

FAIRTRADER?!

VERSION 26. April 2013

Ein Spiel für die Fastenzeit und zum Thema Fairtrade

Ab 10 Jahren, 90 Minuten oder länger

Spielautor: Dave Büttler, Kriens, dave@mondmil.ch

Illustrationen: Agnes Avagyan, www.agnesavagyan.com

Einführung

Fairtrader?! ist ein prozessorientiertes Spiel ohne definiertes Spielziel. Das Spiel muss von der Spielleitung klar angeleitet werden. Sie muss Disziplin durchsetzen und Schummeleien konsequent bestrafen. Nach Spielende wird der Spielverlauf ausgewertet.

Spielmaterial

- Kärtchen mit 1, 10, 50, 100 und 1000 Megatonnen (ausgeschnitten, circa je 10 Blätter von 1 & 10)
- Scheine mit 1, 10, 50, 100 und 1000 Megateuro (ausgeschnitten, circa je 10 Blätter von 1 & 10)
- Länderschilder (Entwicklung, Wohlstand, Supermarkt)
- Länderflaggen (fakultativ)
- grosser, sechsseitiger Würfel
- 5 Ereignisblätter auf Hellraumprojektor-Folie
- Signalton (z.B. Glocke) als Hilfe für Spielleitung
- Für die Bank Namenslisten, Papier und Stifte

Gruppeneinteilung

Anzahl Spieler	Anzahl Wohlstandsländer
4 - 5	1
6 - 10	2
11 - 15	3
16 - 20	4

Je nach Gruppengrösse werden 2-4 Personen ausgewählt, welche (jeweils zu zweit) eine „Bank“ übernehmen (Megateuro oder Megatonnen). Das Wechseln der Scheine nimmt viel Zeit in Anspruch und muss rasch und fehlerfrei erledigt werden. Die Spielleitung kopiert die Scheine in genügender Anzahl. Es empfiehlt sich, dass die Bank zur Kontrolle eine Namensliste der Spielenden führt.

Die Spielenden dürfen sich bei der Bank während dem Spiel auf keinen Fall selbstständig bedienen, sonst werden sie von der Spielleitung bestraft und verlieren ihre Megatonnen oder Megateuro.

Unter den übrigen Spielenden werden die Länderschilder zufällig verteilt: Auf jeweils 4 Entwicklungsländer kommt 1 Wohlstandsnation. Die Länder können sich freiwillig eine Landesflagge aussuchen, welche zu ihnen passt. Die Flagge hat keinen weiteren Einfluss auf den Spielverlauf, sondern dient nur der Illustration.

Die Spielleitung erklärt mit der **Quick-Info Folie** die Spielregeln. Danach wird das entsprechende Startkapital verteilt (in kleinen Scheinen).

WÖHLSTANDSNATION 2000 Megateuro
100 Megatonnen

ENTWICKLUNGSLAND
30 Megateuro, 30 Megatonnen



ABLAUF EINER SPIELRUNDE

Das Spiel wird über beliebig viele Spielrunden gespielt. Danach wird der Spielverlauf ausgewertet.

Jede Spielrunde besteht aus den folgenden Phasen. In der Startrunde werden die Phasen 1-3 übersprungen. Vor der Durchführung der Phase 4 muss die Spielleitung die Spielenden über die Staatsausgaben von Phase 5 hinweisen.

Phase 1: Ereignis

Jede Runde wird für alle Länder gemeinsam ein einziges Ereignis ausgewürfelt. Zunächst wird das Ereignisblatt ausgewürfelt und nachher mit einem zweiten Wurf das Ereignis.

Megateuros und Megatonnen können durch Ereignisse nicht unter 0 sinken.

Während dem gesamten Spiel darf sich kein Ereignis wiederholen. Stattdessen wird neu gewürfelt.

Phase 2: Zinsen

Jedes Land erhält für sein Geld Zinsen: Pro 100 Megateuro, welche eine Person besitzt, erhält sie 10 Megateuro. Die Länder zeigen ihr abgezähltes Geld bei der Bank und erhalten den entsprechenden Zinsbetrag.

VERMÖGEN	ZINSERTRAG
10	0
78	0
100	10
189	10
568	50
1064	100
1260	120
2000	200

Phase 3: Ernte

Die Länder erhalten zusätzliche Megatonnen.

WÖHLSTANDSNATION 10 Megatonnen Rohstoffe

ENTWICKLUNGSLAND 30 Megatonnen Rohstoffe

Supermarkt 100 Megatonnen Rohstoffe

Phase 4: Handel

Nun werden Handelsabkommen abgeschlossen: Die Spielenden können untereinander Megatonnen gegen Megateuro verkaufen – oder umgekehrt. Solche Verhandlungen können immer nur bilateral geführt werden (d.h. nur zwischen zwei Ländern). Der Preis ist frei. Ein zwischen zwei Spielenden mit Handschlag vereinbarter Preis muss während dem Handel eingehalten werden. Megateuro und Megatonnen dürfen auch verschenkt werden. Beim Handel dürfen keine Karten jemandem unfreiwillig weggenommen werden.

Länder Fusionieren? Die Spielenden dürfen sich gegenseitig Megateuros und Megatonnen schenken, allerdings nur während Phase 4. Es ist nicht möglich Länder zusammen zu legen, sondern alle Spielenden müssen ihre Länderschilder behalten.

Phase 5: Staatsausgaben

Jedes Land muss folgende Ausgaben bezahlen:

ENTWICKLUNGSLAND	10 Megateuro, 10 Megatonnen
WOHLSTANDSNATION	50 Megateuro, 50 Megatonnen
supermacht	100 Megateuro, 100 Megateuro

Die Staatsausgaben müssen zwingend bezahlt werden. Ist ein Land nicht mehr fähig seine Staatsausgaben zu decken, so fällt das Land in den NOTSTAND. Als Folge vom Notstand wird das Land vernichtet. Es startet in der nächsten Runde neu als Entwicklungsland mit einem Startkapital von 10 Megateuro und 10 Megatonnen. Das Land sollte daher vor dem Notstand versuchen einen Kredit bei einem anderen Land aufzunehmen.

