**Zum Spiel**

Ärgert Sie der Klimawandel auch? Wollen Sie es besser machen, als die Regierungen? Die Vertreter von drei bis sechs Ländergruppen konferieren über die Anforderungen des Klimaschutzes und die Möglichkeiten, den eigenen wirtschaftlichen Fortschritt zu sichern.

Wie das geschehen soll, darüber gehen die Meinungen auseinander. Das etwas geschehen muss, ist allen klar. Aber, dass die eigene Ländergruppe sich weiterentwickeln soll, ebenfalls. Derweil blasen die Unternehmen weiterhin klimaschädliche Gase in die Atmosphären und das Klima verändert sich bereits. Immer mehr Katastrophen ereignen sich und die Schäden werden immer größer. Der Druck zu handeln, wächst. Aber wissen denn alle, welche geheimen Ziele die anderen verfolgen?

**Wie wird gespielt?**

Jeder Spieler führt bei *Keep Cool* eine Ländergruppe (z.B. USA & Partner, Europa, OPEC) und versucht, ein wirtschaftliches Ziel zu erreichen, das in einer festgelegten Anzahl von Fabriken besteht. In jeder Runde erhält ein Spieler Einkommen entsprechend der Zahl Fabriken, die seine Ländergruppe bereits besitzt. Dieses Geld kann er für weitere Fabriken ausgeben, für Schutzmaßnahmen, die Klimaschäden verringern, oder er kann sie für Forschung ausgeben, die weitere Fabriken billiger machen.

Vor jedem Zug wird eine Katastrophen-Karte aufgedeckt, die eine irgendwo in der Welt eingetretene Klimakatstrophe bestimmt. Also ist es gut, etwas Geld in der Kasse zu behalten, um potentielle Schäden durch Katastrophen bezahlen zu können.

Je mehr umweltschädliche (schwarze) Fabriken es global gibt, desto schneller ändert sich das Klima. Katastrophen treten dann nicht nur häufiger auf, sondern verursachen auch teurere Schäden. Eine Möglichkeit, den endgültigen Klimakollaps aufzuhalten, besteht in der Errichtung grüner Fabriken, die klimaneutral produzieren. Diese sind allerdings erheblich teurer und für die ärmeren Länder kaum erschwinglich. Hier kommt die Forschung ins Spiel, die in vielen Fällen eine Kooperation mehrerer Ländergruppen sinnvoll macht. Manchmal ist es im Spiel auch sinnvoll, Geld zur Investition an andere Ländergruppen zu verleihen oder zu verschenken …

ist schnell erklärt und die Spiel-Aktionen erklären sich von selbst. Richtig spannend wird *Keep Cool*, weil jeder Spieler neben dem wirtschaftlichen auch  ein geheimes politisches Ziel verfolgt. Diese Ziele können sich dramatisch von den Zielen der anderen Spieler unterscheiden und geben die eigentlichen Interessen der Spieler vor. Im Gegensatz zu den wirtschaftlichen Zielen, die oft jeder für sich erreichen kann, können die politischen Ziele nur in Zusammenarbeit mit anderen erreicht werden.

*Keep Cool* ist daher ein Wirtschaftsspiel, aber vielmehr auch ein Verhandlungs- und Kommunikationsspiel. Und verhandelt werden darf alles: indem man auf Kooperation setzt, auf Erpressung oder sanfte Überredung. Durch die immer wieder neue Kombination der politischen Ziele in der Spielgruppe verläuft jedes Spiel anders und erfordert andere Strategien.