



# AGITATION & PROPAGANDA!



Das linke Gesellschaftsspiel für 2-5 Spieler\*innen.

**Agitation und Propaganda** (kurz: *Agitprop*) ist ein strategisches Kartenspiel, das sich mit der Geschichte linker Gruppen, Bewegungen und Strömungen in der Bundesrepublik Deutschland beschäftigt. Das Spiel erzählt dabei von den Entwicklungen, Umbrüchen und Konflikten linker Bewegung von 1945 bis heute. Dabei werden die Gruppen und Akteur\*innen augenzwinkernd genug charakterisiert, um genug Potential für Anfeindungen, Besserwisserei und natürlich Spaltungen zu geben.

Ziel des Spiels ist es, ein Netzwerk verbündeter linker Gruppen aufzubauen und mit diesen die gesellschaftlichen Herausforderungen im Laufe der gnadenlos fortschreitenden Geschichte zu bewältigen. Mit dem erfolgreichen Freispielen von Geschichtskarten und dem Erreichen besonderer Organisationsziele sammeln die Spieler\*innen Revolutionspunkte, um sich am Ende an die Spitze der Revolution zu stellen und das Spiel für sich zu entscheiden. Klar, dass dabei alle gegeneinander und nur selten miteinander agi(ti)eren!

*Dies ist die Spielanleitung zu Agitation & Propaganda.  
Eine digitale Version dieser Spielanleitung, weitere  
Informationen sowie das gesamte Spiel könnt ihr  
herunterladen unter:*

***AgitationUndPropaganda.noblogs.org***



## Inhaltsverzeichnis

### Die verschiedenen Kartenarten vorgestellt

Gruppenkarten	2
Geschichtskarten	3
Ereigniskarten	4
Organisationsziel-Karten	5
Bündnis-Kärtchen	5

### Die Spielregeln

Spielziel	6
Spielvarianten	6
Spielaufbau	7
Spielvorbereitungen	8
Der Ablauf eines Spielzuges	9
Freie Aktionen	9
Propaganda-Aktionen	10

Agitations-Aktionen	11
Epochenwechsel	12
Minderheitenschutz	12
Ende des Spiels	12
Weitere Spielvarianten	12

### Sonstiges

Spieltipps für Einsteiger*innen	13
Glossar	14
Q&A zu den Regeln	15

### Regelübersichten

Spielvarianten-Übersicht	16
Regel-Kurzübersicht	17

# Die verschiedenen Kartenarten kurz vorgestellt

## Gruppenkarten

Gruppenkarten repräsentieren jeweils eine politische Gruppe, Strömung oder Kultur. Im Spiel schließen sie sich einem Bündnis an und gehören damit zur Szene einer Spieler\*in.

Nur im Bündnis sind Gruppen handlungsfähig und können an Aktionen teilnehmen. Sie können dann entweder andere Gruppen von ihrer Sache überzeugen (Agitations-Aktion) oder gemeinsam versuchen, der befreiten Gesellschaft näherzukommen (Propaganda-Aktion) und damit die begehrten ★ Revolutionspunkte zu sammeln.

Gruppen, die keinem Bündnis und somit keiner Szene angehören gelten als *neutral*.



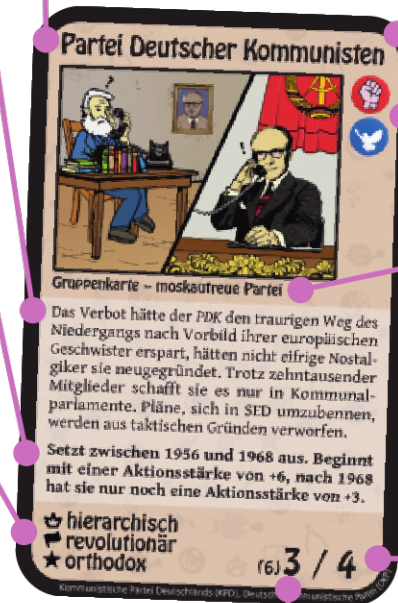
Eine Übersicht über die politischen Ausrichtungen findest du am Ende des Hefts in der Regel-Kurzübersicht.

**Beschreibung:** Die absolute Wahrheit über diese Gruppe, kurz zusammengefasst.

**Fähigkeiten und Auswirkungen:** Alle Gruppen können unter bestimmten Umständen von Vor- oder Nachteilen betroffen sein, die hier beschrieben werden.

**Politische Ausrichtung:** Gruppen sind ideologischen Ausrichtungen zugeordnet, wobei sich jeweils zwei Gegensätze gegenüberstehen (siehe Regel-Kurzübersicht auf Seite 17). Zwar kann sich jede Gruppe mit allen anderen verbünden, jedoch kommen Gruppen mit gleicher Ausrichtung leichter zusammen (Agitationsbonus: +3); Gruppen mit gegensätzlicher Ausrichtung schwerer (Agitationsmalus: -3).

**Name der Gruppe,** manchmal auch ein Sammelbegriff.



**Epoche:** Die zeitliche Epoche bestimmt, wann die Gruppe ins Spiel kommt (ggf. Rückseite).

**Thematische Schwerpunkte:** Themen, zu denen die Gruppe hauptsächlich arbeitet und die bestimmen, welchen Bündnissen eine Gruppe angehören kann (siehe die fünf Bündniskärtchen, Seite 5).

**Strömung:** Manche Gruppen sind einer bestimmten Strömung zugeordnet, was informativen Wert hat, aber auch für bestimmte Ereignisse und Ereigniskarten relevant ist.

**Überzeugung:** Gibt an, wie überzeugt bzw. ideologisch gefestigt eine Gruppe von ihren Ansichten ist. Je überzeugter, desto schwerer lässt sie sich von anderen Gruppen agitieren. In Bündnissen wird die Überzeugung aller Bündnisgruppen zusammengerechnet. Gruppen mit hoher Überzeugung sorgen also im ganzen Bündnis für ideologische Festigung und können so schwächere Gruppen im Bündnis gegen Agitationsversuche mitschützen.

**Aktionsstärke:** Entspricht den Ressourcen, über die eine Gruppe verfügt, um ihre politische Wirkung zu entfalten – seien es personelle oder finanzielle Mittel oder Einfluss und Reichweite. Die Aktionsstärke bestimmt, wie leicht Aktionen durchgeführt werden können. Die Aktionsstärke eines Bündnisses ergibt sich aus der Summe der Aktionsstärke aller Mitgliedsgruppen.

## Geschichtskarten

Die Geschichtskarten stehen – als eine Art Zeitstrahl – für den Ablauf der Geschichte und sind die begehrtesten Karten im Spiel, da sie die zuverlässigste Quelle für **Revolutionspunkte** sind, um das Spiel am Ende zu gewinnen. Sie stellen 40 ausgewählte reale historische Ereignisse und Entwicklungen seit dem Ende des Zweiten Weltkriegs dar, die prägend für die Linke und verschiedene Strömungen und Bewegungen in der BRD sind und waren.

Zentrales Element des Spiels ist es, mit Hilfe der eigenen Bündnisse *Geschichtskarten freizuspielen* – also stark genug zu sein, es immer wieder mit den gesellschaftlichen Verhältnissen aufzunehmen und die notwendige Propagandaleistung zu erbringen, um die entsprechenden Ereignisse zu bewältigen. Bei Erfolg darfst du die freigespielte Geschichtskarte behalten und hast damit einen Revolutionspunkt errungen. Anschließend folgt das jeweils nächste Geschichtsereignis, bis die Revolution und damit das Ende des Spiels (und das Ende der Vorgeschichte der Menschheit!) erreicht ist.

Nicht alle Geschichtskarten können freigespielt werden. Einige markieren nur das *Erscheinen neuer Strömungen* und sorgen – neben ihrem informativen Wert – dafür, dass neue Gruppenkarten in das Spiel eingemischt werden. Sie heben sich mit ihrer helleren Farbe optisch von den anderen Geschichtskarten ab und haben weder einen Reaktionswert noch bringen sie Revolutionspunkte. Sie werden lediglich vorgelesen, entfalten ihre Wirkung und werden sofort abgelegt.



