



Ressourcen teilen –  
Gemeinwohl stärken

[www.depot.social](http://www.depot.social)

## Das depot-Spiel

### **Ziel:**

Zusammen Spaß haben, indem du mit Deinen Sachen Anderen hilfst, gemeinsam Aufgaben zu erfüllen und tolle Projekte zu verwirklichen. Das Spiel gewinnt, wer zuerst 20 Glückssterne - in der aktuellen Testversion sind das Kichererbsen - gesammelt hat.

Vor allem aber soll das Spiel zum Teilen motivieren, die Phantasie anregen und lebendige Interaktionen im Kreise der Spielenden erzeugen.

### **Spieleranzahl:**

3 – 6

### **Dauer:**

Das hängt ganz vom Verlauf ab, aber in der Regel 30 bis 45 Minuten.

### **Alter:**

8 – 108

## 1. Vorbereitung:

- a) Die Stapel mit Ressourcen-, Aufgaben- und Ereigniskarten gut mischen und in der Mitte des Tisches verdeckt ablegen.
- b) Jede SpielerIn erhält 6 Ressourcenkarten, die offen vor jeder SpielerIn ausgelegt werden - das ist das eigene depot.
- c) Jede SpielerIn erhält 5 Glückssterne.
- d) Die restlichen Glückssterne bleiben im Beutel und bilden die Bank. Die Bank wird durch eine SpielerIn verwaltet.
- e) Die jüngste SpielerIn beginnt.
- f) Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

## 2. Spielablauf:

### **Aufgabe ziehen:**

Die erste SpielerIn zieht eine Aufgabenkarte und liest die Aufgabe laut vor. Sie schaut, welche eigenen Ressourcen sie für die Aufgabe nutzen kann und bittet ihre MitspielerInnen um Ressourcen, die sie sich für die Erfüllung der Aufgabe zusätzlich ausleihen möchte. Die MitspielerInnen können ihre Ressourcen auch anbieten und argumentieren, warum gerade diese besonders hilfreich wären.

Verbrauchsmaterialien (Lebensmittel, Pflanzen, Holz Schrauben, etc.) werden nicht verliehen. Es wird angenommen, dass diese vorhanden sind.

### **Ausleihen:**

Die SpielerIn leiht sich die gewünschten Ressourcen von ihren MitspielerInnen aus. Dafür werden an die jeweilige VerleiherIn so viele Glückssterne bezahlt, wie auf der Ressourcenkarte angegeben sind.

Die SpielerIn, die am Zug ist, legt dann alle verwendeten Ressourcen (eigene und die der Mitspieler) vor sich ab und erklärt, wie sie die Aufgabe damit erfüllen möchte.

### **Kaufen:**

Sollten die ausliegenden Ressourcen nicht ausreichen, gibt es die Möglichkeit, weitere Ressourcen zu kaufen. Dafür kann vom verdeckten Ressourcenstapel eine Karte gezogen werden. Die auf der Karte angezeigte Zahl an Glückssternen wird dreifach an die Bank gezahlt. Das kann auch wiederholt werden - solange Glückssterne zum Bezahlen da sind ;-)

### **Auswertung des Spielzugs:**

a) Wenn eine SpielerIn die Aufgabe aus ihrer Sicht **erfüllt** hat, fragt sie die MitspielerInnen, ob sie das genauso sehen. Falls die MitspielerInnen zustimmen (eine kann dagegen sein), gilt die Aufgabe als erfüllt. Die SpielerIn legt die zugeordneten Ressourcen dann zurück in ihr depot bzw. gibt sie an die Verleihenden zurück, legt die Aufgabenkarte verdeckt unter den Aufgabenstapel und erhält anschließend die auf der Aufgabenkarte genannte Anzahl Glückssterne.

b) Falls mehr als eine MitspielerIn die Aufgabe für **nicht erfüllt** ansieht, legt die SpielerIn die temporär zugeordneten Ressourcen zurück in ihr depot bzw. gibt sie an die Verleihenden zurück und legt die Aufgabenkarte unter den Aufgabenstapel. Die

SpielerIn erhält keine Glückssterne für die Aufgabe, muss allerdings trotzdem welche für die ausgeliehenen Ressourcen zahlen (was schon beim Ausleihen geschah). Daher sollte gut überlegt werden, bevor man eine Aufgabe als erfüllt präsentiert!

