

Demokratiebarometer-Kniffel¹

Spielmaterial

- 53x Spielkarten

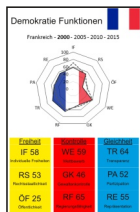


Vorderseite



Rückseite

- 32x Zielkarten



Vorderseite

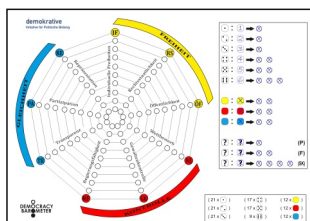


Rückseite

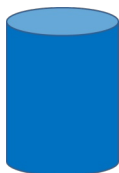
- Kniffel-Tableau (1 pro Spieler)



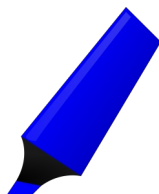
- Spider-Tableau (1 pro Spieler)



- 6 Quizsteine²



- Stifte (1 pro Spieler)³



Spielidee⁴

Demokratiebarometer-Kniffel ist ein Spiel für 3 bis 8 Demokraten mit einer Spiellänge zwischen 30 und 60 Minuten⁵. Ziel des Spiels ist es, ein vorab durch eine Zielkarte definiertes demokratisches System (z.B. Frankreich, 2000) nachzubilden.

Dazu decken die Spieler zu Beginn des Spiels eine Zielkarte auf, welche die Zielwerte des demokratischen Systems auf neun Funktionen definiert. Alle Spieler übertragen die Zielwerte auf die jeweilige Funktion des eigenen Spieler-Tableaus. Sie versuchen diese Zielwerte im Laufe des Spiels, durch Ankreuzen der leeren Funktionenfelder auf den eigenen Spider-Tableaus, möglichst genau zu treffen. Dazu nutzen sie in jeder Spielrunde die verschiedenen Aktionsmöglichkeiten der Spielkarten.

Das Spiel endet nach der Spielrunde, in der ein Spieler die Zielwerte aller neun Funktionen des eigenen Spielertableaus erreicht (oder überschreitet). Es gewinnt, wer mit den Kreuzen auf dem eigenen Spider-Tableau am nächsten an den Zielwerten liegt und damit die geringste Punktezah aufweist.

1: Es gibt verschiedene Sprachversionen dieser Spielregel: Eine geschlechterinklusive (Spieler*in), eine mit generischem Femininum (Spielerin), eine mit generischem Maskulinum (Spieler). Die hier vorliegende Regel-Version verwendet das generische Maskulinum (Spieler) als Personengruppen-Bezeichnung.

2: Die Quizsteine liegen der Print & Play-Ausgabe des Spiels nicht bei. Stattdessen könnt ihr alles benutzen, was mit blossen Händen gut greifbar ist. Wir empfehlen grosse Holz-Spielsteine aus einem anderen Gesellschaftsspiel, Radiergummis, etc.

3: Die Stifte liegen dem Spiel nicht bei.

4: Die Spielidee basiert auf den Daten des Demokratiebarometers, einem Instrument zur Messung der Qualität etablierter Demokratien. Ein kurzer Überblick dazu erfolgt im Annex am Ende der Regel. Weitere Informationen unter www.demokratiebarometer.org.

5: Grundsätzlich ist die Spieleranzahl nach oben offen, solange ein ausreichend grosser Tisch zur Verfügung steht und die Quizsteine von allen Spielern gut erreichbar sind. Die Spiellänge hängt von der gewählten Zielkarte ab. Je höher die Zahlenwerte der Funktionen darauf sind, desto länger dauert ein Spiel. Für ein kurzes Spiel empfehlen wir eine Zielkarte des Staates Frankreich zu nutzen.

KURZREGEL

Beim ersten Lesen der Spielregeln empfehlen wir die Texte dieses Randbalkens nicht zu beachten.

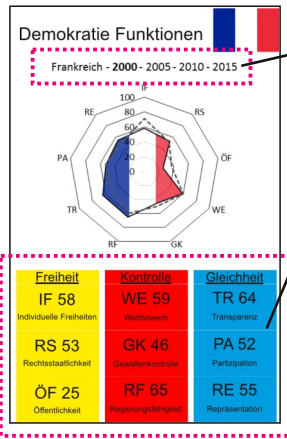
Mit Hilfe dieser Kurzregel könnt ihr - in späteren Partien - schneller wieder ins Spiel finden, ohne die gesamte Spielregel erneut zu lesen.

SPIELIDEE

3-8 Spieler setzen Subkomponenten auf ihren Kniffel-Tableaus um und stärken damit gezielt die Funktionen ihres Spider-Tableaus mit dem Ziel, bestimmte Zielwerte zu erreichen.

Erklärung des Spielmaterials

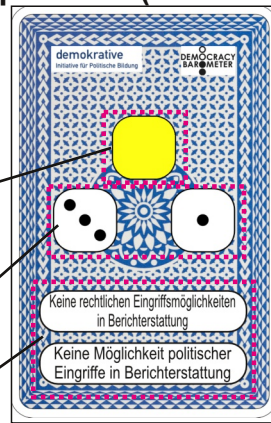
Zielkarte



Datengrundlage: Staat und Jahr

Die neun Funktionen und ihre Zielwerte.

Spielkarte (Rückseite)



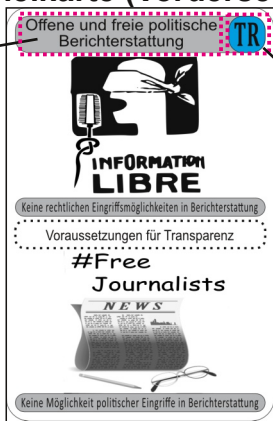
Farbwürfel

Zahlenwürfel

Indikatoren

Spielkarte (Vorderseite)

