

# Spielregeln



Glücklicherweise ist dieses Spiel nur ein Spiel

- Zur Zeit!

## **Inhaltsübersicht:**

Inhaltsübersicht	Seite 2
Einführung	Seite 3
Die Situation	Seite 4
Spielablauf	Seite 5
Spielkarten	Seite 6
Kartenverteilung	Seite 6
Rechte & Verantwortlichkeiten	Seite 7
Basis Spiel	Seite 8
Fortgeschrittenes Spiel	Seite 9 - 10
Gewinnen	Seite 11
Tiebreaker	Seite 11
Bemerkungen	Seite 11
Übersicht	Seite 12

# Einführung

Survival ist ein Spiel für eine Gruppe von Spielern das dazu gedacht ist, das Bewusstsein für die Umwelt erhöhen. Survival macht viel Spass zu spielen und erlaubt es gleichzeitig mögliche Ursachen für Umweltprobleme aufzuzeigen und wichtige Faktoren zu nennen, die das Überleben der Menschen auf diesem Planeten ermöglichen.

Das Spielkonzept für Survival ist nicht neu; es basiert auf dem populären Partyspiel „Werwolf“ bzw. „Mafia“. Wie diese zwei Vorläufer, ist Survival ein soziales Spiel in dem eine informierte Minderheit gegen eine uninformierte Mehrheit spielt. Im Gegensatz zu „Werwolf“ und „Mafia“, sind jedoch die Spieler in Survival um tatsächliche Gefahren und globales Denken besorgt. Es werden mehrere Runden gespielt, in denen Spieler ausscheiden. Jede Runde beginnt mit einer „Zeit der Dunkelheit“ (in der „Schädlinge“ heimlich andere Spieler eliminieren) gefolgt von einer „globalen Konferenz“ (während der alle Spieler entscheiden, wer ein Schädling sein könnte und durch Abstimmung beseitigt muss, um die Menschheit zu retten).

Für Survival benötigt man neben den Spielkarten und den vorliegenden Spielregeln keine spezielle Ausrüstung. Die Spielregeln sind so formuliert, dass Kinder ab 10 Jahren sie verstehen können. Mit einigen Änderungen sind sie jedoch auch für jüngere Spieler geeignet.



# Die Situation

In einem fernen Sonnensystem am Rande einer einsamen Galaxie in unendlicher Ferne gibt es einen Planeten, der reichhaltiges Leben hervorgebracht hat. Dieser Planet wird von überaus intelligenten Zweibeinern bewohnt die jedoch Gewohnheiten angenommen haben, die das Überleben der eigenen Art gefährden.

Meistens gehen diese „Menschen“ (wie sie sich selber nennen) ihren alltäglichen Geschäften nach, ohne viel über die Konsequenzen ihres Handelns nachzudenken. Einige Menschen haben angefangen, das mangelnde Interesse ihrer Mitmenschen auszunützen und die Umwelt zu schädigen. Diese „Schädlinge“ haben die menschliche Zivilisation weitgehend geformt und sind deshalb ein anerkannter Teil der Gesellschaft. Wie auch auf unserem Planeten, sind die bösen Mächte nicht leicht zu erkennen.

Sie sind während der Zeiten der Dunkelheit aktiv und zerstören nach und nach die Grundlagen des menschlichen Lebens auf dem fernen Planeten.

Glücklicherweise haben einige besorgte und besonders engagierte Menschen diese Gefahr erkannt und treffen sich von Zeit zu Zeit zu einer „globalen Konferenz“, wo sie versuchen die Schädlinge zu identifizieren und über deren Elimination abzustimmen. Die Menschheit gewinnt, wenn die Schädlinge ausgelöscht werden können, bevor sie die Lebensgrundlagen der anderen zerstören. Wenn es jedoch den Schädlingen gelingt alles „Gute“ auf dem Planeten auszulöschen, gewinnen sie.

