

# PODIUM

## BOARD GAME RULEBOOK



## **Co-funded by the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

KA220-VET-1C8E6443

# BEGRIFFSERKLÄRUNG

## *Zeitraum*

Ein Spielzug.

## *Plan*

Eine Karte, die die Aktion des Zeitraums vorgibt.

## *Podium*

Der erste Spieler, der einen Podiumsplan fertig stellt.

## *Podiumsplan*

Der Plan des ersten Spielers.

## *Guthaben*

Die Ressourcen, die jedem Spieler zur Verfügung stehen.

## *Ereignisse*

Zufallskarten, die durch unvorhersehbare Ereignisse die Politikstrategien der Spieler beeinflussen.

## *Politikstrategie*

Rolle eines Spielers. Der Spieler vertritt eine SDG-Gruppe sowie die allgemeinen Ziele des Spiels.

## *Politikstrategie & Tracker*

Die Politikstrategie, die den potentiellen Verlauf jeder Politikstrategie anzeigt, und der Tracker, der den aktuellen Umsetzungsstand jeder Politikstrategie anzeigt.

# Inhalt

BEGRIFFSERKLÄRUNG.....	1
Zeitraum.....	1
Plan.....	1
Podium.....	1
Podiumsplan.....	1
Guthaben.....	1
Ereignisse.....	1
Politikstrategie.....	1
Politikstrategie & Tracker.....	1
Einführung.....	3
Das Spiel in Kurzform.....	4
Spielkomponenten.....	5
Plan-Karten.....	5
Ereigniskarten.....	5
Spielbrett.....	5
Guthaben.....	6
Grundregeln.....	7
Aufbau.....	7
Zeiträume.....	7
Phase 1. Vorbereitung.....	7
Phase 2. Plan-Vorschlag.....	8
Phase 3. Debattieren und Investieren.....	8
Phase 4. Umsetzung.....	9
4.1 Erfolg der Politikstrategie.....	10
4.2 Ereignisse.....	10

# Einführung

Das Rollenspiel des Projekts “Kompetenzen für die Bildung für nachhaltige Entwicklung” soll den Lernenden helfen, die Konzepte der nachhaltigen Entwicklung zu verstehen und anhand von Beispielen die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs) und ihre möglichen Auswirkungen kennenzulernen.

In diesem kooperativen Spiel schlüpfen die Spielenden in die Rollen von Gruppen von politischen Entscheidungsträgern. Jede Gruppe versucht, verschiedene Agenden der 17 SDGs voranzutreiben, dabei ihre Forderungen zu vertreten und mit den anderen Gruppen von zusammenzuarbeiten. Durch Diskussionen und Überzeugungsarbeit wird über die Prioritäten und die Mittelzuweisung für jeden “Zeitraum” entschieden. Im Laufe des Spiels werden zufällige Ereignisse die Bemühungen der Spielenden beeinflussen und ihren Fortschritt verlangsamen.

Am Ende des Spiels erhalten die Spielenden Punkte und bewerten den Erfolg ihrer Bemühungen und das Erreichen jedes Ziels. Entweder gelingt es den Spielenden gemeinsam, die Agenda aller Politikbereiche voranzubringen, oder sie scheitern gemeinsam!

Für das Spiel wurden die SDGs in fünf Kategorien eingeteilt. Jede Kategorie entspricht einer Politikstrategie, wie im Folgenden beschrieben:

- Partnerschaft (Ziel 17)
- Frieden (Ziel 16)
- Menschen (Ziele 1,2,3,4,5)
- Planet (Ziele 6,12,13,14,15)
- Wohlstand (Ziele 7,8,9,10,11)

# Das Spiel in Kurzform

Zu Beginn des Spiels entscheiden sich alle Spielenden für die Unterstützung einer wichtigen Politikstrategie. Sie erhalten Startkapital und Startkarten für ihre Strategie. Sie platzieren die Politik Marker auf die Startpositionen der Politikstrategie, je nachdem, welchen Schwierigkeitsgrad sie spielen möchten.