### **Ereignis:**

Nach Beendigung der Aufgabe kann noch eine Ereigniskarte gezogen, muss aber nicht. Diese wird laut vorgelesen, die Anweisung direkt umgesetzt und die Karte dann wieder unten in den Stapel geschoben.

### **Weiter:**

Danach ist die nächste SpielerIn am Zug.





## **3. Spielelemente**

### **Ressourcenkarte**

Auf ihr ist eine Ressource (Gegenstand oder Dienstleistung) abgebildet und kurz beschrieben. Sie kann selbst genutzt oder an andere SpielerInnen weitergegeben werden, um Aufgaben zu erfüllen. Der auf der Karte abgedruckte Verleihwert gilt:

- für Gegenstände für einen Tag und
- für Dienstleistungen für eine Stunde

Es gibt vier Kategorien von Ressourcen, die farblich gekennzeichnet sind:

Preis der Ressource im 'realen Leben', ca. in €	Verleihwert	Kaufwert	Farbe
0 – 50 €	1	3	
50 – 300 €	2	6	
300 – 800 €	3	9	
> 800 €	4	12	

### **Aufgabenkarte**

Auf dieser steht eine Aufgabe. Sie wird von den SpielerInnen vom Stapel gezogen. Eine Aufgabe ist dann erfüllt, wenn eine SpielerIn aus Sicht der MitspielerInnen die für ihre Erledigung notwendigen Ressourcen zusammenbekommen hat (eine Person kann dagegen sein).

Es gibt drei Arten von Aufgaben (von a. bis c. nimmt die Anzahl erhaltener Glückssterne zu):

- Privat (grau): Sie stehen für private Aufgaben.
- Nachbarschaft (rosa): Sie stehen für Aufgaben, mit denen Du die Nachbarschaft unterstützt.
- Gemeinwohl (lila): Sie stehen für Aufgaben, deren Erledigung ein Beitrag zum Gemeinwohl darstellt.

### **Ereigniskarte**

Auf ihr ist ein Ereignis beschrieben. Ereignisse unterstützen oder stören die Aufgabenerfüllung. Eine SpielerIn kann eine Ereigniskarte immer dann vom Stapel ziehen, wenn sie eine Aufgabe abgeschlossen hat. Die SpielerIn bekommt Glückssterne bzw. muss welche abgeben, siehe '+' bzw. '-' vor den roten depot-Kreisen auf den Karten.

### **Glücksstern**

Glückssterne

- zahlt man an MitspielerInnen für ausgeliehene Ressourcen,
- erhält sie aus der Bank für erfüllte Aufgaben
- oder zahlt/erhält sie im Zuge der o.g. Ereignisse an/von der Bank.

Die jeweilige Anzahl zeigt die Anzahl an roten depot-Kreisen auf den Karten.

## **4. Ende des Spieles**

Das Spiel ist beendet, sobald eine SpielerIn 20 Glückssterne hat, alle Glückssterne der Bank aufgebraucht sind oder wenn sich alle SpielerInnen auf die Beendigung des Spieles einigen.

Eine SpielerIn ist nicht mehr zahlungsfähig? Dann entscheidet Ihr als Team, ob Ihr ihr Glückssterne schenkt, Kredit gebt, sie das Spiel verlässt oder ...

Übrigens haben wir ein paar Leerkarten beigelegt. Damit könnt Ihr das Spiel nach Lust und Laune um Ressourcen, Aufgaben und Ereignisse erweitern.



Wenn Dir das Spiel Spaß gemacht hat, dann versuch es mit dem Teilen doch auch im realen Leben. Ganz einfach geht das über <https://leipzig.depot.social>.



Das depot gibt es zur Zeit nur in Leipzig. Du kannst das depot aber auch in Deine Stadt holen. Hier erfährst Du, wie: <https://depot.social/depot-in-deiner-stadt>.



Du hast Fragen oder neue Ideen zum Spiel? Das depot-Team freut sich auf Deine Mail an [support.zentral@depot.social](mailto:support.zentral@depot.social).