Phase 6: Auf- und Abstieg der Nationen

Besitzt ein Land mehr als 500 Megateuro, so steigt es zu einer **Wohlstandnation** auf. Besitzt ein Land weniger als 500 Megateuro, so wird es zu einem **Entwicklungsland**. In diesen Fällen wird das Landschild eingetauscht.

supermacht

Sobald ein Land 5000 Megateuro besitzt, steigt es zur Supermacht auf. Eine SUPERMACHT darf bei Beginn jeder neuen Spielrunde mit Hilfe ihrer Superwaffen ein anderes Land auslöschen, wenn sie die entsprechenden Kriegskosten bezahlt:

- Entwicklungsland exterminieren: 200 Megateuro
- Wohlstandsnation exterminieren: 1500 Megateuro
- SUPERMACHT exterminieren: 7000 Megateuro

Die Supermacht erhält die Hälfte der Megateuro und Megatonnen der zerstörten Nation. Ausgeschiedene Spieler kommen als Entwicklungsland wieder wie bei Spielbeginn zurück ins Spiel.

Phase 7: Versammlung der Nationen

Eine Person der Bank leitet die Versammlung der Nationen, bei welcher sich alle Länder zu Wort melden

dürfen. Um das Gespräch anzuregen, kann die Spielleitung sich nach dem Vermögen von einzelnen Spielenden erkundigen, z.B. das reichste und das ärmste Land. In der Versammlung können beispielsweise gemeinsame Strategien beschlossen werden.

Danach geht das Profite scheffeln wieder von vorne los.

➔ ZURÜCK ZU PHASE 1.

Viel Spass beim Handelskrieg!

Oder werden die Nationen einen friedlichen Weg finden?



CHECK IT OUT:

www.alliancesud.ch

www.youngcaritas.ch

WEITERE PRODUKTIONEN DES AUTORS:



WWW.BIBELTHRILLER.COM



WWW.MIRAKELSPIEL.COM



www.intelligenteTexte.ch



RECHTSINWEISE

Fairtrader?! darf kostenlos von der Homepage www.mirakelspiel.com heruntergeladen werden. Es ist nicht erlaubt auf einer anderen Webseite das Spiel selbst zum Download anzubieten, sondern es darf nur ein Link auf die Original-Webseite angegeben werden.

Alle Bilder, Grafiken, Dateien und Texte dieses Werks sind urheberrechtlich geschützt. Ihre Veröffentlichung und Weiterverarbeitung in elektronischen oder in Printmedien bedarf sowohl zur privaten als auch zur kommerziellen Nutzung der zuvorigen ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung durch den Autor.

Font „Badaboom BB“ www.blambot.com



FAIRTRADER?!

QUICK-INFO FOLIE

Version: 2014/04/02



Startkapital

WÖHLSTANDSNATION	2000 Megateuro 100 Megatonnen
ENTWICKLUNGSLAND	30 Megateuro 30 Megatonnen

Bei Startrunde Phasen 1-3 überspringen.
Staatsausgaben bei Phase 4 beachten!

Phase 1: Ereignis

Ereignisblatt und Ereignis würfeln.
Kein Ereignis wiederholen!

Phase 2: Zinsen

Jedes Land erhält pro 100 Megateuro Vermögen 10 Megateuro Zinsertrag.

VERMÖGEN	ZINSEN
10	0
11	0
99	0
100	10
110	10
180	10
560	50
780	70
1000	100
1055	100
1450	140
2000	200
2037	200
2450	240

Phase 3: Ernte

WÖHLSTANDSNATION	10 Megatonnen
ENTWICKLUNGSLAND	30 Megatonnen
supermarkt	100 Megatonnen

Phase 4: Handel

Preis frei verhandelbar. Handschlag ist verbindlich. Betrug wird sanktioniert.

Phase 5: Staatsausgaben

Jedes Land bezahlt folgende Ausgaben:

ENTWICKLUNGSLAND	10 Megateuro, 10 Megatonnen
WÖHLSTANDSNATION	50 Megateuro, 50 Megatonnen
supermarkt	100 Megateuro 100 Megatonnen

Folgen von NOTSTAND: Land beginnt neu mit 10 Megatonnen, 10 Megateuro.

Phase 6: Auf- und Abstieg

< 500 Megateuro: **ENTWICKLUNGSLAND**.

> 500 Megateuro: **WÖHLSTANDSNATION**

> 5000 Megateuro: **supermarkt**

supermarkt darf bei Rundenbeginn ein anderes Land auslöschen.

Phase 7: Versammlung der Nationen



Zeichnungen von Agnes
www.AgnesAvaayan.com
Download Spiel auf:
www.mirakelspiel.com

In jeder Runde wird in der Phase *Ereigniskarte* zweimal gewürfelt. Die erste Zahl gibt das *Ereignisblatt* an, die zweite Zahl die präzise *Ereignis-Karte*.

Das Ereignis aus der letzten Runde darf sich nicht wiederholen.

Ereignisblatt 1

1 GEWINNE AM AKTIENMARKT



Der Zinsertrag aller Länder wird verdoppelt.
„Wer's hat, dem wird gegeben...“

2 TEURER BEAMTENAPPARAT



Den Beamten und der Staatsverwaltung mangelt es an Effizienz und so entstehen überdurchschnittlich hohe Kosten.

Alle Länder verlieren -100 Megateuro.
Rechte Politiker sind empört und beschuldigen die Linken und Netten.

3 ALLIANCE SUD

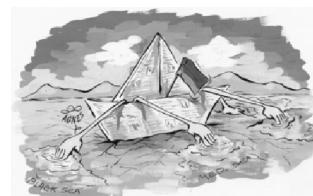


Dank den Spenden der Kirchen aus den Wohlstandsnationen erhält jedes Entwicklungsland je +20 Megateuro als Hilfe geschenkt.

Die Wohlstandsländer kostet dies fast nichts, diese verlieren deswegen jeweils blass je -5 Megateuro.

Falls sich einzelne Wohlstandsländer weigern ihren Betrag zu zahlen, verringert sich die Entwicklungshelfe entsprechend prozentual.

4 KLIMAKATASTROPHE: DÜRRE



Jede Nation würfelt:

WÖHLSTANDSNATION

1-5: Deine Klimazone ist nicht von der Dürre betroffen.

6: Du verlierst 50 Megatonnen.

ENTWICKLUNGSLAND

1-3: Deine Klimazone ist nicht von der Dürre betroffen.

4-6: Du verlierst 100 Megatonnen.

5 VIVA LA REVOLUTION!



Jede Nation würfelt:

WÖHLSTANDSNATION

1-3: In einem sicheren Land will niemand eine Revolution.

4-6: Auf den Strassen rebellieren Anarchisten und betrunken Partygänger.
Die Aufräumarbeiten kosten dich -50 Megateuro.