Das Spiel ist in Zeiträume unterteilt. Zu Beginn jedes Zeitraums erhalten die Spielenden Guthaben und ziehen neue Pläne. Während jedes Zeitraums hat eine Person das Podium und schlägt einen Podiumsplan vor, während die anderen die Möglichkeit haben, alternative Pläne vorzuschlagen. Alle wetteifern um die Finanzierung ihrer Pläne. Nachdem alle die Möglichkeit hatten, Pläne vorzuschlagen, verhandeln sie miteinander, bis alle ihre Meinung geäußert haben, und investieren dann in den Podiumsplan und die anderen Pläne, indem sie Guthaben in den Plan ihrer Wahl investieren. Die Pläne mit den meisten Guthaben werden aktiv und werden aufgelöst und/oder verworfen, alle anderen Pläne bleiben für zukünftige Zeiträume bestehen.

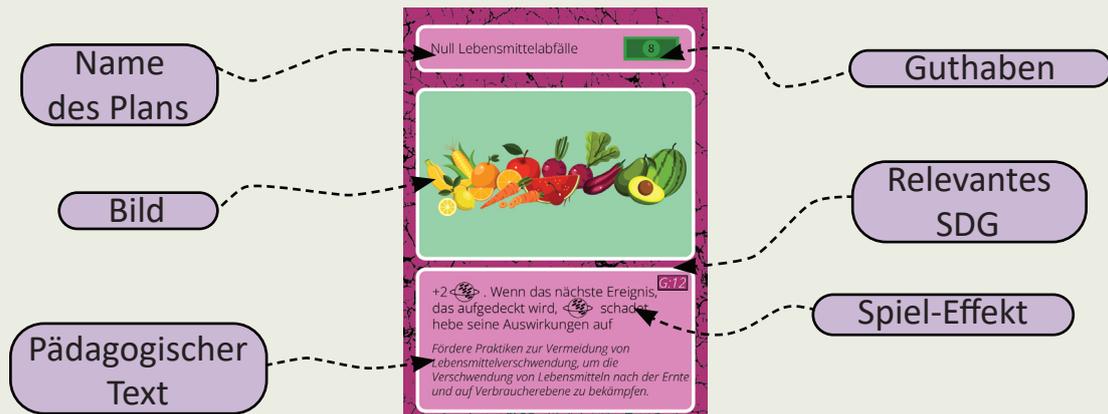
Nach dem Lösen der Pläne wird die oberste Karte des Ereignisstacks aufgedeckt und das entsprechende Ereignis wird sofort ausgeführt.

Nach 10 Zeiträumen endet das Spiel, und alle überprüfen ihren Fortschritt, um festzustellen, ob sie Politikstrategien erfüllt haben.

