

PRINT-&-PLAY ANLEITUNG

1 Dieses Dokument ausdrucken.

1a Für doppelseitigen Druck (mit Kartenrückseiten):

- Alle Seiten drucken
- Inhalt an Seite anpassen

Bei Duplex- / beidseitigem Druck:


- An langer Kante spiegeln

Bei einfachem / einseitigem Druck:

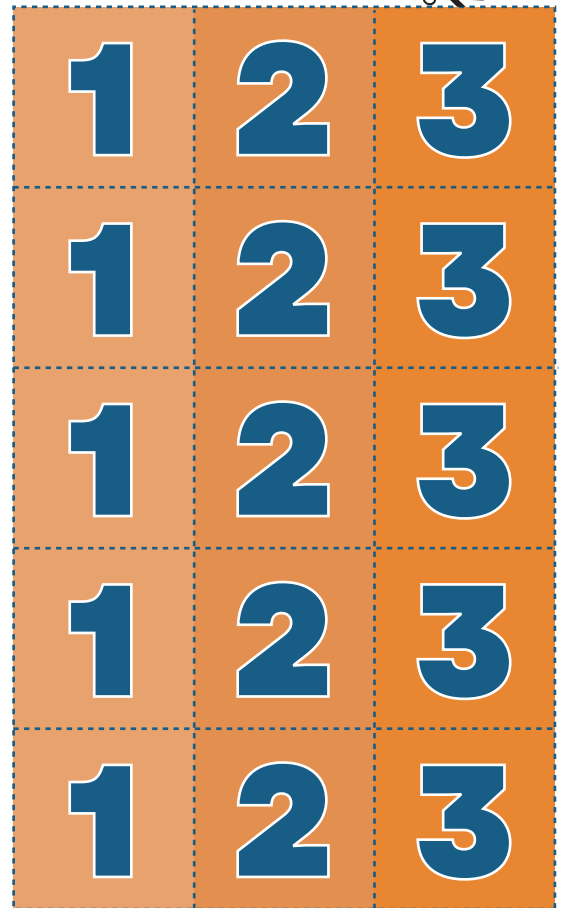
- Ungerade Seiten drucken, wenden, dann gerade Seiten drucken

1b Für einseitigen Druck (ohne Kartenrückseiten):

- Seiten 1, 3, 4, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17 drucken (alle ungeraden Seiten und Seite 4)
- Inhalt an Seite anpassen

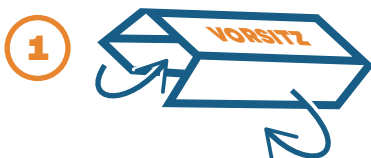
2 Schneiden entlang der gepunkteten Linien: 

3 Falten entlang der gestrichelten Linien: 



| | |
|---|--|
| <p>1. Neues Problem</p> <p>Ziehe ein neues Problem und lies es laut vor.</p> | <p>2. Lösungen wählen</p> <p>Alle wählen eine Lösung aus ihrer Hand.</p> |
| <p>3. Pitch vorbereiten</p> <p>Gewählte Lösungen mischen und neu ausstellen.</p> | <p>4. Pitch</p> <p>Alle präsentieren ihre erhaltene Lösung.</p> |
| <p>5. Abstimmung</p> <p>Alle stimmen über ihre bevorzugte Lösung ab.</p> | <p>6. Ende der Runde</p> <p>Beende das Spiel oder starte eine neue Runde.</p> |

VORSITZ



AZARI

Ernährt die Insel



DAS NAHRUNGSSYSTEM DER INSEL LIEGT IN DEINEN HÄNDEN!



3-6 Spielende
(empfohlen: 5)



5-10 Minuten
pro Person

1

INTRO

Weit draußen im Ozean liegt Azari – eine lebendige Insel, einst bekannt für ihre üppigen Nahrungswälder, reichen Fischgründe und lebendigen Märkte. Über Generationen hinweg war Nahrung mehr als reine Versorgung: Sie war Ausdruck von Gemeinschaft und tief verwurzelt, überlie-
fertem Wissen.