**Name** des Ereignisses.

**Chronologische Reihenfolge:** Dient der leichteren Sortierung der Geschichtskarten.

**Revolutionspunkt:** Zeigt an, dass die Karte einen Revolutionspunkt für die Spieler\*in bringt, die sie freispielt. Fehlt hier das Stern-Symbol, kann die Karte nicht freigespielt werden, sondern dient nur der Information. Sie wird dann beim Erscheinen vorgelesen und anschließend weggelegt.

**Beschreibung:** Jahreszahl und Hintergrundinfos zum realen historischen Ereignis und wie es die Linke und die Gesellschaft beeinflusst hat.

**Auswirkung:** Beschreibt den Effekt der anhält, solange diese Geschichtskarte oben auf dem Geschichtskartenstapel liegt. Häufig ein Anlass zum Gründen von Bündnissen.


**Reaktions-Wert:** Grad der Repression und Reaktion, mit dem es die Bündnisse bei einer Propaganda-Aktion aufnehmen müssen (Seite 10).

Über den Spielverlauf hinweg gibt es vier Zeiträume, die sich jeweils durch einen Umbruch für die Linke auszeichnen und das Spiel in die **Epochen** unterteilen:


- 1) Die Phase ab dem Ende des Nationalsozialismus 1945, u.a. mit traditionsreichen sozialistischen Organisationen sowie Gegner\*innen von Krieg und deutscher Wiederbewaffnung,
- 2) Die Phase ab 1968, vor allem mit Gruppen der APO, Spontis und K-Gruppen,
- 3) Die Phase um die 80er Jahre, insbesondere mit Autonomen und Hausbesetzer\*innen, aber auch Trotzki\*innen,
- 4) Die Phase nach 1990, u.a. mit der Differenzierung von antideutschen und postkolonialen Gruppen, neuen ostdeutschen und vielen anderen heute bekannten Akteur\*innen.

Mitte der 2000er Jahre kommen außerdem noch *postautonome Gruppen* ins Spiel.

## Ereigniskarten

Unvorhergesehene Ereignisse können dem politischen Kampf oft einen gewaltigen Strich durch die Rechnung machen – oder für unverhoffte Erfolge sorgen. Wer eine Ereigniskarte zieht, liest sie zunächst laut vor. Das beschriebene Ereignis tritt sofort für die Spieler\*in ein, die sie gezogen hat – es sei denn, es hat ein -Symbol (siehe rechts).

Kann das Ereignis mehrere Gruppen oder Bündnisse einer Spieler\*in treffen, bestimmt die Person rechts von ihr, wen genau das Ereignis trifft. Ist die Auswirkung gar nicht möglich (z.B. weil es keine entsprechenden Gruppen in ihrer Szene gibt), darf die Spieler\*in, die die Ereigniskarte gezogen hat, sich selbst eine Szene, ein Bündnis bzw. eine Gruppe einer beliebigen anderen Spieler\*in aussuchen, die stattdessen von dem Ereignis betroffen ist.

Manche Ereigniskarten tragen ein -Symbol. Diese treten nach dem Vorlesen nicht sofort ein, sondern können von der Spieler\*in auf die Hand genommen und zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt, auch außerhalb des eigenen Zuges, ausgespielt werden.

Die Ereignisse betreffen zumeist Gruppen oder Bündnisse mit bestimmten Eigenschaften, die auf den Karten beschrieben sind (thematischer Schwerpunkt, politische Ausrichtung, Strömung). Manche Begriffe wie »Kiffergruppen« oder »Einrichtung« (z.B. Kneipe oder Laden) sind Verhandlungssache – welche Gruppen dazu gehören und welche nicht, müssen die Spieler\*innen in der jeweiligen Situation selbst entscheiden.

Ereigniskarten werden in die Gruppenkarten-Stapel ihrer jeweiligen Epoche eingemischt.

### Beispiel:

Arthur zieht die Ereigniskarte »Critical Whiteness-Debatte«: Eins seiner Antifa- oder Feminismus-Bündnisse muss aussetzen. Wenn er mehrere dieser Bündnisse besitzt, müsste Anna, die rechts neben ihm sitzt, entscheiden, welches Bündnis betroffen ist. Hat er dagegen kein Antifa- oder Feminismus-Bündnis, hat er Glück gehabt und kann sich stattdessen ein entsprechendes Bündnis einer anderen Spieler\*in aussuchen, das nun aussetzen muss.



Name des Ereignisses.

**Epoche:** Zeigt den Kartenstapel (also die Epoche) an, in den die Ereigniskarte zu Spielbeginn eingemischt werden (ggf. Rückseite).



 **Hand-Karte:** Ist dieses Symbol auf der Ereigniskarte, handelt es sich um eine Hand-Karte. Ihr Effekt tritt nicht sofort in Kraft. Stattdessen musst du sie aufnehmen um sie zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt auszuspielen.

**Beschreibung:** Eine Erklärung, was dir und deiner Szene zugestoßen ist.

**Auswirkung:** Beschreibt den Effekt der eintritt, sobald die Ereigniskarte aufgedeckt wird oder – wenn es sich um eine Handkarte handelt – wenn sie ausgespielt wird.



## Organisierungsziel-Karten

Die Organisationsziele werden vor Spielbeginn verdeckt unter den Mitspielenden aufgeteilt. Sie können im Spielverlauf erreicht werden, um Extra-Revolutionen zu sammeln.

Je nach Schwierigkeit werden die Organisationsziele mit ein, zwei oder drei Revolutionen belohnt: Die jeweilige Anzahl ist an der Anzahl der roten Sterne auf den Organisationszielen ablesbar.

**Name des Ziels.**

**Illustrierung:** Das Bild illustriert wie das Spielziel erreicht werden kann. Die Abbildungen sind aber häufig nur Beispiele und nicht der einzige Weg zum Ziel.

**Beschreibung:** Erklärt, wie das Organisationsziel erreicht werden kann und den Effekt, der anschließend eintritt.



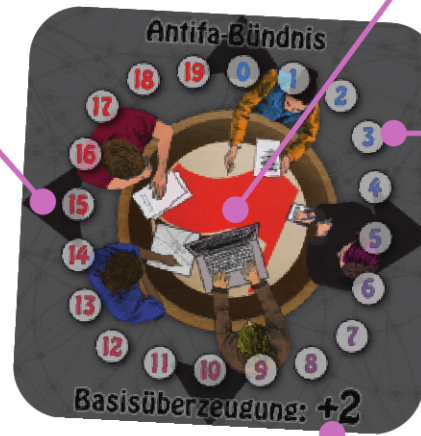
## Bündnis-Kärtchen

Bündnisse sind die Akteurinnen im Spiel. Propaganda- und Agitations-Aktionen werden immer mit ganzen Bündnissen und nicht mit einzelnen Gruppen durchgeführt.

Jede Spieler\*in hat von Anfang des Spiels an 1 Bündnis, in dem sie ihre Gruppen versammeln kann und wird im Verlauf des Spiels noch weitere Bündnisse gründen.

**Angelegenheiten:** An jedes Bündnis können mindestens 1, aber höchstens 4 Gruppen angelegt werden.

**Revolutionen:** Die Anzahl der Sterne gibt an, wie viele Revolutionen die Spieler\*in beim Erreichen des Ziels gewinnt.



**Basisüberzeugung:** Bündnisse schützen angelegte Gruppen pauschal mit einem Überzeugungs-Bonus von +2.

**Thema:** Jedes Bündnis hat einen der 5 thematischen Schwerpunkte: Antifa, Antimilitarismus, Umwelt, Feminismus oder Sozialkritik. Nur Gruppen, die den selben thematischen Schwerpunkt haben, können dem Bündnis angehören. Eine Übersicht über die 5 thematischen Schwerpunkte findet ihr in der Regelkurzübersicht auf der Rückseite dieses Hefts.



**Stärke-Marker:** Mit Spielsteinen (z.B. Streichholzköpfen) kann auf diesen Feldern die aktuelle Aktionsstärke des Bündnis markiert werden, die sich aus der Summe der Aktionsstärke seiner Gruppen ergibt.



## Spielregeln

### Spielziel

Gewonnen hat, wer zum Ende des Spiels – nach dem Freispiel der letzten Geschichtskarte vor der Revolution – *die meisten Revolutionspunkte* gesammelt hat. Revolutionspunkte werden im Laufe des Spiels errungen durch:

- das Freispiel von Geschichtskarten durch erfolgreiche *Propagandaaktionen*,
- durch Erreichen der am Anfang des Spiels verteilten Organisationsziele.