# Spielkomponenten

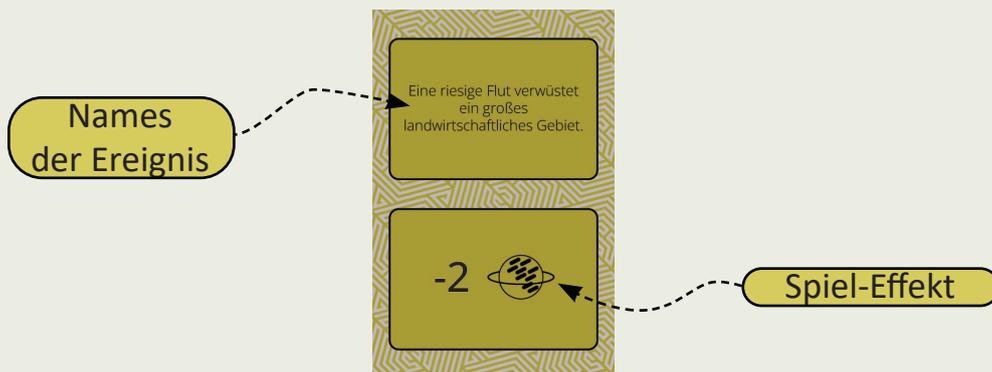
## Plan-Karten

5 Sätze mit je 20 Karten, die die Politikstrategien der Spielenden bestimmen



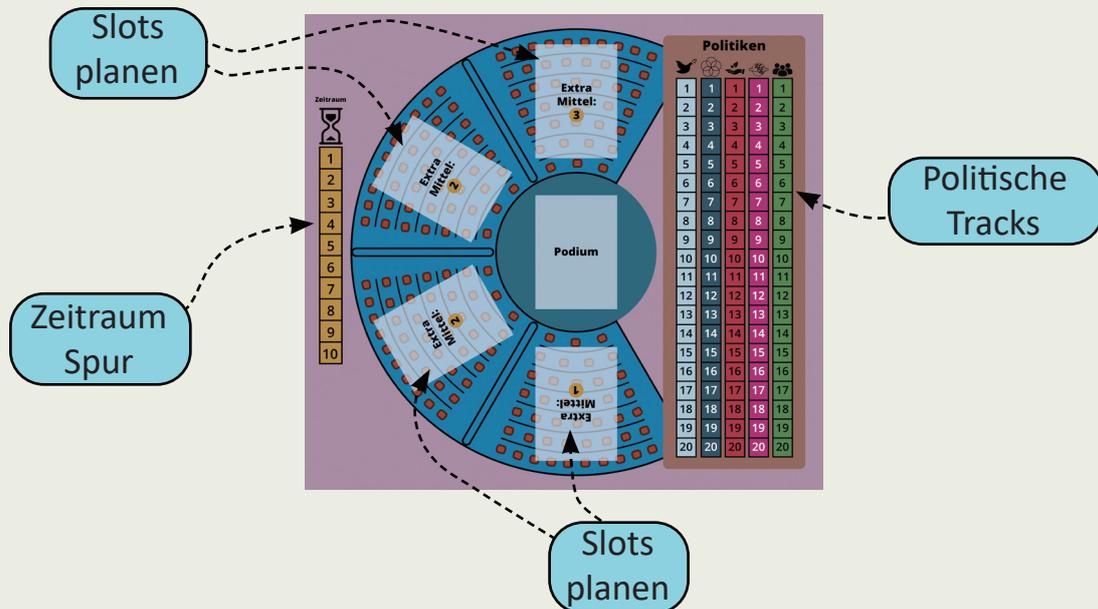
## Ereigniskarten

1 Satz aus 20 Karten, die die Spielenden beeinflussen.



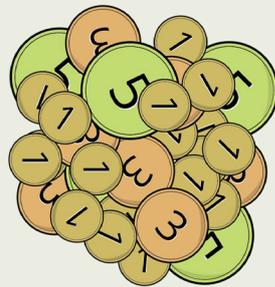
## Spielbrett

Der Spielplan besteht aus einem Karton, auf dem die Pläne platziert werden, und enthält die Politikstrategien und den Zeitraumanzeiger.



### Guthaben

Die Wahrung des Spiels, mit der die Plane bezahlt werden. 50 Plattchen zahlen als 1 Guthaben.



### Markierungen

5 Positionsmarkierungen und 1 Zeitmarkierung, die die aktuelle Position auf dem Politikstrategie-Tracker anzeigen.



# Grundregeln

## *Aufbau*

1. Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches.
2. Jede Politikstrategie wird zufällig einem Spielenden zugewiesen. Legt den entsprechenden Stapel vor die Person.
3. Legt alle Guthaben auf einen Haufen neben dem Spielbrett.
4. Legt alle Politik-Plättchen auf das Feld "5" ihres Trackers und das Zeitraum-Plättchen neben seinen Track.