ENTWICKLUNGSLAND

1-3: Glück gehabt!

4-6: Guerilleros stürzen das Land in ein Chaos. Du verlierst 300 Megateuro.
Ernte und Zinsen fallen für diese Runde aus.

6 KAMPF GEGEN DEN TERROR



Die G8-Staaten beschliessen, dass alle sogenannten „Schurkenstaaten“ mit einem Handelsembargo belegt werden. Eine Wohlstandsnation darf mit Schurkenstaaten keinen Handel treiben. Wenn sie es trotzdem tut und dabei erwischen wird, muss 50 Megateuro Busse bezahlen.

WÖHLSTANDSNATION

Du bist nicht auf der Achse der Bösen und daher kein Schurkenstaat.

ENTWICKLUNGSLAND

Jede Nation würfelt:

1-4: Glück gehabt!

5-6: Dein Land gilt von nun an bis zum Rest des Spieles als Schurkenstaat.

In jeder Runde wird in der Phase *Ereigniskarte* zweimal gewürfelt. Die erste Zahl gibt das *Ereignisblatt* an, die zweite Zahl die präzise *Ereignis-Karte*. Das Ereignis aus der letzten Runde darf sich nicht wiederholen.

Ereignisblatt 2

1 KORRUPTION



WÖHLSTANDSNATION

Dank anständiger Löhne hat Korruption keine Chance.

ENTWICKLUNGSLAND

Du erhältst diese Runde keine Zinsen und keine Ernte. Alles verschwindet in den Taschen von Politikern, Beamten, Polizisten oder sonstigen bestechlichen Bürgern. Einige Leute versuchen damit auch ihr niedriges Einkommen aufzubessern, damit es ihnen zum Überleben reicht.

2 BOOM IM ROHSTOFFHANDEL



Des einen Glück ist des anderen Leid: Internationale Firmen zocken die armen Länder mit Knebelverträgen ab.

WÖHLSTANDSNATION

Du erhältst die dreifachen Zinsen.

ENTWICKLUNGSLAND

Du musst 30 Megateuro abgeben.

3 DIVIDENDE FÜR SUPERREICHE



WÖHLSTANDSNATION

Wegen rekordmässigen Gewinnen an der Börse erhält jede Wohlstandsnation 500 Megateuro geschenkt.

4 TERRORSCHLAG



WÖHLSTANDSNATION

1-3: Glück gehabt!

4-6: Dein Land wird von einem schweren Terroranschlag erschüttert. Der Schaden beträgt 1000 Megateuro. Wegen Rückversicherungen kann dein Vermögen dadurch aber nicht unter 1000 Megateuro fallen.

Falls ein Land von einem Terrorschlag getroffen wird, werden die zwei ärmsten (Megateuro) Länder als Schuldige ausgemacht („failed States“).

Wegen Vergeltungsschlägen müssen diese 100 Megateuro und 100 Megatonnen an abgeben.

5 FRUCHTBARES ERNTEJAHR



WÖHLSTANDSNATION

Du erhältst den siebenfachen Ernteertrag!

ENTWICKLUNGSLAND

Wegen mangelhafter Infrastruktur kannst du die Rekordernte nicht ausnützen und du erhältst nur die normale Ernte.

6 KLIMAKATASTROPHE



Durch das viele Kohlendioxid, welches vor allem von den Industrieländern ausgestossen wird, spielt das Klima verrückt.

WÖHLSTANDSNATION

Dank moderner Agrartechnik erhältst du die normale Ernte.

ENTWICKLUNGSLAND

Diese Runde fällt für dich die Ernte aus.

In jeder Runde wird in der Phase *Ereigniskarte* zweimal gewürfelt. Die erste Zahl gibt das *Ereignisblatt* an, die zweite Zahl die präzise *Ereignis-Karte*. Das Ereignis aus der letzten Runde darf sich nicht wiederholen.

Ereignisblatt 3

1 STEUER-ERLEICHTERUNGEN FÜR REICHE



WÖHLSTANDSNATION

Du musst diese Runde bei den Staatsausgaben keine Megateuro abgeben.

3 KLIMAKATASTROPHE



Durch das viele Kohlendioxid, welches vor allem von den Industrieländern ausgestossen wird, spielt das Klima verrückt.

Diese Runde fällt für alle Länder die Ernte aus.

2 ALLIANCE SUD



Dank den Spenden der Kirchen aus den Wohlstandsnationen erhält jedes Entwicklungsland je +20 Megateuro als Hilfe geschenkt.

Die Wohlstandsländer kostet dies fast nichts, diese verlieren deswegen jeweils bloss je -5 Megateuro.

Falls sich einzelne Wohlstandsländer weigern ihren Betrag zu zahlen, verringert sich die Entwicklungshilfe entsprechend prozentual.

4 GEFLÜGELPEST



Der immense Fleischkonsum der Menschen sorgt für Probleme. Eine furchtbare Tierseuche breitet sich aus. Fleischvorräte müssen fortgeworfen und alle Tiere müssen notgeschlachtet werden.

Alle Länder müssen 100 Megatonnen abgeben.

„Fleisch immer nur aus artgerechter Tierhaltung kaufen!“

5 BOOM VON LUXUSGÜTERM



Schwellenländer wie Russen, China und Indien entwickeln sich und wollen am Wohlstand teilhaben. Doch Luxuswaren können nur von Industrienationen produziert werden.

WÖHLSTANDSNATION

Du erhältst zusätzliche 400 Megateuros.

6 FINANZSKANDAL



Ein Finanzskandal erschüttert die Welt. Die Banken hatten gefälschte Zahlen ausgewiesen und die Gewinne müssen berichtigt werden. Alle Länder, welche mindestens 2000 Megateuro besitzen, verlieren 1000 Megateuro.

ENTWICKLUNGSLAND

Die Auswirkungen des Finanzskandals sind auch in deinem Land zu spüren. Internationalen Investoren müssen sich aus Projekten zurückziehen. Du verlierst 20 Megateuro.

In jeder Runde wird in der Phase *Ereigniskarte* zweimal gewürfelt. Die erste Zahl gibt das *Ereignisblatt* an, die zweite Zahl die präzise *Ereignis-Karte*. Das Ereignis aus der letzten Runde darf sich nicht wiederholen.

Ereignisblatt 4

1 MONOPOLE & KARTELLE



Wer über grossen Einfluss besitzt, kann diesen ausnutzen um weitere Gewinne zu erwirtschaften.