In den letzten Jahren jedoch hat der Klimawandel schwere Naturkatastrophen ausgelöst: Sturmfluten, Stürme und Taifune. Felder wurden zerstört, Straßen und Häfen beschädigt, Fischgründe beeinträchtigt.

Die Lebensmittelversorgung nahm ab, Preise stiegen, Familien hatten Mühe, ihren täglichen Bedarf zu decken. Obwohl es erste Erholungen gab, bleiben die Narben sichtbar. Importierte Lebensmittel sind teuer, lokale Ernten unberechenbar.

Gleichzeitig bedrohen neue Schocks in der Lebensmittelproduktion und sich wandelnde Marktbedingungen weiterhin das Ernährungssystem der Insel.

Heute befindet ihr euch in der Volksversammlung von Azari: einem Ort, an dem Bürger:innen über die Zukunft ihrer Ernährungssicherheit diskutieren, entscheiden und handeln.

Ihr seid nicht nur Teilnehmende, sondern Vordenkende, Stimmen der Gemeinschaft und Gestalter:innen echten Wandels.

Eure Aufgabe ist anspruchsvoll: Ihr müsst diskutieren, debattieren und entscheiden, welche Lösungen die Zukunft eurer Insel prägen werden. Jede:r von euch wird versuchen, die Lösungen vorzuschlagen, die die meisten Stimmen erhalten.

Welchen Weg wird Azari einschlagen? Werden kurzfristige Lösungen dominieren? Oder setzen sich tiefgreifende, systemische Veränderungen durch?

Die Geschichte von Azari liegt jetzt in euren Händen.

Viel Glück!

2

SPIELMATERIAL

- 12 Problemkarten
- 33 Lösungskarten
- Vorsitz-Plakette
- Spielbrett
- Punktemarker

AUFBAU

- Legt das Spielbrett in die Mitte des Tisches.
- Mischt die 12 Problemkarten und legt sie verdeckt als Probleme-Stapel.
- Mischt die Lösungskarten und legt sie verdeckt als Lösungs-Stapel, je nach Personen-Anzahl:
 - 3 Spielende* 17 Karten
 - 4 Spielende 24 Karten
 - 5-6 Spielende alle Karten
- Übrige Lösungskarten werden nicht verwendet.
- Der / die Vorsitzende wird zufällig bestimmt und bekommt die Vorsitz-Plakette.
- Alle ziehen 3 Lösungskarten.

* Sonderregel für drei Spielende auf Seite 6.

ABLAUF

Das Spiel wird über fünf Runden gespielt. In jeder Runde steht die Insel Azari vor einem neuen nahrungsbezogenen Problem.

Die Spielenden schlagen kreative Lösungen vor, pitchen sie und stimmen ab. Die besten (und am besten präsentierten) Lösungen erhalten Punkte.

Am Ende der fünften Runde gewinnt die Person mit den meisten Punkten.

Empfehlung: Spielt mit dem Parlament-Modus (siehe Seite 6). Für die erste Partie kann er Übersprungen werden, probiert ihn aber zumindest in der letzten Runde aus!

3

ABLAUF EINER RUNDE

1. Neues Problem

Der / die Vorsitzende zieht eine Problemkarte, liest sie laut vor und legt sie offen auf das Feld „Aktives Problem“.

Jede Problemkarte hat einen QR-Code mit realen Beispielen aus Nachrichten und Artikeln.

2. Lösungen wählen

Alle (auch der / die Vorsitzende) wählen eine Lösungskarte aus ihrer Hand, um das Problem anzugehen.

Der / die Vorsitzende sammelt verdeckt alle gewählten Lösungen ein.

3. Pitch vorbereiten

Der / die Vorsitzende mischt alle Lösungen und verteilt sie zufällig an alle Spieler:innen (auch an sich selbst).

Alle schauen sich die erhaltene Lösung an. Sie müssen diese Lösung den anderen pitchen und erklären, wie diese Lösung das Problem adressiert.

Manchmal erhält man dieselbe Karte, die man ausgewählt hat. Das ist in Ordnung!

Wartet, bis alle bereit für den Pitch sind. Wenn nötig, stellt einen Timer für 30 Sekunden.