Subkomponente

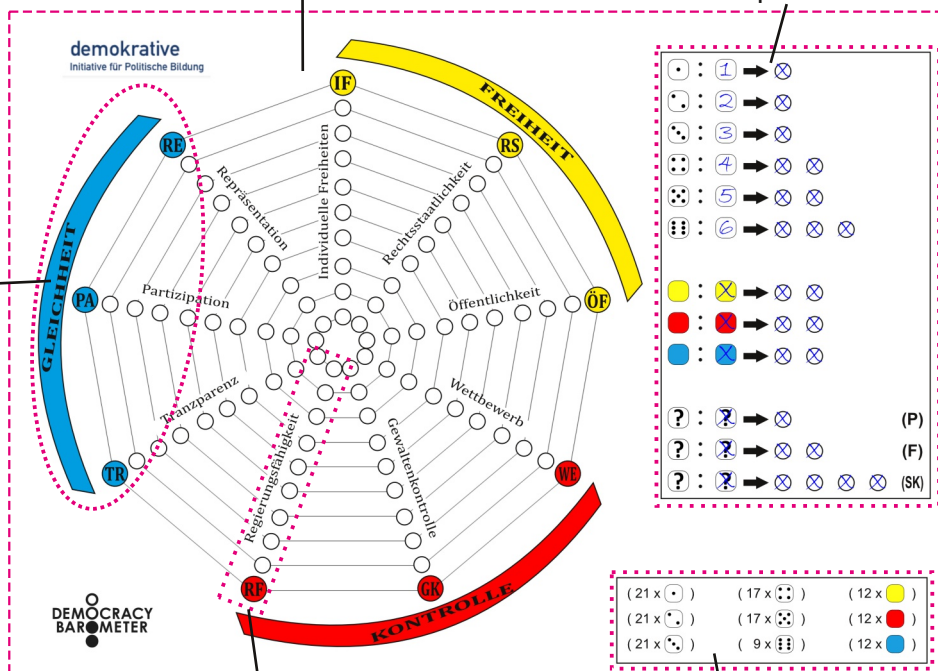


Abkürzung der Funktion

Farbcode des Prinzips

Spider-Tableau

Die neun Funktionen der Demokratie und ihre übergeordneten Prinzipien



Spielhilfe

1	→	⊗	
2	→	⊗	
3	→	⊗	
4	→	⊗	⊗
5	→	⊗	⊗
6	→	⊗	⊗
Farbcode	→	⊗	⊗
?	→	⊗	(P)
?	→	⊗	(F)
?	→	⊗	(SK)

Das Prinzip "Gleichheit", samt Farbcodierung und den drei untergeordneten Funktionen

10-stufige Skala von 10 bis 100 der Funktion "Regierungsfähigkeit" samt Abkürzung (RF)

Häufigkeiten der Würfel auf den Spielkarten

(21 x 1)	(17 x 2)	(12 x 3)
(21 x 4)	(17 x 5)	(12 x 6)
(21 x 7)	(9 x 8)	(12 x 9)

Kniffel-Tableau

Das Prinzip "Freiheit"

Die Funktion "Wettbewerb" (WE)

Die Subkomponente "Effektiver Wettbewerb"

Eine Spalte enthält alle Subkomponenten und Funktionen des übergeordneten Prinzips.

FREIHEIT	KONTROLLE	GLEICHHEIT
<input type="checkbox"/> Verfassungsmässig garantiertes Recht auf Unversehrtheit	<input type="checkbox"/> Formelle Wahlkreisregeln	<input type="checkbox"/> Offenlegung von Parteienfinanzierung
<input type="checkbox"/> Keine körperlichen Eingriffe durch den Staat	<input type="checkbox"/> Knappheit des Wahlausgangs	<input type="checkbox"/> Keine Korruption
<input type="checkbox"/> Akzeptanz des Rechts auf Unversehrtheit in Bevölkerung	<input type="checkbox"/> Geringe Sitzkonzentration	<input type="checkbox"/> Informationsfreiheit (TR)
<input type="checkbox"/> Verfassungsmässige Garantie der freien Lebensgestaltung	<input type="checkbox"/> Tiefe effektive Wahlhürden	<input type="checkbox"/> Offene und freie politische Berichterstattung
<input type="checkbox"/> Freiheit der individuellen Lebensgestaltung	<input type="checkbox"/> Effektiver Wettbewerb (WE)	<input type="checkbox"/> Bereitschaft zur transparenten Kommunikation
<input type="checkbox"/> Effektive Eigentumsrechte	<input type="checkbox"/> Zugang zu Ressourcen	<input type="checkbox"/> Partizipationsrechte
<input type="checkbox"/> Verfassungsmässig garantierte Unparteilichkeit der Gerichte	<input type="checkbox"/> Gewaltenteilung zwischen Exekutive und Legislative	<input type="checkbox"/> Nicht-Selektivität der Wahlpartizipation
<input type="checkbox"/> Effektive Unabhängigkeit der Justiz	<input type="checkbox"/> Balance zwischen Exekutive und Legislative	<input type="checkbox"/> Nicht-Selektivität alternativer Partizipation
<input type="checkbox"/> Effektive richterliche Objektivität	<input type="checkbox"/> Verfassungsgerichtsbarkeit (GK)	<input type="checkbox"/> Gesetzliche Grundlagen zur erleichterten Stimmabgabe
<input type="checkbox"/> Verfassungsmässig garantierte Professionalität der Gerichte	<input type="checkbox"/> Föderalismusgrad	<input type="checkbox"/> Effektive institutionalisierte Partizipation (PA)
<input type="checkbox"/> Vertrauen in die Justiz	<input type="checkbox"/> Subnationale fiskale Autonomie	<input type="checkbox"/> Effektive Nutzung alternativer Beteiligungsmöglichkeiten
<input type="checkbox"/> Vertrauen in die Polizei	<input type="checkbox"/> Zeithorizont der Regierung	<input type="checkbox"/> Starke Opportunitäten substantieller Repräsentation
<input type="checkbox"/> Verfassungsrechtlich garantierte Vereinigungsfreiheit	<input type="checkbox"/> Öffentliche Unterstützung der Regierung	<input type="checkbox"/> Konstitutionelle Möglichkeiten für direkte Demokratie
<input type="checkbox"/> Vereinigungsgrad (ökonomische Interessen)	<input type="checkbox"/> Regierungsstabilität	<input type="checkbox"/> Keine Verzerrung von Repräsentation
<input type="checkbox"/> Vereinigungsgrad (öffentliche Interessen)	<input type="checkbox"/> Keine regierungsfeindlichen politischen Aktionen	<input type="checkbox"/> Keine rechtlichen Zugangs-schranken für Minderheiten
<input type="checkbox"/> Verfassungsrechtlich garantierte Meinungsäusserungsfreiheit	<input type="checkbox"/> Keine Beeinflussbarkeit der Regierung	<input type="checkbox"/> Adäquate Repräsentation von Frauen (RE)
<input type="checkbox"/> Medienangebot	<input type="checkbox"/> Durchsetzungsfähigkeit der Verwaltung	<input type="checkbox"/> Effektiver Zugang zu Macht-positionen für Minderheiten
<input type="checkbox"/> Politische Neutralität des Pressesystems	<input type="checkbox"/> Unabhängigkeit der Zentralbank	

Eine Gruppe von Subkomponenten mit Angabe ihrer übergeordneten Funktion "Rechtsstaatlichkeit" (RS).

