



# ANLEITUNG FÜR DIE SPIELLEITUNG

# FANG FRAGE

# Grundidee

Fangfrage ist eine Simulation des Allmende-Problems. Mehrere Crews (je 2 - 6 Mitglieder) fischen im selben Meer und versuchen, ihren individuellen Fang zu maximieren. Die Spielenden erleben, wie schnell eine gemeinsame Ressource übernutzt wird, wenn keine verbindlichen Regeln bestehen, und wie Kooperation und politische Entscheidungen zum Schutz eines Gemeinguts beitragen können.

## Spielmaterial (allgemein)

- 1× Einstiegskarte *Willkommen an Bord*
- 1× *Bestandstabelle*
- 1× Block *Auswertungsbogen*
- 1× Block *Bordbuch*
- 1× Rollenkarte *Vorsitz Nordsee-Rat*
- 4× Ereigniskarten (1x blanko für eigene Ideen)

## Material pro Crew (6x)

- 3× Crew-Briefings (I, II und III)
- 1× Set *Fangprotokolle* (Fangmengen 1 – 5 Fische)
- 1× Basis-Set *Abkommen* (*Abkommen aufheben, Belohnung, Fangobergrenzen 1 - 4, Kontrolle, Strafe*)
- 1× Set *Zusätzliche Abkommen* (*Beifang, Naturschutzgebiet, Expertengremium*)

# Aufbau und Struktur des Spiels

Das Spiel besteht aus drei Phasen, die nacheinander gespielt werden. Jede Phase umfasst bis zu sieben Saisons; kürzere oder längere Varianten sind möglich.

**Phase I – *Allein auf hoher See*** [20 Min. inkl Anleitung]

Crews entscheiden ohne Kommunikation.

**Phase II – *Neues Fanggebiet, neues Glück!*** [20 Min.]

Mündliche Absprachen sind möglich, diese bleiben aber unverbindlich.

**Phase III – *Der Nordsee-Rat*** [35 Min.]

Abkommen können verbindlich beschlossen werden.

Zu Beginn jeder Phase (Saison 1) wird der Startwert für den Fischbestand (→ Startbestand) je nach Anzahl der mitspielenden Crews festgelegt.

Crews	2	3	4	5	6
Startbestand	40	45	50	55	60

Für die folgenden Saisons wird der Startbestand in der *Bestandstabelle* abgelesen.

**Bestandstabelle**

Ende der Saison    Anfang der nächsten Saison

1	0	21	25	41	53
2	1	22	27	42	54
3	2	23	28	43	55
4	3	24	29	44	56
5	4	25	31	45	57
6	5	26	32	46	58
7	8	27	33	47	59
8	9	28	35	48	60
9	10	29	36	49	60
10	11	30	38	50	60
11	13	31	39	51	60
12	14	32	41	52	60
13	15	33	42	53	60
14	16	34	44	54	60
15	17	35	45	55	60
16	19	36	47	56	60
17	20	37	48	57	60
18	21	38	49	58	60
19	23	39	51	59	60
20	24	40	52	60	60

Jede Saison folgt dem gleichen Grundmuster: Die Spielleitung nennt den Startbestand, die Crews wählen geheim ihre Fangmenge, die Auswertung erfolgt zentral durch die Spielleitung und der neue Bestand wird bekannt gegeben.

***Wichtig:***

*Die Crews kennen die Bestandstabelle bewusst nicht – die Unsicherheit über die Regeneration des Fischbestands ist ein zentraler didaktischer Bestandteil.*

## **Phase I – Allein auf hoher See**

Phase I beginnt mit dem Vorlesen der Einstiegskarte *Willkommen an Bord*. Die Spielenden werden in die Spielwelt eingeführt.

Anschließend teilt die Spielleitung zwei bis sechs Crews ein. Jede Crew erhält das Crew-Briefing I, einen Satz *Fangprotokolle* sowie ein *Bordbuch*, in dem nur die **eigene** Fangmenge festgehalten wird.

*Die Namen der Crews haben die Anfangsbuchstaben A-F. Wenn man die Crews alphabetisch im Uhrzeigersinn verteilt, behält man während des Spiels einen guten Überblick, wo welche Crew sitzt.*

Das Crew-Briefing wird von jeweils einem Crew-Mitglied laut vorgelesen. Dabei erfahren sie, welche Reederei sie vertreten und welchen wirtschaftlichen Druck sie verspüren, um die Rollenwirkung zu stärken.