4. Pitch

Sobald alle bereit sind, fängt die Person links vom / von der Gouverneur:in mit ihrem Pitch an:

Sie legt die Lösung offen vor sich aus, liest sie laut vor, und erklärt, wie sie das Problem adressiert.

Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn dran, bis alle gepitcht haben (der / die Vorsitzende ist als letztes dran).

Aussetzen ist nicht erlaubt – man muss etwas pitchen!

Wenn nötig, stellt einen Timer für 30 Sekunden pro Pitch.

5. Abstimmen

Nachdem alle gepitcht haben, wählen die Spielenden den Pitch aus, der sie am meisten überzeugt hat (wenn nötig, können alle ihren Pitch nochmal kurz zusammenfassen).

Wenn alle bereit sind, zählt der / die Vorsitzende von drei herunter und alle zeigen zeitgleich auf die Lösungskarte, deren Pitch sie am meisten überzeugt hat.

Die Person mit den meisten Stimmen erhält 3 Punkte. Die Person, die die Karte eingereicht hat, erhält 1 Punkt.

Wenn jemand die eigene Karte wieder erhalten und gewonnen hat: Glück gehabt! Das sind insgesamt 4 Punkte.

Man darf nicht für den eigenen Pitch abstimmen. Man darf für die Karte abstimmen, die man selbst eingereicht hat, aber dann bekommt man nicht den Extra-Punkt.

Bei einem Gleichstand entscheidet der / die Vorsitzende.

6. Ende der Runde

Wenn das die fünfte Runde war, ist das Spiel vorbei! Die Person mit den meisten Punkten hat gewonnen. Bei Gleichstand teilen sich die Spielenden den Sieg. Glückwunsch zur neuen Koalition!

Wenn das nicht die fünfte Runde war, spielt weiter:

Gibt die Vorsitz-Plakette im Uhrzeigersinn weiter.

Legt das aktive Problem auf die Probleme-Ablage und alle gespielten Lösungen in die Lösungs-Ablage.

Alle dürfen optional eine zusätzliche Lösungskarte, die sie nicht mögen, in die Lösungs-Ablage legen.

Alle ziehen Lösungen aus dem Lösungs-Stapel, bis sie wieder 3 auf der Hand haben.

Startet nun die nächste Runde!

Wenn der Lösungs-Stapel leer ist, mischt alle abgelegten Lösungen und nutzt sie verdeckt als neuen Stapel.

Das wird absichtlich passieren! Wenn du eine bereits präsentierte Lösung nochmal pitchen musst, darfst du sie nicht exakt gleich pitchen. Denke dir eine neue Herangehensweise aus!

EXTRAS

Lösungen wählen und pitchen

Du bist dir unsicher, welche Lösung du wählen sollst oder wie du eine Lösung pitchen kannst? Jedes Problem hat ökologische, soziale und wirtschaftliche Auswirkungen. Überlege dir, welche dieser Dimensionen eine Lösung adressieren könnte.

Und wenn dir sonst nichts einfällt, darf es auch eine absurde Erklärung, ein Zufall oder eine Anekdote sein.

Politiker:innen machen das schließlich auch so – also kannst du das auch!

Drei Spielende

Wir empfehlen, das Spiel mit mindestens 4 Personen zu spielen, da es stark auf Abstimmungen basiert.

Wird ein Gleichstand durch die Entscheidung des / der Gouverneur:in aufgelöst, erhält der gewinnende Pitch nur 2 Punkte statt 3. Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

Parlament-Modus (Empfohlen)

Der Parlament-Modus ist kompetitiver und zwingt Spielende dazu, über gepitchte Lösungen kritisch nachzudenken.

Bevor man die eigene Lösung pitcht, muss man erklären, warum der vorherige Pitch nicht funktionieren wird. Keine Diskussion erlaubt! Da der / die Vorsitzende zuletzt dran ist, bleibt dieser Pitch unwidersprochen.