WÖHLSTANDSNATION

Du machst 300 Megateuro zusätzliche Gewinne.
„Wer's hat, dem wird gegeben...“

2 ALLIANCE SUD

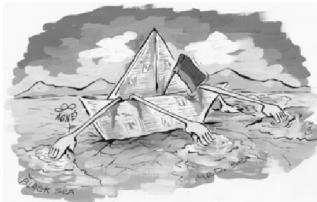


Dank den Spenden der Kirchen aus den Wohlstandsnationen erhält jedes Entwicklungsland je +20 Megateuro als Hilfe geschenkt.

Die Wohlstandsländer kostet dies fast nichts, diese verlieren deswegen jeweils blass je -5 Megateuro.

Falls sich einzelne Wohlstandsländer weigern ihren Betrag zu zahlen, verringert sich die Entwicklungshilfe entsprechend prozentual.

3 HITZESOMMER



Jede Nation würfelt:

WÖHLSTANDSNATION

1-3: Deine Klimazone ist nicht betroffen.

4-6: Da du deine Felder bewässern kann, verlierst du nur 20 Megatonnen.

ENTWICKLUNGSLAND

1-3: Deine Klimazone ist nicht betroffen.

4-6: Da du keine Bewässerungsanlagen hast, verlierst du 100 Megatonnen.

4 MONSUNREGEN



WÖHLSTANDSNATION

Du liegst in einer anderen Klimazone und bist nicht betroffen.

ENTWICKLUNGSLAND

Du verlierst 50 Megateuro und 50 Megatonnen.

5 SEUCHENBEKÄMPFUNG



Eine Tierseuche geht um! Jedes Land muss sofort 50 Megateuro zur Schädlingsbekämpfung abgeben oder es verliert sämtliche Megatonnen.

6 BENEFIZ-KONZERT



Eine Welle der solidarischen Empörung geht dank dem bekannten Musiker Böni Fuchs durch die ganze Welt: Einige wenige Länder sind viel zu reich!

WÖHLSTANDSNATION

Du unterstützt den Anlass und musst 100 Megateuro abgeben.

ENTWICKLUNGSLAND

Die Worte sind grösser als die Taten: Du erhältst nur +10 Megateuro.

In jeder Runde wird in der Phase *Ereigniskarte* zweimal gewürfelt. Die erste Zahl gibt das *Ereignisblatt* an, die zweite Zahl die präzise *Ereignis-Karte*. Das Ereignis aus der letzten Runde darf sich nicht wiederholen.

Wenn bei der ersten Zahl eine 5 oder 6 gewürfelt wird, geschieht immer eines der folgenden zwei Ereignisse:

KLIMA- / NATURKATASTROPHE



Jede Nation würfelt:

WÖHLSTANDSNATION

1-4: Deine Klimazone ist nicht betroffen.
5-6: Du verlierst 50 Megatonnen.

ENTWICKLUNGSLAND

1-2: Deine Klimazone ist nicht betroffen.
3-4: Du verlierst 50 Megatonnen.
5-6: Du verlierst 100 Megatonnen.

Ereignisblatt 5

WESSEN BROT ICH ESS...



Die Wohlstandsländer erwarten für ihre Entwicklungshilfe freien Marktzugang und Aufträge für eigene Firmen.

WÖHLSTANDSNATION

Schenke drei Entwicklungsländern je 10 Megateuro.

ENTWICKLUNGSLAND

Wenn du von soeben von einer Wohlstandsnation beschenkt wurdest,
musst du dieser als Dank 50 Megatonnen schenken.

Ereignisblatt 6

FAIRTRADER?!

ARBEITSBLATT

Ich liebe
Arbeitsblätter!



AUSWERTUNG

Kreuze deine Startbedingung an:

- ENTWICKLUNGSLAND**
- WÖHLSTANDSNATION**

Beschreibe den Verlauf, welchen das Spiel für dich genommen hat. Welche Erfolge hast du erlebt und welche Rückschläge?

Welches ist das Hauptproblem von einem **ENTWICKLUNGSLAND** in diesem Spiel?

Mit welchen Schwierigkeiten muss eine **WÖHLSTANDSNATION** kämpfen?



Ist das Ziel des Spiels eine **Supermacht** zu werden?



Mit welcher Strategie kommt man als **ENTWICKLUNGSLAND** am besten über die Runden? Welches ist die beste Lösung?



Inwiefern entspricht das Spiel der Realität auf der Erde? Was lässt sich daraus lernen?