*Während die Crews sich mit der Rollenkarte und dem Spielablauf beschäftigen, kann die Spielleitung in Ruhe alles weitere für das Spiel vorbereiten.*

Die erste Saison startet mit dem Bekanntgeben des Fischbestandes. Dieser orientiert sich an der Anzahl der Crews und reicht von 40 bis 60 Fischen (S. 3). Die Crews entscheiden nun jeweils geheim, wie viele Fische sie fangen möchten, wählen das entsprechende *Fangprotokoll* und geben es der Spielleitung ab. Kommunikation zwischen den Crews ist in dieser Phase nicht erlaubt.

Nachdem alle *Fangprotokolle* vorliegen, trägt die Spielleitung die Fangmengen in den *Auswertungsbogen* ein und ermittelt anhand der *Bestandstabelle* den Startbestand der nächsten Saison.



Den Crews werden anschließend nur die Gesamtfangmenge und der neue Startbestand genannt. Dieser Ablauf wiederholt sich, bis die 7. Saison endet oder der Fischbestand vollständig zusammenbricht.

*Phase I ist bewusst darauf angelegt, dass der Bestand kollabiert. Die Lernenden erfahren unmittelbar die Logik der Übernutzung gemeinsamer Ressourcen.*

## **Phase II – Neues Fanggebiet, neues Glück!**

Zu Beginn der zweiten Phase erhalten die Crews das Crew-Briefing II sowie ein neues *Bordbuch*. Nun darf frei kommuniziert werden, jedoch ausschließlich mündlich und unverbindlich. Diese Offenheit ermöglicht es den Crews, sich über Strategien abzustimmen – gleichzeitig werden aber auch strategische Übervorteilungen und Trittbrettfahrerverhalten möglich.

Die Spielleitung bestimmt, wie lange die Kommunikationsphase dauert. Eine kurze Zeitspanne von drei bis fünf Minuten hat sich bewährt. Die Kommunikation kann erzählerisch beendet werden, etwa mit dem Hinweis, dass der Tag zu Ende geht und der Fang eingeholt werden muss.

Der weitere Ablauf entspricht exakt Phase I: Die Crews legen ihre Fangmenge fest, die Spielleitung wertet aus und gibt anschließend den Startbestand zu Beginn der neuen Saison bekannt.

*Phase II zeigt, dass unverbindliche Kooperation nicht ausreicht, um die Ressource nachhaltig zu schützen, da Absprachen ohne Konsequenzen gebrochen werden können.*

## **Phase III – Der Nordsee-Rat**

Phase III erweitert das Spiel um verbindliche politische Entscheidungsprozesse. Jede Crew erhält das Crew-Briefing III, ein frisches *Bordbuch* und ihr Basis-Set *Abkommen*. In der Mitte des Raumes wird ein Sitzungstisch vorbereitet. Jede Crew entsendet ein Mitglied mit einer *Abkommenskarte* in den Nordsee-Rat. Eine Person übernimmt mithilfe der Karte *Vorsitz Nordsee-Rat* die Gesprächsleitung. Der Vorsitz rotiert anschließend im Uhrzeigersinn, weshalb die Crews feste Plätze im Nordsee-Rat haben.

### **Ablauf einer Sitzung des Nordsee-Rats**

- **Begrüßung**

Der Vorsitz eröffnet die Sitzung und begrüßt die Delegierten.

- **Vorstellung der Vorschläge**

Die Delegation links vom Vorsitz beginnt. Jede Crew darf genau einen Vorschlag einbringen. Vorschläge können neue Abkommen sein oder die Aufhebung bestehender Abkommen. Zur Aufhebung wird die Karte *Abkommen aufheben* sichtbar unter das bestehende Abkommen geschoben.

- **Diskussion**

Der Vorsitz eröffnet die Debatte über die eingebrachten Vorschläge.

- **Abstimmung**

Der Vorsitz legt fest, in welcher Reihenfolge die vorgeschlagenen Abkommen abgestimmt werden. Über jedes Abkommen wird separat abgestimmt. Jede Crew hat eine Stimme bei jeder Abstimmung. Ein Vorschlag gilt als angenommen, wenn eine Mehrheit dafür stimmt. Bei Gleichstand entscheidet der Vorsitz.

*Wenn über mehrere Vorschläge abgestimmt wird, bietet es sich an, einen Kartenstapel zu bilden, der nacheinander abgearbeitet wird.*

- **Aufräumen**

Die aktiven Abkommen werden nach Abschluss der Sitzung offen in der Tischmitte ausgelegt. Alle übrigen Abkommen nehmen die Delegierten zurück in ihre Crew.

