Ressourcen und gehen unverändert in die nächste Runde.



**Hohe Augenzahl:** Sie selbst entscheiden, welche weiteren Trassen Sie entfernen.  
**Niedrige Augenzahl:** Die anderen Spieler entfernen Ihre Trassen.

Spielen Sie *Think:Risk* und lesen Sie in *Think:Act*, wie sich die Spielregeln der realen Geopolitik ändern.

# Think:Risk

## DAS SPIEL

### SO BEGINNEN SIE

Jeder Spieler wählt einen Kontinent als Heimat seiner Firma. Mit einem Post-it markiert er in einer der Regionen sein **Headquarter (HQ)**. Das erste HQ darf nicht in einer der Schwellen liegen.

*Eine Runde (Phase A bis C) = ein Jahr*

#### A) Investitionsphase

*Jeder Spieler erhält und investiert Ressourcen:*

##### 1. Werfen Sie zwei Würfel.

Die höhere Augenzahl sagt, wie viele Lieferketten-Ressourcen (Streichhölzer) Sie erhalten. Platzieren Sie diese so, dass sie mit Ihrem HQ verbunden sind. Für eine Land-Land-Trasse oder eine Meer-Meer-Trasse benötigen Sie eine Ressource, für eine Meer-Land-Trasse zwei. Am Ende der Investition muss jede Lieferkette auf dem Festland enden. Sie können Regionen mit mehreren Lieferketten verbinden, um die Lieferketten abzusichern.

2. Die niedrigere Augenzahl sagt, wie viele Mitarbeiter (Büroklammern) Sie erhalten. Platzieren Sie diese in Regionen, die mit Ihren HQs verbunden sind.

3. Zwei gleiche Augenzahlen bringen Pech: Sie erhalten nichts und erleben dieses Jahr eine Krise.

#### B) Produktionsphase

*Bauen Sie mit Ihren Mitarbeitern eine Struktur auf:*

→ Zwei Mitarbeiter in einer Region = ein Büro (Münze)

→ Drei Büros in einer Region = ein HQ (ein weiteres Post-it)

*In einer Region, in der Sie ein HQ besitzen, können Sie nicht weiter in Mitarbeiter oder Büros investieren.*

#### C) Krisenphase

*Werfen Sie zwei Würfel, um herauszufinden, wie es mit Ihren Ressourcen weitergeht:*

1. **Zwei gleiche Augenzahlen** in dieser Runde bedeuten Glück: Sie verlieren nichts und gehen unverändert ins nächste Jahr. Ansonsten gilt:

2. Die niedrigere Augenzahl sagt, wie viele Ihrer Ressourcen von Ihren Mitbewerbern weggenommen werden können. Diese müssen

einstimmig entscheiden, welche Trasse sie entfernen. Die Verbindungen in Ihrem Heimatkontinent sind jedoch geschützt.

3. Die höhere Augenzahl sagt, wie viele Ressourcen Sie selbst entfernen müssen. Sie entscheiden frei darüber, welche Trasse Sie entfernen.

4. Entfernen Sie alle Mitarbeiter und Büros, die nicht mehr über eine Trasse mit einem Ihrer HQs verbunden sind. Die HQs selbst sind geschützt.

*Anschließend beginnt das nächste Jahr.*

#### KEINE WÜRFEL?

*Nutzen Sie diesen QR-Code, um digital zu würfeln.*  
[g.co/kgs/yAr3EW](https://g.co/kgs/yAr3EW)



### SO ENDET DAS SPIEL

Das Spiel endet nach sieben Jahren (Sie können auch eine längere oder kürzere Periode wählen, wenn alle Spieler dies gemeinsam im Vorfeld beschließen).

So gewinnen Sie Punkte:

→ Einen Punkt für jede Region auf dem Festland, die über eine Trasse mit einem HQ verbunden ist

→ Zwei Punkte für jeden Ihrer Mitarbeiter auf dem Spielbrett

→ Zwei Punkte für jedes Bürogebäude auf dem Spielbrett und vier Punkte für jedes HQ

**Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.**

Nordamerika

Amerika

Karibik

Südamerika

KARIBIK

NORD-AMERIKA

# Europa

Russland

Mittelmeerraum

Osteuropa

Westeuropa

P  
A  
Z  
I  
F  
I  
S



OS



OSTASIEN

CHINA



RUSSLAND



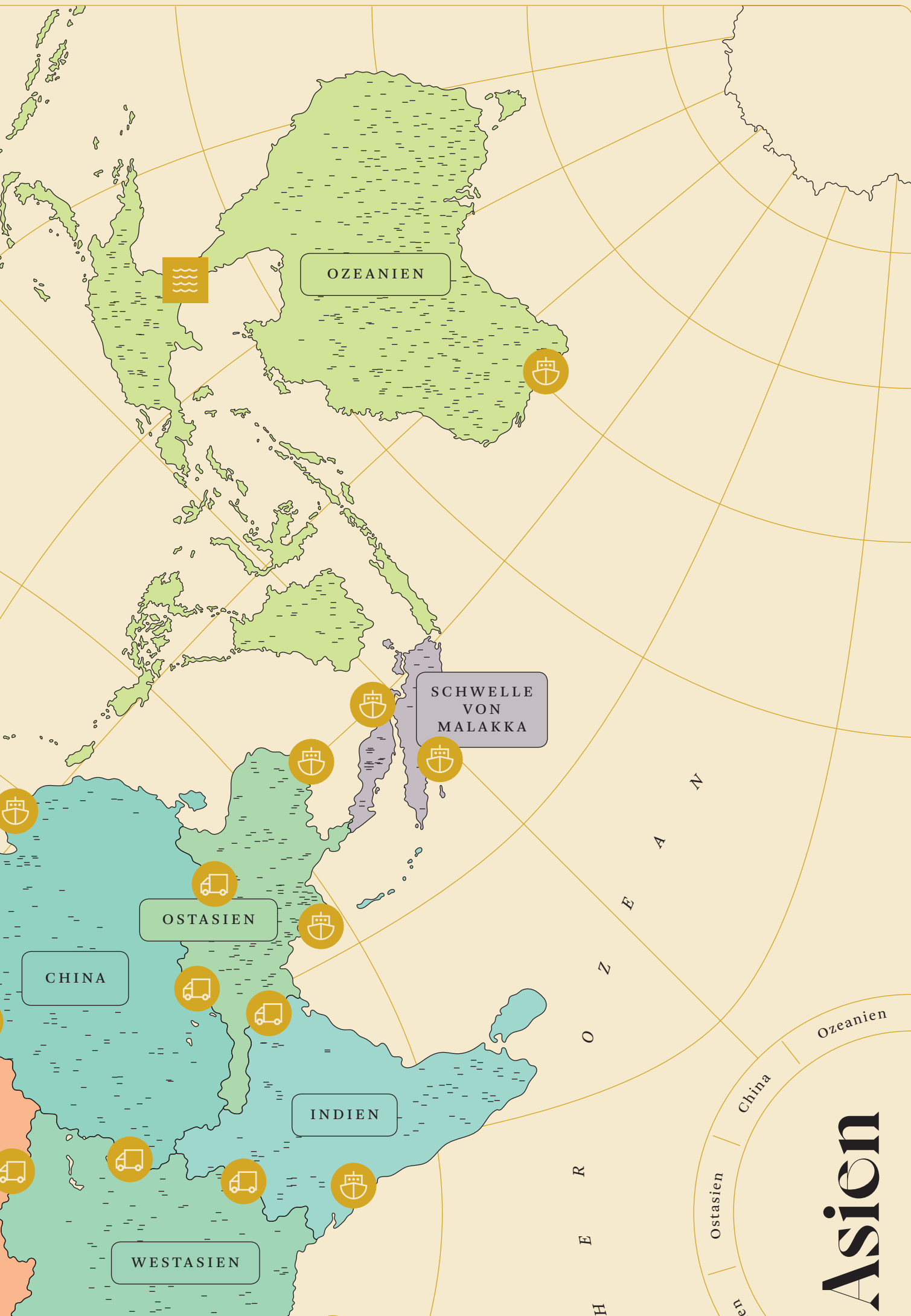
AR  
K  
T  
I  
S  
C  
H  
E  
R  
E  
N  
O  
Z  
E  
A  
N



