



Windschatten

Surveillance and Security Edition

Spielanleitung 1.0, Peter Fikar, Tilo Grenz, Philipp Knopp, Tereza Maletz – Jan. 2021

Spielanleitung 1.1 Surveillance and Security Edition, Philipp Knopp, Fabian de Hair, Stephanie Schmidt – Feb. 2026

Windschatten „Surveillance and Security Edition“

Anleitung

Vorbemerkung

Das Szenariospiel „Windschatten – Surveillance and Security Edition“ basiert auf dem Design Game „Windschatten“, das von Peter Fikar, Tilo Grenz, Philipp Knopp und Tereza Maletz im Forschungsprojekt „Digitale Infrastrukturen der Partizipation in Wien“ entworfen wurde. Das Originalspiel bietet ein offenes Setting für die spielerisch-kollaborative Annäherung an politisch-soziale Herausforderungen und kann mit verschiedenen selbst entworfenen Szenarien gespielt werden.

- Das **Spielmaterial** ist unter einer CC-BY-NC 4.0-Lizenz erschienen. Alle Materialien, inkl. 3D-Print-Vorlagen für Spielsteine, können heruntergeladen werden: <https://phaidra.univie.ac.at/o:1625062>
- Die **Anleitung für das Originalspiel** findet sich unter <https://phaidra.univie.ac.at/detail/o:1625061>
- Ausführungen zum **Entstehungskontext des Originals** finden sich unter <https://doi.org/10.25365/phaidra.381> und unter https://doi.org/10.1007/978-3-658-49157-4_23

Die „**Surveillance & Security Edition**“ nutzt das grundlegende Spielprinzip, bietet aber eine überarbeitete Anleitung und spezielle Szenariokarten, die auf den Erkenntnissen des Forschungsprojekts „Lokale Öffentlichkeiten und soziale Konflikte um KI-gestützte Sicherheitstechnologien“ aufbauen (www.ki-konflikte.de). In diesem Projekt wurden einerseits Herausforderungen zivilgesellschaftlicher Initiativen bei der Auseinandersetzung mit einem KI-basierten Überwachungsprojekt herausgearbeitet. Andererseits schien uns die Formulierung von Alternativen zu Überwachung und Kriminalisierung eine Herausforderung zu sein.

Wir möchten „Windschatten – Surveillance & Security Edition“ daher als **Tool für zivilgesellschaftliche Initiativen** anbieten, die die „Magie des Spiels“ nutzen wollen, um alternative Zukünfte für soziale Sicherheit zu entwerfen und gedanklich zu erproben. Das Spiel soll einen Rahmen bieten, in dem die Teilnehmenden abseits der Verbindlichkeiten und Zugzwänge des Alltags experimentieren, Wege der Kooperation finden und neue Beziehungen knüpfen können. Letztlich geht es aber darum, die Grenze von Spiel und Ernst zu überwinden. Mit Guy Debord und der Situationistischen Internationalen gesprochen:

Das Spiel muss in das gesamte Leben eindringen, indem es mit seinem bornierten Raum und seiner bornierten Zeit radikal bricht.¹

Viel Spaß beim Spielen!

LOKI

¹ Situationistische Internationale: *Beitrag zu einer situationistischen Definition des Spiels*. In: *Situationistische Internationale 1958-1969. Gesammelte Ausgaben des Organs der situationistischen Internationale*. Band 1. MaD Verlag, Hamburg 1976, S. 15.

Inhalt

Was ist Windschatten? – Spielziel	Seite 4
Spielmaterialien	Seite 5
Spielbrett	Seite 11
Spielablauf	Seite 15

Was ist Windschatten?

Windschatten ist ein exploratives Design Game, das mit dem Ziel entwickelt wurde, Grundlagen für Technikdesigns in partizipativen und kooperativen Settings zu entwickeln. Die S&S Edition soll den Spielenden ermöglichen, Perspektiven auszutauschen, indem sie gemeinsam Szenarien zu bewältigen. Dabei können Kooperationen und gemeinsame Herangehensweisen erprobt werden. Dabei können auch Herausforderungen der Kooperation sichtbar werden. Dann gibt Windschatten Hinweise darauf, welche Bedingungen für erfolgreiche politische Problemlösungen geschaffen werden müssten.

Welchem Zweck dient das Design Game? Das Spielnarrativ aus Szenario und Bedingungen sowie die anderen Strukturen und Elemente des Spiels leiten die Kommunikation und die Handlungen der Teilnehmenden auf eine Weise an, die es erlaubt, Ideen für Kooperationen in der „Welt da draußen“ zu entwickeln. Indem gemeinsame Aktionen erprobt werden, liefert das Spiel gemeinsame Anliegen und Anknüpfungspunkte für Zusammenarbeit.

Diese Anleitung bietet eine detaillierte Beschreibung der **Spielmechanik**. Sie gibt auch **Tipps für die Spielleitung**. Die Spielleitung sollte die Regeln und Elemente gut kennen und **den Spieler:innen vor Beginn erklären**.

Dieser erste Teil beschreibt die Funktionsweise des Spiels. Die Anleitung ermöglicht es damit, das Spiel mit eigenen Szenarien zu spielen, die auf den jeweiligen politischen Kontext angepasst sind. Das ist besonders sinnvoll, wenn die spielenden Initiativen konkrete Probleme bewältigen wollen und bereits einige Hürden auf dem Weg kennen.

Im zweiten Teil werden die Szenarien A und B dargestellt. Sie sind thematisch auf Sicherheit und Überwachung zugeschnitten. Sie repräsentieren typische Herausforderungen für lokale zivilgesellschaftliche Initiativen in diesem Bereich. Es kann sich aber lohnen, die Szenarien auf den eigenen Kontext hin anzupassen.

Ziel des Spiels

Das Ziel von Windschatten ist es, über die Spielzüge und Runden hinweg schrittweise Aktionen zu gestalten und sich dabei einer Lösung für eine zentrale Problemstellung – das Szenario – anzunähern. Dabei entwickeln die Spieler:innenteams Lösungsvorschläge – Aktionen –, die von Team zu Team weitergegeben werden, um passende Lösungen fortlaufend weiterzuentwickeln.

Für die „Surveillance and Security Edition“ wurden eigene Beispielszenarien entwickelt. Diese behandeln

- A) den Umgang mit Überwachungsprojekten von Seiten lokaler zivilgesellschaftlicher Initiativen
- B) die Entwicklung von alternativen Lösungsvorschlägen für soziale Sicherheit ohne Ausgrenzung

In jeder Runde gilt es, Aktionen zu gestalten, Hürden zu bewältigen und neue Bedingungen in die Lösung einfließen zu lassen, um auf dem Spielbrett vorzurücken. So schneiden die Teams ihre Lösungen schrittweise auf die gemeinsame Auflösung des Szenarios unter bestimmten Bedingungen zu.

Am Ende bewerten die Teams ihre Lösungen und schaffen einen finalen Lösungsvorschlag – eine gemeinsame Vision –, wie das Szenario für alle sinnvoll aufgelöst werden kann.

Die Perspektiven der einzelnen Teams sollen sich im Laufe des Spiels einander annähern, um so einen kollektiv tragbaren Lösungsvorschlag zu ermöglichen.

Spieler*innenteams



Das Spiel ist auf drei Teams ausgelegt. Teams zu je zwei Spieler:innen erhalten jeweils eine Teamfarbe - Grün, Orange oder Gelb.

Die einzelnen Teams bestehen bestenfalls aus Personen mit geteilten Hintergründen. Zwischen den Teams können politische, biografische oder andere Unterschiede bestehen. Bei Letzterem gilt: Die Mischung macht's!

Spielmaterialien

Die Spielmaterialien bestehen aus Karten, Tokens und einem Spielbrett. Jedes Team hat einen Vorrat. Im Vorrat befinden sich die Karten und Tokens (Spielsteine), die im Besitz des jeweiligen Teams sind. Die einzelnen Materialien werden im Folgenden detailliert beschrieben.

