

Gen Zeit

von

Franz Scholles

Spielanleitung

**Soll alles erlaubt sein, was machbar ist,
bei der künstlichen Zeugung und Gentechnologie?**

Ein Entscheidungsspiel für 4 bis 6 Spieler oder Gruppen

Inhalt

1 Startkarte, 18 Richtungskarten, 84 Argumentationskarten, 8 Ereigniskarten, 9 Entscheidungskarten, 8 Risikokarten, 6 Chancenkarten, 5 Forschungskarten, 5 Bürgerprotestkarten, 24 Blankokarten, 14 Markierungssteine(weißrot)

Spielzweck

Vielfältig sind die Meinungen der Bevölkerung und der Bundesregierung, ob Samenspende, Retortenbabys oder die neuen Möglichkeiten der Gentechnik erlaubt oder verboten sein sollen.

Auch der Bundeskanzler und das Kabinett wissen keinen Rat, so daß ein **Expertenteam** zum **Hearing** nach Bonn eingeladen wird.

Sechs Fachleute(Expertengruppen) sollen per Mehrheitsbeschluß nach einem Austausch der Argumente entscheiden, was sinnvoll oder schädlich für den einzelnen und die Gesellschaft ist.

Spannend wird es dadurch, daß die getroffenen Entscheidungen blitzschnell durch neue Ereignisse, Chancen, Risiken, Bürgerproteste oder illegale Forschung umgestoßen werden können.

Spielerrollen

Jeder der Spieler(Gruppen) trägt einen Expertenstandpunkt vor. Dabei kann er unter den folgenden Experten aussuchen.

Journalist

Er gibt **Sachinformationen** und berichtet über neue Geschehnisse, Chancen und Risiken. Diesen Experten übernimmt der Spielleiter.

Forscher

Er berichtet von neuen **Entwicklungen und Chancen** seiner Forschungsvorhaben.

Jurist

Er beleuchtet die **rechtlichen Probleme** der künstlichen Zeugung und Gentechnologie und macht Gesetzesvorschläge.

Psychologe + Soziologe

Er untersucht die **Auswirkungen** der neuen Technologie **auf den einzelnen und die Gesellschaft**.

Theologe + Ethiker

Er entwickelt vor allem **Grenzen**, die aufgrund **von Religion und** Sitte manches verbieten, was zeugungs- und gentechnisch möglich ist.

Kritiker

Er weist gezielt auf **Probleme, Risiken und Nachteile** der neuen Techniken hin.

Bei **5 Spielern** wird der Part des Forschers vom Journalisten mit übernommen.

Bei **4 Spielern** spielt der Psychologe/Soziologe zusätzlich die Rolle des Kritikers.

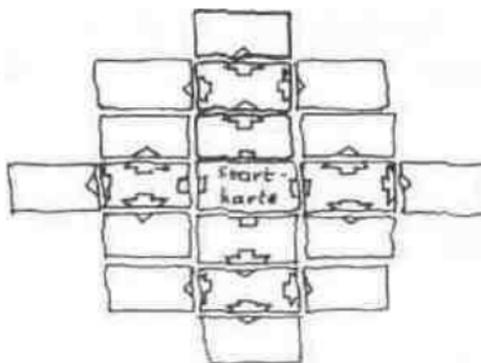
Die Spieler mit den Doppelrollen wählen jeweils aus, welche Argumentationskarte (Journalist oder Forscher bzw. Psychologe/Soziologe oder Kritiker) sie verwenden wollen.

Spielvorbereitung

Zu Beginn des Spieles sind die 168 Karten in **vier große Gruppen** zu sortieren:

1. Startkarte + Richtungskarten mit **Text und Pfeilen**
2. Argumentationskarten mit **Brustbildern** der Experten
3. Ereignis-, Entscheidungs-, Risiko-, Chancen-, Bürgerprotest- und Forschungskarten mit **unterschiedlichen Symbolen**.
4. **Blankokarten (unbedruckt)**

1. Die **Startkarte** wird in der Mitte des Tisches plaziert. Daran werden die **Richtungskarten** an den vier Seiten der Startkarte gemäß den schraffierten und numerierten Pfeilen angelegt (siehe Vorlage).



Die Richtungskarten zeigen die Möglichkeiten (Wege) der künstlichen Zeugung und Gentechnologie auf.

Auf **der Vorderseite** wird immer das Thema und die Entscheidungsfrage genannt.

Auf **der Rückseite** erhalten die Spieler Informationen zum Thema.

2. Jeder Experte erhält einen Kartensatz mit 14 Argumentationskarten.
3. Die Ereignis-, Entscheidungs-, Risiko-, Forschungs-, Bürgerprotest- und Chancenkarten werden **zusammen** gemischt und mit der Schriftseite nach unten auf **einen** Stapel an den Rand des Tisches gelegt.
4. Die Blankokarten werden zur Seite gelegt. Auf ihnen können Teilnehmer des Spieles Informationen und Argumente aufschreiben, die dann das Spiel vervollständigen.