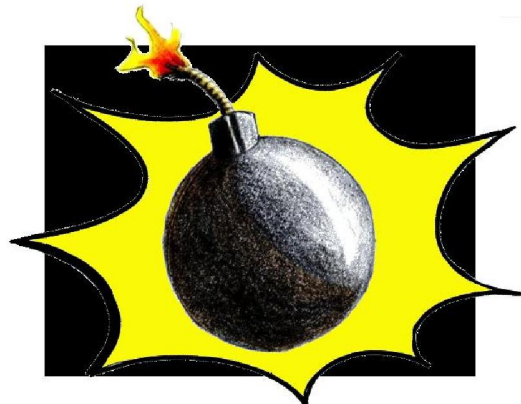
Auf unserem fernen Planeten funktioniert alles etwas einfacher als in Wirklichkeit. Aber dies ist ja auch nur ein Spiel.

# Spielablauf

Man kann den Spielablauf leicht lernen, wenn man Survival zu Beginn einmal mit offenen Karten nach den Anweisungen des Moderators spielt. In den nachfolgenden Runden müssen die Spieler ihre Karten voreinander verdeckt halten.

**Anmerkung:** Da Survival (auch) ein pädagogisches Spiel ist, ist eventuel sinnvoll sich vor dem Spiel jede Karte einzeln anzusehen und die Rolle der Karte im Spiel und in der Realität zu besprechen.

1. Die Spieler (etwa 8-30) sitzen im Kreis, so dass der Moderator sich in der Mitte bewegen kann.
2. Ein Moderatur wird gewählt. Es sollte eine Person sein, die Anweisungen geben, Entscheidungen treffen und, wenn nötig, Ordnung wiederherstellen kann.
3. Außerdem wird ein Spieler gewählt, der „im Rampenlicht“ steht und die „!“ Karte erhält. Dieser Spieler hat während der globalen Konferenz zwei Stimmen, allerdings nur solange er oder sie im Spiel ist.
4. Der Moderator hält die „Moderatorenkarten“ (siehe Seite 6) bereit.
5. Die Schädlinge die während des Spiels benutzt werden, werden bestimmt.
6. Die verschiedenen Gruppen von Karten werden abhängig von der Anzahl der Mitspieler in einem bestimmten Verhältnis ausgegeben (siehe Kartenverteilung, S.6). Sie werden mit der Beschriftung nach unten verteilt, eine für jeden Spieler. Die Karten teilen jedem Spieler seine Rolle zu und müssen deshalb geheim bleiben. Solange ein Spieler nicht eliminiert ist, kann seine Karte den anderen Spielern nicht gezeigt werden.
7. Einige Spieler sind nun – unerkannt von den anderen - Schädlinge. Alle anderen gehören entweder zu Spezialisten oder sind ein Überlebensfaktor.
8. Der Moderator fordert die Mitspieler nun auf, sich ihre Rolle einzuprägen, die kurze Anweisung auf der Karte zu lesen und sie verdeckt vor sich abzulegen.
9. Nun sollen die Anweisungen vorgelesen werden. Entweder für BASIS SPIEL oder die erste Seite für FORTGESCHRITTENES SPIEL
10. Die Spieler befolgen die Anweisungen.
11. Wenn die „globale Konferenz“ beginnt, diskutieren die nicht eliminierten Spieler, wer zu den Schädlingen gehören könnte und stimmen darüber ab, ob der Verdächtige eliminiert werden soll oder nicht.
12. Jeder Spieler kann behaupten oder abstreiten eine bestimmte Rolle zu haben. Die Spieler müssen ihre Rolle aufdecken nachdem sie eliminiert wurden, dürfen aber danach mit den aktiven Spieler nicht mehr kommunizieren.
13. Während der folgenden Spielrunden wiederholen sich die Anweisungen (für BASIS SPIEL) oder es werden die Anweisungen „Während aller anderen Zeiten der Dunkelheit“ befolgt (für FORTGESCHRITTENES SPIEL).
14. Das Team gewinnt, das alle Mitglieder des anderen Teams eliminiert. Auf der Seite 11 gibt es weitere Erläuterungen zum Gewinnen des Spiels.



# Spielkarten

## Schädlinge:

Verschmutzung, Verschwendung, Habsucht, Dummheit, Überbevölkerung, Konsumismus.

