

# Das Regelwerk

## Zusammenfassung

### Der Klan

Sie sind mit Beginn des Experiments ein Klan mit spezifischen Eigenschaften, die auf der Klan-Karte (*Vordruck 0*) festgehalten sind. Die verschiedenen Klans haben alle eine unterschiedliche Ausrichtung. Während des Experiments handeln Sie gemäß ihrer Klan-Eigenschaften.

*Argumentieren in der Klanrolle*

### Ziele

Ein Ziel des Experiments ist es, gemeinsam mit den anderen Klans fünf Gebote für eine neue Gesellschaftsordnung zu verfassen und zu beschließen.

*Fünf erfolgreich verabschiedete Gebote*

Ein zweites Ziel besteht darin, im Verlauf des Experiments Sympathiepunkte zu sammeln. Sie werden benötigt, um zum Abschluss einen gemeinsamen Leader für alle Klans zu wählen - einen „First Leader“ für alle. Diese Wahl findet statt, wenn fünf Gebote gemeinsam beschlossen wurden.

*Sammeln von Sympathiepunkten*

### Ein Gebot

Ein Gebot ist ein Gesetz, das in einem neuen Gesellschafts- und Lebensmodell angewendet werden soll. Im Experiment gibt es sieben Lebensbereiche (*siehe Rückseite des Vordrucks 0*). Für mindestens fünf soll ein Gebot beschlossen werden.

*Gebot = Gesetz*

## Verantwortlichkeiten im Klan

### Der Leader

In einer Klan-Gemeinschaft gibt es verschiedene Rollen zu besetzen. Eine wichtige Rolle übernimmt der „Leader“. Er führt den Klan an, koordiniert die Abläufe und bestimmt, mit welchen Klans Vorgespräche zu Geboten geführt werden. Er lädt die übrigen Leader auf den Versammlungsplatz (V-Platz) ein, wenn er sicher ist, dass ein Gebot seines Klans bei allen anderen Klans Anklang findet. Dort verhandeln die Leader gemeinsam über Gebote, legen deren genauen Wortlaut fest und stimmen schließlich öffentlich darüber ab.

*Verhandelt bei der Gebots-Abstimmung mit den übrigen Leadern*

## Die Wahlerb\_innen

**Führen Vorgespräche zu Geboten mit anderen Klans**

**Nur Wahlerb\_innen dürfen andere Klans aufsuchen**

Alle übrigen Mitglieder eines Klans sind sogenannte „Wahlerb\_innen“. Sie können im Verlauf des Experiments die Rolle des Leaders übernehmen, sofern alle Klan-Mitglieder zustimmen. Sie führen die Vorgespräche mit anderen Klans, notieren sich für ihren Leader die wichtigsten Ergebnisse (*Vordruck 4*) und beraten ihn bei wichtigen Entscheidungen. Es gilt die Regel: Nur die Wahlerb\_innen dürfen andere Klans zu Vorgesprächen aufsuchen!

Auf dem Versammlungsplatz müssen sie in einer geheimen Abstimmung beschlossene Gebote der Leader noch einmal bestätigen, damit sie wirksam werden.

## Die ersten Aufgaben

### Wahl eines Leaders

Die Klan-Mitglieder wählen eine Person zum „Leader“. Der „Leader“ kann zu jeder Zeit neu gewählt oder bestimmt werden. Voraussetzung dafür ist die Zustimmung aller. Ausnahme: Während einer Gebotsabstimmung kann kein Leaderwechsel stattfinden.

### Das Ausfüllen der Klan-Karte

Informieren Sie sich auf der Klan-Karte (*Vordruck 0*) über Ihre Klan-Eigenschaften. Wählen Sie gemeinsam aus den 12 vorgeschlagenen Eigenschaften sechs aus. Die im unteren Teil der Klan-Karte genannten Aussagen sind keine Wahloptionen, sondern gelten grundsätzlich. Bitte füllen Sie die Klan-Karte 2 x aus. Ein Exemplar wird das Lenkungsteam bei Ihnen abholen.

**Kombination aus wählbaren und festgelegten Eigenschaften**

### Klan-Namen festlegen

Geben Sie Ihrem Klan einen Namen, der zu Ihren Klan-Eigenschaften passt und tragen Sie ihn auf der Klan-Karte ein.

### Klan-Wappen erstellen

Die Wahlerb\_innen zeichnen mit Zustimmung des Leaders ein Klan-Wappen inklusive des Klan-Namens und hängen es vor dem Klan-Raum auf.