## *Zeiträume*

Das Spiel wird über 10 Zeiträume gespielt. Während jedem Zeitraum durchlaufen die Spielenden die folgenden Phasen:

1. Vorbereitung
2. Vorschlag eines Plans
3. Erörterung und Abstimmung
4. Umsetzung

### **Phase 1. Vorbereitung**

Zu Beginn der Vorbereitungsphase ziehen alle Spielende 5 Guthaben aus dem Vorrat und 1 Plankarte vom Stapel ihrer Politikstrategie (im ersten Zeitraum nehmen alle 8 Guthaben und 3 Pläne). Alle Spielenden, die mehr als 5 Karten auf der Hand haben, legen die überzähligen Karten zurück unter ihren Stapel.

## **Phase 2. Plan-Vorschlag**

Der aktive Spieler wählt eine Plankarte und legt sie auf das Podiumsfeld des Spielplans, wobei er die Hälfte des erforderlichen Guthabens, abgerundet, bezahlt (indem er das Guthaben auf den ausgespielten Plan legt). Alle anderen Spielenden wählen im Uhrzeigersinn, ob sie passen oder einen Plan auf das nächste freie Feld des Spielbretts legen, wobei sie die Hälfte des geforderten Guthabens, abgerundet, bezahlen und jedes zusätzliche Guthaben, das für das Feld erforderlich ist, abwerfen.

- Beim Bezahlen eines Plans wird der Betrag auf die Plankarte gelegt
- Guthaben, das abgeworfen wurde, kommt zurück in den Haufen

Sobald alle Spielenden die Möglichkeit hatten, einen Plan zu platzieren oder zu passen, geht es weiter mit der Debatten- und Abstimmungsphase.

## **Phase 3. Debattieren und Investieren**

Beginnend mit dem Podium und im Uhrzeigersinn können alle Spielenden, die einen aktiven Plan haben, die anderen Spielenden davon überzeugen, für ihren Plan zu stimmen. Spielende können hierzu den Titel und den relevanten Text ihres Plans vorlesen und erläutern, warum sie der Meinung sind, dass dieser Plan finanziert werden sollte ( dies soll maximal 1' Minuten dauern). Sobald dies geschehen ist, können die Spielenden frei miteinander diskutieren und ihre Absicht erklären, für einen bestimmten Plan zu stimmen, oder auf andere Art Stimmen für den gewünschten Plan zu gewinnen (z.B. ein Versprechen, in Zukunft zugunsten eines Plan zu stimmen, z.B. "Stimmt für den Friedensplan, den ich jetzt mit 2 Guthaben gespielt habe, und ich werde im nächsten Zeitraum für euren Plan mit mindestens 3 Guthaben stimmen").

Sobald die Debatte beendet ist, setzen die Spielenden (beginnend mit der Person neben dem Podium) eine beliebige Anzahl von Guthaben auf beliebige Pläne (einschließlich des Podiumsplans), die sie in ihrem Besitz haben. Solange nicht mindestens ein Plan finanziert wurde oder der Spielende kein Guthaben mehr hat, kann die Person nicht passen.

- Spielende, die passen, dürfen nicht mehr am Investitionsprozess teilnehmen.

- Die Pläne können mehr Guthaben erhalten, als für die Finanzierung erforderlich sind.
- Spielende dürfen nicht passen, wenn sie noch Guthaben besitzen und keine Pläne finanziert worden sind.

Wenn alle Spielenden gepasst haben, geht es weiter mit der Umsetzung.

#### **Phase 4. Umsetzung**

Der finanzierte Plan mit dem meisten Guthaben wird sofort umgesetzt. Bei Gleichstand wird der Plan im Uhrzeigersinn ausgeführt, der dem Podium am nächsten liegt (abzüglich der Kosten für zusätzliches Guthaben). Die Spielenden führen den Effekt des Plans aus, der meistens darin besteht, den Wert des Strategie-Markers zu erhöhen, und legen die Karte ab. Wenn die Karte einen Schutz gegen Ereigniskarten bietet, legen sie die Karte offen neben die abgeworfenen Pläne, um sie daran zu erinnern, bis der Auslöser gelöst wird.