Zahlenfeld

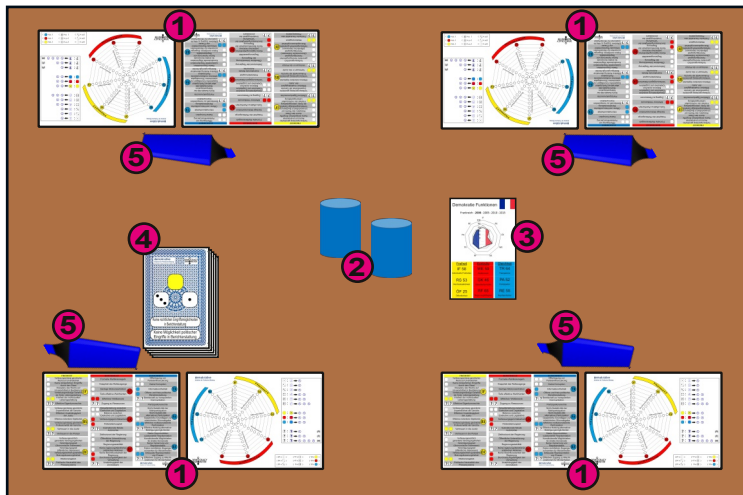
Farbfeld

Fragezeichenfeld

Spielvorbereitung

1. Aufbau des Spielfeldes

Jeder Spieler erhält zwei Spielpläne - ein Kniffel- und ein Spider-Tableau - und legt beide vor sich aus (1). Ihr benötigt zwei Quizsteine weniger als Spieler teilnehmen. Platziert die Quizsteine für alle Spieler gut erreichbar in der Tischmitte (2). Mischt alle Zielkarten, wählt zufällig eine aus und legt diese gut sichtbar in die Mitte des Tisches (3). Das ist der Ablagestapel (3). Mischt anschliessend alle Spielkarten und legt den Kartenstapel mit der Rückseite nach oben vor einen zufällig bestimmten Spieler (4). Dieser Spieler ist der Quizmaster der ersten Spielrunde. Der Kartenstapel darf zu keinem Zeitpunkt durchgesehen werden. Jeder Spieler erhält einen Stift (5). Alle übrigen Zielkarten und das restliche Spielmaterial benötigt ihr für dieses Spiel nicht mehr. Legt es beiseite.



Aufbau des Spielfeldes am Beispiel einer 4-Spieler-Partie

5: Für eine kurze Spieldauer empfehlen wir, eine der Frankreich-Zielkarten auszuwählen. Wer eine längere Spieldauer wünscht, dem empfehlen wir Zielkarten der Staaten Dänemark oder Schweiz.

SPIELVORBEREITUNG

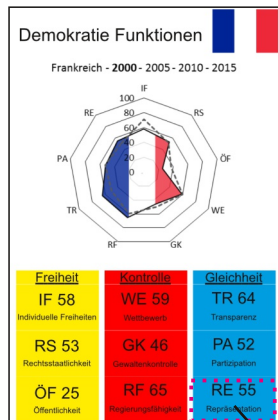
Jeder Spieler erhält ein Kniffel-Tableau, ein Spider-Tableau und einen Stift.

Der Quizmaster erhält den verdeckten Spielkartenstapel.

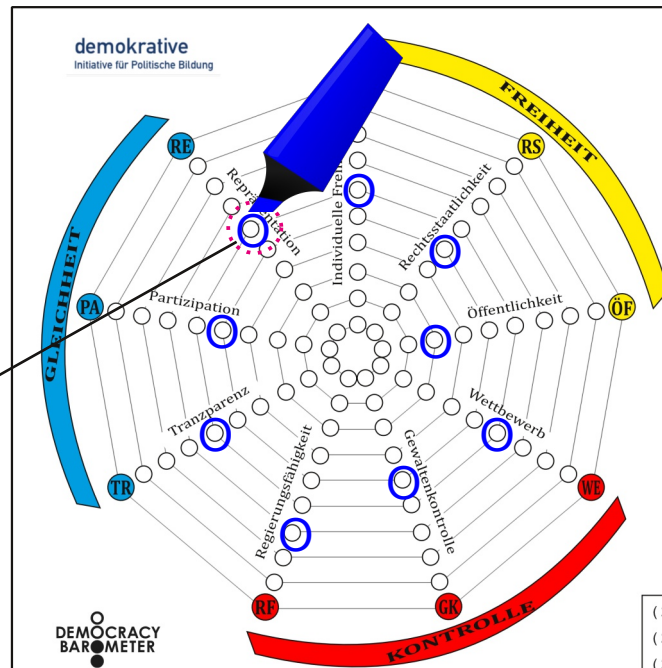
Zwei Quizsteine weniger als Spieler teilnehmen, kommen in die Tischmitte. Daneben bildet eine zufällige Zielkarte den Ablagestapel.

2. Vorbereitung der Spider-Tableaus

Die Spieler übertragen alle Zielwerte der ausliegenden Zielkarte auf ihr Spider-Tableau. Dazu markieren die Spieler bei jeder Funktion ihres Spider-Tableaus das Feld, welches dem Zielwert der Funktion auf der Zielkarte entspricht (Die Zahlenwerte der Zielkarte müssen dafür auf die Zehnerstelle gerundet werden). Die Funktionenskalen beginnen bei 10 und erhöhen sich in Zehner-Schritten bis 100.



Beispiel: Der Zahlenwert 55 bei Repräsentation (RE) wird auf 60 aufgerundet. Auf der entsprechenden Skala wird die Stufe 6 (=60) markiert.



Jetzt kann das Spiel beginnen!

Spielablauf

Das Spiel verläuft über mehrere Spielrunden bis das Spielende eintritt. Während einer Spielrunde gibt es keine Spielerreihenfolge, sondern alle spielen gleichzeitig bis die Spielrunde endet. Der Quizmaster nimmt eine Sonderrolle ein. Er liest Kartentexte vor und sorgt für die Einhaltung des geregelten Spielablaufs.

Spielrunde

Zu Beginn jeder neuen Spielrunde wechselt die Rolle des Quizmasters an den im Uhrzeigersinn nächsten Spieler. Dieser erhält den Kartenstapel, darf ihn aber niemals durchsehen.

Danach verläuft die Spielrunde in drei aufeinander folgenden Phasen:

A. Quiz-Runde

B. Kniffeln

C. Quiz-Auflösung

Anschließend endet die Spielrunde und eine neue Spielrunde beginnt.