## Spezialisten:

- Wissenschaftlerin
- Forest Ranger
- Umweltschützer
- Eisbär
- Genetisch veränderter Organismus (G.V.O.)
- Ingenieur
- G.U.A. (Globales Umwelt Amt)
- Mutter Natur

## Überlebensfaktoren:

Wissen	Saubere Energie
Sauberes Wasser	Nahrungspflanzen
Saubere Luft	Immunsystem
Fische	Nutztiere
Fruchtbare Erde	Ackerland
Intelligenz	Günstiges Wetter
Biodiversität	Ozonschicht
Plankton	Insekten
Frieden	Menschenrechte
Pilze	Antibiotika
Intelligenz	Algen

## Moderator Cards (marked with “M”):

- Gut
- Böse
- Geschützte Erde
- Kirschbombe
- Geh nach Nairobi
- ! (Rampenlicht)

# Kartenverteilung

- Im allgemeinen möchten die Spieler am liebsten ein Schädling oder ein Spezialist sein. Es können beliebig viele ins Spiel gebracht werden, solange man auf das Gleichgewicht zwischen den Kräften achtet, damit die Herausforderung im Spiel erhalten bleibt.
- 8 - 12 Spieler: 2 – 3 Schädlinge.
- 12 bis 16 Spieler: 3- 4 Schädlinge
- 16 und mehr Spieler: 4 oder mehr Schädlinge.
- Wenn eine Gruppe zu oft zu gewinnen scheint, erhöhe oder verringere die Zahl der Schädlinge und schwäche oder stärke so die andere Gruppe.
- Für BASIS Spiel oder kleinere Gruppen (bis 12 Spieler) spiele nur mit der Wissenschaftlerin, Forest Ranger, und Umweltschützer als Spezialisten.
- Für FORTGESCHRITTENES Spiel oder großen Gruppen werden mehr Spezialisten (z.B. Eisbär, G.V.O., Ingenieur, G.U.A. und Mutter Natur) und die Rampenlicht Karte hinzu gefügt.
- Um neue Rollen einfacher kennenzulernen, kann man sie eine nach der anderen hinzufügen, anstatt alle auf einmal.

# Rechte und Verantwortlichkeiten

**Alle Mitspieler müssen die Augen schließen/öffnen, wenn sie dazu aufgefordert werden. Warten Sie, bis Ihre Rolle aufgerufen wird, bevor Sie die Augen öffnen und aktiv werden. Schließen Sie die Augen, wenn Sie fertig sind.**

**Schädling:** Entscheidet zusammen mit den anderen Schädlingen während der Zeiten der Dunkelheit heimlich, welcher Spieler eliminiert wird. Schädlinge müssen zusammen arbeiten, um alle Spezialisten und Überlebensfaktoren während des Spiels zu eliminieren. Sie müssen aufpassen, dass sie nicht vom Umweltschützer gesehen werden, der heimlich versucht auszuspitzeln, wer ein Schädling ist.

**Überlebensfaktor:** Hat keine besonderen Kräfte. Darf während der globalen Konferenz sprechen und dabei die Wahrheit sagen, lügen, anklagen, unterstellen, beeinflussen, manipulieren, etc. Die einzige Macht der Überlebensfaktoren während der globalen Konferenz sind ihre Worte und ihre Fähigkeit, andere zu überzeugen.

**Wissenschaftlerin:** Erhält in jeder Zeit der Dunkelheit vom Moderator Informationen über eine ausgewählte Person. Nachdem sie vom Moderator aufgerufen wird zeigt sie leise auf einen Spieler und der Moderator vermittelt ihr wortlos die wahre Identität des Spielers mit Hilfe der "Böse" oder der "Gut" Karte.

**Forest Ranger:** Beschützt einen Spieler während jeder Zeit der Dunkelheit vor den Schädlingen (dadurch, dass er/sie den Spieler wortlos dem Moderator zeigt). Kann sich selbst schützen. Kann nicht dieselbe Person zweimal hintereinander beschützen.

**Umweltschützer:** Beobachtet vorsichtig und heimlich die Taten der Schädlinge während der Zeit der Dunkelheit. Wenn der Umweltschützer von den Schädlingen entdeckt wird, dann wird er/sie sofort eliminiert. Der Umweltschützer kann nicht so tun, als wäre er ein Schädling.

