



## Ein freches Spiel über Entscheidungen in der Gemeinde

von Franz Scholles

in Zusammenarbeit mit der  
Landeszentrale für politische Bildung  
Baden-Württemberg  
Referat Schule, Hochschule,  
Schülerwettbewerb

Petra, Paul & Co schauen sich um in ihrer Heimat-  
gemeinde. Vieles könnte man besser machen, finden sie.

Deshalb kandidieren sie für die rote, blaue, grüne, schwarze  
und weiße Partei für das Gemeindeparlament.

- Jede Partei geht mit drei Kandidatinnen/Kandidaten ins Wahlen.
- Jede Kandidatin und jeder Kandidat hat einen Programmpunkt zur  
Verbesserung seiner Heimatgemeinde, für den sie/er kämpft.

Ob Kandidatin Petra oder Kandidat Paul, alle haben interessante Vorschläge, so  
dass wechselnde Mehrheiten und untreue Wähler an der Tagesordnung sind.

Nur wer gute Vorschläge hat, sich mit Politik etwas auskennt und Chancen zur  
Zusammenarbeit nutzt, kann Bürgermeisterin oder Bürgermeister werden.

### INHALT

25 City-Teile, 1 Spezialwürfel, 5 Spielfiguren, 1 Sanduhr, 60 Einfluss-Steine in fünf  
verschiedenen Farben, 15 Abstimmungs-Steine in fünf verschiedenen Farben,  
22 Kandidaten-Karten, 33 Politik-Wissen-Karten, Programm-Übersicht, Spielregel

## SPIELVORBEREITUNG

### City aufbauen

Zu Beginn werden die 25 City-Teile zur Heimatgemeinde der Spielerinnen und Spieler zusammengesetzt. Auf jedem City-Teil ist zur besseren Orientierung eine Buchstaben-Nummern-Kombination von A 1 bis E 5 links oben aufgedruckt.

A1	B1	C1	D1	E1
A2	B2	C2	D2	E2
A3	B3	C3	D3	E3
A4	B4	C4	D4	E4
A5	B5	C5	D5	E5

### Spielleitung wählen

Jemand übernimmt den Job der Spielleitung. Sie/er mischt zu Beginn die „Politik-Wissen-Karten“ und legt sie zusammen mit der Programm-Übersicht vor sich aus. Außerdem erhält sie/er die Sanduhr.

Sie/er übernimmt die folgenden Aufgaben:

- Leiten der Teambildung und Kandidaten-Karten-Auswahl
- Vorlesen der „Politik-Wissen-Karten“
- Leiten der Programm-Runden
- Kontrollieren der Programm-Übersicht
- Ermitteln der Gewinnerin/des Gewinners am Spielende

### Teams bilden

Bei 4 bis 6 Spielerinnen und Spielern führt jede Spielerin/jeder Spieler alleine ein Team. Bei 6 und mehr Spielerinnen und Spielern führen jeweils zwei gemeinsam ein Team. Die Teambildung veranschaulicht die folgende Tabelle:

Spielerinnen/Spieler	Teams
4	3 Einzelteams
5	4 Einzelteams
6	5 Einzelteams
7	3 Zweierteams
8	3 Zweierteams/1 Einzelteam
9	4 Zweierteams
10	4 Zweierteams/1 Einzelteam

Jedes Team entscheidet sich für eine Team-Farbe, also Rot, Schwarz, Weiß, Blau und Grün. In dieser Team-Farbe erhält es eine Spielfigur sowie 12 kleine Einfluss-Steine und 3 große Abstimmungs-Steine,

# SPIELEINSTIEG

## Kandidatinnen und Kandidaten auswählen

Jedes Team wählt aus 22 Kandidatinnen und Kandidaten, die fürs Gemeindeparlament antreten, 3 Bewerberinnen und Bewerber aus, deren Programmpunkte dem Team gefallen. Damit kein Team benachteiligt wird, gilt das folgende Auswahlverfahren:

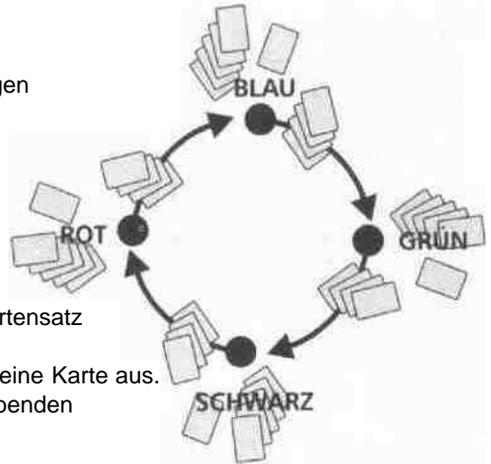
- Die Spielleitung mischt die 22 Kandidaten-Karten und verteilt sie so, dass alle Teams gleich viele Karten erhalten.
- Bei 3 Teams erhält jedes Team 7 Karten
- 4 Teams erhält jedes Team 5 Karten
- 5 Teams erhält jedes Team 4 Karten



Sobald alle Teams einen Kartensatz haben, dreht die Spielleitung die Sanduhr um. Jedes Team hat nun eine Minute Zeit, aus dem Kandidaten-Kartensatz mit Programmvorschlägen eine Karte mit einem Programmpunkt, der dem Team gefällt, auszuwählen.

Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, ruft die Spielleitung:  
**„Kartensatz weiter geben!!!“**

Jedes Team gibt nun den übrig gebliebenen Kartensatz im Uhrzeigersinn an das Nachbarsteam weiter. Dieses wählt wiederum innerhalb einer Minute eine Karte aus. Nach einer weiteren Weitergabe des übrig bleibenden Kartensatzes wird die Runde mit der Auswahl der 3. Kandidaten-Karte abgeschlossen.



Ihre 3 Kandidaten-Karten legen die Teams offen vor sich aus. Gleichzeitig markieren sie in der Programm-Übersicht die Programm-Vorschläge, die sie ausgewählt haben. Dies geschieht, indem sie jeweils einen Einfluss-Stein auf die Abbildung ihrer Kandidatin/ihrer Kandidaten legen. Beispiel:



## SPIELVERLAUF

Im Spielverlauf ziehen die Teams durch ihre Heimatgemeinde, um sich in der „Stadtbücherei“ und „Lokal-Zeitung“ zu informieren, in allen City-Teilen Mitspielerinnen und Mitspieler zu treffen und im „Rathaus“ ihre Programmvorschlage zur Abstimmung zu stellen.

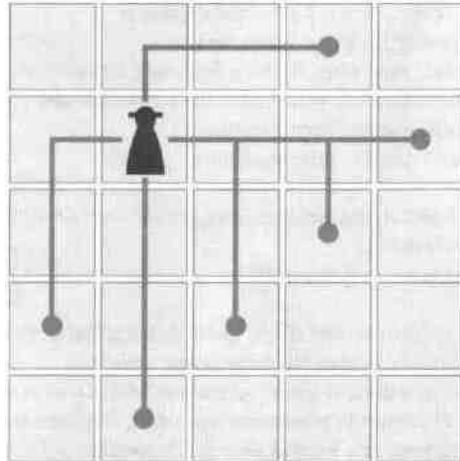


Zu Beginn setzen die Teams ihre Spielfigur auf einen City-Teil ihrer Heimatgemeinde, dessen Verbesserung sie anstreben.

Beispiel: „Kai“ vom roten Team verlangt „Umweltauflagen“ und setzt seine Spielfigur auf „A 3“

Anschließend wurfeln die Teams reihum und ziehen entsprechend der Wurfelzahl mit ihrer Spielfigur. Dabei durfen sie einmal die Zugrichtung andern.

Beispiele:



### Sonderregeln

#### Rathaus (C 3) und Wurfelzahl



Steht eine Spielfigur in der Mitte der City auf dem „Rathaus“ und wurfelt eine 3, hat die Spielfigur keine Moglichkeit, einen anderen Teil der City **zu** erreichen. Das Team muss daher einmal aussetzen.



#### Unbedruckte Wurfelseite



Zeigt der Wurfel die unbedruckte Wurfelseite, hat das Team die freie Auswahl, ob es 1, 2, 3, 4 oder 5 Felder ziehen will.