Es braucht folgende Materialien:

- Ein rundes Spielbrett mit drei drehbaren Scheiben (bevorzugt aus dichter Pappe herzustellen)
- Spielsteine für Ressourcen und Mangel (aus 3D-Druck oder Pappe und Papier)
- Karten für Ressourcen (Stärkekarten), Szenario, Bedingungen, Aktionen und Visionen (bevorzugt aus dickerem oder laminiertem Papier)

Die Materialien können mit einem 3D-Drucker erstellt werden oder selbst gebastelt werden. Die Designvorlagen können hier heruntergeladen werden:

<https://phaidra.univie.ac.at/o:1625062>

Spielleitung

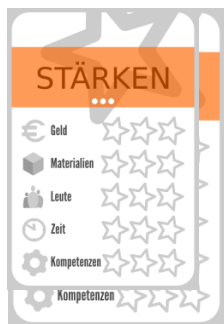
Die Spielleitung leitet das Spiel, moderiert Spielabläufe, die keine direkten Regeln haben (z.B.: Diskussionen, Fragen, Erklärungen etc.) und entscheidet in Zweifelsfällen. Zudem achtet die Spielleitung auf die Einhaltung der Rundenzeiten.

Ressourcen und Mängel

Die Spielmaterialien repräsentieren Stärken und Mittel der Teilnehmenden, die sie auch im ‚echten Leben‘ haben. Die Karten und Tokens, die während des Spielverlaufs beschriftet und ausgelegt werden, bilden die tatsächlichen Stärken und Herausforderungen der Initiativen oder Einzelpersonen ab, die die Teams repräsentieren. Damit wird eine Kopplung von Spiel und realen Bedingungen erreicht. Denn es geht darum, im Hier und Jetzt Möglichkeiten und Ideen für echte Veränderung und Zusammenarbeit auszuloten. Es sollen also Ressourcen gewählt werden, die die jeweiligen Initiativen tatsächlich mobilisieren können.

Ressourcen repräsentieren dann die jeweiligen Stärken der Initiativen und Gruppen, für die die Teams stehen. Die Ressourcen werden in Bezug auf das vorgegebene Szenario gewählt und markiert. Eine Einschränkung der Wahlmöglichkeit auf **3 bis 5 Stärken** am Anfang des Spiels soll zur Reflexion und Priorisierung anregen, das offene Markieren macht die Entscheidung sichtbar. Das Spiel unterscheidet zwischen den Ressourcenkategorien: Geld, Materialien, Zeit, Leuten und Kompetenzen. Diese Ressourcen spielen in der Durchführung typischer Aktivitäten, Projekte und Events eine kritische Rolle. Das heißt, sie sind auch für Engagement in Fragen kollektiver sozialer Sicherheit relevant. Prinzipiell können die Ressourcen aber auch umbenannt werden.

Stärkekarte – Die eigenen Stärken kennen



Jedes Team erhält eine Stärkekarte in der Farbe des jeweiligen Teams. Die Stärkekarte gibt eine Übersicht über die Anfangsressourcen der Spieler:innenteams. Sie können im Spielverlauf von dem jeweiligen Team eingesetzt werden. **Jedes Team erhält eine Stärkekarte** in seiner Farbe. Darauf werden Stärkepunkte vom jeweiligen Team eingezeichnet bzw. markiert. Die markierte Art der Stärke (z.B. Geld, Materialien, Leute, Zeit, Kompetenzen) dient als Grundlage für die weitere Ausformulierung auf den Ressourcenkarten des Teams. Der Typ und die Anzahl der markierten Stärkepunkte dienen zudem als Grundlage für die Verteilung von Ressourcentokens an das Team. Die Stärkekarte bleibt das Spiel über im Vorrat des Teams.

Die Ressourcen dienen als Mittel, um Aktionen auszustatten. Es wird zwischen den folgenden Ressourcen unterschieden:

Geld: Diese Ressource bezeichnet finanzielle Möglichkeiten, die den Spieler:innen in ihrer Rolle zur Verfügung stehen.

Materialien: Diese Ressource bezeichnet Materialien, die den Spieler:innen in ihrer Rolle zur Verfügung stehen. Materialien können analog wie auch digital sein und reichen von *Zement* bis *Laptop*.

Leute: Diese Ressource bezeichnet die Möglichkeit, Menschen mobilisieren zu können, z.B. in Bezug auf ihre Arbeit, ihre Präsenz, ihre Teilnahme oder ihre spezielle Expertise.

Zeit: Diese Ressource bezeichnet die zeitliche Flexibilität und die Möglichkeit, sich jederzeit und auch länger und intensiv mit einem Umstand auseinandersetzen zu können. Das sich ausdrücken in hoher Reaktionsgeschwindigkeit, Durchhaltevermögen, exklusiv gewidmeter Zeit, Bereitschaft usw.

Kompetenzen: Diese Ressource bezeichnet Wissen und Fähigkeiten, die den Spieler:innen in ihrer Rolle für die Auflösung des Szenarios zur Verfügung stehen.

Ressourcentokens – Den Einsatz von Mitteln abwägen

Die Ressourcentokens stellen ein Tauschmittel für die Teams dar, das für Aktionen eingesetzt wird. Jeder Spielstein kann pro Runde einmal exklusiv für eine der Aktionen eingesetzt werden. Daher muss das Team jeweils abwägen, welche Ressourcen es gezielt einsetzen will.

Die Ressourcentokens dienen als **Marker für Ressourcen** und entsprechen jeweils einem der fünf Ressourcentypen. Es gibt zwei Arten von Ressourcentokens im Spiel: gefärbte und weiße.

Ressourcentokens **in der Teamfarbe**: Sie repräsentieren die spezielle Stärke eines Teams. Die Anzahl dieser Tokens entspricht der Anzahl der markierten Stärken auf der Stärkekarte.

Ressourcentokens **mit weißer Farbe**: Sie stellen elementare Ressourcen dar und gehören nicht von vornherein einem Team, sondern können frei verfügbar gemacht werden, z.B. wenn Bedingungskarten neue „Leute“ als mobilisierbare Partner:innen einbringen. Weiße Tokens sind daher wichtige Mittel der Spielgestaltung für die Leitung und können je nach Story und Dynamik eingesetzt werden.



Mangeltoken – Wissen, wobei man Unterstützung braucht

Der Mangeltoken ist eine Alternative zum Ressourcentoken und markiert Ressourcen, die man für eine Aktion benötigt, aber nicht besitzt. Mit den Mangeltokens sollen die Teams Wünsche aufzeigen, wenn bestimmte Aktionen nicht mit den vorhandenen Mitteln umgesetzt werden können. Wenn Ressourcen fehlen, muss das mit einem Mangeltoken markiert werden. Das hat zwei Gründe:

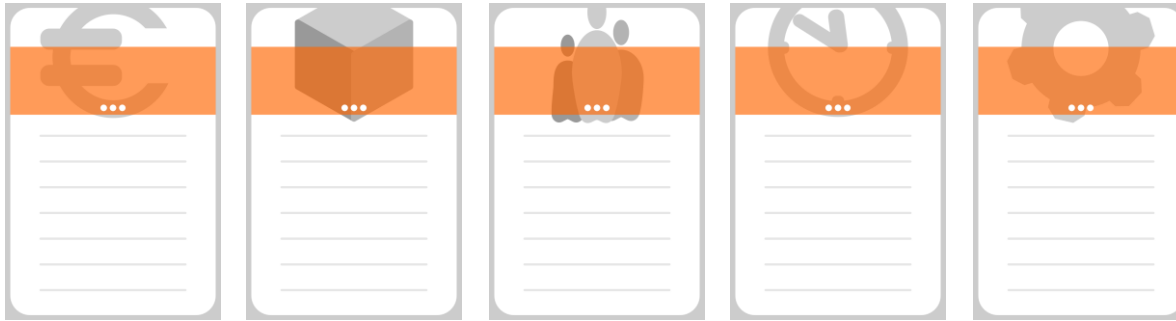
- 1) spielintern: Andere Spieler:innen können die Mangelsteine gegen ihre Ressourcentokens austauschen und so die Aktionen anderer unterstützen.
- 2) außerhalb des Spiels: Die Mangeltokens können genutzt werden, um zu markieren, welche Unterstützer:innen und Allianzen noch gefunden werden müssten, um das Szenario zu bewältigen.