Spielverlauf

Das Spiel gliedert sich in **Hearing- und Schicksalsrunden**. Gespielt werden — je nach Vereinbarung - zwischen 6 und 14 Runden.

Hearingrunde

1. Jede Hearingrunde wird vom **Journalisten** eröffnet. Er zieht die oberste seiner verdeckt liegenden und gemischten Journalistenkarten und **liest Überschrift und Text** vor. Damit ist das **Thema der Hearingrunde** vorgegeben.
2. Nun sucht der Journalist auf dem Tisch die **passende Richtungskarte** und liest zunächst die **Sachinformation auf der Rückseite** sowie anschließend die **Entscheidungsfrage auf der Vorderseite** vor.
3. Die anderen Spieler suchen nun aus ihrem Kartensatz ihre **Argumentationskarten zum Thema** und tragen diese vor.
4. Nachdem alle Experten ihre Argumentationskarten zum Thema ausgespielt haben, erfolgt die **Diskussion und Abstimmung** zu der **Entscheidungsfrage**.

Die Entscheidungen werden mit **einfacher Mehrheit** getroffen. Die Antworten der Spieler können lauten:

1. Soll möglich sein **JA**
2. Soll nicht möglich sein **NEIN**
3. Weiß nicht **ENTHALTUNG**

Antworten mehr Spieler mit "JA" als mit „NEIN“, so legen die Spieler einen Markierungsstein mit der **weißen Seite** auf die entsprechende Richtungskarte.

Liegt dort bereits ein Stein

1. mit der **weißen Seite**, so verändert sich nichts
2. mit der **roten Seite**, so wird dieser umgedreht

Die **Forschung bzw. Anwendung** auf dem Gebiet **wird von nun ab verstärkt**.

Antworten mehr oder gleichviel Spieler mit „NEIN“ statt mit "JA", so legen die Spieler die rote Seite des Markierungssteins auf die Richtungskarte.

Liegt dort bereits ein Stein

1. mit der **weißen Seite**, so wird dieser umgedreht
2. mit der **roten Seite**, so verändert sich nichts

Die Forschung bzw. Anwendung auf dem Gebiet **wird von nun ab verboten**.

Schicksalsrunde

Die Spieler, die bei der letzten Hearingrunde keine Mehrheit fanden, ziehen eine Karte vom großen Kartenstapel und lesen diese vor. Die gezogenen Karten können die Mehrheitsentscheidungen umstoßen.

Ereigniskarte

Ereigniskarten berichten über neue Forschungen, Begebenheiten und Fakten.

Risikokarte

Diese Karten berichten über unerwartete Rückschläge.

Chancenkarte

Diese Karten informieren über neue Möglichkeiten, die bisher zwar prognostiziert, aber noch nicht realisiert worden sind.

Entscheidungskarte

Entscheidungskarten stellen dem Spieler eine Entscheidungsfrage, die dieser begründet beantwortet.

Alle diese Karten eröffnen oder schließen Forschungs- und **Anwendungswege.**

Kartenanweisung: Praxis/Forschung wird verboten

Die Spieler legen einen Markierungsstein mit der roten **Seite** auf die Richtungskarte.

Kartenanweisung: Praxis/Forschung wird verstärkt

Die Spieler legen einen Markierungsstein mit der weißen Seite auf die Richtungskarte.

Falls dort bereits ein Stein liegt, siehe Regel auf Seite 6.

Die neuen Richtungen bleiben so lange offen bzw. geschlossen, bis das Thema erneut behandelt und anders entschieden **wird.**

Gewinner des Spieles

Am Ende des Spieles entscheiden alle Spieler für sich, ob sie der künstlichen Zeugung und Gentechnologie insgesamt **eher positiv oder negativ** gegenüberstehen.

Falls die Mehrheit der Spieler eine **negative Einstellung** hat, hat die Expertenrunde gewonnen, wenn mehr Forschungsrichtungen blockiert als eröffnet sind.

Falls die Mehrheit der Spieler eine **positive Einstellung** hat, hat die Expertenrunde gewonnen, wenn mehr Forschungsrichtungen eröffnet als blockiert sind.

Informationen zu den anderen Spielen um Gesellschaft und Politik aus dem Verlag sowie ein Bezugsquellenverzeichnis gibt es beim

**ÖKO-VERTRIEB
Franz Scholles
Batterieweg 42 f
5480 Remagen**

Weiterhin ist der Verfasser für Kritik, Verbesserungsvorschläge und Anregungen zum Spiel immer dankbar.