Die Teams haben also viele Zugmoglichkeiten. Die nachsten zwei Seiten zeigen, was alles beim Landen auf den verschiedenen City-Teilen passieren kann.

## City-Teil ohne Spielfigur

Auf ein City-Teil, auf der keine andere Figur steht, ziehen die Teams nur, wenn keine andere Möglichkeit besteht. Denn es passiert nichts. Das nächste Team kommt sofort an die Reihe.

## City-Teil mit einer oder mehreren Spielfiguren

Die Spielfigur des Besucher-Teams, die dieses City-Teil erreicht, überzeugt die besuchten Teams von ihren Programm-Vorschlägen. Die besuchten Teams müssen einen Einfluss-Stein ihrer Farbe auf einen der Programm-Vorschläge des Besucher-Teams legen. Beispiel: Schwarz besucht Blau. Blau muß einen Einfluss-Stein auf einen Vorschlag von Schwarz setzen, z.B. auf C 5 „Jugendtreff“.



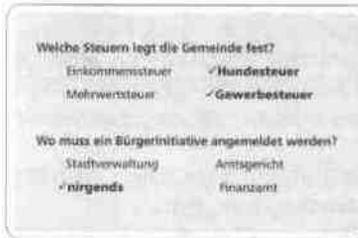
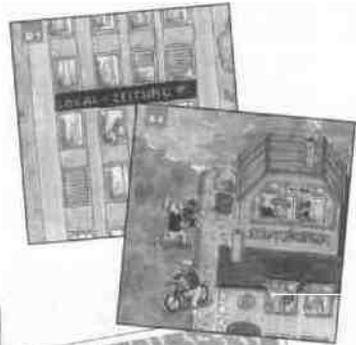
## City-Teil „Stadtbücherei“ (B 4) und „Lokal-Zeitung“ (D 1)

Sobald eine Spielfigur auf das City-Teil „Stadtbücherei“ oder „Lokal-Zeitung“ zieht, nimmt die Spielleitung eine Karte mit einer „Politik-Wissen-Frage“ vom Stapel.

Das ratende Team entscheidet, ob es die erste oder zweite Frage auf der Karte beantworten will. Anschließend liest die Spielleitung diese Frage vor. Als mögliche Lösung werden meist mehrere Alternativen vorgegeben.

Die richtige Lösung ist durch Fettdruck und einen Haken markiert.

Hat das Team die Frage richtig beantwortet, legt es einen Einfluss-Stein seiner Farbe auf einen seiner Programm-Vorschläge. Beispiel: Schwarz löst richtig und legt einen Einfluss-Stein auf seinen Kandidatinnen-Vorschlag C 5 ab



Die „Politik-Wissen-Karte“ wird anschließend zur Seite gelegt.

## City-Teil „Rathaus“ (C 3)

Sobald ein Team auf das City-Teil mit der Aufschrift „Rathaus“ zieht, beginnt eine „**Programm-Runde**“. Das Team wählt aus seinen „Kandidaten-Karten“ einen Programm-Vorschlag aus, den es zur Abstimmung stellt. Zunächst liest die Teamvertreterin/ der Teamvertreter den Kartentext der „Kandidaten-Karte“ vor. Danach dreht die Spielleitung die Sanduhr um.

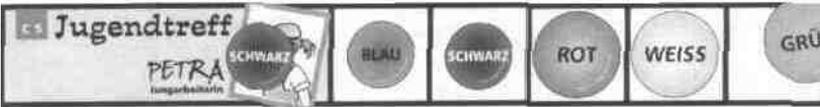
**Das vorschlagende Team hat jetzt genau eine Minute Zeit**, den Programm-Vorschlag möglichst überzeugend vorzustellen.

Alle anderen Teams überlegen anschließend, ob sie dem Vorschlag zustimmen wollen. Teams, die ablehnen, tun einfach nichts. Teams, die zustimmen, legen einen großen Abstimmungs-Stein ihrer Teamfarbe auf das City-Teil „Rathaus“.

Nach dem Ende der Abstimmung nimmt die Spielleitung die Abstimmungssteine und legt sie als Einfluss-Steine auf die Programm-Übersicht.