IND

WESTASIEN





OZEANIEN

SCHWELLE VON MALAKKA

OSTASIEN

CHINA

INDIEN

WESTASIEN

N

A

E

Z

O

R

E

H

Ostasien

China

Ozeanien

# Asien



# amerika

Karibik  
Südamerika

Brasilien

KARIBIK

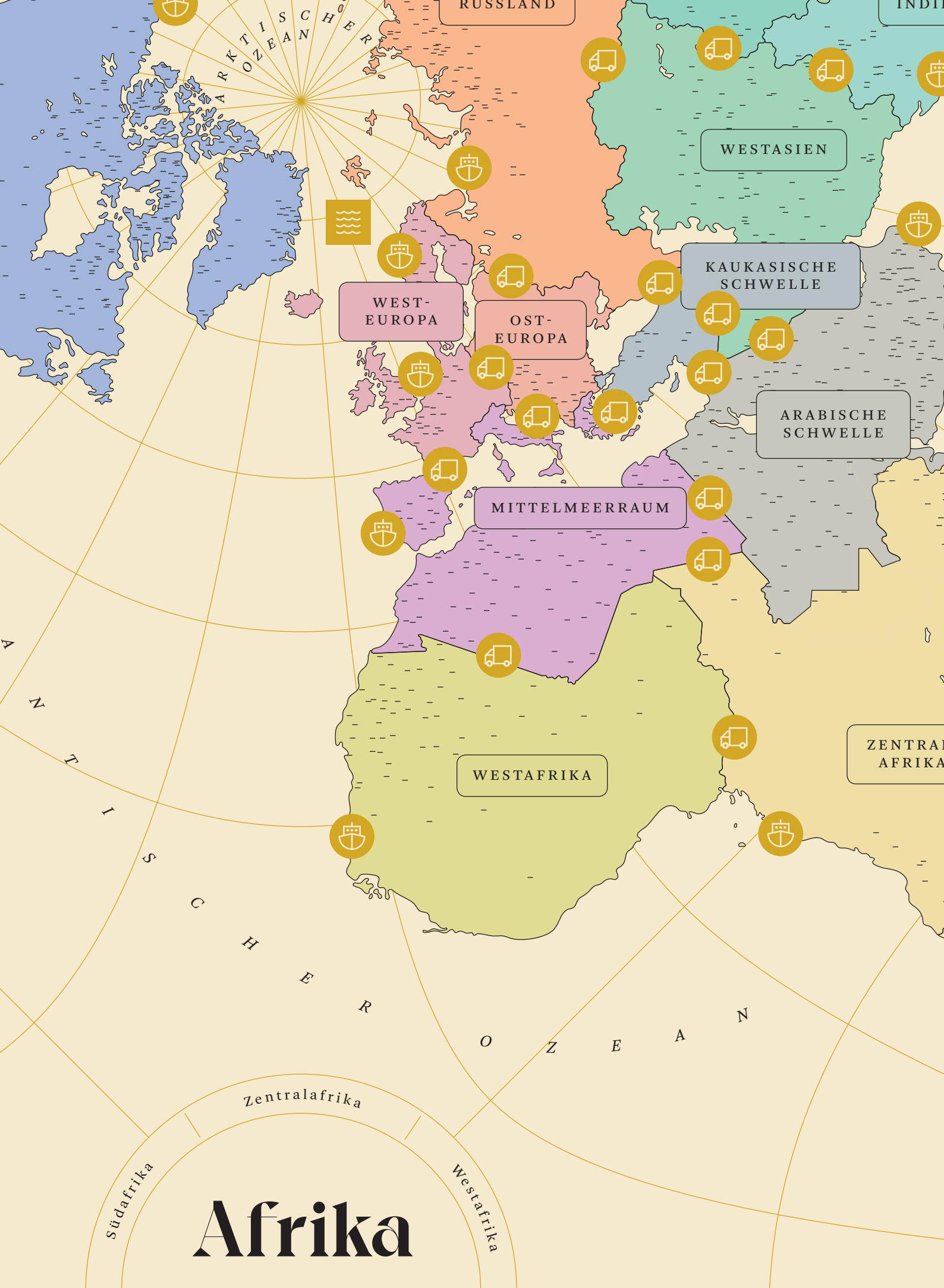
NORD-AMERIKA

SÜDAMERIKA

BRASILIEN

A  
T  
L  
A

	Meer – Meer		Land – Meer		Land – Land
--	-------------	---	-------------	---	-------------