Um das zu schaffen, ist gleichzeitig der Aufbau einer starken Szene mit *Bündnissen* und daran angeschlossenen *Gruppen* notwendig. Um neue Gruppen in die eigene Szene zu bekommen, müssen diese *agitiert* werden.



Noch weitere Spielvarianten findet ihr am Schluss der Spielanleitung auf Seite .

### Spielvarianten

Das Hauptspiel umfasst die gesamte Zeitlinie von 1945 bis zur Revolution. Alternativ können zwei kürzere Varianten gespielt werden, die zeitlich in einer späteren Epoche ansetzen und ebenfalls bis zur Revolution spielen.

Der wesentlichste Unterschied ist die Spieldauer. Umso später ihr chronologisch einsteigt, desto kürzer ist die Spielzeit. Diese hängt aber auch stark von der Anzahl und der Erfahrung der Spieler\*innen ab.

Je nach Spielmodus wird einfach mit einer früheren oder späteren historischen Epoche begonnen, also einem anderen Gruppenkarten-Stapel und einer anderen Geschichtskarte. Die Geschichtskarten werden ggf. in ihrem Reaktionswert reduziert, manche Organisationsziele aussortiert und es stehen andere Startbündnisse zur Auswahl.

Eine kompakte Gesamt-Übersicht über die Spielvarianten gibt die Tabelle auf Seite 16 am Ende dieses Heftes. Dort sind auch die wählbaren Start-Bündnisse und die Aussortierung und Verteilung der Organisationsziele aufgeführt.

Hier in Kürze:

- **Spiel ab 1945:** 4-8 Stunden Spielzeit, Start mit den Gruppenkarten der 45er-Epoche und der Geschichtskarte (1), 1945: »Befreiung vom Faschismus«. Die wählbaren Startbündnisse bestehen aus Gruppenkarten aus der 45er-Epoche.
- **Spiel ab den 80ern:** 2-4 Stunden Spielzeit, Start mit den Gruppenkarten der 80er-Epoche und der Geschichtskarte (17), 1978: »Treffen in Tunix«. Die Reaktionswerte der Geschichtskarten werden um -5 reduziert. Die wählbaren Startbündnisse bestehen aus Gruppenkarten aus der 68er-Epoche.
- **Spiel ab den 90ern:** 1-2 Stunden Spielzeit, Start mit den Gruppenkarten der 90er-Epoche und der Geschichtskarte (25), 1990: »Anschluss der DDR«. Die Reaktionswerte aller Geschichtskarten werden um -8 reduziert. Die wählbaren Startbündnisse bestehen aus Gruppenkarten aus der 80er-Epoche.

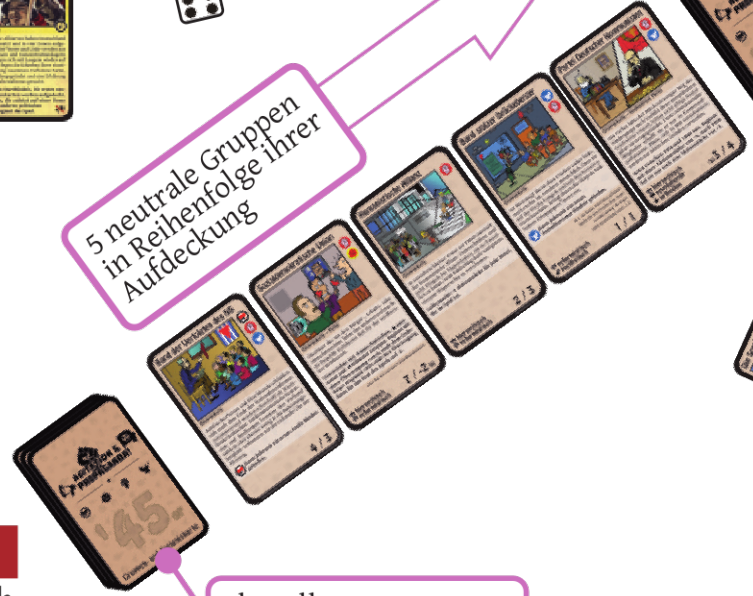


Szene von **Arthur** mit 3 Gruppen in 1 Bündnis

Geschichtskarten-Stapel



5 neutrale Gruppen in Reihenfolge ihrer Aufdeckung



Ablage-Stapel



Szene von **Ahmad** mit 4 Gruppen in 1 Bündnis

aktueller Gruppenkarten-Stapel



Szene von **Anna** mit 3 Gruppen in 2 Bündnissen



Abseits des Spiels liegen die übrigen Bündnis-Kärtchen sowie Gruppenkarten-Stapel späterer Epochen, die später ins Spiel kommen.

## Spiel Aufbau

Der Spiel Aufbau besteht aus drei Kartenstapeln in der Tischmitte: der **Geschichtskarten-Stapel**, der **Gruppenkarten-Stapel** der aktuellen Epoche (zu Beginn ist das die Start-Epoche gemäß der Tabelle in der Spielvariantenübersicht auf Seite 16) und der **Ablagestapel** (zu Beginn des Spiels leer). Zwischen Gruppenkartenstapel und Ablagestapel liegen außerdem meist 5 **neutrale Gruppenkarten**.

Ringsherum liegen die **Szenen aus den Bündnissen und Gruppen**, die deutlich sichtbar und offen vor ihren Spieler\*innen liegen. Zusätzlich halten die Spieler\*innen ihre Organisationsziel-Karten und später evtl. Ereigniskarten verdeckt auf der Hand.

## Spielvorbereitungen

**1. Sortieren der Spielkarten.** Vor Spielbeginn müssen die verschiedenen Spielkarten in unterschiedliche Stapel sortiert werden:

- *Die Gruppenkarten und die Ereigniskarten* werden zusammen in 5 separate Epochen-Stapel sortiert (1945, 68er, 80er, 90er sowie ein fünfter Stapel mit den beiden postautonomen Gruppen) und anschließend jeweils gründlich gemischt. Die Epochen-Zugehörigkeit der Gruppen- und Ereigniskarten ist auf deren Rückseite angegeben.

- *Die Geschichtskarten* werden mit dem Bild nach oben in absteigender Reihenfolge zu einem Stapel sortiert, so dass obenauf offen lesbar die Geschichts-Startkarte liegt. Welche Geschichtskarten gespielt werden und welche die Startkarte ist, ergibt sich je nach Spielmodus aus der Spielvarianten-Übersicht auf Seite 16.

**2. Organisationsziele verteilen.** Vor dem Spiel werden die Organisationsziele (siehe Seite 5) gemischt und reihum verdeckt verteilt, bis alle Spieler\*innen gleich viele davon haben. Beachtet, dass nicht alle Organisationsziele zum Einsatz kommen, je nachdem welche Spielvariante ihr spielt – auch diese Angaben findet ihr in der Spielvarianten-Übersicht.

Wer ein solches Organisationsziel während des Spielverlaufs erreicht, kann sich so viele ★ Extra-Revolutionenpunkte sichern, wie auf den Karten anhand der roten Sterne ablesbar ist. Die Organisationsziel-Karten sollten bis dahin besser vor den anderen geheim gehalten werden.

**3. Startbündnis auswählen.** Die Spieler\*innen beginnen das Spiel mit einem mittelstarken Startbündnis, in dem sich bereits erste Gruppen zu-sammengefunden haben. Die wählbaren Start-Bündnisse sind ebenfalls in der Spielvarianten-Übersicht aufgelistet. Sie haben alle eine ähnliche Stärke, aber verschiedene Ausrichtungen und Fähigkeiten. Die Spieler\*innen wählen jeweils eines der Start-Bündnisse aus und legen die entsprechenden Gruppenkarten um ein passendes Bündniskärtchen herum vor sich auf den Tisch.

Die Spieler\*in, die als letztes auf einer Demo war oder an einer anderen politischen Aktion beteiligt war, darf zuerst auswählen; weiter geht es danach im Uhrzeigersinn. (Zur Wahl des Startbündnisses siehe auch die Spiel Tipps für Ein-steiger\*innen auf Seite 13.)