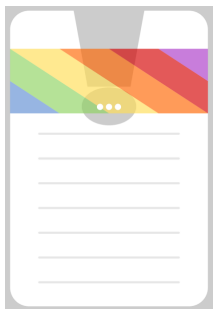
Ressourcenkarten

Ressourcenkarten werden von den Teams beschriftet und geben Aufschluss über die jeweiligen Stärken, die das Team für sich in Anspruch nimmt. Sie bilden ab, **worum es sich bei dieser Stärke konkret handelt** (z.B.: Materialien: Siebdruckwerkstatt; Kompetenz: Gute Beziehungen zu lokalen Vereinen). Die jeweilige Ressourcenkarte in der entsprechenden Kategorie erhält einen bezeichnenden Titel und eine kurze Beschreibung. Es können auch mehrere Ressourcenkarten von einem Typ beschriftet werden, je nachdem, wie viele Stärkekarte auf der Stärkekarte markiert wurden (z.B.: Materialien: Druckerpresse, Materialien: Lastenradflotte; Materialien: Lieferwagen). Die Ressourcenkarten veranlassen die Teams, ihre Ressourcen eindeutig zu wählen und damit offen zu formulieren, welche Bedeutung die Ressourcen für sie haben. Das fördert die Selbstreflexion.

Die Spielleitung sollte hier moderierend einwirken, Initiativen und Akteur:innen vergleichen sich oft mit den ‚Big Playern‘ ihres jeweiligen Bereichs, z.B. ein Forschungsteam mit Oxford, eine lokale Initiative mit einem bundesweiten Protestbündnis. Das führt dazu, dass man seine eigenen Stärken unterschätzt. Oft fällt den Teams dann im Vergleich untereinander aber ein, dass sie doch über wichtige Ressourcen verfügen, die andere brauchen, z.B. das Forschungsteam hat Zugang zu großen Räumlichkeiten für Vorträge, die für lokale Initiativen schwer zu bekommen sind. Hier braucht die Spielleitung auch Fingerspitzengefühl bei der Anwendung der Spielregeln – man darf auch mal ein Auge zudrücken und Ressourcen umformulieren...



Szenariokarte – Worum es geht

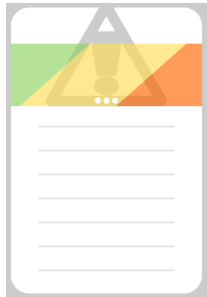


Die Szenariokarte beschreibt die zentrale Herausforderung, die es im Spielverlauf zu bewältigen gilt. Die Auflösung des Szenarios bildet das Spielziel ab und soll jeweils Lösungsversuche aus den Perspektiven der Teams stimulieren. Das Szenario sollte so beschaffen sein, dass die Kontexte der Spielenden berücksichtigt werden. Es sollte als Anstoß für alle Aktivitäten der Spielenden dienen.

Das Szenario kann sehr allgemein formuliert werden, wenn es darum geht, einfach einmal gemeinsam Ideen zu spinnen. Wenn das Szenario aus der konkreten Praxis kommt, dann kann „Windschatten“ bereits als spielerisches Planungstool dienen. Für diese Variante sollten Szenarien gewählt werden, die der Welt außerhalb des Spiels und den Anliegen der Teams möglichst nah sind – vom Organisieren einer Podiumsdiskussion bis zu Community-Unterstützungsnetzwerken.

Es ist sinnvoll, das Szenario als **kleine Problem-Story** erzählerisch mit einigen Details aus dem jeweiligen Kontext der realweltlichen Problemkonstellation auszugestalten. Es darf auch mit fiktiven und pseudo-fiktiven Elementen gearbeitet werden. Wichtig ist, dass die Story die Teams dazu anregt, kreativ Aktionen zu planen.

Bedingungskarten – Chancen und Hürden



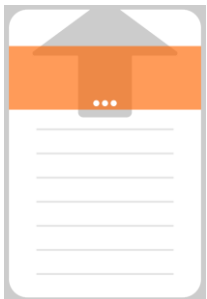
Bedingungskarten bilden Ereignisse, Hindernisse oder Gelegenheiten im Spielverlauf ab. Sie werden in den jeweiligen Runden aufgedeckt und können für eine oder mehrere Runden des Spiels gültig sein. Bedingungskarten können von der Spielleitung genutzt werden, um auf alle Spielelemente Einfluss auszuüben. Sie können Spielregeln ändern oder neu einführen. Die Bedingungskarten bilden, gemeinsam mit dem Szenario, das Narrativ des Spiels.

Die Bedingungskarten werden entweder gezielt **von der Spielleitung ausgewählt**, um das Spiel auf bestimmte bekannte Herausforderungen zu lenken **oder** sie werden **zufällig gezogen**. Sie werden verdeckt aufgelegt und aktiviert, sobald die jeweilige Runde beginnt, in der sie platziert sind.

Bedingungen sind **Hindernisse, Einschränkungen oder Begünstigungen** für die Spielzüge. Beispiele können sein: neue Informationen zu Überwachungssystemen, neue Kooperationspartner:innen, die neue Kompetenzen einbringen uvm. Es können auch Rahmenbedingungen für Ressourceneinsatz vorgegeben werden, wie z.B. „Das Team darf den meistvorhandenen Ressourcentyp im Vorrat in dieser Runde nicht nutzen.“

Weil die Bedingungskarten neben dem Szenario das Spiel entscheidend beeinflussen, sollten sie in der Spielplanung sorgfältig überlegt und gestaltet werden. Die Spielleitung kann mit den Bedingungskarten die Spielsituation unterstützen und dynamisieren, wenn etwa entscheidende Akteure für bestimmte Aktionen fehlen, können diese über Bedingungskarten ‚künstlich‘ hinzugefügt werden. Zudem sind die Bedingungskarten Teil der Gesamterzählung des Spiels. Die Spielleitung darf, wie beim Szenario, erzählerisch kreativ werden, um die Vorstellungskraft der Spieler:innen anregen.

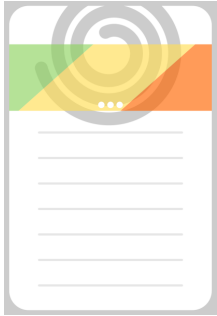
Aktionskarten – Dem Problem begegnen



Die Aktionskarte beschreibt eine Antwort auf das Szenario, die ein Team formuliert hat. Das Team beschriftet die Aktion mit einem Titel und gibt eine kurze Beschreibung, wie die Aktion aussieht und was sie bewirken soll, z.B. „Wir organisieren eine Community-Care-Gruppe, um Menschen mit mentalen gesundheitlichen Problemen zu unterstützen“ oder „Wir organisieren eine Informationsveranstaltung über KI-Überwachung für Anwohner:innen“.

Im Spielverlauf können die Aktionen durch das Team, die sie gespielt haben, oder durch andere Teams an neue Bedingungen angepasst werden. Die Teams können sich mit Ressourcensteinen an den Aktionen anderer Teams beteiligen oder Ihre Aktionen fusionieren und verknüpfen. Kooperation ist erwünscht.