1

MEGAT=€ URO

1

MEGAT=€ URO

1

MEGAT=€ URO

1

MEGAT=€ URO

1

MEGAT=€ URO

1

MEGAT=€ URO

1

MEGAT=€ URO

1

MEGAT=€ URO

1

MEGAT=€ URO

1

MEGAT=€ URO

1

MEGAT=€ URO

1

MEGAT=€ URO



10

MEGAT=€ URO



10

MEGAT=€ URO



10

MEGAT=€ URO



10

MEGAT=€ URO



10

MEGAT=€ URO



10

MEGAT=€ URO



10

MEGAT=€ URO



10

MEGAT=€ URO



10

MEGAT=€ URO



10

MEGAT=€ URO



10

MEGAT=€ URO



10

MEGAT=€ URO



100

MEGAT = € URO



100

MEGAT = € URO



100

MEGAT = € URO



100

MEGAT = € URO



100

MEGAT = € URO



100

MEGAT = € URO



100

MEGAT = € URO



100

MEGAT = € URO



100

MEGAT = € URO



100

MEGAT = € URO



100

MEGAT = € URO



100

MEGAT = € URO



1000

MEGAT-EURO



1000

MEGAT-EURO



1000

MEGAT-EURO



1000

MEGAT-EURO



1000

MEGAT-EURO



1000

MEGAT-EURO



1000

MEGAT-EURO



1000

MEGAT-EURO



1000

MEGAT-EURO



1000

MEGAT-EURO



1000

MEGAT-EURO



1000

MEGAT-EURO

1

**MEGA
TONNE**

10

**MEGA
TONNEN**

50

**MEGA
TONNEN**

100

**MEGA
TONNEN**

1000

MEGA
TONNEN

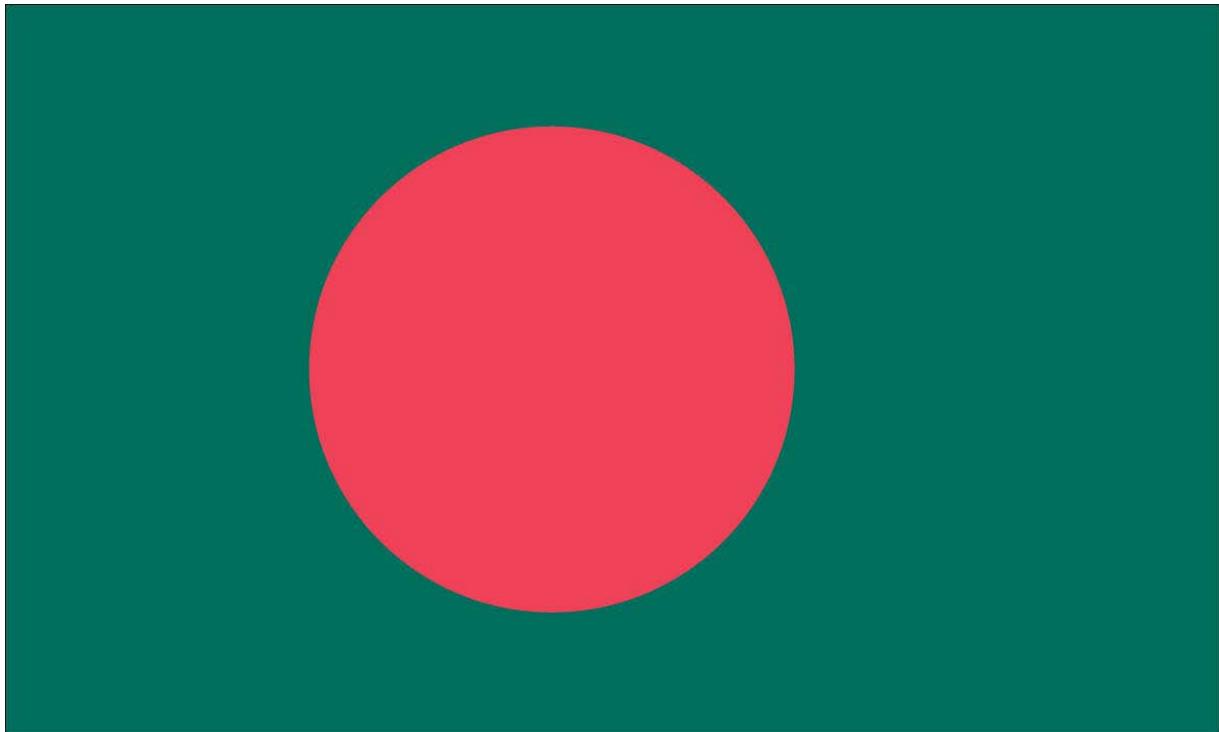
Quelle: http://www.admin.ch/ch/d/sr/632_911/app1.html



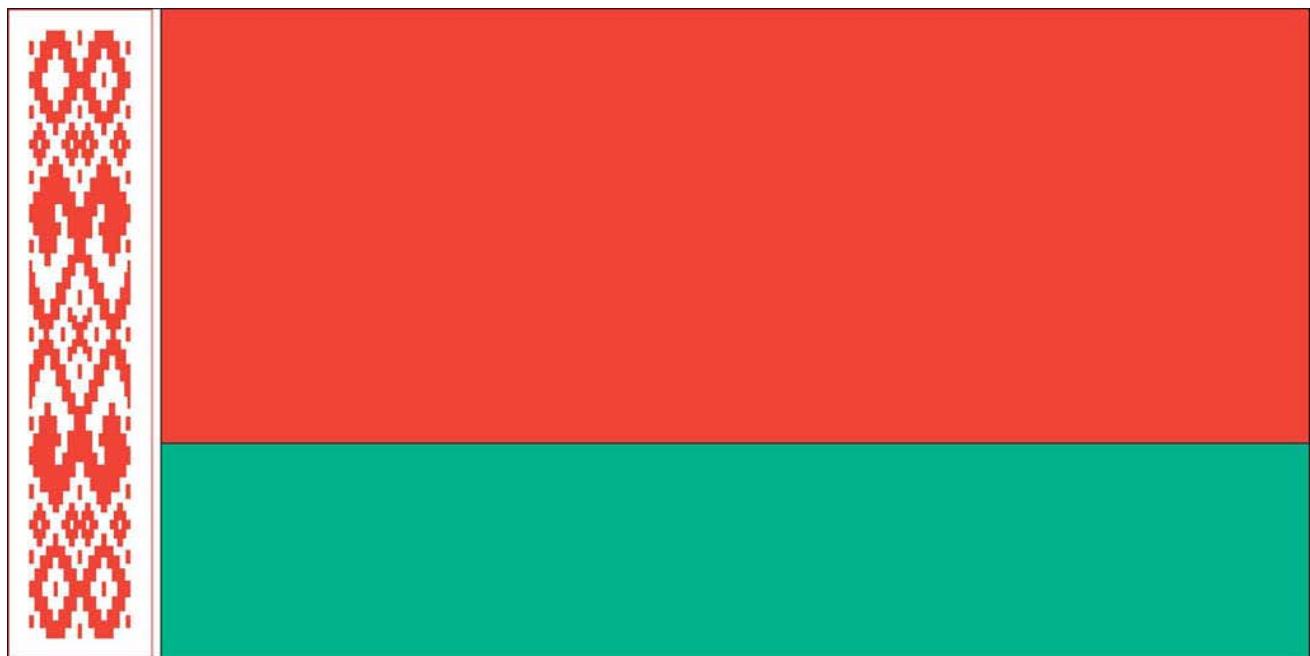
AFGHANISTAN



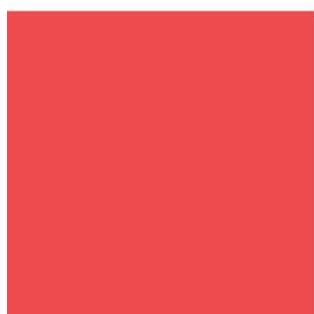
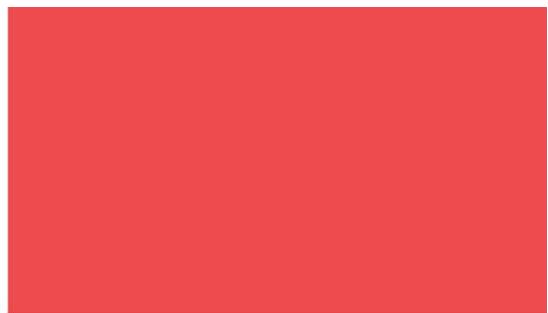
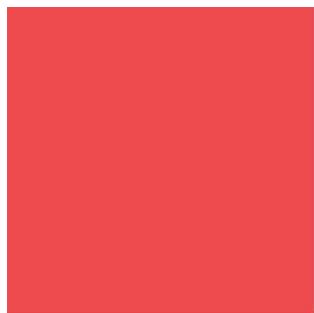
ÖSTERREICH