*Für die Fertigstellung dieser ersten Aufgaben haben Sie ein Zeitkontingent von 15 Minuten.*

**Zeirahmen: 15 Minuten!**

## Die Vorgespräche und ihre Regeln

Zu allen Gesprächen muss schriftlich eingeladen werden (*Vordruck 1*).

**Wichtig:** Die Einladungen müssen immer beim Lenkungsteam abgegeben werden, nicht direkt bei dem Klan, den man einladen möchte! Das Lenkungsteam wacht über den Schriftverkehr.

**Schriftliche Einladung (Vordruck 1) beim Lenkungsteam abgeben**

Es darf nur zu *einem* Thema eingeladen werden. Es dürfen außerdem nicht mehrere Klans gleichzeitig zu einem Gespräch eingeladen werden!

**Nur 1 Thema und 1 Klan pro Einladung**

Zwischen einer Einladung und dem daraus resultierenden Gespräch sollte eine Zeitspanne von 10 Minuten liegen, damit der eingeladene Klan genügend Zeit hat zu reagieren. Gesprächseinladungen dürfen nicht grundsätzlich abgelehnt werden, Terminverschiebungen sind jedoch möglich. Es steht dem Leader frei, ob er einen oder mehrere Wahlerb\_innen zu einem Gespräch schicken möchte.

**Ablehnung: Nein,  
Terminverschiebung: Ja**

## Abstimmung auf dem Versammlungsplatz

### Zutrittsregelungen

Der Versammlungsplatz (V-Platz) ist ein gesonderter Ort im Experiment. Hier werden die Gebote beschlossen. Zutritt haben nur die Leader mit jeweils zwei Wahlerb\_innen im Gefolge.

**Zutritt für alle  
Leader mit jeweils  
zwei Wahl-erb\_in-  
nen ihres Klans**

Zwischen zwei Abstimmungen dürfen die Wahlerb\_innen gewechselt werden. Wahlerb\_innen, die nicht an der Abstimmung teilnehmen, steht es frei, während dieser Zeit weitere Vorgespräche zu führen.

Eine Person aus dem Lenkungsteam koordiniert die Abstimmung auf dem V-Platz.

### Einladung zur Versammlung

Sobald ein Klan ein formuliertes Gebot verabschieden lassen möchte, lädt sein Leader alle übrigen Leader zur Abstimmung auf den V-Platz ein (*Vordruck 2*). Dazu fasst er das Thema des Gebots auf dem Vordruck kurz zusammen.

**Schriftliche Einladungen (Vordruck 2) beim Lenkungsteam abgeben**

*Wichtig:* Jeder Klan muss mit einem eigenen ausgefüllten Formular eingeladen werden. Auch diese Einladungen sind beim Lenkungsteam abzugeben.

**Für jeden Klan ein  
eigenes Formular  
ausfüllen**

Die Leader dürfen jederzeit eine solche Einladung zur Gebotsabstimmung aussprechen, außer während einer Versammlung auf dem V-Platz.

Zwischen der Einladung und dem Treffen auf dem V-Platz sollte eine Zeitspanne von **10 Minuten** eingehalten werden, damit die übrigen Klans Zeit haben zu reagieren. Außerdem gilt: Zwischen zwei Terminen, zu denen ein Klan auf den V-Platz einlädt, müssen **mindestens 10 Minuten** liegen.

**Keine Ablehnung  
oder Terminver-  
schiebung möglich**

Diese Einladungen dürfen von anderen Klans nicht abgesagt oder zeitlich verschoben werden.

### Abstimmung der Leader über das Gebot

Rede- und Stimmrecht über ein Gebot haben nur die Leader, sie können sich mit den anwesenden Wahlerb\_innen aber nochmals intern beraten. Abgestimmt wird öffentlich per Handzeichen. Es genügen 3 von 4 Stimmen der Leader, um Gebot zu beschließen. Bei einem Gleichstand ist das Gebot gescheitert.

**Öffentliche Ab-  
stimmung, Mehr-  
heit notwendig**

### Bestätigung eines beschlossenen Gebots durch die Wahlerb\_innen

Wenn die Leader ein Gebot beschlossen haben, müssen die Wahlerb\_innen in einer geheimen Wahl das Gebot noch einmal bestätigen. Dazu benötigen

**Geheime Abstimmung, Mehrheit notwendig**

sie ihre JA- und NEIN-Karten. Die Karte mit ihrer Entscheidung geben sie verdeckt an die Wahlleitung (Lenkungsteam).

Der Wahlleitung gibt anschließend das Ergebnis bekannt. Nur bei einer Mehrheit der „JA“-Stimmen ist das Gebot bestätigt. Bei einem Gleichstand ist das Gebot abgelehnt und somit gescheitert.