Visionskarte – Gemeinsam in die Zukunft



Die Visionskarte wird in der letzten Spielphase (IV) von allen Teams als kollektive Antwort auf das Szenario formuliert. Die Visionskarte oder auch mehrere Visionskarten wird zwischen den Spieler:innen verhandelt und sollen die bis dahin gestalteten und vorliegenden Aktionen kreativ aufbereiten. Sie steht für einen gemeinsamen Ansatz für eine Lösung des Szenarios und der Bedingungen.

Diese Vision kann konkrete Details sowie Bedingungen, Nutzungskontexte etc. aufzeigen. Wie umfassend die Vision ist – ob sie ein erster Schritt ist oder ein längeres Projekt beschreibt – hängt vom Szenario und der Dynamik zwischen den Teams ab. Es geht nicht unbedingt um den „großen Wurf“, sondern um konkrete Handlungsmöglichkeiten im Hier und Jetzt mit euren Ressourcen und euren (neuen) Partner:innen.

Das Spielbrett

Das Spielbrett ist rund und in **drei Segmente** für die drei Teams unterteilt. Diese Segmente sind jeweils einem der Teams zugewandt. Es gibt zusätzlich zwei drehbare Ringe und eine Zentrumsscheibe (siehe Schaubild 1 und 2).

Das Spielbrett zeigt den Spielstatus und erlaubt Zugang zu den eigenen und den kollaborativen Aktionen. Alle Teams haben jeweils Zugang zu einem ihnen zugewandten Bereich, in dem sie Interaktionen durchführen sollen.

Konstruktion: Das Spielbrett ist so aufgebaut, dass sich kleiner werdende, kreisrunde Scheiben aufschichten. Diese werden durch einen Achse-Pin in der Mitte zusammengehalten. Wichtig ist, dass die Ringe drehbar sind. Die kreisrunde Form soll allen Teilnehmenden gleichberechtigten Zugang zum Spielbrett anbieten.

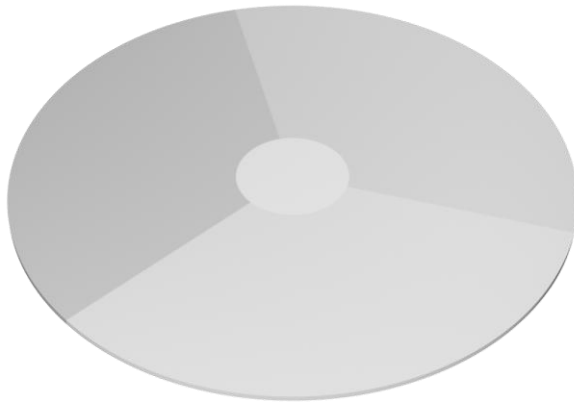


Schaubild 1: Schematische Darstellung der drei **Teamsegmente** und wie sie aufgelegt werden

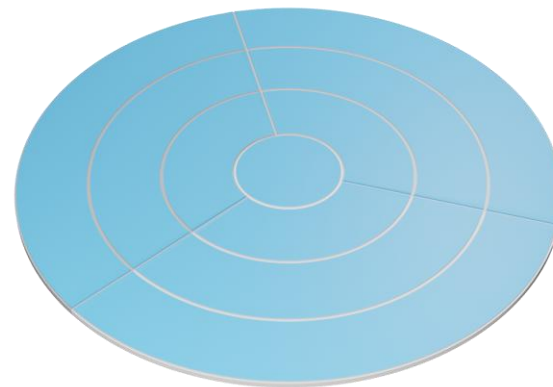


Schaubild 2: Schematische Darstellung der wichtigen **Spielbrettteile**

Spielbrettteile und Spielumgebung

Die einzelnen Teile der Spielumgebung erfüllen spezielle Aufgaben. Der einfacheren Benennung wegen wird zwischen den folgenden Teilen unterschieden:

Vorrat

Der Vorrat ist der Ort neben dem Spielbrett, an dem jeweils ein Team seine **verfügbaren Spielelemente ablegt** (Ressourcentokens, leere Aktions- oder Stärkekarte etc.). Der Vorrat zeigt zudem die Stärken und Mängel des jeweiligen Teams an. Über die Art und Weise, wie der Vorrat eingesetzt wird, entscheidet nur das jeweilige Team.

Teamsegment

Das Teamsegment bezeichnet den Bereich des Spielfelds, der einem Team zugewandt ist und in dem dieses Team **Aktionen durchführen und unterstützen** kann (Schaubild 3). Dazu gehören auch die Bereiche auf den drehbaren Ringen. Das Zentrum in der Mitte ist ein geteilter Spielbereich für das Szenario und die gemeinsame Vision.

Das Teamsegment dient als Rahmen für die Entwicklung der initialen Aktion des Teams, das dort sein Spiel beginnt. Die Teams ergänzen im Spielverlauf auch die Aktionen anderer Teams in ihren entsprechenden Teamsegmenten, wenn die Ringe in Spielphase IV (siehe unten) gedreht werden. Somit ist gewährleistet, dass die initialen Aktionen im eigenen Teamsegment bestimmend bleiben, aber ausbaubar durch andere sind, die Aktionen ergänzen können. So lernen die Teams auch andere Perspektiven interaktiv kennen. Zudem können die Teams über die jeweiligen Aktionen verhandeln und sich gegenseitig unterstützen. Das stärkt den Austausch und die experimentelle Entwicklung einer gemeinsamen Praxis.

Spielbrettringe

Spielbrettringe bezeichnen die jeweils **drehbaren Segmente des Spielbretts**. Ein Ring repräsentiert eine Runde des Spiels. Im Laufe des Spiels wird über die Ringe in Richtung der Zentrumsscheibe vorgerückt (Schaubild 4).

Da von außen nach innen gespielt wird, nähert sich der Spielverlauf symbolisch dem gemeinsamen Szenario, also der Problemstellung und einer kollektiven Lösung, an. Die rundenbasierte Kooperation und die Berücksichtigung von Bedingungskarten stellen **Meilensteine in der Lösungsformulierung** dar.

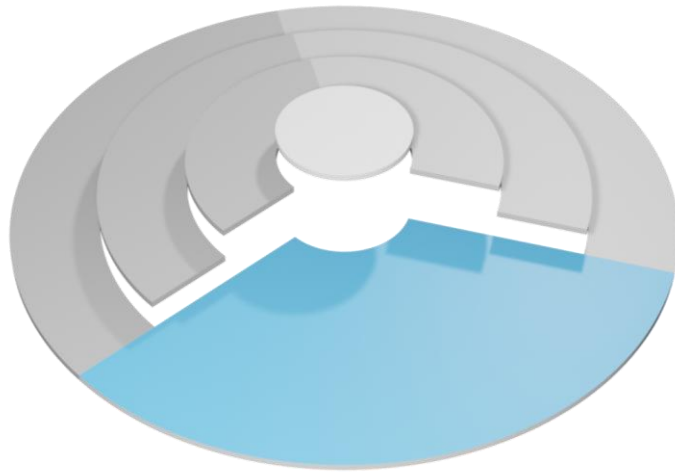


Schaubild 3: Ein **Teamsegment** ist jeweils einem Team zugewandt. Ein Team interagiert in diesem Bereich. Die Ringsegmente im Teamsegment haben jeweils eine Teamfarbe.



Schaubild 4: Die drehbaren **Spielbrettringe** symbolisieren jeweils die Runden des Spiels. Das Spiel beginnt am äußersten Ring und nähert sich über die Runden der Mitte.

Ringsegment

Die Abschnitte der Spielbrettringe, die einem Team zugewandt sind, also in einer Runde vor dem Team liegen, werden Ringsegmente genannt (Schaubild 5). Ringsegmente tragen die jeweilige Teamfarbe, um anzuzeigen, in welchem Segment ein Team das Spiel beginnt und damit klarer ist, wer die initiale Aktionskarte in einem Ringsegment gesetzt hat. In das Ringsegment werden Karten und Tokens abgelegt. Das Teamsegment steht symbolhaft für den aktuellen, exklusiven Handlungsspielraum des Teams, um eigene Ressourcen und Aktionen ins Spiel zu bringen, bevor das Ringsegment mit seinen Inhalten zum benachbarten Team, am Ende des Zuges, weitergedreht wird.