BANGLADESH



WEISSRUSSLAND



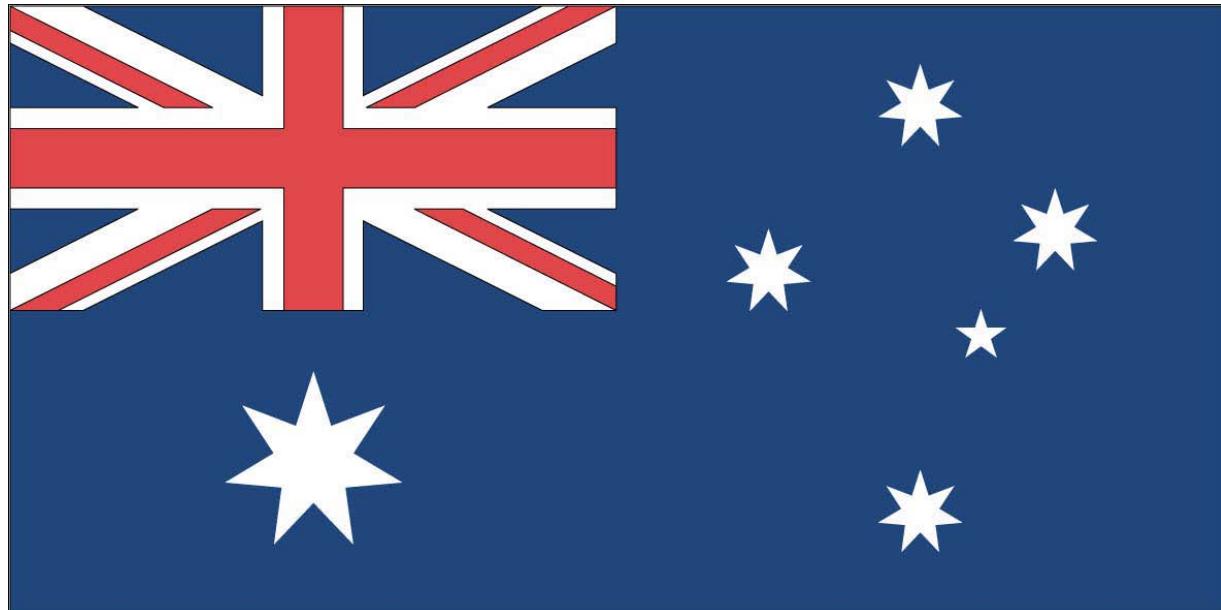
DÄNEMARK



FINNLAND



ANGOLA



AUSTRALIEN



BELGIEN



KOLUMBIEN



KAMBODSCHA



JEMEN



NORDKOREA



RUANDA



TANZANIA