Jeder Spieler überträgt die Zielwerte der ausliegenden Zielkarte auf sein Spider-Tableau.

Jetzt geht's los!

SPIELABLAUF

Das Spiel dauert mehrere Spielrunden, in denen alle gleichzeitig agieren.

SPIELRUNDE

Jede Spielrunde durchläuft folgende Phasen:

- Quizmasterwechsel
- Quiz-Runde
- Kniffeln
- Quiz-Auflösung

Danach beginnt eine neue Spielrunde.

QUIZMASTERWECHSEL

Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler wird neuer Quizmaster und erhält den Spielkartenstapel.

A. Quiz-Runde

In der Quiz-Runde versuchen die Spieler zwei vorgelesene Indikatoren dem richtigen Prinzip, der richtigen Funktion oder sogar der richtigen Subkomponente zuzuordnen. Die Belohnung für richtige Antworten erhalten die Spieler in der dritten Phase **C. Quiz-Auflösung**.

Zu Beginn der Quiz-Runde sorgt der Quizmaster dafür, dass alle Spieler ihre Hände unterhalb der Tischkante halten. Anschliessend schiebt er die oberste Karte des Kartenstapels unter den Stapel und liest die beiden Indikatoren der neuen obersten Karte laut und deutlich vor. Die anderen Spieler überlegen, welchem Prinzip, welcher Funktion oder Subkomponente die Indikatoren zugeordnet werden könnten. Der Quizmaster selbst rät nicht mit, sondern liest auf Nachfrage die Indikatoren erneut vor. Einen Überblick aller Antwortmöglichkeiten findet ihr auf den Kniffel-Tableaus.



A. QUIZ-RUNDE

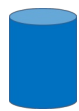
Alle Spieler halten ihre Hände unter die Tischkante.

Der Quizmaster schiebt die oberste Spielkarte unter den Stapel und liest die Indikatoren der nun obersten Karte vor.

Alle spielen gleichzeitig. Wer, die Indikatoren zuweisen möchte, greift einen Quizstein und ruft seinen Tipp laut aus.

Anschliessend platziert er den Quizstein, je nach Tipp, auf das genannte Prinzip, die genannte Funktion oder Subkomponente auf seinem Kniffel-Tableau.

- Nur ein Tipp pro Spieler
- Bereits genannte Tipps sind Tabu
- Der langsamste Spieler bleibt ohne Tipp



FREIHEIT	KONTROLLE	GLEICHHEIT
<input type="checkbox"/> Verfassungsmässig garantiertes Recht auf Unversehrtheit	<input type="checkbox"/> Formelle Wahlkreisregeln	<input type="checkbox"/> Öffnung von Parteienfinanzierung
<input type="checkbox"/> Keine körperlichen Eingriffe durch den Staat	<input type="checkbox"/> Knappheit des Wahlausgangs	<input type="checkbox"/> Keine Koalition
<input type="checkbox"/> Akzeptanz des Rechts auf Unversehrtheit in Bevölkerung	<input type="checkbox"/> Geringe Sitzkonzentration	<input type="checkbox"/> Informationsfreiheit
<input type="checkbox"/> Verfassungsmässige Garantie der freien Lebensgestaltung	<input type="checkbox"/> Tiefe effektive Wahlhürden	<input type="checkbox"/> Offene und freie politische Berichterstattung
<input type="checkbox"/> Freiheit der individuellen Lebensgestaltung	<input type="checkbox"/> Effektiver Wettbewerb	<input type="checkbox"/> Befähigung zur gleichberechtigten Kommunikation
<input type="checkbox"/> Effektive Eigentumsrechte	<input type="checkbox"/> Zugang zu Ressourcen	<input type="checkbox"/> Partizipationsrechte
<input type="checkbox"/> Verfassungsmässig garantierte Unparteilichkeit der Gerichte	<input type="checkbox"/> Gewaltenteilung zwischen Exekutive und Legislative	<input type="checkbox"/> Nicht-Selektivität der Wahlpartizipation
<input type="checkbox"/> Effektive Unabhängigkeit der Justiz	<input type="checkbox"/> Balance zwischen Exekutive und Legislative	<input type="checkbox"/> Nicht-Selektivität alternativer Partizipation
<input type="checkbox"/> Effektive richterliche Objektivität	<input type="checkbox"/> Verfassungsgerichtsbarkeit	<input type="checkbox"/> Gesetzliche Grundlagen zur erleichterten Stimmabgabe
<input type="checkbox"/> Verfassungsmässig garantierte Professionalität der Gerichte	<input type="checkbox"/> Föderalismusgrad	<input type="checkbox"/> Effektive institutionalisierte Partizipation
<input type="checkbox"/> Vertrauen in die Justiz	<input type="checkbox"/> Subnationale fiskale Autonomie	<input type="checkbox"/> Effektive Nutzung alternativer Beteiligungsmöglichkeiten
<input type="checkbox"/> Vertrauen in die Polizei	<input type="checkbox"/> Zeithorizont der Regierung	<input type="checkbox"/> Starke Opportunitäten substantieller Repräsentation
<input type="checkbox"/> Verfassungsrechtlich garantierte Vereinigungsfreiheit	<input type="checkbox"/> Öffentliche Unterstützung der Regierung	<input type="checkbox"/> Konstitutionelle Möglichkeiten für direkte Demokratie
<input type="checkbox"/> Vereinigungsgrad (ökonomische Interessen)	<input type="checkbox"/> Regierungsstabilität	<input type="checkbox"/> Keine Verzerrung von Repräsentation
<input type="checkbox"/> Vereinigungsgrad (öffentliche Interessen)	<input type="checkbox"/> Keine regierungsfeindlichen politischen Aktionen	<input type="checkbox"/> Keine rechtlichen Zugangsschranken für Minderheiten
<input type="checkbox"/> Verfassungsrechtlich garantierte Meinungsäusserungsfreiheit	<input type="checkbox"/> Keine Beeinflussbarkeit der Regierung	<input type="checkbox"/> Adäquate Repräsentation von Frauen
<input type="checkbox"/> Medienangebot	<input type="checkbox"/> Durchsetzbarkeit der Verwaltung	<input type="checkbox"/> Effektiver Zugang zu Machtpositionen für Minderheiten
<input type="checkbox"/> Politische Neutralität des Pressesystems	<input type="checkbox"/> Unabhängigkeit der Zentralbank	

Wer glaubt, eine richtige Antwort zu wissen, greift nach einem Quizstein in der Tischmitte und ruft seinen Tipp laut aus. Dabei muss ein konkretes Prinzip (A), eine konkrete Funktion (B) oder sogar eine konkrete Subkomponente (C) genannt werden. Anschliessend setzt der Spieler seinen Quizstein auf die genannte Antwort auf seinem Kniffel-Tableau.