- Wenn eine Karte abgeworfen wird, wird sie verdeckt auf einen gemeinsamen Ablagestapel für alle Politikstrategien gelegt.
- Bietet der aufzulösende Plan Schutz gegen ein Ereignis oder einen anderen Effekt, der noch nicht aufgelöst wurde, wird er offen neben den abgeworfenen Plänen abgelegt, bis er aufgelöst wird.

Danach werden alle anderen finanzierten Pläne abgeworfen, ohne dass sie aufgelöst werden, und ihre jeweiligen Politikstrategien erhalten +1 auf ihren Markerwert auf der Leiste. Die Spielenden können gemeinsam 2 zusätzliches Guthaben abwerfen, um stattdessen die Effekte der Karte aufzulösen, oder 1 zusätzliches Guthaben, wenn die Karte zu Partnerschaft oder Frieden gehört.

- Die finanzierten Pläne werden abgeworfen und die entsprechende Politikstrategie erhält +1.
- Die Spieler können stattdessen 2 zusätzliche Guthaben abwerfen, um die Effekte der Karte auszulösen, oder 1, wenn der Plan zu Partnerschaft oder Frieden gehört.

Anschließend wählt der Podiumsspieler einen Plan auf dem Spielbrett (falls vorhanden), nimmt ein Guthaben aus dem Vorrat und legt es auf diesen

Plan. Alle Pläne werden im Uhrzeigersinn so verschoben, dass sie die dem Podium am nächsten liegenden Felder abdecken (außer das Podium). Das Podium geht im Uhrzeigersinn an den nächsten Spielenden, und ein neuer Zeitraum beginnt. Im 10. Zeitraum wird nun geprüft, welche Politikstrategien erfolgreich war.

#### **4.1 Erfolg der Politikstrategie**

Wenn die Spielenden am Ende eines Zeitraums das Ziel in allen Politikbereichen erreicht haben, können sie sich entscheiden, das Spiel zu beenden. Am Ende des 10. Zeitraums endet das Spiel automatisch, und die Spielenden vergleichen den Stand ihrer jeweiligen Politikstrategie auf der Leiste. Wenn sie ihr Ziel entsprechend der Schwierigkeitsstufe erreicht haben, ist ihre Strategie erfolgreich. Bevor sie den Erfolg ihrer Politik überprüfen, dürfen die Spielenden die Spieler die Position ihres Markers verändern, wenn einer der folgenden Punkte zutrifft:

- Alle wählen den Spielenden, der am besten verhandeln kann, und erhalten +1 für die Politikstrategie.
- Sie prüfen, ob die abgeworfenen Pläne zu allen 17 SDGs gehören, und wenn ja, erhält jede Politikstrategien +5. Die nächsten Bedingungen werden nicht geprüft.
- Für jeden Satz von 3 abgelegten Partnerschafts- oder Friedensplänen erhält dieser Politikbereich jeweils +2.
- Für jeden Satz von 5 verschiedenen abgelegten SDGs ihrer Politik erhalten Menschen, Wohlstand oder Planet jeweils +2.

Das Ziel des Spiels wird zu Beginn des Spiels festgelegt:

- Leicht: 10
- Mittel: 15
- Schwer: 20
- Benutzerdefiniert: beliebig von der Gruppe festgelegt

#### **4.2 Ereignisse**

Am Ende jedes Zeitraums wird eine Ereigniskarte gezogen und aufgedeckt. Wenn eine Ereigniskarte eine Politikstrategie auf unter 1 reduzieren würde, reduziert sie sie stattdessen auf 1.





## **Co-funded by the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

KA220-VET-1C8E6443