ENGLAND



VIETNAM



GUINEA



BURKINA FASO



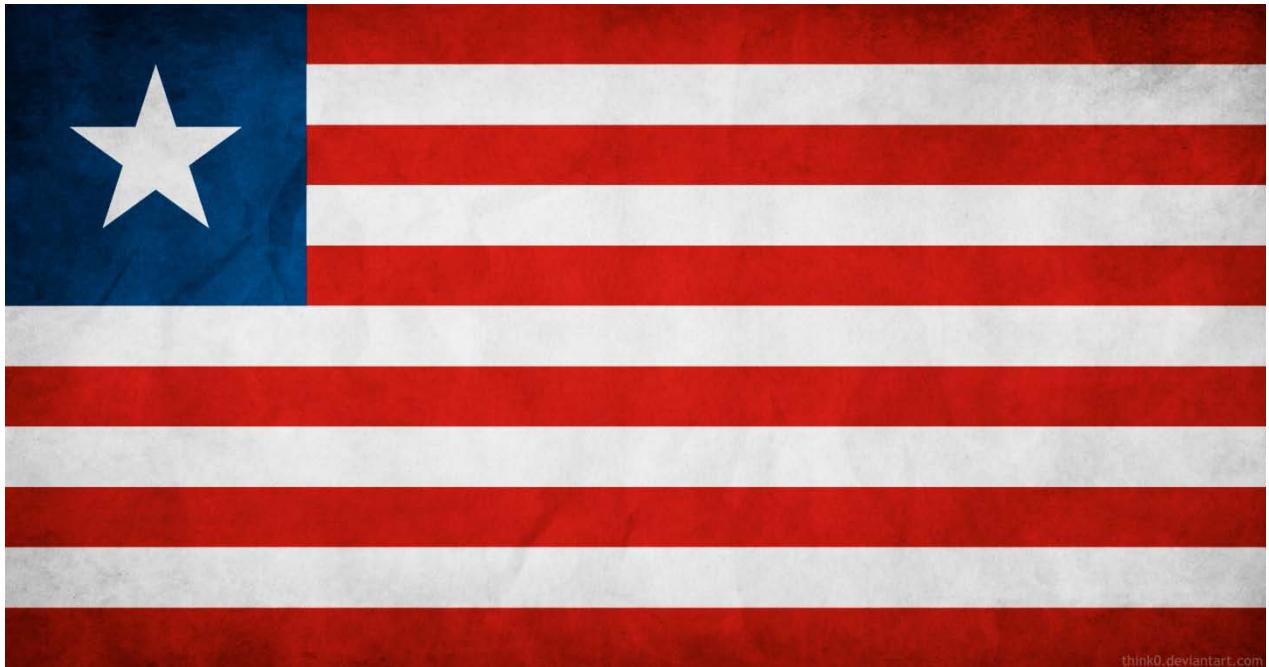
ERITREA



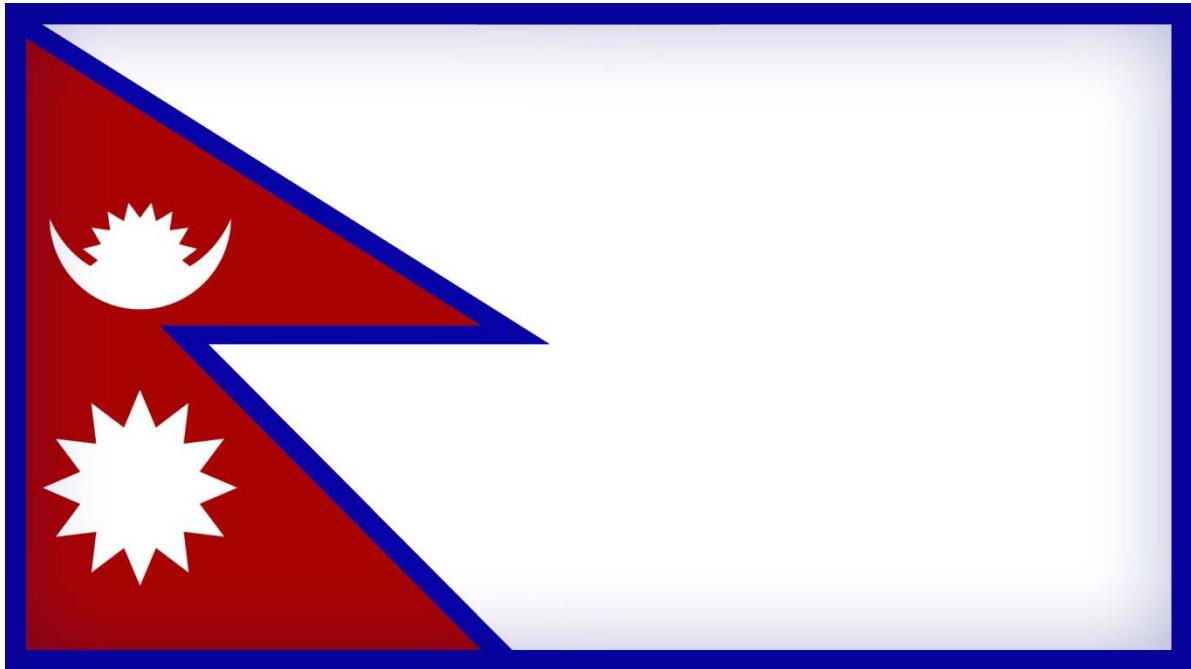
SOMALIA



HAITI



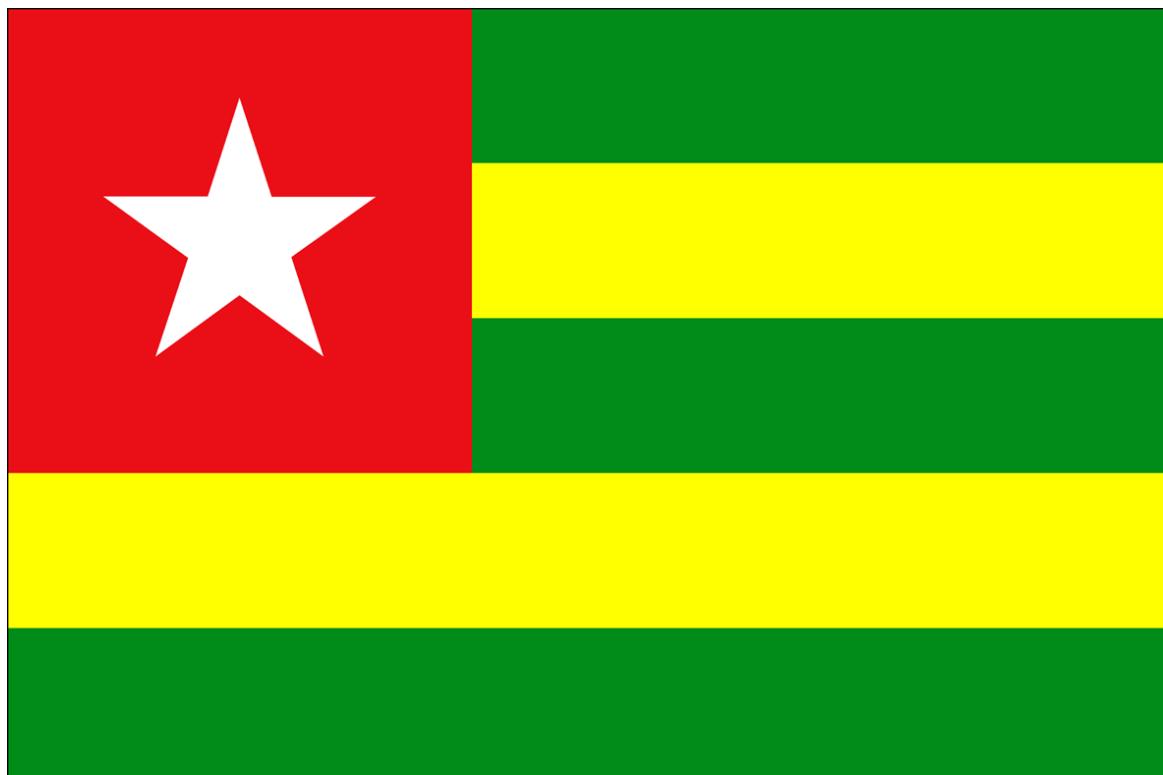