Beispiel 1: Paul greift nach einem Quizstein und ruft das Prinzip "Gleichheit" laut aus. Anschliessend setzt er den Quizstein auf das entsprechende Feld seines Kniffel-Tableaus (A).

Beispiel 2: Alex greift einen Quizstein aus der Tischmitte, ruft die Funktion "Transparenz" laut aus und stellt den Quizstein auf das entsprechende kreisförmige Feld des eigenen Kniffel-Tableaus (B).

Beispiel 3: Andrea schnappt sich einen Quizstein, ruft die Subkomponente "Offene und freie politische Berichterstattung" laut aus und platziert ihren Quizstein auf das entsprechende Feld ihres Kniffel-Tableaus (C).

Jeder Spieler darf nur einen Quizstein auf seinem Kniffel-Tableau platzieren. Wer also bereits einen gültigen Tipp abgegeben hat, setzt für den Rest der Quiz-Runde aus.

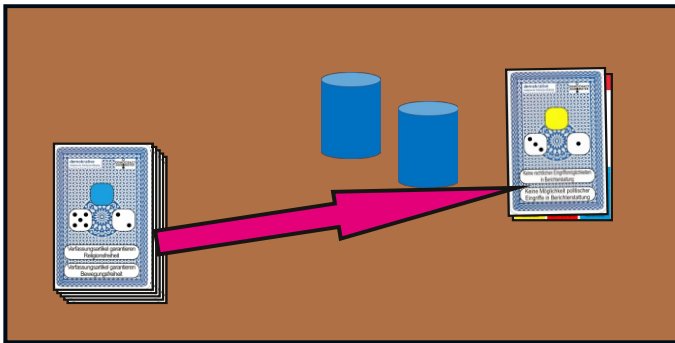
Niemand darf einen Tipp abgeben, den ein anderer Spieler bereits genannt und auf seinem Kniffel-Tableau markiert hat. Wer dies im Eifer des Gefechts trotzdem tut, muss den Quizstein in die Tischmitte zurückstellen und seine Hände zunächst wieder unter die Tischkante bringen.

Die Quizsteine in der Tischmitte sind knapp, sodass der langsamste Spieler leer ausgehen wird und dieses Mal keinen Tipp abgeben kann.

Nachdem ein Spieler den letzten Quizstein platziert hat, endet die Quiz-Runde.

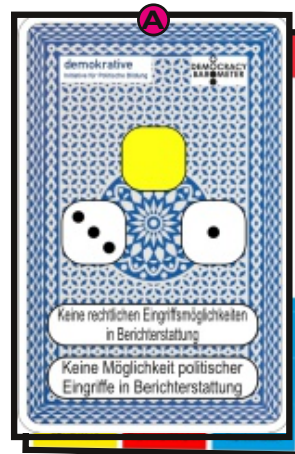
B. Kniffeln

Beim Kniffeln benutzen die Spieler die Zahlen- und Farbwürfel auf den Rückseiten der Spielkarten, um Subkomponenten auf ihren Kniffel-Tableaus umzusetzen. Dadurch versuchen sie gezielt Funktionen auf dem Spider-Tableau zu stärken.



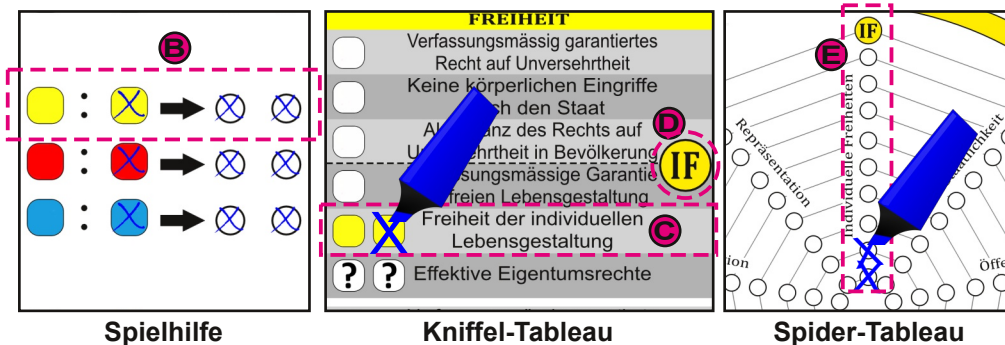
Zu Beginn der Kniffeln-Phase legt der Quizmaster die obere Karte seines Kartenstapels auf den Ablagestapel.

Die obere Karte des Ablagestapels zeigt in dieser Phase immer zwei Zahlenwürfel und manchmal einen Farbwürfel. Alle Spieler sind gleichzeitig am Zug, entscheiden sich für eine von drei möglichen Aktionen und führen diese sofort aus: Jeder Spieler kann entweder (1.) den Farbwürfel benutzen, (2.) beide Zahlenwürfel nutzen oder (3.) passen.



(1.) Farbwürfel benutzen

Wer den Farbwürfel benutzt, muss eines der gleichfarbigen noch leeren Farbfelder seines Kniffel-Tableaus ankreuzen und fördert dadurch die Subkomponente der gleichen Zeile. Anschliessend muss er auf dem Spider-Tableau zwei Felder ankreuzen, und zwar immer die niedrigsten noch freien Felder der übergeordneten Funktion.



Beispiel: Andrea benutzt den gelben Farbwürfel der ausliegenden Karte (A). Der Spielhilfe entnimmt sie, dass sie deshalb ein leeres gelbes Farbfeld auf dem Kniffel-Tableau ankreuzen und ausserdem zwei Kreuze auf ihrem Spider-Tableau bei einer Funktion setzen muss (B). Andrea entscheidet sich dafür, ein leeres gelbes Farbfeld anzukreuzen, mit dem sie die "Freiheit der individuellen Lebensgestaltung" fördert (C). Da die "Individuelle Freiheit (IF)" die übergeordnete Funktion darstellt (D) muss sie auf ihrem Spider-Tableau die zwei niedrigsten noch freien Felder der entsprechenden Funktion ankreuzen (E).

B. KNIFFELN

Der Quizmaster legt die oberste Spielkarte auf den Ablagestapel.

