

Am Pranger

Wem gelingt es am besten,
mit Kenntnissen, Argumenten, Aktionen und Glück,
Menschenrechtsverstöße anzuprangern??

Ein Kommunikationsspiel für 3 bis 10
Menschenrechtler

von

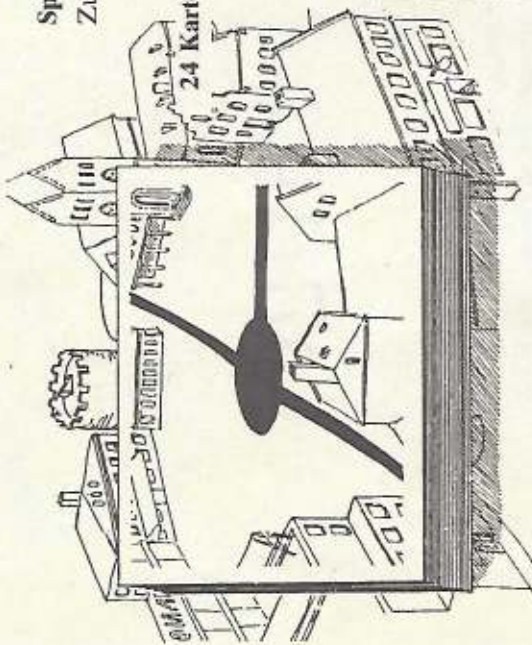
Franz Scholles
in Zusammenarbeit mit
amnesty international
Sektion der Bundesrepublik
Deutschland e. V.

Inhalt

Spielplan, 24 Karten mit Menschenrechtsfällen, 30 Karten mit
60 Menschenrechtsfragen, 18 Machiavelli-Karten, Würfel, 20
Spielfiguren in fünf verschiedenen Farben, 15 Power-Steine,
Spielregel, Begleitheft mit „Allgemeine Erklärung der Men-
schenrechte“

Spielzweck

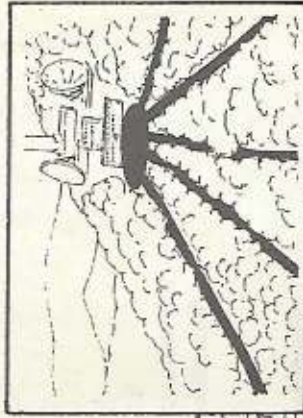
Jeder der 3 bis 10 Spieler versucht, Verstöße gegen das Menschenrecht aufzudecken, anzuprangern und damit zu verhindern. Hilfreich sind dabei etwas Grips, gute Argumente und mutige Aktionen.



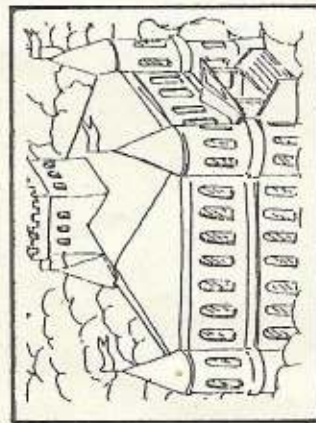
Spielvorbereitung

Zu Beginn des Spieles werden die

24 Karten mit den Menschenrechtsfällen



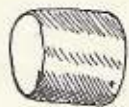
2 x 15 Karten mit den Menschenrechtsfragen



18 Machiavelli-Karten

getrennt gemischt und anschließend auf die entsprechenden Farbfelder des Spielplanes gelegt.

Die 15 weißen Power-Steine werden zunächst zur Seite gelegt. Sie werden später im Verlauf des Spieles benötigt.



Teambildung

Bei 3 bis 5 Spielern führt jeder Spieler alleine ein Team mit 3 oder 4 Spielfiguren.

Bei 6 und mehr Spielern bilden jeweils 2 oder 3 Spieler gemeinsam ein Team mit 3 oder 4 Spielfiguren.

Die Teambildung mit der genauen Aufteilung der Spielfiguren auf die Spieler/Teams veranschaulicht die folgende Tabelle.

Anzahl der Spieler	Teams	Figuren einer Farbe
3	3 Einzelteams	4
4	4 Einzelteams	3
5	5 Einzelteams	3
6	3 Zweiertteams	4
7	Ein Spieler ist Spielleiter!	
8	4 Zweiertteams	3
9	3 Dreiertteams	4
10	5 Zweiertteams	3

Bei drei Teams spielen lediglich Gelb, Blau und Grün. Als viertes Team folgt Rot, als fünftes Team Orange.

Bei mehr als 5 Spielern einigen sich die Teilnehmer, wer zusammen ein Team bildet.

Anschließend wählen die Spieler die Farbe ihrer Spielfiguren aus.

