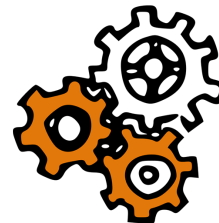


# Anleitung Fischereibetrieb



Ein Team symbolisiert einen Fischereibetrieb und besteht aus 2-6 Gruppenmitgliedern.

1. Jeder Fischereibetrieb entscheidet, wie viele Fische er je Runde/Jahr fangen will, wobei eine Fischereiflotte **0 bis maximal 10** Fische aufnehmen kann.
2. Die Fischereibetriebe **übermitteln die festgelegte Fangmenge** an die Spielleitung, indem sie diese auf den Notizzettel schreiben und in dem Boot zur Spielleitung transportieren (zur Vorlage). Für die anderen Teams bleibt die Fangmenge vorerst geheim.
3. Nachdem alle Fischereibetriebe ihre Boote mit der entsprechenden Fischmenge zurück erhalten haben, werden die Einnahmen aller Teams von der Spielleitung für alle sichtbar in einer Gesamtübersicht notiert. Dabei ist **jeder Fisch 0,50 € wert**.  
**Achtung!** Reicht die verfügbare Fischmenge nicht für die gewünschte Fangmenge aus, können einzelne Fischereibetriebe auch leer ausgehen.
4. Am Ende jeder Runde werden die Fischbestände von der Spielleitung entsprechend der Regenerationskurve aufgefüllt. **Die genaue Fischmenge ist nur der Spielleitung bekannt.**
6. Wiederholt die Runden wie vorher festgelegt **6-10** Mal.
7. Werden die Fische vor Ablauf der im Vorfeld festgelegten Spielrunden **vollständig** verbraucht, endet das Spiel sofort, da sich die Fischbestände nicht mehr regenerieren können. Gehen 2 Runden hintereinander alle Teams leer aus, endet das Spiel ebenfalls. In beiden Fällen haben alle verloren.
8. **Wertet das Spiel aus und diskutiert** den Spielverlauf sowie Strategien für einen nachhaltigeren Umgang mit der Ressource Fisch. (siehe Auswertung)