Zentrumsscheibe

Hierbei handelt es sich um das Zentrum des Spielbretts. Für alle Teams gleichermaßen zugänglich die **Szenariokarte und am Ende die Visionskarte platziert**. Es bildet auch das **Zielfeld** des Spiels, dem sich die Teams annähern (Schaubild 6). Die Zentrumsscheibe steht symbolisch für das „gemeinsame Ziel“. Als übergreifender Rahmen betrifft das Szenario alle Teams und wird dort im Zentrum zu Spielbeginn aufgelegt. Am Ende des Spiels wird hier auch die gemeinsame Vision, ein gemeinsamer Lösungsvorschlag von allen Teams, abgelegt. Das Spiel beginnt und endet damit thematisch in der Mitte. Der Spielverlauf, über die enger werdenden Spielbrettringe hinweg, nähert die Aktionen und Lösungsvorschläge der Teams, physisch wie auch inhaltlich aneinander an, indem sich die Aktionen erfahrungsgemäß immer mehr miteinander verschränken.



Schaubild 5: **Ringsegment** – Nach jedem Zug einer Runde werden die Ringsegmente zum Nachbarteam weitergedreht. In den Ringsegmenten werden die Aktionskarten und dazugehörige Ressourcentokens der Teams aufgelegt. Das Ringsegment in der jeweiligen Teamfarbe ist das Segment, mit dem die Runde beginnt und endet.

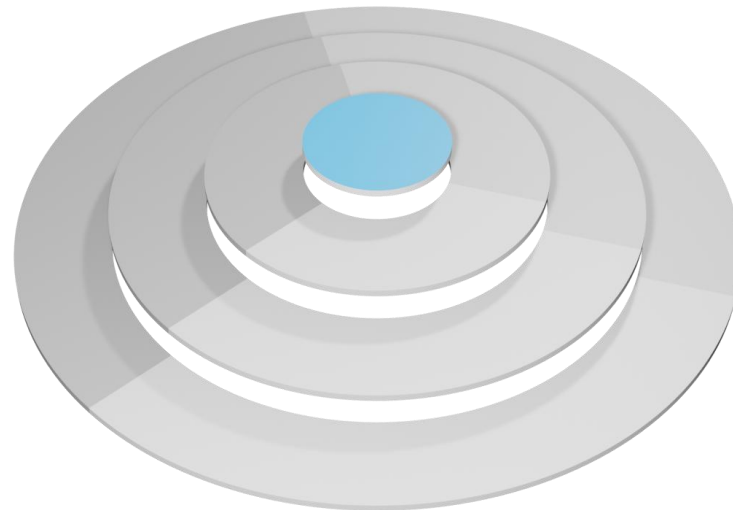


Schaubild 6: **Zentrumsscheibe** – In der Mitte des Spielbretts befindet sich die Zentrumsscheibe. Hier wird die Szenariokarte aufgelegt.

Spielablauf

Der Ablauf des Spiels gliedert sich in **fünf Spielphasen**. Der Überblick fasst kurz zusammen, was in jeder Phase passiert. Eine detaillierte Erklärung folgt in der Beschreibung des Spielablaufs der jeweiligen Spielphase weiter unten. Wichtig ist, dass alle Spielphasen auch Kommunikationsphasen sind. Die Spieler:innen sollen miteinander **diskutieren und verhandeln**, wie Aktionen (gemeinsam) spielerisch umgesetzt werden können. Die Spielleitung soll diese Kommunikationsprozesse anregen und moderieren. Dabei ist es wichtig, eine **anerkennde, positive und lockere Atmosphäre** zu schaffen, die das **spielerische und experimentelle Momentum** des Spiels unterstützt.

0. Vorbereitung – Setting the Scene

Das Spielbrett aufgebaut. Tokens und Karten liegen bereit. Bedingungskarten vorbereitet. Erklärung des Spiels durch die Leitung.

I. Spielphase – Szenario setzen: Hürden und Hindernisse

Spielleitung stellt Szenario vor, setzt damit das Spielziel.

II. Spielphase – Kompetenzwahl: Rüstzeug wählen

Teams wählen ihre Stärken. Sie müssen reflektiert auswählen, welche besonderen Stärken sie zur Bewältigung des Szenarios einsetzen wollen, und diese explizit benennen.

III. Spielphase – Aktionen starten!

Teams gestalten innerhalb eines definierten Zeitrahmens Aktionen unter Einsatz ihrer eigenen Ressourcen. Aktionen in der ersten Runde sind unmittelbare Reaktionen auf das Szenario ohne zusätzliche Bedingungen.

IV. Spielphase – Probleme gemeinsam lösen: Aktionen weiterdenken

Ab der zweiten Runde des Spiels werden Aktionen durch die anderen Teams verfeinert, ergänzt und konkretisiert. Während sich Aktionen schrittweise dem Szenario annähern und zu einer gemeinsamen Lösung verschmelzen, sollen Bedingungskarten gezielt eingesetzt werden.

Das Ziel in dieser Phase ist es, interaktiv ein Verständnis für die Vorgehensweisen der anderen Teams und gemeinsame Herangehensweisen an die zentrale Problemstellung zu entwickeln. So schaffen die Teams spielerisch Anknüpfungspunkte für gemeinsame Ideen und gegenseitige Hilfestellungen abseits des Spielkontexts.

V. Spielphase – Ganz nah an der Lösung: Eine gemeinsame Vision!

Teams konzipieren gemeinsam eine Vision, die eine direkte Antwort oder einen Lösungsvorschlag auf das Szenario ist. So sollen Ideen für Kooperationen gesammelt werden, die auch außerhalb des Spiels Bestand haben.

0. Spielvorbereitungen

Das Spielbrett wird aufgebaut. Falls die **Bedingungskarten** nicht gezielt von der Leitung im Spielverlauf ausgewählt werden sollen, werden sie gemischt und auf einen Stapel gelegt, von dem zufällig gezogen wird. Alle **Karten und Spielsteine** werden offen aufgelegt, um den Spieler:innen gut sichtbar zur Auswahl bereitzustehen. Die **Spielleitung erklärt** alle Spielelemente und die Regeln auf verständliche Art und Weise. Die Spielleitung stellt die **Idee des Spiels** und den groben **Ablauf** vor, damit die Teams wissen, was sie erwartet. Nachfragen und Unklarheiten können jederzeit während des Spiels durch die Spielleitung geklärt werden.

Die Spielleitung überlegt, wie viele Stärketokens (Empfehlung: 3-5) insgesamt vergeben werden sollen. Hier gilt die Faustregel: Je mehr Tokens verteilt werden können, desto mehr kann ausgetauscht werden, aber die Notwendigkeit zu tauschen und zu kooperieren kann auch abnehmen. Zudem: Durch Bedingungskarten können neue Tokens oder Mängel ins Spiel eingebracht werden.

Am Ende der Spielvorbereitungen...

- haben die Spieler:innen ein Bild von den Regeln und Elementen des Spiels (Nachfragen sind auch später erlaubt)

I. Spielphase – Szenario setzen: Hürden & Hindernisse

In dieser Phase wird das Spielbrett mit den kontextspezifischen Karten und Tokens ausgestattet.

- 1 Die Spielleitung deckt die **Szenariokarte** auf. Diese Karte beschreibt das Problemszenario, das es im Spiel zu lösen gilt, und soll die folgenden Entscheidungen der Teams im Spiel leiten.
- 2 Die Spielleitung liest die **Story** für die Szenariokarte für alle Spieler:innen gut hörbar vor.
- 3 Die Szenariokarte wird für alle Spieler sichtbar auf die Zentrumsscheibe gelegt.
- 4 Optional: Wenn ein fester Ablauf geplant ist, werden zwei **Bedingungskarten** von der Spielleitung gezielt ausgewählt oder von einem gemischten Stapel gezogen und auf den inneren beiden Spielbrettringen verdeckt aufgelegt (Schaubild 7).