**Ingenieur:** Von der zweiten Zeit der Dunkelheit an kann der Ingenieur die Bombe oder das Schild benutzen. Der Ingenieur entscheidet während zwei Zeiten der Dunkelheit, ob ein Spieler eliminiert oder beschützt wird. Er deutet dazu ohne zu sprechen entweder auf die Karte mit der Kirschbombe oder die Karte mit dem Schild. Die Bombe beeinflusst die Handlungen der zerstörten Person nicht innerhalb derselben Zeit der Dunkelheit. Der Schild schützt die Person nur während der gleichen Zeit der Dunkelheit gegen Zerstörung. Jede Karte kann nur einmal verwendet werden.

**Eisbär:** Wird eliminiert, wenn es während der globalen Konferenz ein Patt bei der Abstimmung der Spieler gibt. Muss nach seiner Eliminierung entscheiden, welcher verbleibender Spieler während der folgenden globalen Konferenz alleine abstimmt oder überhaupt nicht abstimmen darf.

**Genetisch veränderter Organismus:** Der GVO vernichtet einen anderen Spieler, wenn er/sie aus irgend einem Grund selbst vernichtet wird. Die Entscheidung, einen anderen Spieler zu eliminieren, muss sofort getroffen werden.

**G.U.A. (Globales Umwelt Amt):** Kann vor jeder globalen Konferenz einen Spieler nach Nairobi, Kenia, berufen, um ihn/sie zu befragen. Dieser Spieler darf weder eliminiert werden noch an der Diskussion teilnehmen oder abstimmen. Die P.P.A. darf keinen Spieler zweimal vorladen.

**Mutter Natur:** Entscheidet während der ersten Zeit der Dunkelheit welche zwei Spieler „Kumpel“ sind und verbunden werden (=Symbiose). Keine weiteren besonderen Kräfte.

**Kumpel:** Müssen sich gegenseitig helfen, da immer beide gemeinsam eliminiert werden. Schädlinge können mit anderen Schädlingen oder jedem anderen Spieler verbunden werden. Wenn die Kumpel als einzige überleben, gewinnen sie zusammen das Spiel.

**Moderator:** Hält das Spiel am Laufen. Liest die Instruktionen und stellt sicher, dass die Regeln befolgt werden. Verzeichnet die Aktivitäten während der Zeit der Dunkelheit. Ermutigt Diskussionen auf der Globalen Konferenz. Entscheidet, wann es Zeit ist, abzustimmen.

**Rampenlicht:** Vor der jeweiligen Runde wird abgestimmt, wer das Spotlight sein soll. Er oder sie genießt besondere Aufmerksamkeit und hat in der globalen Konferenz zwei Stimmen. Ein Schädling kann im Rampenlicht sein. Wenn der Spieler, der im Rampenlicht ist, eliminiert wird, entscheidet er oder sie, wer die Rolle übernehmen soll und übergibt die Karte.

**Erinnerung:** ein Spieler, der eliminiert wurde. Er oder sie kann seine/ihre Augen zu allen Zeiten offen halten und alles beobachten, was passiert. Erinnerungen dürfen nicht mit aktiven Spielern kommunizieren, da sie alles wissen. Erinnerungen können dem Moderator helfen, da das Spiel manchmal unübersichtlich werden kann.

# BASIS (oder Kleingruppen) SPIEL:

Teilen Sie nur die folgenden Karten aus:

- **Schädlinge** (Anzahl: Siehe S.6)
- **Wissenschaftlerin**
- **Forest Ranger**
- **Umweltschützer**
- **Überlebensfaktoren** (alle anderen Spieler)

Der Moderator liest der Gruppe die Spielanweisungen vor (zu Beginn ganz genau, später erläutert er nur noch die Eckpunkte) und stellt sicher, dass die einzelnen Schritte befolgt werden.