LIBERIA



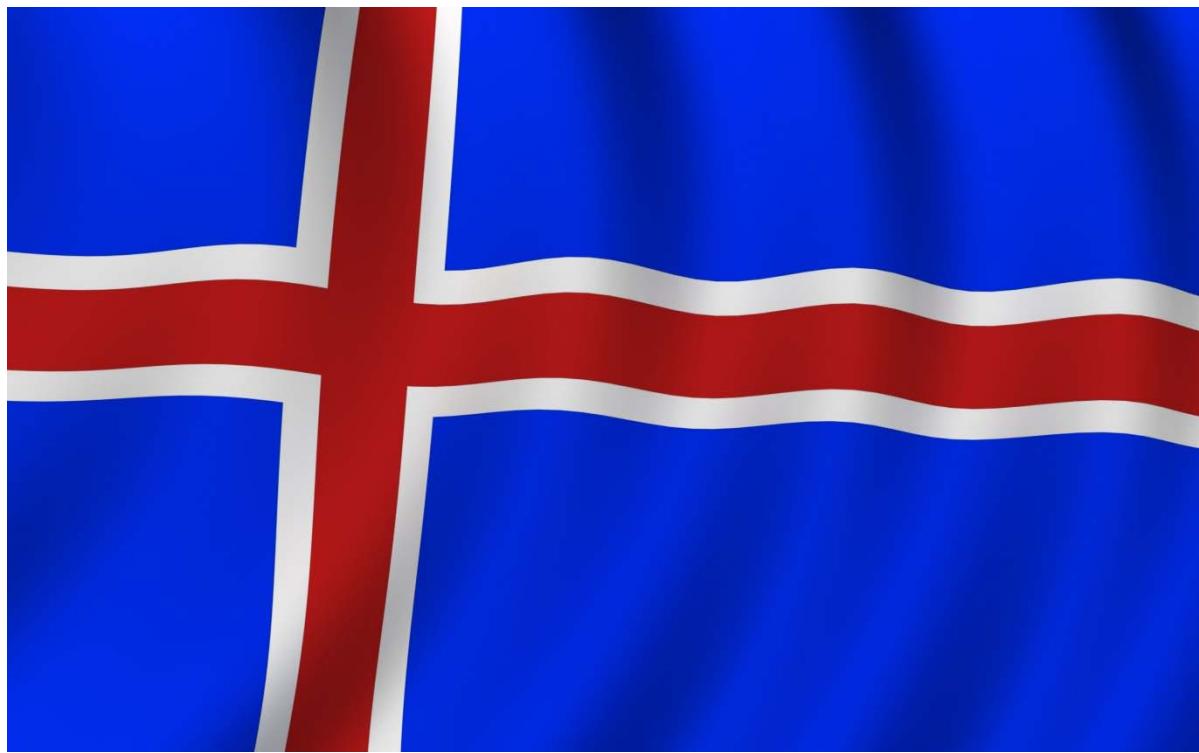
NEPAL



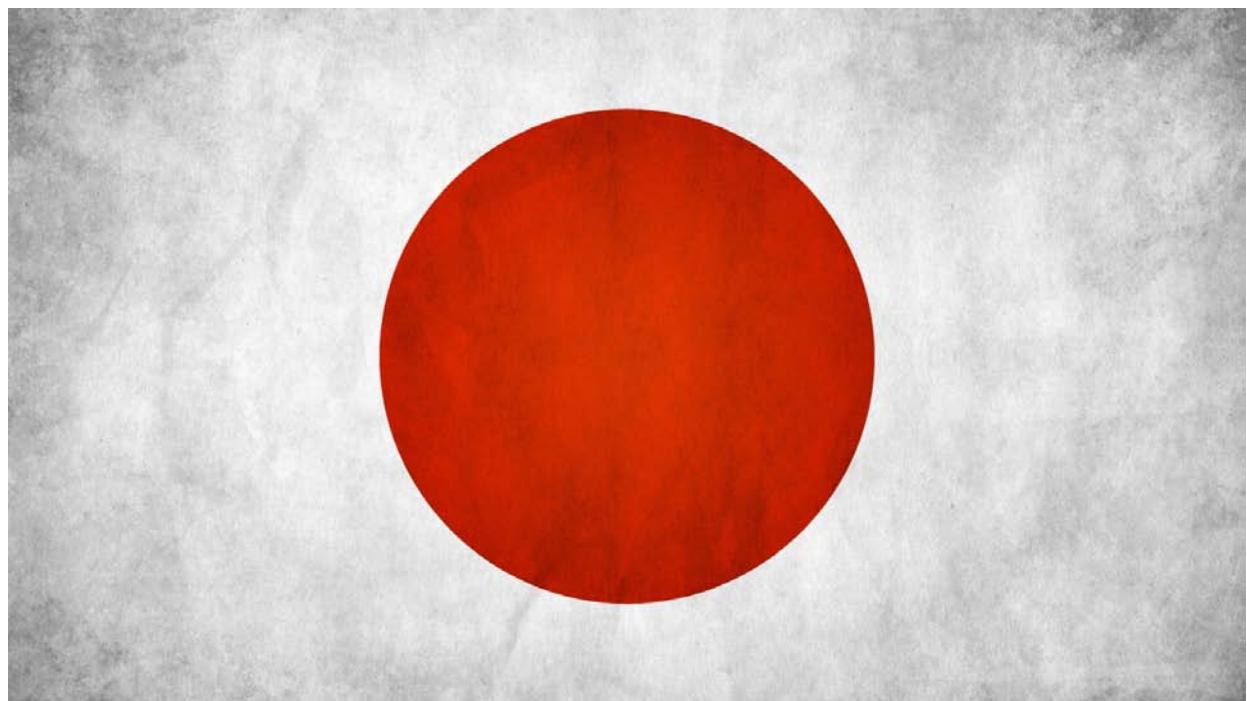
SIERRA LEONE



TOGO



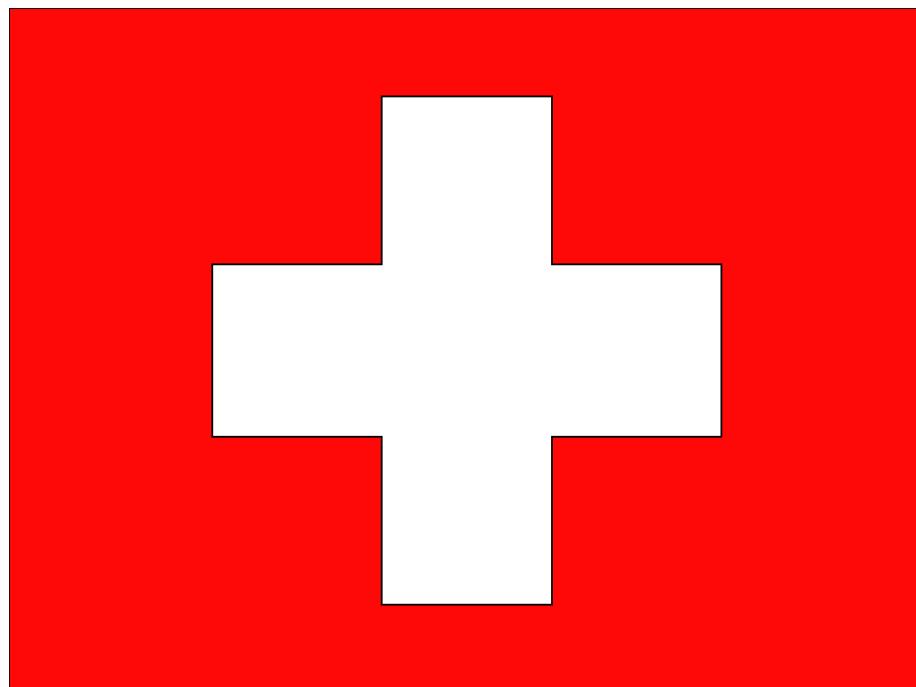
ISLAND



JAPAN



KANADA



SCHWEIZ