Am Ende der I. Spielphase...

- kennen die Teams das Szenario

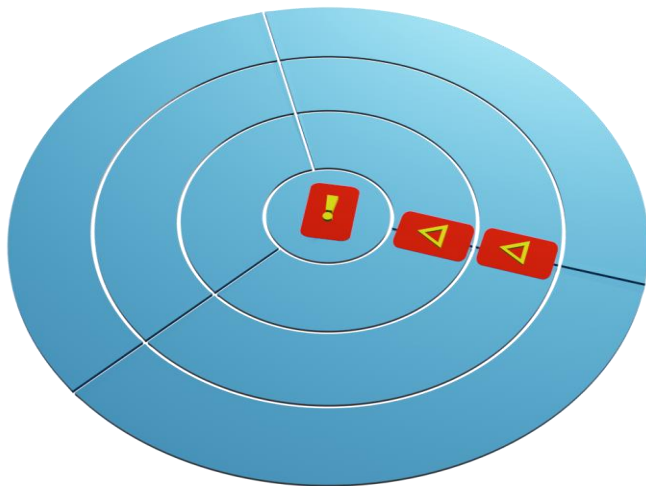
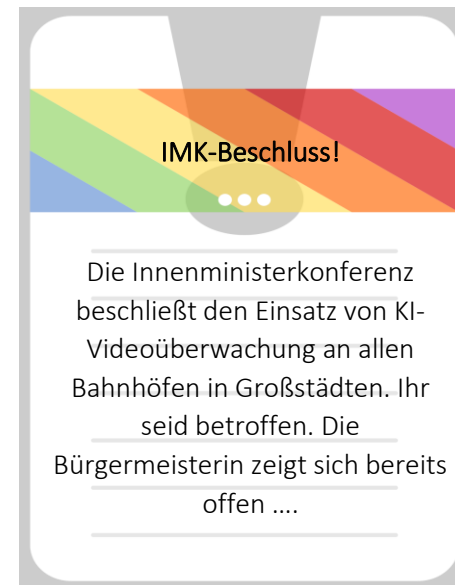


Schaubild 7: Die Szenariokarte wurde offen auf der Zentrumsscheibe und die beiden Bedingungskarten verdeckt auf den Spielbrettringen aufgelegt.



Beispiel Szenariokarte

II. Spielphase – Rüstzeug wählen

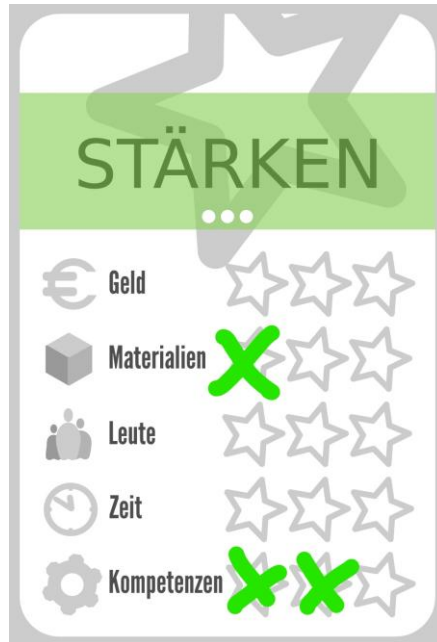
In dieser Phase wählen die Spieler:innen die speziellen **Stärken** aus, die sie in das Spiel einbringen. Die Auswahl der Ressourcen erfolgt anhand der **Einschätzung der Teams selbst**, je nachdem, welche besonderen Stärken sie sich oder ihren Initiativen realistisch in Bezug auf das Szenario zuschreiben. Sie sollen einschätzen, welche Ressourcen sie als Stärken bezeichnen und im Rahmen des Szenarios zielführend einsetzen wollen.

Nachdem alle Teams ihre Stärken gewählt haben, sollen sie den anderen Teams kurz vorgestellt werden, um ein Bild davon zu erhalten, was die jeweils anderen Teams in das Spiel mitbringen.

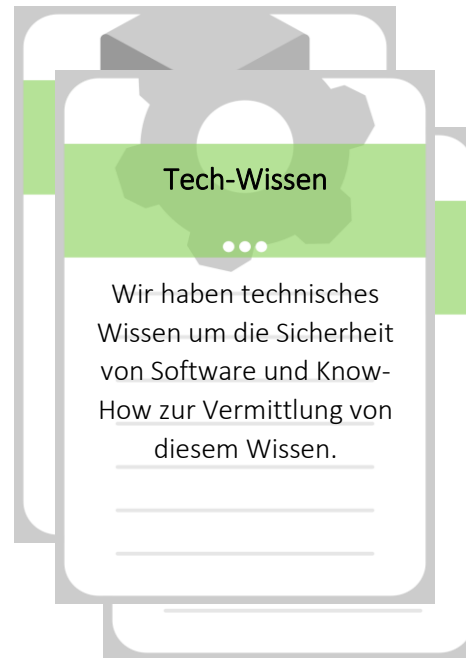
- 1 Jeweils zwei Spieler:innen bilden ein Team und wählen eine **Teamfarbe**.
- 2 Jedes Team erhält eine **Stärkenkarte** entsprechend ihrer Teamfarbe.
- 3 Die Teams schätzen ihre Stärken selbst ein. Die Spielleitung gibt vor, wie viele Tokens insgesamt bestimmt werden. Faustregel: Je mehr Tokens ausgegeben werden, desto mehr können die Teams einsetzen und desto spezifischer werden die Kompetenzen ausbuchstabiert. Diese Stärken sind auf der **Stärkenkarte des Teams** zu **markieren**. Jede Stärke kann mit höchstens drei Punkten versehen werden. Je mehr Punkte eine Stärke verliehen bekommt, desto verfügbarer ist sie für das entsprechende Team. Denn für jeden Stärkepunkt erhalten die Teams Spielsteine, die eingesetzt werden können.
- 4 Die Teams erdenken und benennen die gewählten Stärken, betiteln diese auf dafür vorgesehenen **Ressourcenkarten** und beschreiben diese in Stichworten oder einem kurzen Satz.
- 5 Die Teams legen die beschrifteten Ressourcenkarten so aus, dass alle anderen Teams die Karten und die auf ihnen ausgewiesenen Stärken jederzeit sehen können und lesen diese laut vor.
- 6 Die Spieler:innen erhalten für die Anzahl der vergebenen Stärkepunkte je nach Typ eine entsprechende Anzahl an entsprechenden **Ressourcentokens** in der entsprechenden Teamfarbe.
- 7 Alle Teams legen die besonderen Stärken in ihrem Vorrat ab.
- 8 **Optional:** Alle Teams erhalten zusätzlich neutrale Ressourcentokens in weißer Farbe pro Typ, um eine Situation des Überflusses zu schaffen. Wenn die weißen Tokens eingesetzt werden, müssen sie definiert werden.

Am Ende der II. Spielphase...

- haben alle Teams ihre Stärken definiert und die vorgegebene Anzahl der Spielsteine wurde ihnen zugeteilt.
- haben sich die Teams über ihre Ressourcen ausgetauscht. Das heißt, alle Teams kennen die Stärken aller anderen Teams.



Beispiel Stärkenkarte bei drei verteilbaren Ressourcenpunkten



Beispiel Ressourcenkarte mit Titel und Beschreibung



Ausgewählte Ressourcentokens für das Team Grün

III. Spielphase – Aktionen starten!

In dieser Phase startet das Spiel mit der ersten Spielrunde. Es gilt, so viele Runden zu spielen, wie Spielbrettringe vorhanden sind. Die erste Runde beginnt auf dem **äußeren Spielbrettring**. In der nächsten Runde wird auf den nächsten Ring gewechselt, nachdem die untere Scheibe einmal rundherum gedreht wurde.