**4. Kartenstapel bereitlegen.** Der Geschichtskartenstapel und der Gruppenkartenstapel der Start-Epoche werden in die Mitte des Tisches gelegt. Abseits liegen die übrigen Bündniskärtchen für spätere Bündnisgründungen bereit. Vor dem Start des Spiels werden nun noch 5 Gruppenkarten vom Gruppenkartenstapel gezogen und als neutrale Gruppen in die Mitte gelegt (siehe »Spielaufbau« auf Seite 7). Falls dabei Ereigniskarten gezogen werden, diese einfach ignorieren und wieder einmischen.

**5. Spielbeginn.** Die Spieler\*in, die als letztes auf einer Demo war oder an einer anderen politischen Aktion teilgenommen hat, darf nun mit ihrem ersten Spielzug beginnen.





## Der Ablauf eines Spielzuges

**1. Karte vom Gruppenkartenstapel ziehen.** Ziehe eine neue Karte vom aktuellen Gruppenkartenstapel in der Mitte. Lege sie offen hin.



### Gruppenkarte gezogen

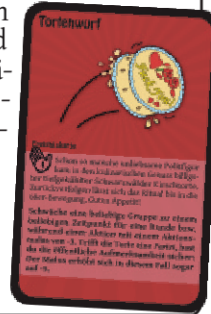
Ziehst du eine Gruppenkarte, lege sie als neutrale Gruppe in die Mitte. Du kannst sie laut vorlesen. Liegen nun mehr als 5 neutrale Gruppenkarten in der Mitte, wird die älteste von diesen auf den Ablagestapel weggelegt.

*Tipp: Schiebt die Gruppenkarten jeweils in der Reihenfolge ihres Aufdeckens weiter, damit die älteste auf der einen Seite, die jüngste auf der anderen Seite der aufgedeckten Kartenreihe liegt.*

### Ereigniskarte gezogen

Wenn es sich um eine Ereigniskarte handelt, tritt diese sofort mit der darauf beschriebenen Wirkung in Kraft – es sei denn, sie trägt ein -Symbol: Dann kann sie auf die Hand genommen und später zu einem beliebigen Zeitpunkt ausgespielt werden.

*Siehe die Regeln für Ereigniskarten auf Seite 4.*



**2. Neutrale Gruppenkarten auffüllen.** Liegen immer noch weniger als 5 neutrale Gruppenkarten in der Tischmitte, wiederhole Schritt 1 bis schließlich 5 neutrale Gruppen dort liegen.

**3. Aktionen durchführen.** Jedes deiner Bündnisse kann pro Spielzug an genau einer Aktion teilnehmen: Entweder an einer Propaganda-Aktion oder einer Agitations-Aktion. Eine Propaganda-Aktion bedeutet, eine Geschichtskarte freizuspielen, um einen Revolutionspunkt zu sammeln und damit dem Spielsieg näher zu kommen. Eine Agitations-Aktion bedeutet, neue Gruppen zu übernehmen, um zu wachsen und stärker zu werden. Die Regeln für Propaganda- und Agitationsaktionen werden auf den nächsten beiden Seiten erklärt. Außerdem kannst du freie Aktionen durchführen (siehe rechts).



**4. Ende des Zuges.** Weiter gehts mit der Spieler\*in links von dir.

## Freie Aktionen

Zu beliebigen Zeitpunkten in deinem Zug kannst du weitere Spielaktionen durchführen, die insbesondere die Organisation deiner Szene betreffen:

### Ein neues Bündnis gründen

Einmal zu einem beliebigen Zeitpunkt deines Zuges kannst du ein neues Bündnis gründen. Dafür nimm eine deiner Gruppen aus ihrem bisherigen Bündnis und lege sie an ein neues Bündniskärtchen an. Zu Beginn ist diese Gruppe also allein in ihrem neuen Bündnis – du kannst im gleichen Spielzug aber eine andere Gruppe hinein verschieben (siehe unten) und auch schon eine Agitations-Aktion starten, falls die Gruppe in dieser Runde nicht schon an einer anderen Aktion beteiligt war.

Zur Gründung eines neuen Bündnisses brauchst du allerdings einen passenden Anlass: Das kann die aktuelle Geschichtskarte sein, Ereigniskarten oder auch Fähigkeiten von einzelnen Gruppen. Die Gruppe muss außerdem auch den passenden thematischen Schwerpunkt des neuen Bündnisses haben.

### Eine Gruppe in ein anderes Bündnis verschieben

Einmal zu einem beliebigen Zeitpunkt deines Zuges kannst du eine deiner Gruppen in ein anderes Bündnis verschieben, also umgruppieren.

Mit Einwilligung der Betroffenen geht das auch in die Bündnisse anderer Spieler\*innen, so dass Gruppen zwischen den Spieler\*innen getauscht werden können.

Gruppen können nur in Bündnisse verschoben werden, deren thematischen Schwerpunkt sie auch besitzen und nur wenn im Bündnis noch ein freier Platz für diese Gruppe übrig ist.

### Gruppen abstoßen

Zu einem beliebigen Zeitpunkt deines Zuges kannst du beliebig viele Gruppen aus deiner Szene bzw. aus deinen Bündnissen ausschließen, so dass sie neutral werden und zu den Karten in die Tischmitte gelegt werden. Das kann beispielsweise sinnvoll sein, um Platz für andere Gruppen zu machen.

Liegen dadurch mehr als 5 neutrale Gruppen in der Tischmitte, werden die ältesten auf den Ablagestapel gelegt.

# Propaganda-Aktionen

Bündnisse können ihren Spielzug dafür nutzen, das aktuelle Geschichtsereignis zu bewältigen, also die oberste **Geschichtskarte freizuspielden**. Auf Geschichtskarten, die mit einer Propaganda-Aktion freigespielt werden müssen, ist ein

Reaktionswert angegeben, der den Widerstand ausdrückt, der für eine erfolgreiche Propaganda-Aktion überwunden werden muss. Dieser steigt mit jeder folgenden Geschichtskarte zunehmend an.

Für eine Propaganda-Aktion kann die **Aktionsstärke mehrerer Bündnisse vereinigt werden**: Diese können also gemeinsam versuchen, das Geschichtsereignis zu bewältigen, wenn die Aktionsstärke eines einzelnen Bündnisses nicht ausreichend erscheint. Die beteiligten Gruppen und Bündnisse können in diesem Spielzug dann aber an keinen anderen Agitations- oder Propaganda-Aktionen mehr teilnehmen.

Um die Propaganda-Aktion durchzuführen, wird gewürfelt:

Die notwendige Augenzahl zum Erfolg ergibt sich aus der Differenz der **Aktionsstärke deiner beteiligten Gruppen** minus dem Reaktionswert der Geschichtskarte.

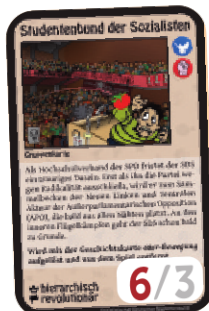
Zeigt der Würfel diese Differenz oder eine niedrigere Augenzahl, ist die Aktion erfolgreich und die Spieler\*in kann die Geschichtskarte an sich nehmen. Bei einer höheren Augenzahl oder **immer beim Würfeln einer 6** scheidet die Reaktion und die Aktion scheitert – die Geschichtskarte wird also zunächst noch nicht freigespielt und bleibt liegen.



8

8

11



8



3



**Beispiel:** Ich habe zwei Bündnisse, deren beteiligte Gruppen gemeinsam eine Aktionsstärke von **11** erreichen und möchte mit beiden Bündnissen das aktuelle Geschichtsereignis bewältigen.  
Die Reaktionsstärke des aktuellen Geschichtsereignisses »Generalstreik« beträgt **8**.  
Das Würfelziel ergibt sich aus  $11 - 8 = 3$ .  
Würfel ich also eine 1, 2 oder 3, spiele ich die Geschichtskarte frei und sichere mir den Revolutionspunkt dafür. Bei 4 oder 5 scheidet die Reaktion und das Freispielen der Geschichtskarte scheitert.  
Mit einer 6 scheitert die Aktion immer.