WEST-EUROPA

OST-EUROPA

KAUKASISCHE SCHWELLE

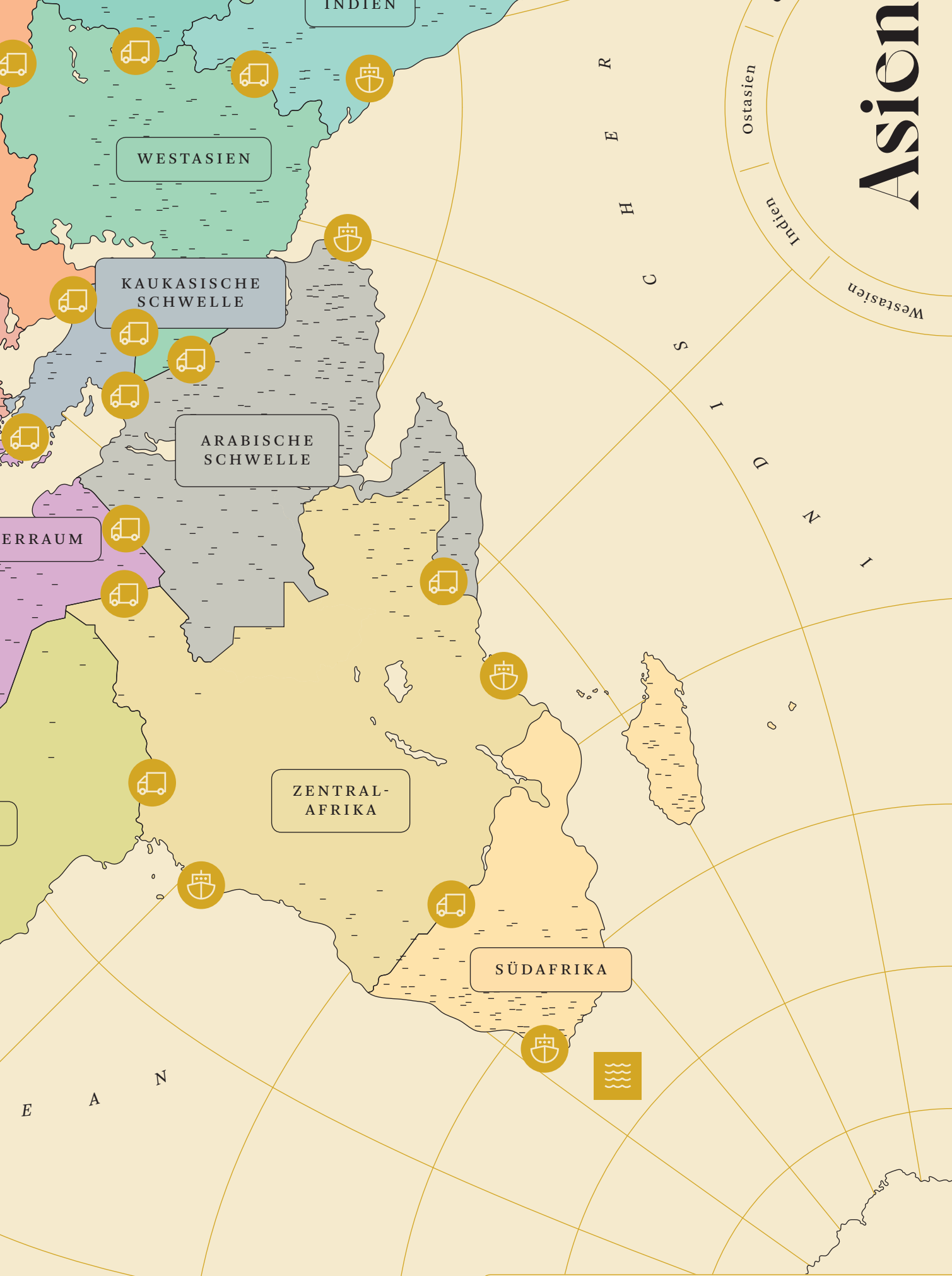
ARABISCHE SCHWELLE

MITTELMEERRAUM

WESTAFRIKA

ZENTRALAFRIKA

Zentralafrika  
Südafrika  
**Afrika**  
Westafrika



# Asien

WESTASIEN

INDIEN

KAUKASISCHE SCHWELLE

ARABISCHE SCHWELLE

ERRAUM

ZENTRALAFRIKA

SÜDAFRIKA

Ostasien

Indien

Westasien

R  
E  
C  
I  
D  
N

E  
A  
N

## Think:Act

Roland  
Berger