1. „Lähmendes Desinteresse befällt Euch, alle Spieler kümmern sich um ihre eigenen Angelegenheiten. Sie halten die Augen geschlossen und sind still, um keine Aufmerksamkeit zu erregen.“
2. „Die **Schädlinge** werden aktiv und nehmen miteinander Augenkontakt auf, um den anderen Schädlingen zu signalisieren, dass sie dazugehören. Sie entscheiden geräuschlos (durch deuten, blinzeln oder ähnliches) welcher Spieler während der gerade herrschenden Zeit der Dunkelheit eliminiert wird. Der Umweltschützer kann jetzt vorsichtig spionieren was passiert“ (Der Moderator bestätigt die Entscheidung durch Zeigen auf das ausgewählte Opfer und wartet auf die stumme Bestätigung durch die Schädlinge)
3. „Die Schädlinge schließen wieder die Augen.“
4. „Der **Forest Ranger** nimmt still Augenkontakt mit dem Moderator auf, um sich zu identifizieren, und zeigt auf den Spieler den er/sie während der gerade herrschenden Zeit der Dunkelheit beschützen möchte.“
5. „Der Forest Ranger schließt wieder die Augen“.
6. „Die Wissenschaftlerin wird aktiv und nimmt still Augenkontakt mit dem Moderator auf, um sich zu identifizieren. Dann zeigt sie auf einen Spieler, dessen Rolle sie wissen will.“  
(Der Moderator kommuniziert geräuschlos mit der Wissenschaftlerin indem er auf die „Gut“ oder „Böse“ Karte zeigt, um der Wissenschaftlerin die Auskunft über die Zugehörigkeit des jeweiligen Spielers zu geben.)

7. „Die Wissenschaftlerin schließt wieder die Augen.“
8. „Es ist Zeit für eine globale Konferenz! Alle Spieler treffen auf der Konferenz ein und sind bereit, aktiv zu werden. Jedoch wird \_\_\_\_\_ (hier sagt der Moderator den Namen des vorher von den Schädlingen ausgewählten Opfers) nicht teilnehmen, weil er/sie den Schädlingen während der Zeit der Dunkelheit zum Opfer gefallen ist.“ **Oder** (falls das Opfer in der gleichen Zeit der Dunkelheit beschützt wurde): „Kein Spieler wurde eliminiert“.
9. „Wenn Du eliminiert wurdest, kannst Du Deine Augen immer offen lassen, aber Du darfst nicht mit den noch aktiven Spielern kommunizieren. Du bist jetzt nur noch eine **Erinnerung**.“
10. „Vorwürfe fliegen durch den Raum, Argwohn entsteht. Alle Spieler diskutieren, wer verdächtig ist und vom Planeten weg gewählt werden sollte.“
11. (Die Spieler entscheiden durch Abstimmung welcher Spieler unter ihnen ein Schädling ist und während der globalen Konferenz eliminiert werden wird.)
12. Nächste Runde (= eine weitere Zeit der Dunkelheit; Fange wieder bei 1. an)

## Basis Spiel:

- Kurzform -

1. **Alle Spieler** haben ihre Augen geschlossen
2. **Schädlinge** eliminieren einen Spieler
3. Der **Forest Ranger** beschützt einen Spieler
4. Die **Wissenschaftlerin** erfährt die Wahrheit über einen Spieler
5. **Alle Spieler** öffnen die Augen
6. Verkünde, welcher Spieler eliminiert wurde
7. Diskussion auf der globalen Konferenz
8. Abstimmung



# Spiel für Fortgeschrittene (1)

## Gilt nur für die erste Zeit der Dunkelheit:

Der Moderator liest der Gruppe die Spielanweisungen vor (zu Beginn ganz genau, später erläutert er nur noch die Eckpunkte) und stellt sicher, dass die einzelnen Schritte befolgt werden.