Beispiel:

Kandidatin „Petra“ von der schwarzen Partei schlägt C 5 vor; dem Vorschlag stimmt Rot und Weiß zu.



### Sonderfall: Überzahl an Abstimmungs-Steinen

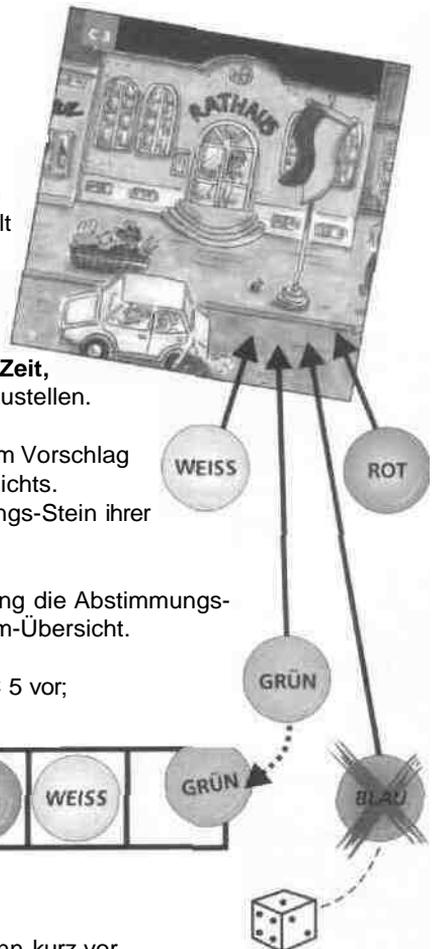
Eine Überzahl von Abstimmungs-Steinen entsteht, wenn kurz vor Spielende noch alle Spieler ihre letzten Abstimmungs-Steine einsetzen. Dann werden häufig weniger Einfluss-Steine zum Durchbringen eines Programm-Vorschlages benötigt als Abstimmungs-Steine für diesen Vorschlag vergeben wurden.

**Beispiel:** Nicht nur Rot und Weiß, sondern zusätzlich auch Grün und Blau legen einen Abstimmungspunkt für den Vorschlag von „Petra“.

Dann stehen insgesamt 4 Abstimmungs-Steine zur Verfügung. Benötigt werden jedoch lediglich 3 Einfluss-Steine, um den Vorschlag zu realisieren.

Ein Abstimmungs-Stein ist zu viel. Welcher entscheidet der Würfel. Alle Teams würfeln. Das Team mit der geringsten Würfelzahl geht bei der Vergabe der Einfluss-Steine leer aus. (Die unbedruckte Würfelseite entspricht einer „sechs“.)

**Beispiel:** Blau würfelt eine „eins“ und damit die geringste Würfelzahl. Die Spielleitung legt die Abstimmungs-Steine von Rot, Weiß und Grün als Einfluss-Steine bei C 5 ab. Damit ist der Programmvorschlag C 5 realisiert. Der Abstimmungs-Stein von Blau wird nicht benötigt und von der Spielleitung kassiert.



City-Teil „Stadtbücherei“, „Lokal-Zeitung“ und „Rathaus“ mit einer oder mehreren Spielfiguren

Im „Rathaus“, in der „Stadtbücherei“ und bei der „Lokal-Zeitung“ herrscht häufig großes Gedränge. Dann gilt bei weiterem Besuch eine Kombination der Regeln



„City-Teil“ mit einer oder mehreren Spielfiguren

„Politik-Wissen-Frage“ lösen  
„Programm-Runde“ beginnen

Zunächst erhält das Besucher-Team Einfluss-Steine von den Besuchten, danach rät das Besucher-Team (Stadtbücherei, Lokal-Zeitung) oder macht einen Programm-Vorschlag (Rathaus).

### Programm-Vorschläge durchbringen

Ein Programm-Vorschlag, auf den im Spielverlauf der fünfte Einfluss-Stein gesetzt wird, hat eine Mehrheit gefunden. Er wird realisiert, indem das entsprechende City-Teil umgedreht wird. Auf der umgedrehten Seite sieht man, wie der Teil der City nach der Umsetzung des Programm-Vorschlags aussieht. So entsteht nach und nach durch den Einsatz der Spielerinnen und Spieler eine attraktivere Heimatgemeinde.