Alle spielen gleichzeitig und können eine von drei möglichen Aktionen ausführen:

- Farbwürfel benutzen
- Zahlenwürfel nutzen
- Passen

(1.) FARBWÜRFEL BENUTZEN

Kreuze ein beliebiges leeres Farbfeld deines Kniffel-Tableaus an.

Trage zwei Kreuze auf deinem Spider-Tableau ein, und zwar in die niedrigsten leeren Felder der übergeordneten Funktion.

(2.) Zahlenwürfel nutzen

Wer sich dazu entschliesst die Zahlenwürfel zu nutzen, muss beide Zahlenwürfel einsetzen. Sie werden nacheinander abgehandelt. Die Ziffer eines Würfels muss in ein leeres Zahlenfeld des Kniffel-Tableaus eingetragen werden und fördert die Subkomponente der gleichen Zeile. Anschliessend muss der Spieler auf dem Spider-Tableau - je nach Ziffer - ein, zwei oder drei Felder der übergeordneten Funktion ankreuzen. Niedrigere Felder müssen zuerst angekreuzt werden.

Die Spielhilfe gibt einen Überblick über die unterschiedlichen Wertigkeiten der Ziffern. Die Ziffern "1", "2" und "3" bringen jeweils nur ein Kreuz auf dem Spider-Tableau. Die Ziffern "4" und "5" dagegen schon zwei Kreuze. Die Ziffer "6" bringt schliesslich sogar drei Kreuze ein.

Spielhilfe

Kniffel-Tableau

Spider-Tableau

Beispiel: Alex nutzt die Zahlenwürfel der ausliegenden Karte. Diese zeigen die Ziffern "5" und "2" (A).

Alex beginnt mit der Ziffer "5" und entnimmt der Spielhilfe, dass die Ziffer "5" in ein leeres Zahlenfeld des eigenen Kniffel-Tableaus eingetragen werden muss und zwei Kreuze bei der übergeordneten Funktion auf dem eigenen Spider-Tableau einbringt (B). Alex schreibt die "5" in das leere Zahlenfeld, das "Formelle Wahlkreisregeln" fördert (C). Deshalb muss Alex anschliessend zwei Kreuze auf den niedrigsten noch freien Feldern der übergeordneten Funktion "Wettbewerb" (WE) des eigenen Spider-Tableaus eintragen (D).

Laut Spielhilfe bringt die Ziffer "2" nur ein einziges Kreuz bei einer Funktion des Spider-Tableaus (E). Alex nutzt die "2", um "Korruption" zu mindern (F) und setzt anschliessend das Kreuz bei "Transparenz" (TR), der übergeordneten Funktion (G).

Ablagestapel

Kniffel-Tableau

Spider-Tableau

(3.) Passen

Wer weder einen Farb- noch beide Zahlenwürfel einsetzen kann oder möchte, kann passen und in dieser Kniffeln-Phase nichts tun.

Nachdem alle Spieler gleichzeitig eine der drei Aktionen ausgeführt haben endet die Phase Kniffeln.

(2.) ZAHLENWÜRFEL NUTZEN

Trage die Ziffern beider Zahlenwürfel in zwei beliebige Zahlenfelder deines Kniffelblocks ein.

Trage Kreuze auf deinem Spider-Tableau ein, und zwar in die niedrigsten leeren Felder der jeweils übergeordneten Funktion. Die Anzahl der Kreuze richtet sich nach den Würfelzahlen:

- 1-3: ein Kreuz
- 4-5: zwei Kreuze
- 6: drei Kreuze

(3.) PASSEN

Wer nichts tun möchte, kann passen.

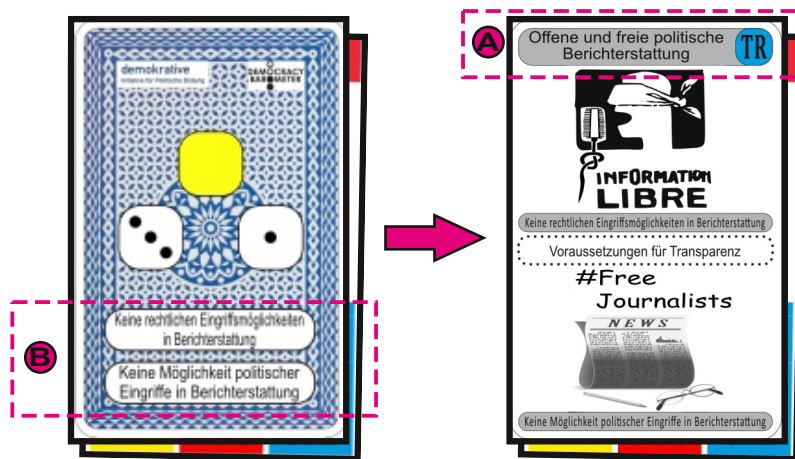
C. Quiz-Auflösung

In dieser Phase wird die richtige Zuordnung der Indikatoren durch die Spieler in Phase **A. Quiz-Runde** aufgelöst und die Spieler mit richtigen Antworten erhalten Belohnungen in Form von Kreuzen auf ihrem Spider-Tableau.

Zu Beginn der Phase Quiz-Auflösung deckt der Quizmaster die oberste Karte des Ablagestapels auf, so dass ihre Vorderseite sichtbar ist und gibt die Lösung bekannt. Auf der Karte befinden sich ganz oben die drei richtigen Zuordnungen der in der Quiz-Runde genannten Indikatoren (**A**):

- Der grau hinterlegte Text nennt die Subkomponente
- Die Abkürzung oben rechts zeigt die Funktion
- Der Farbcode oben rechts weist auf das Prinzip hin

WICHTIG: Das Spider-Tableau gibt Aufschluss über die Abkürzungen der Funktionen und die Farbcodierung der Prinzipien.



Beispiel: Paul ist Quizmaster und hatte in der Quiz-Runde die Indikatoren "Keine rechtlichen Eingriffsmöglichkeiten in Berichterstattung" und "Keine Möglichkeit politischer Eingriffe in Berichterstattung" vorgelesen (**B**). Zu Beginn der Phase Quiz-Auflösung deckt er die oberste Karte des Ablagestapels um und verkündet folgende Lösung: Die gesuchte Subkomponente ist die "Offene und freie politische Berichterstattung". Die in Frage stehende Funktion ist die mit "TR" abgekürzte "Transparenz" und das gesuchte Prinzip die mit der Farbe Blau gekennzeichnete "Gleichheit" (**A**).