1. Bevor ich die Karten austeile, müssen wir darüber abstimmen, wer im **Rampenlicht** stehen will und zwei Stimmen haben wird. Möchte irgendjemand jemanden vorschlagen? Möchte irgendjemand diese Person sein? (Nachdem die Entscheidung gefallen ist, gib dieser Person die „!“ Karte)
2. *(Teile die anderen Karten aus, jedem Spieler eine).*
3. „Lähmendes Desinteresse befällt Euch, alle Spieler kümmern sich um ihre eigenen Angelegenheiten. Sie halten die Augen geschlossen und sind ganz still, um keine Aufmerksamkeit und keinen Verdacht zu erregen.“
4. „**Mutter Natur** öffnet die Augen und zeigt leise auf die zwei Personen, die nun Kumpel sind und durch ein unsichtbares Band verbunden sind.“
5. „**Mutter Natur** schließt die Augen wieder.“
6. *(Der Moderator tippt den beiden Spielern geräuschlos auf den Kopf, um ihnen anzuzeigen, dass sie ausgewählt wurden)*
7. „Die zwei **Kumpel** (die beiden, die ich gerade angetippt habe) nehmen still Augenkontakt auf und erkennen ihr gemeinsames Schicksal an. Wenn einer von ihnen eliminiert wird, ist der andere ebenfalls eliminiert.“
8. „Die **Kumpel** schließen die Augen wieder.“
13. „Die **Schädlinge** werden aktiv und nehmen miteinander Augenkontakt auf, um den anderen Schädlingen zu signalisieren, dass sie dazugehören. Sie entscheiden geräuschlos (durch deuten, blinzeln oder ähnliches) welcher Spieler während der gerade herrschenden Zeit der Dunkelheit eliminiert wird. Der Umweltschützer kann jetzt vorsichtig spionieren was passiert“ *(Der Moderator bestätigt die Entscheidung durch Zeigen auf das ausgewählte Opfer und wartet auf die stumme Bestätigung durch die Schädlinge)*
9. „Die Schädlinge schließen wieder die Augen“.
10. „Der **Forest Ranger** nimmt still Augenkontakt mit dem Moderator auf, um sich zu identifizieren, und zeigt auf den Spieler den er/sie während der gerade herrschenden Zeit der Dunkelheit beschützen möchte.“
11. „Der **Forest Ranger** schließt wieder die Augen“.
14. „Die Wissenschaftlerin wird aktiv und nimmt still Augenkontakt mit dem Moderator auf, um sich zu identifizieren. Dann zeigt sie auf einen Spieler, dessen Rolle sie wissen will.“ *(Der Moderator kommuniziert geräuschlos mit der Wissenschaftlerin indem er auf die „Gut“ oder „Böse“ Karte zeigt, um der Wissenschaftlerin die Auskunft über die Zugehörigkeit des jeweiligen Spielers zu geben.)*
12. „Die **Wissenschaftlerin** schließt wieder die Augen.“
13. „Ich sage nun, wer still die Hand heben soll: **Ingenieur - Eisbär - Genetisch veränderter Organismus - Umweltschützer.**“
14. „Das **G.U.A.** öffnet die Augen und zeigt leise auf einen Spieler, der zu Nachforschungen nach Nairobi, Kenia gehen soll. Dieser Spieler kann an diesem Tag weder abstimmen noch eliminiert werden.“
15. „Es ist Zeit für eine globale Konferenz! Alle Spieler treffen auf der Konferenz ein und sind bereit, aktiv zu werden. Allerdings kann \_\_\_\_\_ nicht kommen den er/sie wurde vom G.U.A. nach Nairobi geschickt *(gib diesem Spieler die Nairobi Karte)*“. Ausserdem wird \_\_\_\_\_ (hier sagt der Moderator den Namen des vorher von den Schädlingen ausgewählten Opfers) nicht teilnehmen, weil er/sie den Schädlingen während der Zeit der Dunkelheit zum Opfer gefallen ist. **Oder** (falls das Opfer in der gleichen Zeit der Dunkelheit von einem Spezialisten geschützt wurde): „Während der Zeit der Dunkelheit wurde kein Spieler eliminiert“.
16. „Wenn Du eliminiert wurdest, kannst Du Deine Augen immer offen lassen, aber Du darfst nicht mit den noch aktiven Spielern kommunizieren. Du bist jetzt nur noch eine **Erinnerung.**“
17. „Vorwürfe fliegen durch den Raum, Argwohn entsteht. Alle Spieler diskutieren, wer verdächtig ist und vom Planeten weg gewählt werden sollte.“
18. *(Die Spieler entscheiden durch Abstimmung welcher Spieler unter ihnen ein Schädling ist und während der globalen Konferenz eliminiert werden wird.)*
19. Nächste Runde (= eine weitere Zeit der Dunkelheit; *Auf der folgenden Seite weitermachen*)