Im **ersten Zug** definieren die Teams **jeweils eine individuelle Aktion**, die sie später verfeinern können und mit anderen verbinden können (IV. Spielphase). Die Teams erklären ihre Aktionen gegenüber den anderen. Teilnehmende bekommen dadurch einen Einblick in Perspektiven und Entscheidungsfindungsprozesse anderer Teams. Die III. Spielphase sollte zeitlich kurzgehalten werden, weil die Aktionen sonst bereits so durchdacht sind, dass spätere Ergänzungen durch andere erschwert werden. **Empfehlung: 5 Minuten** für Aktion definieren und Ressourcen vergeben.

- 1 Das Spiel beginnt mit der ersten Runde, nachdem das Szenario bekannt gegeben und Ressourcentokens verteilt wurden. In der ersten Runde gibt es keine Bedingungskarte, nur das Szenario ist vorgegeben. Alle Teams haben das Ringsegment in der Teamfarbe vor sich liegen.
- 2 Für den ersten Zug erhalten die Teams jeweils eine leere Aktionskarte.
- 3 Die Teams besprechen sich parallel, welche Aktion sie jeweils durchführen wollen und welche Stärketokens sie einsetzen wollen (Zeitvorgabe: 5 Minuten).

Die Aktion ...

- a. ... soll aus der eigenen Perspektive entworfen werden,
 - b. ... soll auf die Lösung des Szenarios ausgerichtet sein (siehe Szenariokarte),
 - c. ... soll mit Ressourcen des Teams realisiert werden, kann aber auch darüber hinausgehen, wenn Mangel definiert wird,
 - d. ... **kann auch ausgelassen werden**, wenn keine Idee oder keine Ressourcen verfügbar sind.
- 4 Die Teams betiteln und notieren die beschlossene Aktion auf der Aktionskarte.
 - 5 Sobald alle Teams ihre Aktion definiert haben, nehmen sie die benötigten Ressourcentokens aus ihrem Vorrat und legen sie auf die beschriebene Aktionskarte. Falls keine der vorhandenen Ressourcentokens die beschlossene Aktion zufriedenstellend unterstützen kann, wird ein Mangeltoken auf diese Aktion gelegt.
 - 6 Die Teams legen die jeweilige Aktionskarte sowie zugehörige Ressourcentokens (oder Mangeltoken) in den Spieler:innenbereich auf dem entsprechenden Ringsegment ab.
 - 7 Nachdem alle Teams ihre Aktion dargestellt und den anderen davon erzählt haben, ist die III. Spielphase beendet. Nun wird das eigene Ringsegment im Uhrzeigersinn weitergedreht, bis es vor dem (im Uhrzeigersinn) benachbarten Team ankommt.

Am Ende der III. Spielphase ...

- haben alle Teams eine Aktion definiert (oder definiert, dass sie keine Aktion durchführen werden). Die Aktion hat einen Titel und eine kurze Beschreibung und wurde mit Mangel- und/oder Ressourcensteinen versehen.
- haben sich die Teams über ihre Aktionen ausgetauscht. Das heißt, alle Teams kennen die ersten Aktionen aller anderen Teams.
- liegen die ersten eigenen Aktionspläne für alle sichtbar vor den Teams.



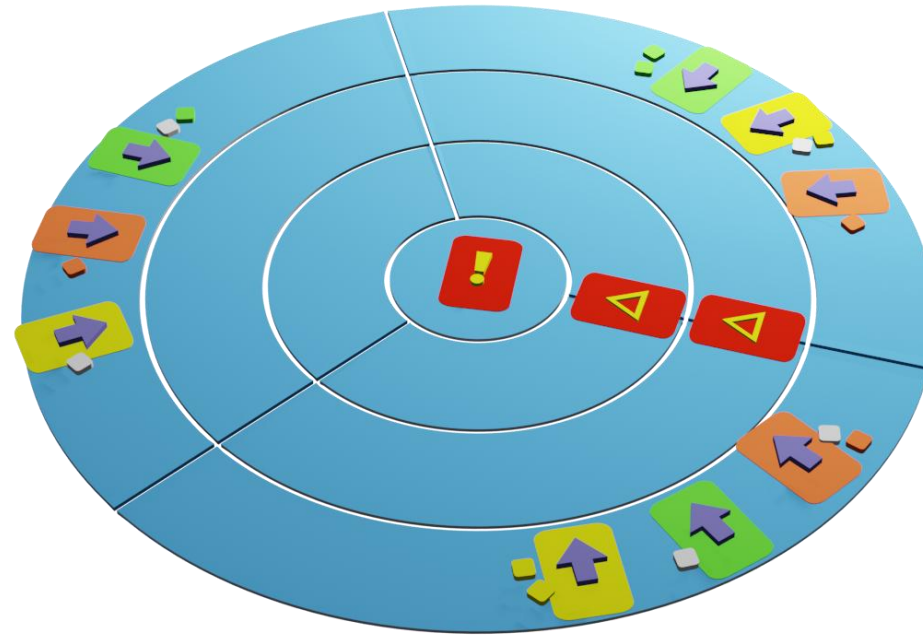


Schaubild 8: Die erste Runde/III. Spielphase ist vorüber. Im nächsten Schritt werden die Aktionskarten auf den nächst-inneren Ring geschoben, wo die nächste Runde anfängt.

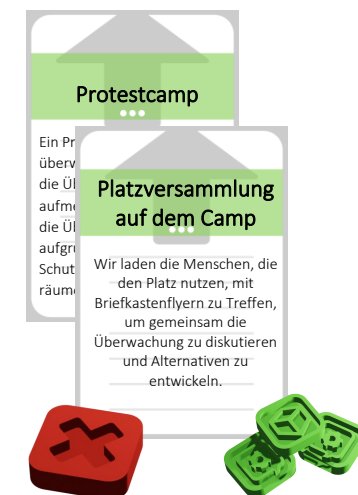
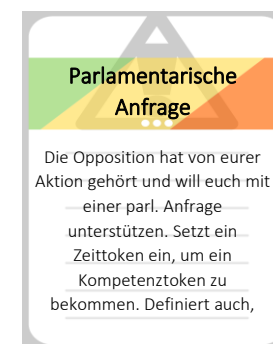
IV. Spielphase – Aktionen weiterdenken!

Nachdem die ersten Aktionen geplant wurden, geht es in die nächste Phase und die nächste Runde auf dem zweiten Ring. Es geht jetzt darum, die **Aktionen** zu **verfeinern** und zu **unterstützen**. Das Spiel wird damit **kooperativ**. Die Teams können ihre Planungen verbinden und andere unterstützen. Auch die Story verändert sich, indem **Bedingungen** ins Spiel gebracht werden. Diese können von einem vorbereiteten Stapel zufällig gezogen werden oder von der Spielleitung gezielt eingesetzt werden, um das Spiel zu dynamisieren. Im Vordergrund steht die Weiterentwicklung der Kooperation mit Blick auf die Lösung des Szenarios unter den Bedingungen, die sich in jeder Runde verändern (zum Überblick siehe die nächste Seite).