Wechelt jede Runde die Spielrichtung zwischen gegen und im Uhrzeigersinn ab. Wenn ihr einen Timer nutzt, stellt ihn auf 40 Sekunden pro Pitch. Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

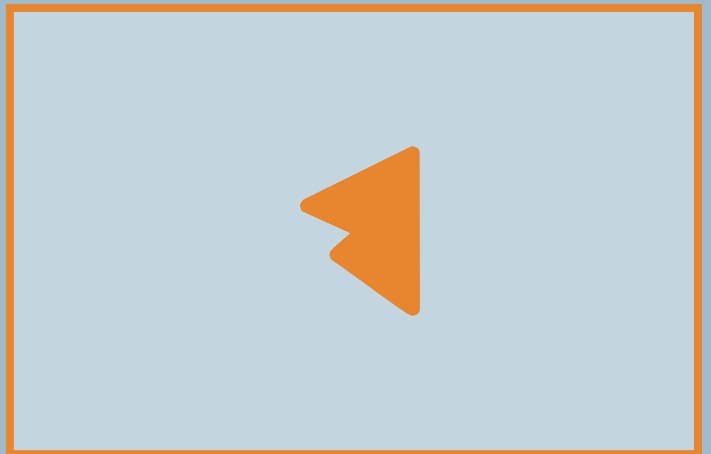
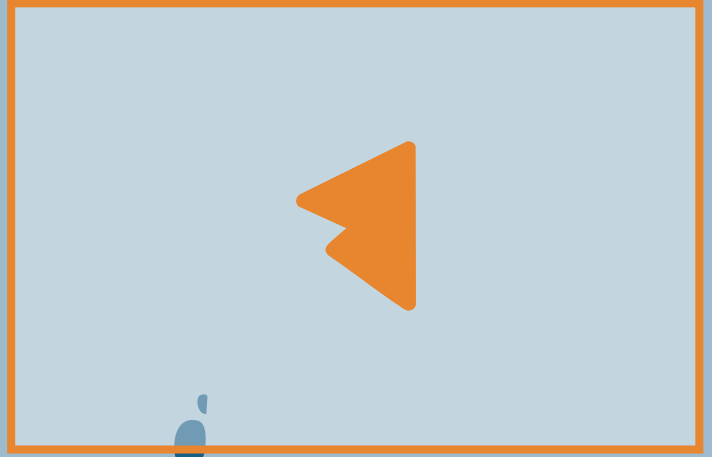
Diskussion nach dem Spiel

Welche (Arten von) Lösungen hat die Gruppe gewählt und warum? Hat dieselbe Lösung mehrmals gewonnen?

Haben sich kurzfristige Lösungen gegenüber langfristigen, nachhaltigen Ansätzen durchgesetzt?

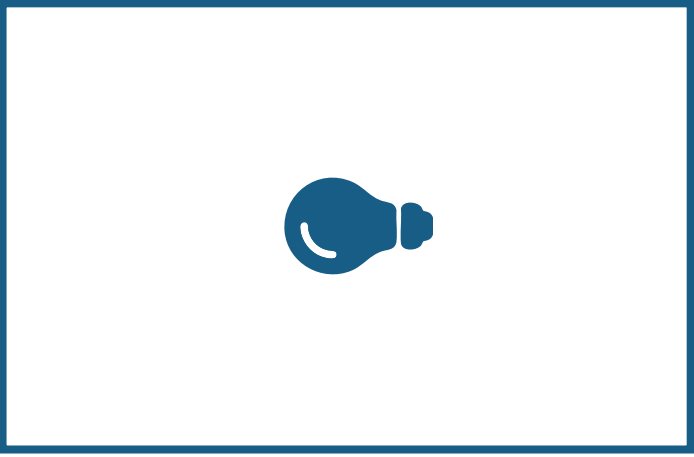
Fallen euch echte Beispiele für die Probleme und Lösungen ein? Scannt die QR-Codes, um mehr zu erfahren!