## Spiel für Fortgeschrittene (2)

### Gilt für alle folgenden Zeiten der Dunkelheit:

1. „Die globale Konferenz ist vorbei. Lähmendes Desinteresse befällt Euch, alle Spieler kümmern sich um ihre eigenen Angelegenheiten. Sie halten die Augen geschlossen und sind ganz still, um keine Aufmerksamkeit und keinen Verdacht zu erregen.“
2. „Die **Schädlinge** werden aktiv und nehmen miteinander Augenkontakt auf. Sie entscheiden geräuschlos (durch deuten, blinzeln oder ähnliches) welcher Spieler während der gerade herrschenden Zeit der Dunkelheit eliminiert wird.“
3. „Die Schädlinge schließen wieder die Augen.“
4. „Der **Forest Ranger** nimmt still Augenkontakt mit dem Moderator auf, um sich zu identifizieren, und zeigt auf den Spieler den er/sie während der gerade herrschenden Zeit der Dunkelheit beschützen möchte.“
5. „Der Forest Ranger schließt wieder die Augen.“
6. „Der **Ingenieur** öffnet die Augen und entscheidet geräuschlos, welcher Spieler in dieser Runde eliminiert oder beschützt wird.“ (*Durch zeigen auf die Karte mit der Bombe oder die Karte mit dem Schild.*)
7. „Der Ingenieur schließt wieder die Augen.“
8. „Die **Wissenschaftlerin** wird aktiv und nimmt still Augenkontakt mit dem Moderator auf, um sich zu identifizieren. Dann zeigt sie auf einen Spieler, dessen Rolle sie wissen will.“ (*Der Moderator kommuniziert geräuschlos mit der Wissenschaftlerin indem er auf die „Gut“ oder „Böse“ Karte zeigt, um der Wissenschaftlerin die Auskunft über die Zugehörigkeit des jeweiligen Spielers zu geben.*)
9. „Die Wissenschaftlerin schließt wieder die Augen.“
10. „Das **G.U.A.** öffnet die Augen und zeigt leise auf einen Spieler, der zu Nachforschungen nach Nairobi, Kenia gehen soll. Dieser Spieler kann an diesem Tag weder abstimmen noch eliminiert werden.“
20. „Es ist Zeit für eine globale Konferenz! Alle Spieler treffen auf der Konferenz ein und sind bereit, aktiv zu werden. Allerdings kann \_\_\_\_\_ nicht kommen den er/sie wurde vom G.U.A. nach Nairobi geschickt (*gib diesem Spieler die Nairobi Karte*)“. Ausserdem wird \_\_\_\_\_ (hier sagt der Moderator den Namen des vorher von den Schädlingen ausgewählten Opfers) nicht teilnehmen, weil er/sie den Schädlingen während der Zeit der Dunkelheit zum Opfer gefallen ist. **Oder** (falls das Opfer in der gleichen Zeit der Dunkelheit von einem Spezialisten geschützt wurde): „Während der Zeit der Dunkelheit wurde kein Spieler eliminiert“.
11. „Wenn Du eliminiert wurdest, kannst Du Deine Augen immer offen lassen, aber Du darfst nicht mit den noch aktiven Spielern kommunizieren. Du bist jetzt nur noch eine **Erinnerung**.“
12. „Vorwürfe fliegen durch den Raum, Argwohn entsteht. Alle Spieler diskutieren, wer verdächtig ist und vom Planeten weg gewählt werden sollte.“
13. (*Die Spieler entscheiden durch Abstimmung welcher Spieler unter ihnen ein Schädling ist und während der globalen Konferenz eliminiert werden wird.*)
14. *Nächste Runde (= eine weitere Zeit der Dunkelheit)*

## Spiel für Fortgeschrittene

### - Kurzform -

1. Alle Spieler halten ihre Augen geschlossen
2. Die **Schädlinge** eliminieren einen Spieler
3. Der **Forest Ranger** beschützt einen Spieler
4. Der **Ingenieur** kann eine seiner Maschinen benutzen.
5. Der **Wissenschaftler** findet die Wahrheit über einen Mitspieler heraus
6. **G.U.A.** entscheidet, welcher Spieler näher untersucht wird.
7. **Alle Spieler** öffnen die Augen.
8. Verkünde, welche Spieler eliminiert wurden und wer nach Nairobi gehen muss.
9. Diskussion auf der globalen Konferenz
10. Abstimmung
11. Eliminierung des verurteilten Spielers
12. Fange wieder mit 1. an

# Gewinnen

## Das Spiel wird von den Schädlingen gewonnen, wenn:

- ...mehr Schädlinge übrig sind als Spezialisten und Elemente des Überlebens zusammen.
- ... während einer globalen Konferenz eine Situation entsteht, in der kein Spieler abgewählt werden kann.