- 1 Die (neue) Runde beginnt. Eine Bedingungskarte wird aufgedeckt. Sie wird von der Spielleitung vorgelesen und bei Bedarf erklärt. Alle Teams haben das Ringsegment in der Teamfarbe vor sich.
- 2 Der (neue) Zug beginnt. An die Teams werden **neue leere Aktionskarten** ausgeteilt. Sie haben drei bis fünf Minuten Zeit, die vor ihnen liegende Aktion auf die neue Bedingungskarte hin anzupassen. Die Teams besprechen sich parallel, welche Aktion sie jeweils durchführen wollen. Die Aktion soll zusätzlich zu den Regeln in der III. Spielphase ...
 - a. die Bedingungskarte/n berücksichtigen.
 - b. an den bereits ausgelegten Aktionskarten orientiert sein. Falls bereits eine eigene Aktionskarte aus einer Vorrunde vorliegt, wird diese Aktion überarbeitet, umgedacht oder erweitert. Eigene Ressourcentokens können adaptiert werden, ggf. zurückgenommen und neu eingesetzt werden, wenn die Aktion dafür verändert wird. Die Teams können ihre Aktion aufgeben und andere voll und ganz unterstützen.
- 3 Die Teams notieren die beschlossene Aktion bzw. Erweiterung auf der leeren Aktionskarte.
- 4 Die Teams besprechen parallel, welche der eigenen Ressourcentokens sie für die vor ihnen liegende eigene oder fremde Aktion einsetzen wollen. Dafür nehmen sie die benötigten Ressourcentokens aus ihrem Vorrat und legen sie auf die beschriebene Aktionskarte.
- 5 Falls keine der vorhandenen Ressourcentokens die beschlossene Aktion zufriedenstellend unterstützen kann, wird ein Mangeltoken darauf gelegt.
- 6 Die Teams legen die Aktionskarte mit ihren Ressourcentokens (oder Mangeltoken) in ihren Bereich auf dem entsprechenden Ringsegment ab. Falls noch keine eigene Aktion vorliegt, wird die eigene Karte rechts neben vorhandene Aktionskarten anderer Teams gelegt. Falls bereits aus einer Vorrunde eine eigene Aktion vorliegt, legt das Team die aktuelle Aktionskarte auf diese ab.
- 7 Wenn alle Teams ihre Aktionsplanung und Ressourcenverteilung abgeschlossen haben, erklären sie sich gegenseitig ihre Vorhaben.
- 8 Nun werden die Ringsegmente im Uhrzeigersinn weitergedreht, bis es vor dem jeweils benachbarten Team ankommt.
- 9 Falls die Drehung dazu geführt hat, dass die Teams das Ringsegment ...
 - a. in einer fremden Teamfarbe vor sich haben, endet der Zug und es geht weiter bei → Punkt 2 der IV. Spielphase – Der nächste Zug beginnt.
 - b. in der eigenen Teamfarbe vor sich haben (bei drei Teams wäre das nach drei Drehungen der Fall), geht es weiter bei → Punkt 10.
- 10 Die Runde ist vorbei. Alle springen mit ihren Karten und Steinen auf das nächste Ringsegment:
 - a. Falls es möglich ist, beginnt die nächste Runde wieder bei → Punkt 1.
 - b. Falls das nicht möglich ist, weil die Teams vor dem Zentrum stehen, geht es weiter bei → V. Phase.

Am Ende der IV. Spielphase ...

- wurden Zug um Zug, Runde um Runde Aktionen verfeinert und miteinander verknüpft. Die Teams beteiligten sich an den Aktionen anderer und die Aktionen sind nun ausgereifter. So entstanden konkrete Kooperationsideen.
- liegen entweder mehrere Aktionsbündel oder eine übergreifende Aktion vor.
- haben die Teams ein immer besseres Bild von den Möglichkeiten der anderen Teams erhalten.



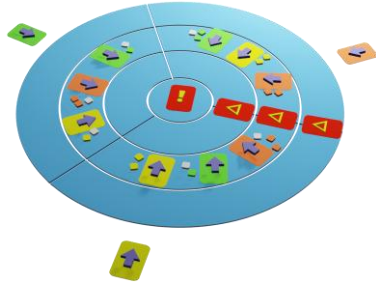


Schaubild 9: Die Karten wurden nach vorne geschoben und die 2. Runde hat begonnen. Neue Aktionskarten werden diskutiert und vorbereitet.

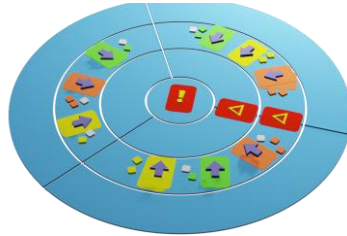


Schaubild 10: Die neue Aktion wurde bestimmt, die Aktion wurde adaptiert, um der neuen Bedingungskarte zu entsprechen. Die neue Aktionskarte wurde beschriftet und auf die eigene Aktionskarte der Vorrunde gelegt. Das Ringsegment wird weitergedreht.



Schaubild 11: Die Aktion wurde niedergeschrieben und auf der eigenen Aktionskarte der Vorrunde abgelegt. Das Ringsegment kann erneut weitergedreht werden.



Schaubild 12: Nach der Drehung wurde wieder die eigene Aktion erweitert und auf der Aktion der Vorrunde abgelegt. Es wird zum letzten Mal in der Runde weitergedreht.

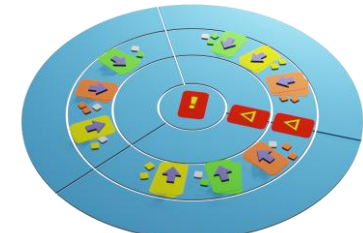


Schaubild 13: Die 2. Runde ist abgeschlossen. Jetzt werden die Spielelemente im nächsten Schritt wieder auf das nächst-innere Ringsegment geschoben.

V. Spielphase – Eine gemeinsame Vision!

Nachdem die Teilnehmenden ihre Ideen über den gesamten Spielverlauf weiterentwickelt haben, kommen sie zum finalen Schritt. Die Teams sollen nun diskutieren, wie ein gemeinsamer Umgang mit dem Szenario aussehen kann und wie diese mit gemeinsamen Ressourcen ermöglicht werden kann. Diese Lösungsvorschläge werden von den Teams abschließend bewertet. Die Spielleitung moderiert und strukturiert die Diskussionsrunde. Die Vision kann aus mehreren Ansätzen oder aus einer gemeinsamen Aktion bestehen. Auch soll formuliert werden, was abseits der eigenen Ressourcen benötigt wird, um Wünsche an und Kooperationen mit anderen Organisationen oder Initiativen anzudenken.

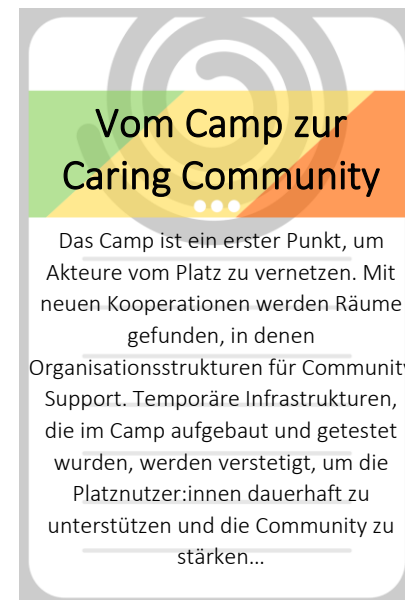
- 1 Die Teams sind ins Zentrum des Szenarios vorgerückt. Es ist für alle sichtbar, wo es noch Mängel gibt und welche Ressourcen noch nicht genutzt wurden.
- 2 Nun gilt es, gemeinsam eine Visionskarte auszuformulieren. Lösungsvorschläge sollen diskutiert und formuliert werden, während die Ressourcentokens und die Aktionskarten adaptiert werden.

Am Ende der V. Spielphase...

- liegt eine gemeinsame Vision zur Bearbeitung des Szenarios unter gegebenen Bedingungen vor.
- Die Teams haben sich kennengelernt, Wege der Kooperation spielerisch getestet und Anknüpfungspunkt für eine gemeinsame Praxis gefunden. Nun stellt sich die Frage: Wie kann aus dem Spiel Wirklichkeit werden?



Schaubild 14: Das Spielbrett zu Beginn von Phase V. Drei Kartenstapel liegen in jedem Teamsegment vor der Zentrumsscheibe.



Beispiel Visionskarte