*Für eine höhere Beteiligung kann pro Crew eine Protokollführung bestimmt werden. Ihre Aufgabe ist es, zu notieren, welche Abkommen am Ende einer Sitzung des Nordsee-Rats gelten.*

# Regeln für Abkommen

- Es dürfen maximal drei Abkommen gleichzeitig aktiv sein. Die Spielleitung kann die maximale Anzahl aktiver Abkommen auch erhöhen.
- Wenn bereits drei Abkommen aktiv sind und kein Vorschlag zur Aufhebung eingebracht wird, endet die Sitzung automatisch.
- Aufhebungen haben immer Vorrang vor neuen Abkommen.
- Fangobergrenzen gelten pro Crew (z. B. maximal ein Fisch bei *Fangobergrenze I*).
- Regenerationsboni aus Abkommen werden zum Startbestand der Folgesaison addiert.

Nach Ende der Sitzung kehren die Delegierten zurück zu ihren Crews und die normale Saison beginnt. Phase III endet nach sieben Saisons oder wenn der Fischbestand aufgebraucht ist. Optional kann auch hier die Spielleitung die Anzahl der Saisons erhöhen oder reduzieren.

*Am Ende der dritten Phase erkennen die meisten Gruppen, dass nachhaltige Ressourcennutzung am zuverlässigsten gelingt, wenn verbindliche Regeln gelten. Ebenso zeigt sich, dass politische Entscheidungen, Abstimmungen und die Bereitschaft zur Kooperation einen wesentlichen Einfluss darauf haben, ob ein Gemeingut langfristig erhalten bleibt.*

## Empfohlene Abkommen-Sets

**Für Klasse 7/8** eignet sich das Basis-Set *Abkommen* bestehend aus *Kontrolle*, *Strafe*, *Belohnung* und mehreren *Fangobergrenzen* (1–4 Fische). Die Lernenden können damit das Zusammenwirken verschiedener Maßnahmen erproben.

**Für Klasse 9/10** können darüber hinaus Abkommen mit ökologischem Schwerpunkt wie *Beifang* und *Naturschutzgebiet* eingesetzt werden. In dieser Konstellation kann die Obergrenze aktiver Abkommen auf vier erhöht werden.

**Für die Oberstufe** eignet sich als zusätzliche politische Steuerungskarte das *Expertengremium*. Bei einem sehr großen Kartenset kann auch hier die Obergrenze aktiver Abkommen erhöht werden.

## Ereignisse

Ereigniskarten können von der Spielleitung optional eingesetzt werden. Ereignisse können zurückhaltende Crews zu höheren Fängen zwingen oder zu viel fischende Crews begrenzen. Darüber hinaus können sie genutzt werden, um fachliche Diskussionen oder Reflexionsphasen einzuleiten.

## Saisonanzahl und flexible Varianten

Standardmäßig werden in jeder Phase bis zu sieben Saisons gespielt. Da die Auswertungsbögen bis zu zehn Saisons abbilden können, kann das Spiel flexibel verlängert werden – etwa wenn die Gruppe weitere Abkommen testen möchte.

## Tipps für die Spielleitung

Die Spielleitung sollte möglichst wenig eingreifen, kann aber besonders jüngeren Crews helfen, Diskussionen zu strukturieren, Verständnisfragen zu klären oder bei der Moderation im Nordsee-Rat zu helfen.

Einige Abkommen haben Auswirkungen auf die Berechnung des Fischbestandes. Achte stets darauf, welche Abkommen gerade aktiv sind! Sollten mehrere Abkommen mit Fangobergrenzen aktiv sein, gilt die kleinste Fangobergrenze. Regenerationsboni addieren sich. Crews können auch bei aktiven Abkommen weiterhin frei entscheiden, ob sie sich an Abkommen halten oder diese missachten. Prüfe daher sehr genau, ob die Abkommen *Kontrolle*, *Strafe* oder *Belohnung* aktiv sind.

## Digitales Zusatzmaterial

Auf der Homepage von Didact Games ([didact-games.de](http://didact-games.de)) stehen weitere Begleitmaterialien zur Verfügung, wie ein Bestandsrechner oder zusätzliche *Ereigniskarten* und *Abkommen*.



Daniel Hitzing & Erik Robert  
© 2026 Didact Games  
Alle Rechte vorbehalten

Didact Games  
Nordheider Weg 23a  
32107 Bad Salzuflen  
info@didact-games.de  
<http://www.didact-games.de>