## Das Spiel wird durch die Spezialisten und den Überlebensfaktoren gewonnen, wenn:

- ...alle Schädlinge eliminiert wurden.

## Das Spiel wird von den beiden Kumpeln gewonnen, wenn:

- ...sie die einzig übrig gebliebenen Spieler sind.

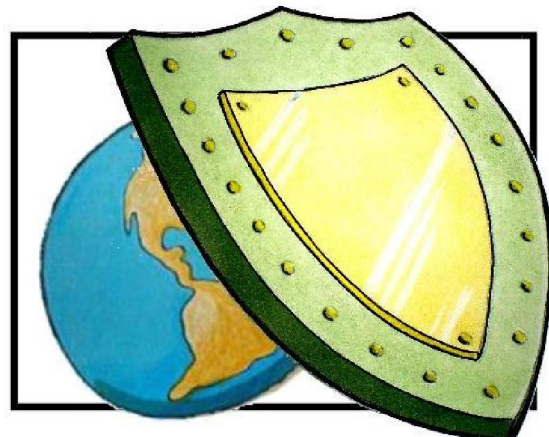
# Tiebreakers

Wenn es während einer Abstimmung ein Patt gibt, wird der Eisbär eliminiert (siehe **Rechte und Verantwortlichkeiten**)

Wenn der Eisbär schon eliminiert wurde, oder es nach der Eliminierung des Eisbären erneut ein Patt gibt, organisiere eine Wiederwahl, wirf eine Münze, oder ziehe Strohhalm.

# Bemerkungen

- Um das frühe Ausscheiden von unpopulären Spielern zu verringern, erinnern Sie die Schädlinge/Spieler vor ihrer Wahl, dass es sehr wichtig ist die Spieler zu eliminieren, die möglicherweise gefährlich für ihre Gruppe sein könnten.
- Auf einem Flipchart, einer Tafel oder einem White Board wird festgehalten, wer noch im Spiel ist. So sieht jeder, was es noch auf dem Planeten gibt, und was schon verloren ist.
- Wenn der Moderator mit der Wissenschaftlerin oder dem Ingenieur redet, ist es manchmal unterhaltsam und spannender, wenn sie (ohne die Erwähnung von Name oder Geschlecht) sagen, dass eine bestimmte Person böse ist oder welche Maschine benutzt wird.
- Eliminierte Spieler können dem Moderator helfen, zu vermerken, wer in der vorausgehenden Zeit der Dunkelheit geschützt oder eliminiert wurde. So bleibt die Übersicht erhalten.
- Um genauer zu erkennen welche Spieler noch mitspielen, und zudem die Kommunikation zwischen ausgeschiedenen Spielern und noch aktiven Spielern zu verringern, können Sie die eliminierten Spieler bitten, sich von der Gruppe entfernt zu setzen.



# Übersicht

**Spieltyp:** Pädagogisches Rollenspiel

**Anzahl der Spieler :** 8 - 30

**Alter der Spieler:** 10 Jahre und älter

**Benötigte Materialien:** Spielkarten, Spielregeln

**Didaktisches Ziel:** Kenntnisse über die Elemente der natürlichen Umwelt gewinnen und die ökologischen Zusammenhänge verstehen lernen, die menschliches Leben auf der Erde ermöglichen.

**Strategisches Ziel:** Die Spieler des gegnerischen Teams vernichten.

**Spielkonzept:** Zwei Mannschaften spielen in Runden gegeneinander. In jeder Runde werden Spieler des gegnerischen Teams durch Abstimmung eliminiert. Dies wird dadurch deutlich erschwert, dass nur ein Team weiß, welche Spieler zu welcher Mannschaft gehören. Die andere Mannschaft, die aus viel mehr Spielern besteht, wird im Unklaren gelassen und muss erraten, wer dem gegnerischen Team angehört.

**Originales Spielkonzept:** Dimitry Davidoff, 1986;  
Andrew Plotkin, 1997

**Survival Spielkonzept und Grafik:** Karsten H. Weiss

**Übersetzung:** Dr. Angela Schmidt, Dr. Ernst Assmann

**Copyright:** Karsten H. Weiss, 2008. Alle Rechte vorbehalten.