Spielleiter

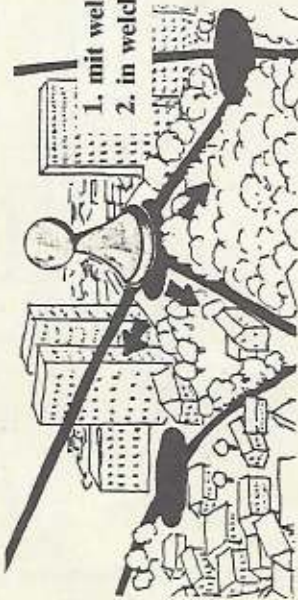
Falls die Spieler einen Spielleiter bestimmen, übernimmt dieser folgende Aufgaben:

- Verwalten der Power-Steine
- Vorlesen der Machiavelli-Karten und Menschenrechtsfragen
- Leiten der Argumentationsrunde sowie der Abstimmungen

Spielverlauf

Zu Beginn des Spieles setzen die Spieler ihre Spielfiguren nach ihrer Wahl auf die **roten freien Felder** der Wege auf dem Spielplan. Es beginnt der Spieler mit den gelben Spielfiguren, dann folgt orange, blau, rot und grün.

Anschließend würfeln die Spieler reihum und ziehen entsprechend der Würfelzahl mit einer ihrer Spielfiguren entlang der markierten Wege. Die Spieler wählen dabei frei aus:



1. mit welcher ihrer Figuren sie weiterziehen
2. in welche Richtung die Figuren ziehen

Bilden mehrere Spieler ein Team, so würfelt jeder der Spieler pro Runde einmal. Jedes Teammitglied darf unter den Spielfiguren seiner Farbe frei wählen.

Auf allen Feldern des Spielplanes können auch mehrere Spieler gleichzeitig stehen, ohne daß dies nachteilige Auswirkungen hat. Eigene und fremde Spielfiguren können übersprungen werden.

Ziele der Spieler

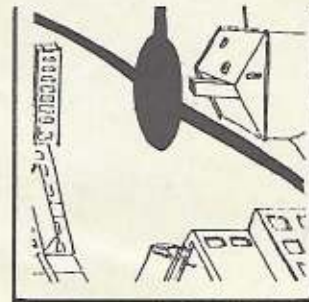
Aufdecken von Menschenrechtsverstößen

Erste Aufgabe der Teams ist es, weltweit begangene **Menschenrechtsverstöße aufzudecken** und der Öffentlichkeit bekannt zu machen.

Dies geschieht, indem ein Team eine Spielfigur auf dem Spielplan auf das Feld „**AM PRANGER**“ zieht.

Anschließend nimmt das Team die oberste Karte vom Stapel und liest den Menschenrechtsfall vor. Danach legt das Team die Karte am oberen Spielplanrand auf den Kartenplatz in der Farbe seiner Spielfiguren **offen** aus.

Aufgabe des Teams ist es nun, diesen Menschenrechtsverstoß zu verhindern.



Verhindern von Menschenrechtsverstößen

Um die Menschenrechtsverstöße zu verhindern, muß das Team **fünf Power-Steine sammeln**. Dazu hat es mehrere Möglichkeiten:

- **Aktionen durchführen**
 - **Menschenrechtsfragen lösen**
 - **Menschenrechte vertreten**
- Als Hilfe kann die dem Spiel beiliegende **„Allgemeine Erklärung der Menschenrechte“** benutzt werden.

Aktionen durchführen

Zur Auswahl stehen 6 Aktionsfelder mit folgenden Aktionsmöglichkeiten

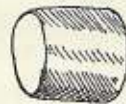
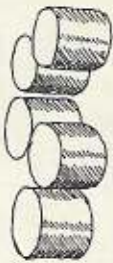


Auf den obigen **blauen Aktionsfeldern** haben die Teams die Chance, Power-Steine zu erwerben. Notwendig ist dazu ein **operatives Handeln** der Spieler.

Erst wenn sich **zwei Spielfiguren verschiedener Teams** auf einem Aktionsfeld treffen, gelingt die angestrebte Aktion.

Die Teams, die dann auf dem Aktionsfeld stehen, erhalten je einen **Power-Stein**, den sie am oberen Rand des Spielplanes neben ihren Menschenrechtskarten ablegen.