# Agitations-Aktionen

Eine Agitations-Aktion geht **immer nur von einzelnen Bündnissen** aus und richtet sich gegen eine Ziel-Gruppe: Eine *neutrale Gruppe* in der Tischmitte oder eine *Gruppe einer anderen Spieler\*in*. Dein agitierendes Bündnis muss **einen seiner vier Plätze frei** haben, um die Ziel-Gruppe im Erfolgsfall aufnehmen zu können. Außerdem muss die Ziel-Gruppe den zu deinem Bündnis **passenden Themenschwerpunkt** (Antifa, Umwelt etc.) haben. Das agitierende Bündnis und dessen Gruppen können anschließend in diesem Zug keine weitere Aktion mehr machen.

Ist der Agitationsversuch erfolgreich, wird die Gruppe an dein Bündnis angeschlossen.

Scheitert der Agitationsversuch, bleibt die Ziel-Gruppe wo sie war.

Um die Agitations-Aktion durchzuführen, wird gewürfelt:

Die notwendige Augenzahl berechnet sich aus **Aktionsstärke minus Überzeugung**.

Die **Aktionsstärke** ist die **Summe der Aktionsstärke der Gruppen** deines Bündnisses.

Die **Überzeugung** entspricht dem Wert der Überzeugung der Ziel-Gruppe plus der Überzeugung all ihrer verbündeten Gruppen. Außerdem erhalten Gruppen in Bündnissen pauschal eine Basis-Überzeugung von +2 extra. Neutrale Gruppen widerstehen nur mit ihrem eigenen Überzeugungswert.

Weitere Bonus- oder Malus-Punkte ergeben sich je nach der **politischen Ausrichtung** der Beteiligten:

Für jede politische Ausrichtung der Ziel-Gruppe gibt es einen **Aktionsbonus von +3**, wenn eine oder mehrere Gruppen in deinem Bündnis ebenfalls diese Ausrichtung haben.

Für jede politische Ausrichtung der Ziel-Gruppe gibt es einen **Aktionsmalus von -3**, wenn eine oder mehrere Gruppen in deinem Bündnis die entgegengesetzte Ausrichtung haben.



Eine Agitation ist dann **erfolgreich**, wenn die **Augenzahl des Würfels kleiner oder gleich** dieser notwendigen Augenzahl ist. Ist die Augenzahl **höher** oder immer wenn eine **6** gewürfelt wurde **scheitert** die Agitation.

**Beispiel:** Ich möchte mit einem Bündnis mit zwei Gruppen die Gruppe *JungsozialdemokratInnen* aus einem Bündnis einer anderen Spieler\*in agitieren. Ich habe eine Gruppe mit 3 und eine mit 6 **Aktionsstärke**, zusammen 9. Andere Bündnisse können bei Agitationen nicht helfen. Die Ziel-Gruppe hat eine Überzeugung von 2 und bekommt die Überzeugung 3 ihrer Verbündeten, sowie die Basisüberzeugung 2 des Bündnis hinzu, ergibt 7. Da eine meiner Gruppen - wie die Ziel-Gruppe auch - hierarchisch ist, bekomme ich einen **Aktionsbonus von +3**. Für die entgegengesetzte revolutionär-reformistisch-Ausrichtung dagegen einen Aktionsmalus von -3. Das hebt sich also in diesem Fall auf. Insgesamt habe ich also eine Aktionsstärke von  $9 + 3 - 3 = 9$  gegen 7 Überzeugung. Aus der **Differenz der Aktionsstärke und Überzeugung** ergibt sich das Würfelziel, mit dem der Agitationsversuch erfolgreich verläuft:

$$9 - 7 = 2.$$

Würfe ich eine 1 oder 2 ist der Agitationsversuch erfolgreich, bei 3, 4 oder 5 nicht. Bei 6 **scheitert die Agitation immer**.

**hierarchisch reformistisch 2/3**

Gruppenkarte: In unverbündeter Treue zur Föderation sammeln die Hausmeister die Abfalltüten und geben sie den Müllabfuhrern. Die Hausmeister sind zu diesem Zeitpunkt noch keine Freunde der Hausmeister. Die Hausmeister sind zu diesem Zeitpunkt noch keine Freunde der Hausmeister.

Gruppenkarte: In unverbündeter Treue zur Föderation sammeln die Hausmeister die Abfalltüten und geben sie den Müllabfuhrern. Die Hausmeister sind zu diesem Zeitpunkt noch keine Freunde der Hausmeister.

Basisüberzeugung: +2

Basisüberzeugung: +2

**hierarchisch reformistisch 5/2**

Gruppenkarte: Als linke Kadern der Sozialdemokratischen Union schließt die Sachverständigenkommission hier ihre Arbeit ab. Die Sachverständigenkommission hat die Aufgabe, die Sachverständigenkommission zu unterstützen. Die Sachverständigenkommission hat die Aufgabe, die Sachverständigenkommission zu unterstützen.

Basisüberzeugung: +2

**Syndikat freier Arbeiter\*innen**

Gruppenkarte: Der lebende Widerspruch eines organisierten Anarchismus. Und gegen alle Wahrscheinlichkeit gelingt es dem Syndikat auch noch Arbeiter\*innen zu organisieren und zu wirksamen Streiks zu mobilisieren. Ein ungeklärtes Mysterium.

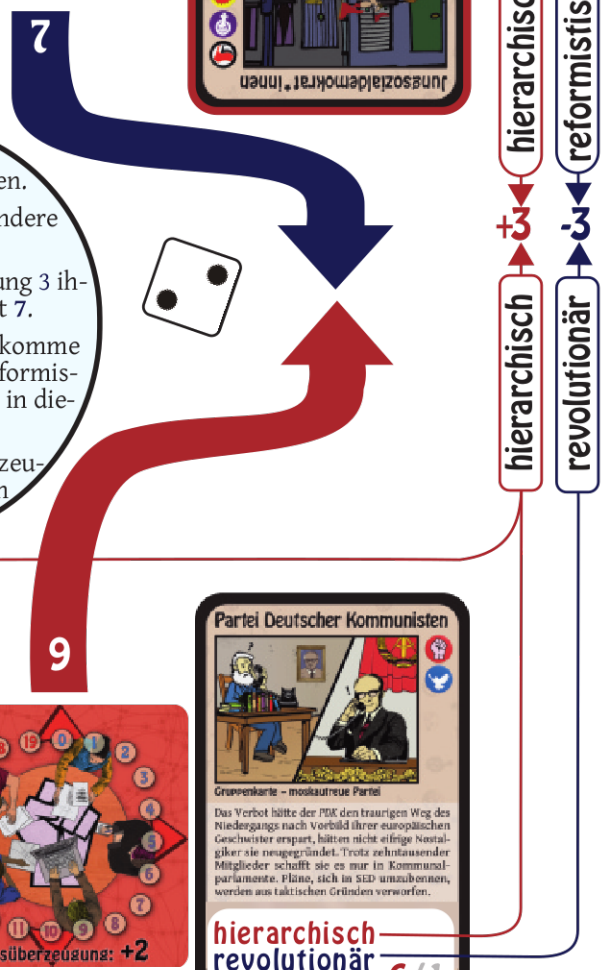
**hierarchisch anarchistisch 3/2**

Basisüberzeugung: +2

**Partei Deutscher Kommunisten**

Gruppenkarte - moskautreue Partei: Das Verbot hätte der PDK den traurigen Weg des Niedergangs nach Vorbild ihrer europäischen Geschwister erspart, hätten nicht eifrige Nostalgieker sie neugegründet. Trotz zehntausender Mitglieder schafft sie es nur in Kommunalparlamenten, Pläne, sich in SED umzubannen, werden aus taktischen Gründen verworfen.

**hierarchisch revolutionär orthodox 6/1**



## Epochenwechsel



Epochenwechsel werden von bestimmten Geschichtskarten eingeleitet. Der Gruppenkartenstapel der nächsten zeitlichen Epoche wird auf den aktuellen Gruppen- und Ereigniskartenstapel oben aufgelegt und falls nötig solange Karten aufgedeckt, bis wieder 5 neutrale Gruppen in der Mitte liegen. (Dabei gezogene Ereigniskarten wieder einmischen.)