PROBLEME-STAPEL



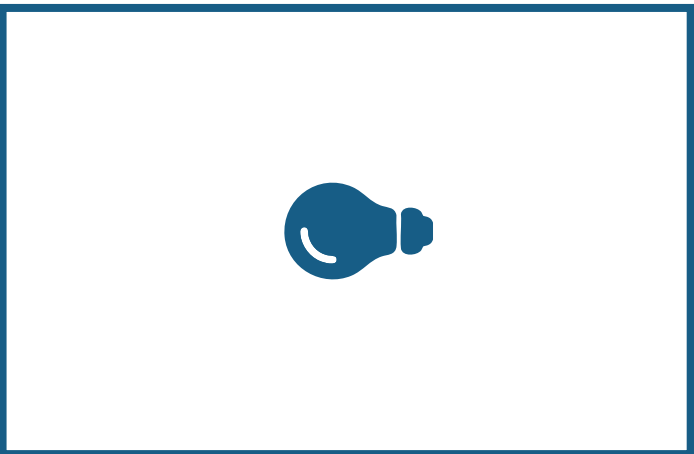
PROBLEME-STAPEL

LÖSUNGS-STAPEL



AZARI

Ernährt die Insel



LÖSUNGS-STAPEL



Ein Luxusresort mit Gourmetrestaurants genehmigen und dabei Eingewanderte aus benachbarten Inseln beschäftigen.

 **Lösung**

Einem multinationalen Biotechnologieunternehmen erlauben, neu entwickelte Saatgutsorten an Bauernhöfen zu verkaufen.

 **Lösung**

Finanzielle Anreize für Produzierende schaffen, Lebensmittel zu exportieren.

 **Lösung**

Lagereinheiten zur Haltbarmachung und Aufbewahrung von Lebensmitteln einrichten.

 **Lösung**

Eine Medienkampagne starten, die Landwirt:innen dazu ermutigt, Cash Crops anzubauen:

Pflanzen, die hauptsächlich für den Verkauf statt für den lokalen Konsum angebaut werden (z. B. Kaffee, Baumwolle, Kakao).

 **Lösung**

Die Sammlung von kompostierten Abfällen (Erde) finanzieren, die an Landwirt:innen geliefert werden.

 **Lösung**

Eine Aufklärungskampagne über ertragreiche Saatgutsorten starten:

Speziell gezüchtete Sorten mit höherem Ertrag pro Pflanze, die oft mehr Wasser oder Dünger benötigen.

 **Lösung**

Regelmäßige Saatgut-tauschbörsen unter Landwirt:innen organisieren, um lokale und traditionelle Pflanzensorten zu erhalten und weiterzuverbreiten.

 **Lösung**

Eine lokale NRO (Nicht-regierungsorganisation) finanzieren, die Agroökologie fördert:

Ein ganzheitlicher und integrierter Ansatz, der ökologische und soziale Konzepte und Prinzipien auf die Gestaltung und Bewirtschaftung nachhaltiger Landwirtschafts- und Ernährungssysteme anwendet.

 **Lösung**

LÖSUNG



AZARI

LÖSUNG



AZARI

LÖSUNG



AZARI

LÖSUNG



AZARI

LÖSUNG



AZARI

LÖSUNG



AZARI

LÖSUNG



AZARI

LÖSUNG



AZARI

LÖSUNG



AZARI



Samen und Bildungsangebote bereitstellen, damit Bürger:innen Hausgärten mit vielfältigen einheimischen Nutzpflanzen anlegen können.

 **Lösung**

Finanzierung für Bürger:innen bereitstellen, um Gemeinschaftsküchen-Gärten zu starten, in denen Familien Obst, Gemüse und Kräuter für den Eigenbedarf anbauen.

 **Lösung**

Schul- und öffentliche Kantinen regulieren, sodass sie für Konsument:innen eine Anzeige mit „Heute verschwendete Kilo an Lebensmittel“ sichtbar machen müssen.

 **Lösung**

Ein Schulprogramm subventionieren, das überwiegend Mahlzeiten aus lokalen Zutaten anbietet.

 **Lösung**

Gemeinschaftsgetragene Läden unterstützen, die biologische und plastikfreie Produkte verkaufen.

 **Lösung**

Eine lokale Gemeinschaftsküche starten:

Ein gemeinschaft-lich genutzter Ort, an dem Menschen zusammenkommen, um gemeinsam zu kochen und zu essen – oft zur Unterstützung von Personen mit eingeschränktem Zugang zu Lebensmitteln.