Die neuen, umgedrehten City-Teile dürfen im weiteren Spielverlauf genauso betreten werden wie vorher die alten City-Teile.

Beispiel: Rot setzt den fünften Einfluss-Stein auf C 5.



City-Teil C 5 wird umgedreht, so dass der neue „Jugendtreff“ zu sehen ist.

SPIELENDE

Wenn entweder

der fünfte Programm-Vorschlag eine Mehrheit gefunden hat  
oder

das erste Team alle 12 Einfluss-Steine vergeben hat

ist das Spiel zu Ende.



## Auszählung

Die Spielleitung zählt aus, wer gewonnen hat.

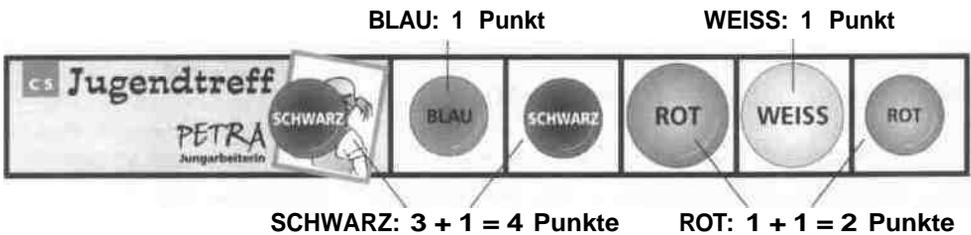
Alle Einfluss-Steine, die auf Programm-Vorschlägen liegen, die nicht realisiert wurden, verfallen. Sie werden von der Spielleitung von der Programm-Übersicht genommen.

Alle realisierten Programm-Vorschläge (maximal 5) werden bei A 1 beginnend der Reihe nach ausgewertet.

Jedes Team erhält pro **eigenem Programm-Vorschlag**, der eine Mehrheit gefunden hat, **drei Punkte**. Außerdem jeweils einen Punkt für jeden eigenen Einfluss-Stein, der dort liegt.

Alle **anderen Teams**, die auf den realisierten Programm-Vorschlägen einen oder mehrere Einfluss-Stein(e) haben, erhalten ebenfalls **pro Stein einen Punkt**.

**Beispiel:** Der Kandidatinnen-Vorschlag C 5 von der schwarzen Partei hat sich durchgesetzt. Schwarz erhält daher drei Punkte. Außerdem hat Schwarz noch einen Einfluss-Stein = ein Punkt. Rot erhält zwei Punkte für seine beiden Einfluss-Steine, Weiß und Blau einen Punkt für ihre Einfluss-Stein(e) auf C 5.



Das Team mit den meisten Punkten hat gewonnen und wird Bürgermeister-Team.

Das Spiel "Petra, Paul & Co." wird herausgegeben von der Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg und der Sächsischen Landeszentrale für politische Bildung.

Die Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg (LpB) hat noch weitere Lernspiele und Puzzles veröffentlicht. Prospekte erhalten Sie bei der Landeszentrale für politische Bildung, Referat IV/6 Arbeitshilfen, Haus auf der Alb, Hanner Steiget, 72574 Bad Urach, Fon 07125/152-0. Fax 07125/152-100.

Weitere Materialien und Informationen für die politische Bildungsarbeit in Sachsen stellen die Bibliothek, das Medienzentrum und die Publikationsstelle der Sächsischen Landeszentrale für politische Bildung zur Verfügung. Die Adresse lautet: Sächsische Landeszentrale für politische Bildung, Referat 3, Schützenhofstraße 36-38, 01129 Dresden. Fax 0351/8531855.

Der Autor des Spieles, Franz Scholles, hat viele Spiele zu aktuellen Themen um Politik, Wirtschaft und Umwelt für Jugendliche und Erwachsene entwickelt. Wenn Ihnen dieses Spiel gefallen hat, fordern Sie einen Farbprospekt beim Autor an: Franz Scholles, Batterieweg 42 f, 53424 Remagen, Fon 02642/6718, Fax 02642/42277.

Grafik: Bernd Eisert. Erwin-Rommel-Steige 36, 89134 Blaustein. Fon 07304/2329.