## Minderheitenschutz

Aktionen sind unzulässig, wenn dadurch die Szene einer Spieler\*in unter einen Wert von 7 Aktionsstärke sinken würde. Treten andere Effekte (z.B. Gruppeneigenschaften oder Ereigniskarten) ein, die eine Szene einer Spieler\*in unter 7 Aktionsstärke abschwächen würden, finden diese statt, die Spieler\*in darf allerdings weiterspielen, als hätte ihre Szene insgesamt 7 Aktionsstärke. Dadurch soll sichergestellt werden, dass Spieler\*innen handlungsfähig bleiben.

Beispiel: Ahmad will Arthur die Karte »Studentenbund der Sozialisten« weg-agitieren, was er aber nicht darf, weil Arthur dann nur noch eine Aktionsstärke von 5 hätte. Als Arthur das nächste Mal dran ist, wird genau diese Gruppe aber durch eine Geschichtskarte aufgelöst. Das tritt auch in Kraft, aber er behält dennoch »virtuell« 7 Aktionsstärke. Da Arthur mehrere Bündnisse hat, teilt sich die virtuelle Mindestaktionsstärke gleichmäßig auf diese auf:



## Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn die Revolution eintritt, also die letzte Geschichtskarte erreicht ist. Alle Spieler\*innen zählen nun ihre errungenen Revolutionspunkte aus freigespielten Geschichtskarten und erreichen Organisationszielen zusammen. Die Sieger\*in gilt als größte Revolutionär\*in und setzt sich an die Spitze der Revolution.



## Weitere Spielvarianten (beliebig kombinierbar)

**Für Massenbewegte:** Statt einem beginnen die Spieler\*innen mit zwei Startbündnissen.

**Für Kader:** Das Spiel endet, sobald jemand zwei (oder sogar nur ein) Organisationsziel(e) oder eine bestimmte Zahl von Revolutionspunkten (z.B. 6) erreicht hat. Die Anzahl der Revolutionspunkte, die eine Spieler\*in bereits gewonnen hat, sollte hierbei aber transparent gemacht werden.

**Für Geschichtsvergessene:** Es wird ohne Epochen und direkt von Beginn an mit allen Karten gespielt.

**Für Durchlauferhitze:** Es werden stets so viele Karten nachgezogen (oder bei Überschuss auf den Ablagestapel gelegt), dass 8 (oder sogar 10) neutrale Gruppen in der Mitte liegen.

**Für Strategie-Muffel:** Die Organisationsziele werden weggelassen. Keine Extra-Revolutionspunkte.

**Für Proletarier\*innen:** Spielt mit den Karten einfach nach klassischen Quartett-Regeln: Die Kategorien sind: Aktionsstärke, Überzeugung, Anzahl der thematischen Schwerpunkte und Anzahl der politischen Ausrichtungen.

### Spieltipps für Einsteiger\*innen

**Die Geschichtskarten sind das ein- und alles**, denn sie sind die entscheidende Quelle für Revolutionspunkte und damit für den Sieg des Spiels. Wenn du die Möglichkeit hast, eine Geschichtskarte freizuspielen, dann nutze diese Gelegenheit!

**Zu Beginn des Spiels sind vor allem die Gruppen mit hoher Aktionsstärke interessant** – schon eine einzelne Gruppe mit hohem Wert macht in dieser Phase oft einen großen Teil der Gesamtstärke deiner Szene aus.

**Versuche wichtige Gruppen und Bündnisse durch Gruppen mit hoher Überzeugung zu »schützen«**, in dem du sie in einem Bündnis vereinst. Starke Gruppen werden dir sonst schnell von anderen Spieler\*innen weg-agitiert, wenn dein Bündnis nur eine geringe Überzeugungskraft aufbringt.

**Homogene Bündnisse mit Gruppen ähnlicher Ausrichtung** können andere ähnliche Gruppen meist einfacher agitieren als heterogene Bündnisse. Ausgefallene Gruppenkonstellationen können häufig dennoch – auch über die allgemeine Erheiterung hinaus – Vorteile bringen.

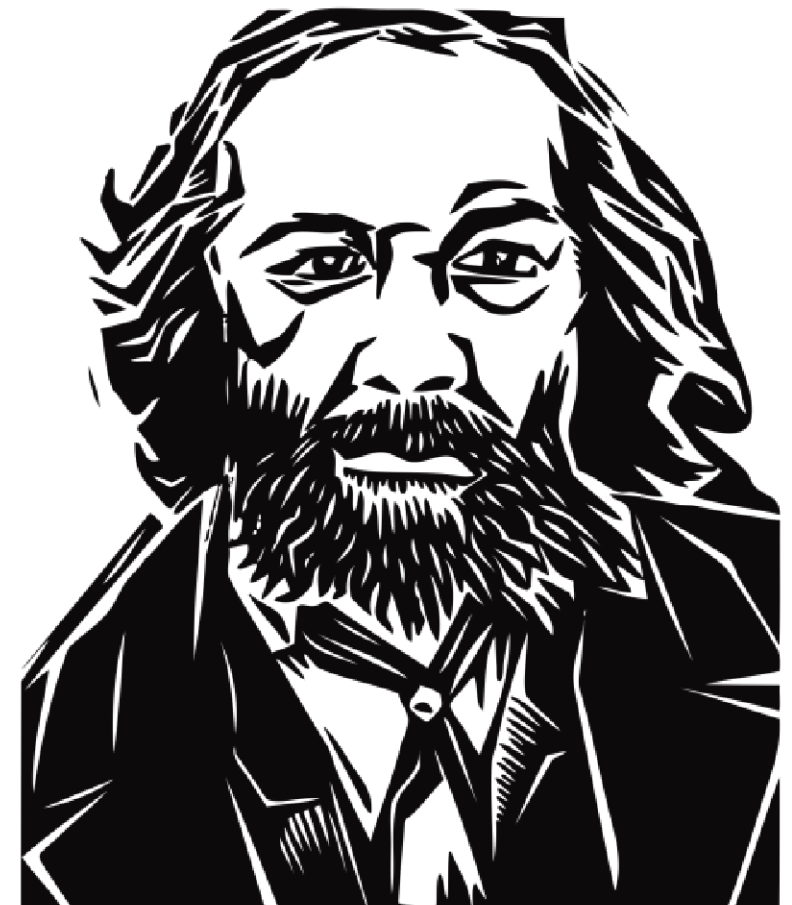
**Mit Hilfe der Auswirkungen und Fähigkeiten einiger Gruppen** können diese im Bündnis mit bestimmten anderen Gruppen manchmal sehr stark werden. Einige vermeintlich schwächere Gruppen zeigen hier ihren Wert. Versuche im passenden Moment gezielt passende Gruppen zu agitieren, auch von anderen Spieler\*innen!

**Versuche nicht auf Teufel-komm-raus ein Organisationsziel zu erreichen**, wenn die dafür notwendigen Karten auf dem Tisch liegen, aber für dich gerade schwer zu erreichen sind. Wahrscheinlich laufen dir diese Gruppen nicht weg und im späteren Verlauf des Spiels kann es sein, dass sie leichter für dich zu haben sind (z.B. mit einem stärkeren Bündnis, wenn ein gegnerisches Bündnis plötzlich von anderen geschwächt wird oder falls du eine passende Ereigniskarte zur Unterstützung ziehst). Außerdem kann es passieren, dass du anderen durch deine Spielweise dein Organisationsziel verrätst und sie dann versuchen, es dir schwerer zu machen.

**Achtet gemeinsam darauf, dass niemand zu mächtig wird** – und versuche selbst, deine Stärke zu verbergen. Spieler\*innen mit einer großen Szene müssen nicht unbedingt die Stärksten sein, wenn sie z.B. vergessen haben, sich auch um ihr Revolutionspunkte-Konto zu kümmern oder wenn andere Spieler\*innen

kleine, aber dafür sehr mächtige Bündnisse besitzen.

**Ärgere dich nicht, wenn dir jemand wichtige Gruppen klaut** oder dir auf anderem Wege einen Strich durch die Rechnung macht. Im späteren Spielverlauf verlaufen die Spielrunden oft sehr dynamisch, sodass sich das Blatt schnell wenden kann. Sei nicht nachtragend, sondern freue dich über späte Siege. Und beachte immer: Es ist ein Spiel – lass deine Wut auf den politischen Gegner lieber bei der nächsten Demo raus!