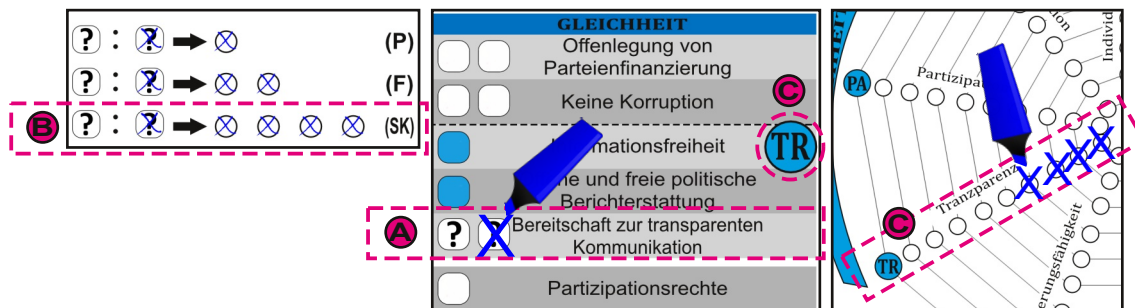
C. QUIZ-AUFLÖSUNG

Der Quizmaster deckt die oberste Karte des Ablagestapels auf.

Anschließend liest er die richtigen Zuordnungen der Indikatoren aus der Quiz-Runde vor, die oben auf der Karte angegeben werden:

- Subkomponente (Text)
- Funktion (Abkürzung)
- Prinzip (Farbe)

Jeder Spieler, auf dessen Kniffel-Tableau sich ein Quizstein befindet, muss eines seiner Fragezeichenfelder ankreuzen. Alle Spieler mit einer richtigen Antwort müssen ausserdem, je nachdem ob sie das Prinzip (P), die Funktion (F) oder die Subkomponente (SK) getippt haben, auf der Skala der übergeordneten Funktion ein, zwei oder vier Felder ankreuzen (siehe Spielhilfe).

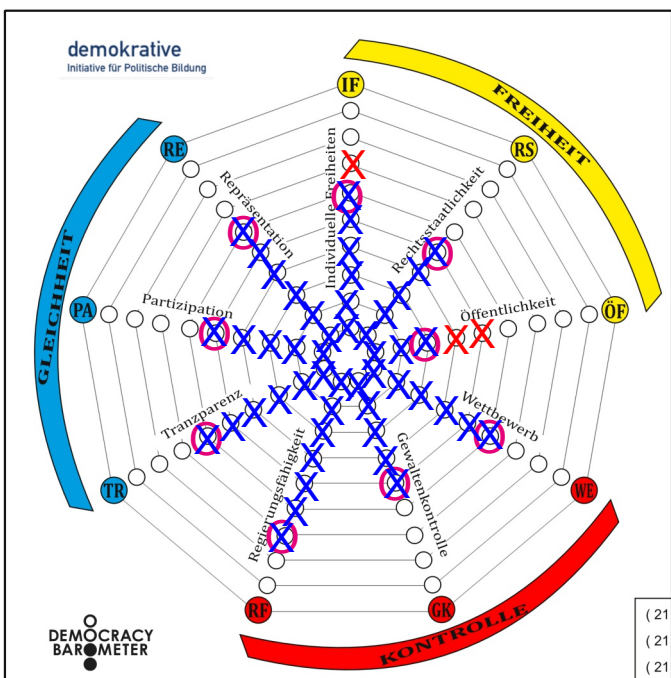


Beispiel: Andrea hat die richtige Subkomponente getippt. Sie wählt das Fragezeichenfeld in der Zeile "Bereitschaft zur transparenten Kommunikation" und setzt dort ihr Kreuz (A). Anschliessend muss sie laut Spielhilfe vier Felder einer Funktion auf ihrem Spider-Tableau ankreuzen (B). Da Transparenz die übergeordnete Funktion ist, muss sie alle Kreuze auch dort auf der Skala des Spider-Tableaus setzen (C).

Spielende und Sieger

Sobald ein Spieler durch das Ankreuzen von Feldern auf seinem Spider-Tableau alle Zielwerte der Funktionen erreicht oder überschreitet, kündigt er sofort das Ende des Spiels an. Das Spiel endet anschliessend nach Ablauf der aktuellen Spielrunde.

Alle Spieler zählen, wie viele Felder sie in der Summe von den Zielwerten ihrer Funktionen entfernt sind. Es gewinnt der Spieler mit der geringsten Punktzahl. Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige am Gleichstand Beteiligte, der das Spielende angekündigt hat. Ansonsten gibt es mehrere Sieger.



Beispiel: Alex setzt während der Spielrunde zwei Kreuze bei "IF". Damit hat Alex alle Zielfelder erreicht oder überschritten und kündigt das Spielende an. Nach der Runde endet das Spiel und alle Spieler zählen, wieviele Felder sie von den Zielwerten abweichen. Alex fehlen zwar keine Felder mehr, jedoch wurden von Alex auf "IF" mit einem Kreuz und auf "ÖF" sogar mit zwei Kreuzen die Zielwerte überschritten (siehe rote Kreuze in der linken Grafik). Damit weist Alex einen Punktestand von drei Feldern Abweichung auf.

Zusammen mit Paul, der ebenfalls nur drei Felder von den Zielwerten abweicht hat Alex den geringsten Punktestand aller Spieler. Da bei Punktgleichstand die Person gewinnt, welche das Spielende angekündigt hat, gewinnt Alex das Spiel.

Wenn du diese Runde einen Tipp abgegeben hast, dann kreuze ein beliebiges leeres Fragezeichenfeld deines Kniffel-Tableaus an.

Wenn du einen richtigen Tipp abgegeben hast, dann trage Kreuze auf deinem Spider-Tableau ein, und zwar in die niedrigsten leeren Felder der dem Fragezeichenfeld übergeordneten Funktion. Die Anzahl der Kreuze richtet sich nach der Art des richtigen Tipps:

- Prinzip: ein Kreuz
- Funktion: zwei Kreuze
- Subkomponente: vier Kreuze

SPIELENDE

Das Spiel endet nach Ablauf der Spielrunde, in der ein Spieler alle Zielwerte seines Spider-Tableaus durch Ankreuzen erreicht oder überschreitet.

SPIELSIEGER

Es gewinnt derjenige Spieler, der am wenigsten Felder von den Zielwerten abweicht.

Die folgende Beschreibung basiert auf der Dokumentation und der Webseite des Demokratiebarometer Projektes, siehe www.democracybarometer.org.