Die Versammlung geht in diesem Fall auseinander und kann über das Gebot neu entscheiden, wenn erneut eine Einladung ausgesprochen wird.

Wurde das Gebot bestätigt, wird es in der gemeinsam beschlossenen Wortwahl aufgeschrieben und öffentlich ausgehängt. Anschließend verteilt das Lenkungsteam Sympathiepunkte für ein erfolgreich verabschiedetes Gebot.

**Sympathiepunkte nach erfolgreich beschlossenen Gebot**

## Wahl des „First Leaders“

Wenn Sie es geschafft haben, fünf Gebote erfolgreich zu verabschieden, wählen Sie einen „First Leader“, der für die Umsetzung der ausgearbeiteten Gebote zuständig sein wird. Jeder Klan stellt hierzu eine eigene Kandidatin/ einen eigenen Kandidaten vor.

Zur Wahl erhält jedes Klan-Mitglied vom Lenkungsteam drei Sympathiepunkte, die es frei auf die Kandidat\_innen verteilen darf, außer auf den des eigenen Klans. Die Summe dieser Sympathiepunkte plus die Summe der während des Experiments gesammelten Sympathiepunkte des Klans entscheiden darüber, welcher Kandidat „First Leader“ wird.

**Erfolgt nach fünf erfolgreich verabschiedeten Geboten**

## Die Sympathiepunkte im Experiment

Während des Experiments können Sie bei mehreren Gelegenheiten Sympathiepunkte erwerben. Diese dienen dazu, Ihren eigenen Klan zu stärken und ihm Stimmvorteile bei der abschließenden Wahl eines „First Leaders“ zu verschaffen. Jeder Klan hat einen Grundstock von 15 Sympathiepunkten. Zusätzliche Sympathiepunkte werden im Experiment wie folgt vergeben:

**Sympathiepunkte bringen Handlungsvorteile**

### Vom Lenkungsteam

- 5 Sympathiepunkte an den Klan, der zum Gespräch zu einem erfolgreich verabschiedeten Gebot eingeladen hat
- Jeweils 2 Sympathiepunkte an alle übrigen Klans, wenn ein Gebot erfolgreich verabschiedet wurde.
- 3 Sympathiepunkte an jeden Leader während einer Verhandlung auf dem V-Platz (zur Sympathiebekundung an andere Klans; s.u.)
- 3 Sympathiepunkte an jedes Klan-Mitglied vor der Wahl des „First Leaders“
- Weitere Sympathiepunkte nach Ermessen

**Auf dem V-Platz und nach Ermessen in den Klan-Räumen**

### Von den Wahlerb\_innen

Mit Zustimmung ihres Leaders dürfen Wahlerb\_innen während des Experiments (z.B. bei Vorgesprächen) Sympathiepunkte an einen anderen Klan

**In den Klan-Räumen**

verteilen. Diese Sympathiepunkte sind dem eigenen Klan-Vorrat zu entnehmen.

### **Vom Leader eines Klans**

Während der Gebotsabstimmung auf dem V-Platz darf jeder Leader insgesamt drei Sympathiepunkte an andere Klans vergeben. Diese Sympathiepunkte werden den Leadern von der Spielleitung zur Verfügung gestellt. Die Vergabe der Sympathiepunkte erfolgt zeitlich *nach* der Abstimmung der Leader und *vor* der Bestätigung des Gebots durch die Wahlerb\_innen.

Es steht jedem Leader frei, wie er die drei Sympathiepunkte auf die verschiedenen Klans verteilt. Die Verteilung erfolgt geheim in Stoffsäckchen. Nach Befüllen der Säckchen legt der Leader vor jedem anderen Klan ein Stoffsäckchen auf den Boden. Auch wenn ein Säckchen keine Sympathiepunkte enthält, muss es ausgelegt werden. Erst nach Ende der Versammlung dürfen die Säckchen aufgehoben und geöffnet werden.

*Auf dem V-Platz,  
während der Gebotsabstimmung*

*Geheime Vergabe  
der Sympathiepunkte in Säckchen*

### **Das Ende des Experiments**

Das Experiment wird nach angemessener Zeit vom Lenkungsteam beendet, oder wenn fünf Gebote aus fünf Themenfeldern erfolgreich verabschiedet wurden und der First Leader gewählt ist.

### **Ereignisse im Experiment**

Im Verlauf des Experiments werden Sie vom Lenkungsteam mit Ereignissen konfrontiert, die ein sofortiges Handeln notwendig machen. Bitte reagieren Sie angemessen.