**1110 Agitationsaktion**, die: Eine der beiden Aktionsformen, die mit Bündnissen durchgeführt werden können; siehe *Agitations-Aktion* auf Seite 11.

**Aktionsbonus**, der: Erhöhung der Aktionsstärke.

**Aktionsmalus**, der: Verringerung der Aktionsstärke.

**Aktionsstärke**, die: Gibt an, wie stark eine Gruppe bzw. ein Bündnis bei Agitations- und Propaganda-Aktionen ist.

**abstoßen**: Eigene Gruppen neutralisieren; siehe *Freie Aktionen* auf Seite 9.

**auflösen (Gruppe)**: Die Gruppenkarte wird auf den Ablagestapel gelegt.

**auflösen (Bündnis)**: Das Bündniskärtchen wird zurückgelegt und alle beteiligten Gruppen werden neutral.

**Ausrichtung**, die: Gemeint ist die politische Ausrichtung; siehe *Gruppenkarte* auf Seite 2 und die Übersicht auf der *Regel-Kurzübersicht*.

**aussetzen (Gruppe/Bündnis)**: Betroffene Gruppen können sie sich in ihrem nächsten Zug weder an Agitations- noch an Propagandaaktionen beteiligen und außerdem

ihr Bündnis nicht mit ihrer Überzeugung unterstützen. Ihre Fähigkeiten, Ausrichtungen und thematischen Schwerpunkte gelten weiter. Fähigkeiten können aber nicht aktiv eingesetzt werden. Sie können jedoch agitiert oder abgestoßen werden.

**aussetzen (Spieler\*in)**: Die Spieler\*in kann gar keine Aktionen machen.

**Bonus**, der: Erhöhung eines Werts.

**Bündnis**, das: Thematischer Zusammenschluss von 1-4 Gruppen einer Spieler\*in.

**~schwerpunkt**, der: Thema des Bündnisses: Antifa, Feminismus, Sozialkritik, Umwelt oder Antimilitarismus.

**~partner\*in**, die: Gruppe die im selben Bündnis ist.

**Ereignis**, das: Ein unvorhergesehenes Ereignis; siehe *Ereigniskarten* auf Seite 4.

**Fähigkeit**, die: Fähigkeiten und Effekte unter der Beschreibung einer Gruppenkarte; siehe *Gruppenkarten* auf Seite 2.

**gebunden**: Eine Gruppe gilt als gebunden, wenn sie einem Bündnis und damit einer Szene einer Spieler\*in angehört.

**Geschichtskarte**, die: Siehe

*Geschichtskarten* auf Seite 3.

**~ freispielen**: Eine erfolgreiche Propagandaaktion einer/mehrere Bündnisse einer Spieler\*in gegen die aktuelle Geschichtskarte; die Karte und ihr Revolutionspunkt gehört nun der Spieler\*in.

**Geschichtskartenstapel**, der: Stapel der noch nicht freigespielten Geschichtskarten, mit der aktuellsten Geschichtskarte obenauf.

**Gruppe**, die: Eine politische Gruppe, Strömung oder Kultur, dargestellt durch eine Gruppenkarte; siehe auch *Gruppenkarten* auf Seite 2.

**Gruppenausrichtung**, die: Siehe *Ausrichtung*.

**Gruppenkartenstapel**, der: Der Stapel der Gruppen- und Ereigniskarten der aktuellen Epoche, ggf. mit den Karten älterer Epochen darunter, von dem am Anfang jeden Zugs Karten gezogen werden.

**Malus**, der: Verringerung eines Werts, der jedoch nicht unter 0 sinken kann.

**Minderheitenschutz**, der: Spielregel zum Schutz schwacher Spieler\*innen; siehe *Minderheitenschutz* auf Seite 12.

**neutral**: Eine Gruppe gilt als neutral, wenn sie keinem

Bündnis und damit keiner Szene und keiner Spieler\*in angehört.

**neutralisieren**: Gruppenkarte wird aus seinem Bündnis gelöst und als neutrale Gruppe in die Tischmitte zurückgelegt.

**Organisierungsziel**, das: Spezialziel für Spieler\*innen zum Erlangen zusätzlicher Revolutionspunkte; siehe *Organisierungsziele* auf Seite 5.

**Propaganda-Aktion**, die: Eine der beiden Aktionsformen, die mit Bündnissen durchgeführt werden können; siehe *Propaganda-Aktion* auf Seite 10.

**Reaktion(swert)**, der: Widerstand, der bei einer Propagandaaktion zum Freispielen einer Geschichtskarte überwunden werden muss. Ist unten links auf Geschichtskarten angegeben; siehe *Geschichtskarten* auf Seite 3.

**Revolution**, die: Lokomotive der Geschichte, letzte Geschichtskarte und Spielende.

**Revolutionspunkt**, der: Siegpunkt, den Spieler\*innen im Verlauf des Spiels mittels Freispielen von Geschichtskarten oder Erreichen von Organisationszielen erlangen und die am Spielende ausgerechnet werden.

**Runde**, die: Ein Durchlauf der Züge aller Spieler\*innen, so dass jede einmal dran war.

**Stärke**, die: Siehe *Aktionsstärke*.

**Startbündnis**, das: Bündnis, das sich eine Spieler\*in zu Spielbeginn ausgewählt hat, siehe *Spielvorbereitungen* auf Seite 8 und die *Regel-Kurzübersicht*.

**Szene**, die: Gesamtheit aller Bündnisse und Gruppen einer Spieler\*in.

**Überzeugung**, die: Widerstand einer Gruppe gegen Agitationsversuche gegen sie selbst oder verbündete Gruppen, siehe *Gruppenkarten* auf Seite 2 und *Agitationsaktion* auf Seite 11.

**Überzeugungsbonus**, der: Erhöhung der Überzeugung.

**Überzeugungsmalus**, der: Verringerung der Überzeugung.

**verbündet**: Siehe Bündnispartner\*in.

**Zug**, der: Spielzug einer einzelnen Spieler\*in; näheres unter *Ablauf eines Spielzugs* auf Seite 9.



## Fragen und Antworten zu den Regeln

1) Gelten bei Agitationen die Ausrichtungen von Gruppen auch dann, wenn sie aussetzen?

Ja.

2) Kann ich in meinem Zug mit einer Gruppe ein Bündnis gründen und gleich danach eine zweite Gruppe in das Bündnis verschieben?

Ja.

3) Und kann das neu gegründete Bündnis gleich darauf eine Aktion durchführen?

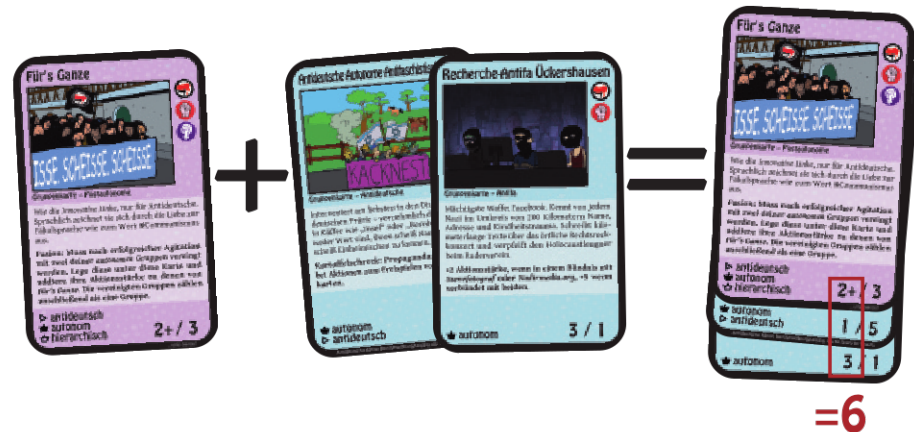
Ja.

4) Okay, und könnte ich auch mit einem Bündnis A eine Gruppe agitieren, diese gleich darauf in ein anderes Bündnis B verschieben und sie mit diesem Bündnis B noch in dem selben Zug gleich an einer Aktion beteiligen?

Ja. Es sei denn das Bündnis hat in dieser Runde schon eine Aktion durchgeführt.

5) Wie funktioniert denn diese Fähigkeit »Fusion« jetzt richtig?