 **Lösung**

Ein Lebensmittelbank-Programm starten, bei dem überschüssige Lebensmittel gesammelt und zu reduzierten Preisen an einkommensschwache Familien abgegeben werden.

 **Lösung**

Fast-Food-Ketten Steuervergünstigungen gewähren, damit sie sich auf der Insel ansiedeln.

 **Lösung**

Eine Medienkampagne mit einfach zuzubereitenden Rezepten starten, die Menschen dazu ermutigt, größere Mengen vorzukochen.

 **Lösung**

LÖSUNG



AZARI

LÖSUNG



AZARI

LÖSUNG



AZARI

LÖSUNG



AZARI

LÖSUNG



AZARI

LÖSUNG



AZARI

LÖSUNG



AZARI

LÖSUNG



AZARI

LÖSUNG



AZARI



Eine Regelung einführen, dass sämtliches Mehl mit Vitaminen und Mineralstoffen angereichert werden muss.

 **Lösung**

Dumpster Diving legalisieren:

Das Sammeln und Nutzen noch essbarer Lebensmittel, die von Geschäften oder Restaurants weggeworfen wurden.

Dabei darauf vertrauen, dass Bürger:innen selbst verantwortungsvoll mit Fragen der Lebensmittelsicherheit und Hygiene umgehen.

 **Lösung**

Eine Regelung unterstützen, die das Verbrennen abgelaufener Lebensmittel aus Supermärkten verbietet.

 **Lösung**

Einen offiziellen Tag einführen, der lokale Lebensmittelproduktion und indigene Rezepte feiert.

 **Lösung**

Unternehmer:innen unterstützen, die Grauwasser recyceln, das zur Bewässerung von Feldern und Küchengärten genutzt werden kann.

 **Lösung**

Eine Fischereigenossenschaft unterstützen, die auf lokalen, nachhaltigen Fischereipraktiken basiert.

 **Lösung**

Gemeinschaftsgetragene Landwirtschaft (Community Supported Agriculture, CSA) starten:

Ein alternatives sozio-ökonomisches Modell, bei dem Verbraucher:innen im Voraus zahlen, Mitglied eines landwirtschaftlichen Betriebs werden und regelmäßig einen Anteil der Ernte erhalten.

 **Lösung**

Landwirt:innen subventionieren, um auf degradierten Flächen Agroforstwirtschaft zu starten:

Eine Form der Landwirtschaft, die Bäume mit Ackerpflanzen oder Tierhaltung auf derselben Fläche kombiniert, um Boden, Wasser, Biodiversität und die langfristige Produktivität zu verbessern).

 **Lösung**

Durchsetzen, dass Lebensmittel mit Informationen zu Gesundheit und Umweltauswirkungen gekennzeichnet werden.

 **Lösung**

LÖSUNG



AZARI

LÖSUNG



AZARI

LÖSUNG



AZARI

LÖSUNG



AZARI

LÖSUNG



AZARI

LÖSUNG



AZARI

LÖSUNG



AZARI

LÖSUNG



AZARI

LÖSUNG



AZARI



Instagram-Influencer:innen bezahlen, um die besten Orte zum Essen auf der Insel zu bewerben.

 **Lösung**

Von Frauen geführte Lebensmittelunternehmen mit Mikrokrediten unterstützen:

Sehr kleine Darlehen, die Personen (oft Kleinunternehmer:innen) erhalten, um ihre Betriebe oder landwirtschaftlichen Tätigkeiten zu starten oder auszubauen.

 **Lösung**

Forschung finanzieren, um zu verstehen, was Landwirt:innen zu Bekämpfung von Hunger benötigen und ihnen soziale Unterstützung zu bieten.

 **Lösung**

Programme für lokale Influencer:innen finanzieren, die eine Reihe günstiger, verzehrfertiger Lebensmittel bewerben.

 **Lösung**

Einen Streik organisieren, um die Landrechte von Frauen zu unterstützen.

 **Lösung**

Beschäftigungsquoten für verletzlichere Migrant:innen in Supermärkten einführen.