Nach einer erfolgreichen Aktion gelingt eine neue Aktion erst dann wieder, nachdem mindestens **eine Spielfigur** das Aktionsfeld wieder **geräumt hat** und eine **andere Spielfigur** stattdessen **neu hinzukommt**

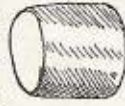




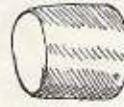
Bibliothek



Medien



LÖSUNG =



ARGUMENT =

Menschenrechtsfragen lösen

Sobald ein Team eine Spielfigur auf die Felder Bibliothek oder Medien zieht, nimmt das **linke Nachbarteam** eine Karte mit einer Menschenrechtsfrage vom Stapel. Der ratende Spieler entscheidet nun, ob er die erste oder zweite Frage auf der Karte beantwortet. Anschließend liest der fragende Spieler die entsprechende Frage vor.

Als mögliche Lösung werden meist mehrere Alternativen gegeben.

Die richtige Lösung steht in **Fettdruck**.

Hat das Team die Frage richtig beantwortet, erhält es einen **Power-Stein**, den es am oberen Rand des Spielplanes neben seinem Menschenrechts-Kartenplatz ablegt.

Die Karte wird als unterste wieder in den Kartenstapel zurückgelegt.

Menschenrechte vertreten

Sobald ein Team eine Spielfigur **direkt** auf das **Feld vor den Kartenplatz** mit dem Menschenrechtsfall des Teams zieht, beginnt die **Argumentationsrunde**.

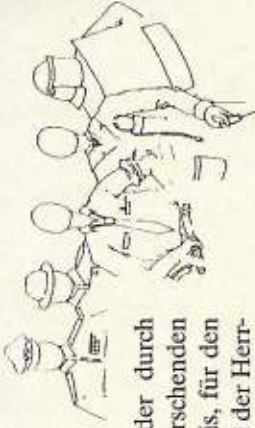
Auf jeder Menschenrechtsfall-Karte steht am Ende eine **Aufgabenstellung**. Diese ist dem Team bereits seit dem Aufdecken des Menschenrechtsverstoßes bekannt, so daß viel Bedenkzeit besteht.

Das Team versucht nun, die Frage/ Aufgabe möglichst umfassend zu beantworten. **Für jedes Argument, für jede richtige Antwort** erhält das Team einen **Power-Stein**

Die Mitspieler aus den anderen Teams entscheiden per **Mehrheitsentscheid**, ob und wie viele **powerpunktwürdige Argumente/ Antworten** das Team vorgebracht hat.

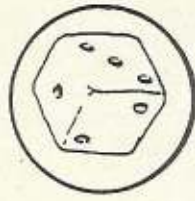
Bei **Stimmgleichheit** gilt ein Argument, eine Antwort als **powerpunktwürdig**.

Falls das Team nach der Argumentationsrunde weniger als fünf Power-Steine vorzuweisen hat, muß es versuchen, durch seine Beteiligung an Aktionen oder der Lösung von Menschenrechtsfragen die fehlenden Power-Steine zu sammeln.



Machtmittel der Machiavellis

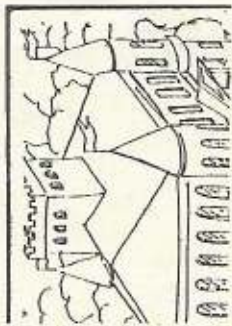
Die Ziele der Spieler-Teams werden immer wieder durch **Gegenaktionen der Machthaber** behindert. Die Herrschenden im Spiel orientieren sich an den Lehren Machiavellis, für den der Zweck jedes Mittel heiligt. Typische Machtmittel der Herrscher werden auf den Machiavelli-Karten dargestellt.



Machiavelli-Karten

Immer wenn ein Spieler eine „**eins**“ würfelt, wird eine Machiavelli-Karte gezogen und vorgelesen. Als Folge müssen **einzelne oder alle Teams** — je nach Anweisung auf der Karte — einen **Power-Stein** abgeben.

Hat ein Team noch keinen Power-Stein angesammelt, muß es auch keinen abgeben.

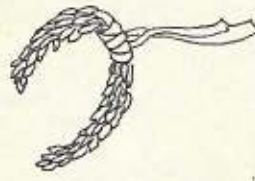


Gewinner des Spieles

Sobald ein Team **fünf Power-Steine** gesammelt hat, ist der anstehende — **Menschenrechtsfall gelöst**. Das Team erhält als Anerkennung die Karte mit dem gelösten Fall, die es offen am Spielfeldrand auslegt. Gleichzeitig werden die Power-Steine wieder eingesammelt.

Das Team kann sich einem neuen Fall zuwenden.

Das Team, welches den **dritten Menschenrechtsfall als erstes gelöst** hat, hat gewonnen.



Infos zu anderen Spielen um Ökologie, Gesellschaft und Politik aus dem Verlag gibt es beim

ÖKO-Vertrieb

Franz Scholles

Batterieweg 42 f

5480 Remagen-Kripp

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