Fusion ist eine Fähigkeit von speziellen Gruppen, insbesondere der postautonomen Gruppen, die im späten Spielverlauf dazukommen. Zuerst muss so eine Gruppe erfolgreich agitiert werden – mit den klassischen Agitationsaktions-Regeln. Anschließend muss sie mit zwei passenden eigenen Gruppen aus der eigenen Szene vereinigt werden. Diese müssen nicht in dem Bündnis liegen, welches die Agitation durchgeführt hat. Die Aktionsstärke der vereinigten Gruppen addieren sich zu der agitierten Gruppe, sonst gehen aber alle anderen Eigenschaften der vereinigten Gruppen verloren. Zur Übersicht bietet es sich an, die vereinigten Gruppen unter die agitierte Gruppe zu legen.



# Spielvarianten-Übersicht

1945

1968

1980

1990

2005

Revolution

Spielstart

**ab 1945** Spieldauer: 4 - 8 Stunden

- Gestartet wird mit dem Kartenstapel der 1945er-Epoche.
- Die erste und oberste Geschichtskarte ist (1), 1945: »Befreiung vom Faschismus« und der Reaktionswert der Geschichtskarten ist unvermindert.
- Es sind alle Organisationsziele spielbar.

Wählbare Startbündnisse



## Koalition der Beliebigkeit

Ich Nicht! - Bewegung, Studentenbund der Sozialisten



## Entnazifizierungsliga

Bund der Verfolgten des NS, Antifaschistisches Komitee



## Verlängerter Arm des KGB

Deutscher Frauenfriedensbund, Partei Deutscher Kommunisten



## Mutti aller Linken

Sozialdemokratische Union



## Sozialer Aufbruch

Gewerkschaftsunion, Sozialistische Wandergefährten



## Sozialistische Jugend

Die Sperlinge, Jungsozialdemokrat\*innen

**ab 80er** Spieldauer: Etwa 2 - 4 Stunden

- Gestartet wird mit dem Kartenstapel der 80er-Epoche mit Startbündnissen aus den 68ern.
- Die erste und oberste Geschichtskarte ist (17), 1978: »Treffen in Tunix« und der Reaktionswert der Geschichtskarten ist um -5 reduziert (zweiter, kleiner aufgedruckter Wert).
- Vor dem Verteilen werden die Organisationsziele »Macht des Reformismus«, »Das volle Farbspektrum« und »Cisterhood« aussortiert.



## Graswurzel-Medien

Buchladen Schwarze Katze, Asphalt-Lagune, Anarcho-Radiosyndikat



## Hedonist\*innen

Internationale dt. Anarchisten, Kompanie Spaßvogel, Wohngruppe I



## Roter Terror

Rote Stadtguerilla, Kurdische Arbeiterfront



## Operaistische Offensive

Bürstentruppe, Gruppe Betriebsagitation



## Castros Garde

Kuba-Komitee, Friedensgesellschaft für Frieden, Freie Deutsche Arbeiterjugend



## Bündnis für nachhaltige Mobilität

Allgemeiner Studierenden-Rat, N.A.T.U.R.



## Differenzfeministischer Zirkel

Aktionsrat zur Weibebefreiung, Gaias Töchter, Schwulen- (und Lesben-) Verein

**ab 90er** Spieldauer: Etwa 1 - 2 Stunden

- Gestartet wird mit dem Kartenstapel der 90er-Epoche mit Startbündnissen aus den 80ern.
- Die erste und oberste Geschichtskarte ist (25), 1990: »Anschluss der DDR« und der Reaktionswert der Geschichtskarten ist um -8 reduziert (dritter, kleiner aufgedruckter Wert).
- Ohne die Organisationsziele »Macht des Reformismus«, »Das volle Farbspektrum«, »Das Unmögliche«, »Punks's not Dead«, »Postgender«, »Cisterhood«, »Hauptwiderspruch« und »Demo-Hegemonie«.



## Marsch durch die Institutionen

Regellose Rechner Rowdys, Bündnis Grün, Mietshäuser-Genossenschaft



## Vierte Internationale

Gruppe Arbeitermut, Tumult, LinksAlternative 21



## Bombenschmeißer-Fraktion

Zellen des roten Umsturzes, Krawallbedarfsladen



## Untergrundszene

Rebellische Zora, Kneipenkollektiv »Pullenschweine«, Autonome Untergrundzeitung



## Klimabewegte

Climb for Forest, die zeitung



## Hausis

Bullenaufdiefresse, Wagenplatz Helga, Floranienstraße 94



## Hippies

Grüne Igel, Dorf-Punks, Vegane Volksküche



# Regel-Kurzübersicht

Es bietet sich an diese Regelübersicht an jede Spieler\*in auszuteilen.

## Spielbedarf

- 1 Würfel
- diese Spielanleitung
- 25 Spielsteine, z.B. Streichholzköpfe
- 30 quadratische Bündniskärtchen

- 200 rechteckige Spielkarten, davon:
  - 110 Gruppenkarten
  - 40 Geschichtskarten
  - 35 Ereigniskarten
  - 15 Organisationsziele

## Aktionen im Spielzug

**Neue Karte vom Gruppenkartenstapel ziehen:**  
Zu Beginn des Zuges; ggf. überzählige neutrale Karte auf den Ablagestapel legen; Karten solange nachziehen, bis 5 neutrale Gruppen liegen.

**Agitations-/Propaganda-Aktionen durchführen:**  
Beliebig oft, aber eine Gruppe/ein Bündnis darf nur an einer Aktion pro Zug teilnehmen.

**Bündnis gründen:**  
Einmal jederzeit pro Zug, braucht jedoch einen Anlass.

**Gruppe verschieben:**  
Einmal jederzeit pro Zug.

**Gruppen abstoßen:**  
Beliebig oft jederzeit im Zug.

**Handkarten ausspielen:**  
Jederzeit im Spiel.

## Thematische Schwerpunkte



**Sozialkritik:** Das weite Feld der Sozialkritik: Soziale (Un-)Gerechtigkeit, Kapitalismuskritik, Arbeitskämpfe oder auch Themen wie Stadtpolitik oder der Kampf gegen Überwachung und Repression.



**Feminismus:** Der Kampf für Frauenrechte und gegen das Patriarchat, sexualisierte Gewalt und Alltagssexismus, sowie die Kämpfe der Queer- und LGBTIQ\*-Bewegung.



**Antimilitarismus:** Friedensbewegung, Kritik an Militär und Aufrüstung oder auch Antikolonialismus.



**Antifa:** Angefangen vom Kampf gegen Nazis und Faschismus bis hin zur radikalen Kritik an Rassismus, Nationalismus und Antisemitismus.



**Umwelt:** Natur- und Klimaschutz, Kampf gegen Atomkraft oder auch für Tierrechte und gegen Speziesismus.

## Spielvorbereitungen

1. Sortieren der Spielkarten.
2. Organisationsziele verteilen.
3. Startbündnis auswählen.
4. Kartenstapel bereitlegen.
5. Spielbeginn.

## Politische Ausrichtungen



**revolutionär ↔ reformistisch**



In kleinen Schritten zum Sozialismus, oder mit dem großen Knall der Revolution?



**autonom ↔ hierarchisch**



Brauchen wir eine straffe und verlässliche Organisation oder braucht es viele, unabhängige und selbstverantwortliche Kleingruppen? Beide Seiten sind sich einig, dass sie sich nicht einig sind.



**militant ↔ pazifistisch**



Ist Gewalt der falsche Weg oder unverzichtbar, um die Gesellschaft zu verändern?



**orthodox ↔ anarchistisch**



Die uralte Frage »Kommunismus oder Anarchismus?« drückt sich am schärfsten in der unversöhnlichen Ablehnung zwischen anarchistischen Gruppen und orthodox-leninistischen Gruppen aus.



**antiimperialistisch ↔ antideutsch**



Als jüngster Szenekonflikt hält dieser den meisten Sprengstoff bereit. Es geht um Antisemitismus, Nationalismus, Islamophobie und liebgewonnene Überzeugungen aus dem Kalten Krieg.



**queerfeministisch ↔ cisfeministisch**



Gleichstellung oder Abschaffung der Geschlechter? Diese Frage bildet einen tiefen Graben im Feminismus.