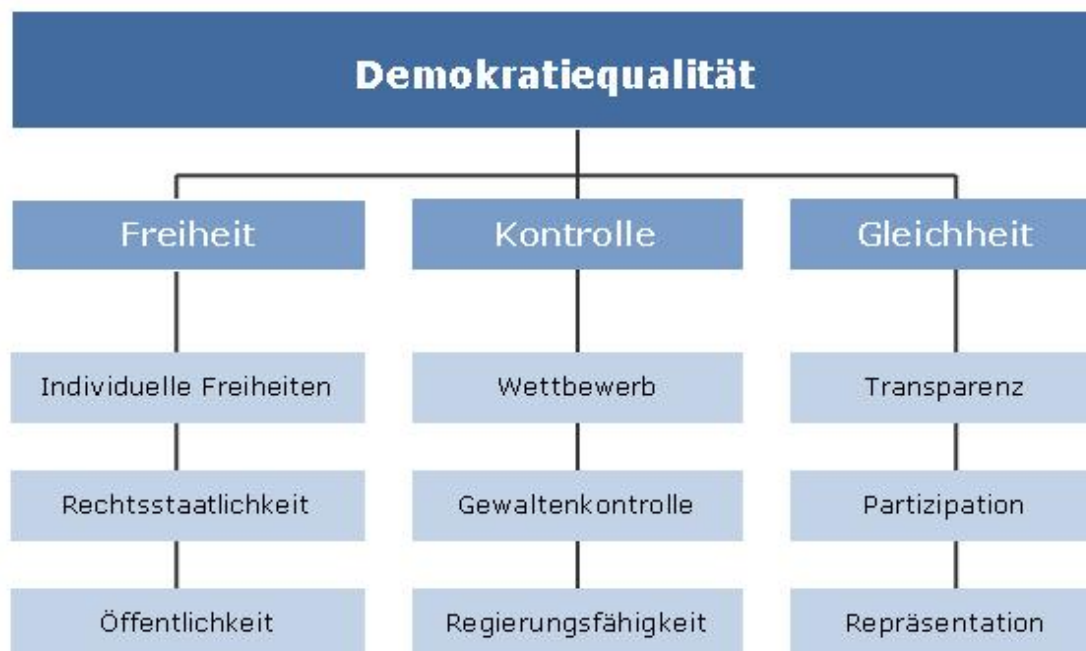
Weiterführende Informationen finden sich in Marc Bühlmann, Wolfgang Merkel, Lisa Müller, Heiko Giebler und Bernhard Weißels (2012): Demokratiebarometer: ein neues Instrument zur Messung von Demokratiequalität, Zeitschrift für Vergleichende Politikwissenschaft, 6(1): 115-159.

Das Demokratiebarometer ist ein Demokratieindex, der die feinen Unterschiede in der Qualität von etablierten Demokratien misst.

Für die Bestimmung der Unterschiede hinsichtlich der Demokratiequalität eines Landes muss das Phänomen Demokratie möglichst in seiner ganzen Komplexität erfasst werden. Das Demokratiebarometer basiert daher auf einer Demokratiekonzeption mittlerer Reichweite. Es verbindet Elemente des liberalen und des partizipatorischen Modells und beleuchtet somit den Gegenstand Demokratie gleichzeitig aus unterschiedlichen Perspektiven. Durch eine systematische und schrittweise Deduktion werden die zentralen Elemente einer Demokratie bestimmt und transparent gemessen.

Ausgangspunkt bildet die Prämisse, dass demokratische Systeme eine Balance zwischen den Prinzipien "Freiheit" und "Gleichheit" herzustellen versuchen und sich dazu einem dritten demokratieinhärenten Prinzip bedienen: "Kontrolle".

Diese drei Grundprinzipien werden durch die Erfüllung von neun Funktionen sichergestellt, von denen jeweils drei den unterschiedlichen Prinzipien untergeordnet sind:



Der Erfüllungsgrad der Funktionen wird durch 18 Komponenten bestimmt, deren Werte wiederum aus 53 Subkomponenten errechnet werden.

Datengrundlage bildet die Messung von 105 Indikatoren, von denen jeweils zwei bis drei einer Subkomponente zugeordnet werden und deren Werte bestimmen.

Projektverantwortliche: Saskia Ruth-Lovell, Rebecca Welge und Robert Lovell.

Alle Materialien dürfen in vorliegender Form von Dritten im Bildungsbereich genutzt werden, dazu gehört insbesondere der Einsatz im Klassenunterricht, in nicht-kommerziellen Bildungsveranstaltungen, an Universitäten, sowie die Aus- und Weiterbildung von Lehrpersonen und Trainer*innen im Bereich Demokratielernen.

Die Rechte an den Materialien liegen bei Saskia Ruth-Lovell, Rebecca Welge und Robert Lovell. Bei Interesse an Verwendung in anderen Kontexten, an Weiterentwicklung oder Veränderung der Materialien kontaktieren Sie bitte eine*n Projektverantwortliche*n. Das gleiche gilt falls Sie die Materialien in einem kommerziellen Kontext verwenden möchten.

Bitte nutzen Sie folgenden Verweis auf diese Materialien:

Ruth-Lovell, Saskia; Rebecca Welge; und Robert Lovell (2019) «Demokratie und Spiele: Let's Play Demokratiebarometer, print & play Materialien», Demokrative – Initiative für politische Bildung, [<https://demokrative.ch/index.php/de-de/projekte/db-spiele>].

Danksagung:

Für ihre Mitarbeit bei der Erstellung der Spielkarten danken wir Olina Welge. Wir danken Judith Reicherzer für ihre Hilfe bei der Aufbereitung der zugrundeliegenden Demokratiebarometer Daten und Spider-Diagramme.

Für die Teilnahme an Spieltestrunden und Feedback danken wir den Teilnehmer*innen des Workshops „Demokratie & Spiele“ sowie den Studierenden der Seminare „Demokratische Werte und Normen“ und „Demokratie: Theoretische Modell und empirische Varianten“ (Wintersemester 2018/2019) an der Goethe Universität Frankfurt. Wir danken Stefan Jung für sein Feedback zu den Spielregeln.

Die hier vorgestellten Materialien sind im Rahmen eines Projekts des Vereins Demokrative – Initiative für Politische Bildung entstanden. Weitere Informationen über das Projekt können der Homepage <https://demokrative.ch> entnommen werden.

demokrative
Initiative für Politische Bildung



Das Projekt und insbesondere die Erstellung der Spielkarten wurden mit finanzieller Unterstützung des Zentrums für Demokratie in Aarau (ZDA) realisiert. Die verwendeten Länder und Jahresdaten basieren auf dem Demokratiebarometer Projekt (www.democracybarometer.org).