 **Lösung**

Problem

Ein neuer Präsident erlässt eine Verordnung zur Erhöhung der Zölle. Die Kosten für alle importierten Lebensmittel verdoppeln sich.



Problem

Das größte Lebensmittelunternehmen der Insel verteilt Kartoffelchips an die verletzlichsten Menschen und erhält im Gegenzug Steuerbefreiungen von der Regierung.



Problem

Aufgrund einer Schluckauf-Epidemie, die alle Lehrkräfte betrifft, müssen die Schulen schließen. Kinder verlieren den Zugang zu kostenlosem Schulessen.



LÖSUNG



AZARI

LÖSUNG



AZARI

LÖSUNG



AZARI

LÖSUNG



AZARI

LÖSUNG



AZARI

LÖSUNG



AZARI

PROBLEM



AZARI

PROBLEM



AZARI

PROBLEM



AZARI



Problem

Großbetriebe roden Wälder, um Kakao anzubauen. Das führt zum Tod von Millionen Käfern, Insekten, Vögeln und Kulturpflanzen.



Problem

Wissenschaftler:innen in einem Labor lassen versehentlich einen Pilz frei, der die gesamte Kokosnussproduktion kontaminiert. 80% der Kokosernte werden zerstört.



Problem

Eine Männerrechtspartei wird gewählt und allen Frauen wird der Zugang zu Land entzogen. Sie können keine Lebensmittel mehr produzieren und ihren Lebensunterhalt nicht mehr verdienen.



Problem

Ein ehemaliger Hotel-CEO wird Bürgermeister und verbietet den Straßenverkauf, um die Insel für den Tourismus zu „modernisieren“. Dadurch gehen Lebensgrundlagen verloren und günstige Essensangebote verschwinden.



Problem

Der Essenslieferdienst „BUYus“ startet auf der Insel, zahlt niedrige Löhne und verlangt hohe Provisionen von Verkäufer:innen.



Problem

Das gewinnorientierte Unternehmen „WATERless“ privatisiert das Trink- und Bewässerungswasser und hält ein Monopol. Alle (Landwirt:innen und Verbraucher:innen) müssen nun für Wassernutzung zahlen. Die Preise steigen jeden Monat.



Problem

Durch den steigenden Meeresspiegel migrieren innerhalb eines Monats 50.000 Menschen von kleinen Nachbarinseln nach Azari, was die Lebensmittelversorgung für alle belastet.



Problem

Influencer:innen stellen einen nur auf Azari vorkommenden Fisch vor: den Tampulu. Durch die erhöhte Nachfrage in Restaurants und Cafés ist der Tampulu nun vom Aussterben bedroht, wodurch lokale, nährhafte Lebensmittel knapper werden und das Ökosystem geschädigt wird.



Problem

Das KI-System eines Supermarkts hat eine Fehlfunktion und druckt bei vielen Produkten ein zu frühes Ablaufdatum. Die Lebensmittel werden entsorgt, obwohl sie noch haltbar wären.



PROBLEM



AZARI

PROBLEM



AZARI

PROBLEM



AZARI

PROBLEM



AZARI

PROBLEM



AZARI

PROBLEM



AZARI

PROBLEM



AZARI

PROBLEM



AZARI

PROBLEM



AZARI

CREDITS



AZARI - Ernährt die Insel wurde im Rahmen des Alexander-von-Humboldt-Residenzprogramms „The Future of Food“ (August–September 2025) konzipiert.

Dieses Spiel ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz (CC BY-NC-SA 4.0).

Spielkonzept und -content

Mónica Guerra Rocha
Nandini Agarwal

Visuals und Beratung Game Design



Gamification & Serious Games

Game Design: Marcos Delebé
Grafikdesign: Tijmen van Haelst, Marie Friedrich

Zusammenarbeit und Input

Abiola Awoyemi
Annie Cheng
Bryant Simon
Carl Elliott Smith
Jack Thompson
Lily Consuelo Saporta Tagiuri
Mark-David Pintucan
Muhammad Farooq
Vania Zuin Zeidler
Diego Alatorre Guzmán

