



**DAS
DISKUSSIONS
SPIEL**



RETTE SICH, WER KANN!

Kaddy Arendt
Nicola Berger



SPIELANLEITUNG

EMF



SPIELIDEE

Ihr steckt in einer echt verzwickten Situation: Es ist nie genug für alle da, irgendwer geht also immer leer aus. Und das wollt auf keinen Fall ihr sein!

Redet euch nicht um Kopf und Kragen, sondern verklickert der Jury, die immer nur aus einer Person besteht, warum ausgerechnet ihr der oder die Richtige für sie seid. Fahrt eure Ellenbogen aus und nutzt alle (legalen!) Mittel, die euch einfallen. Die Jury entscheidet allein auf Basis eurer Argumentation, wie diese verzwickte Situation für euch ausgeht.

Ja: Ihr könntet theoretisch jemanden auf den Schoß nehmen, wenn zu wenig Platz ist. Ja: Ihr könntet das langersehnte Glas Wasser mit jemandem teilen. Aber NEIN! Nicht hier! Hier seid ihr euch alle selbst am nächsten! Also: Rette sich, wer kann ...



SPIELVORBEREITUNG


Mischt die Karten *verzwickte Situation* und legt sie als Stapel in die Tischmitte. Mischt anschließend auch die Karten *schräge Rolle* und legt sie ebenso als Stapel bereit. Deckt nun so viele *schräge Rollen* auf, wie insgesamt Personen mitspielen (also z. B. 5 Karten bei insgesamt 5 Personen, denn die Jury zählt mit!), und legt sie offen nebeneinander auf dem Tisch aus.

Wer zuletzt eine Diskussion angezettelt hat, erhält die Karte *Die Jury* und legt sie vor sich ab.



SPIELABLAUF

Die Jury zieht die oberste Karte vom Stapel *verzwickte Situation* und liest sich beide Seiten durch. Dann entscheidet sie sich für eine der beiden Situationen und liest sie laut vor.

Hinweis: Die -Symbole könnt ihr in diesem Spielmodus einfach ignorieren.

Die Jury hat automatisch immer einen Platz in der Gruppe, um die es auf der Karte geht – sie ist also sicher. Alle anderen aber noch nicht, denn die Jury wählt am Ende der Runde **genau eine Person** aus, die **nicht** Teil des Teams sein wird oder die eine bestimmte, unbeliebte Aufgabe übernehmen muss. Denkt daran: Diese Person wollt ihr alle **nicht** sein – aber jemand **muss** es werden.

Die Person links von der Jury wählt jetzt eine der offen ausliegenden *schrägen Rollen* aus und nimmt die Karte zu sich. Im Uhrzeigersinn wählen nun auch alle anderen (außer der Jury) eine der *schrägen Rollen*. Die letzte Karte bleibt in der Tischmitte liegen.

Alle schlüpfen jetzt in ihre Rollen. Die Person links von der Jury muss diese davon überzeugen, dass sie für die aktuelle *verzwickte Situation* von größter Bedeutung ist. Sie sollte alles dafür tun, ihren Allerwertesten zu retten und Teil des Teams zu werden (oder diese eine unbeliebte Aufgabe nicht zu bekommen), und darf sich dabei auch auf die anderen anwesenden *schrägen Rollen* beziehen, wenn sie möchte.

BEISPIEL

Verzwickte Situation: „Aaaaah! Überall Zombies! Schnell in den Bus – der bringt uns an einen sicheren Ort. Doch im Bus ist ein Platz zu wenig. Na? Wer bleibt hier?“

Anni wählt die schräge Rolle „Kannibalin“ aus. Sie muss die Jury nun davon überzeugen, dass sie auf jeden Fall einen der Plätze im Bus erhalten sollte. Anni argumentiert: „Ich bin Kannibalin und kenne mich mit der Zubereitung von Menschenfleisch bestens aus. Und so erkenne ich schon aus der Ferne am Geruch, ob Fleisch verdorben ist oder nicht. Einen Zombie errieche ich demnach schon von Weitem. Das kann euch nur von Vorteil sein.“

Auf diese Weise bringen nun alle, bis auf die Jury, ihre Argumente vor.

Hier greift eine wichtige Regel: Die Jury hat recht. Und wenn die Jury findet, dass jemand zu lange redet, darf sie furchtbar zähe, lange und langweilige Monologe zu jeder Zeit unterbrechen.

TIPP

*Nahezu jedes Mittel ist hier recht! Zieht andere durch den Dreck, verspricht Dinge, die ihr nicht halten könnt, geht auf persönliche Vorlieben ein, wickelt die Jury um den Finger oder bestecht die Anwesenden ...
Werdet kreativ und lasst nichts unversucht!*

Waren alle an der Reihe, darf die Jury allen jeweils noch **genau eine** Frage stellen, bevor sie ihre Entscheidung trifft. Übrigens: Das dürfen durchaus provokative Fragen sein, durch die alle auch ein bisschen ins Schwitzen geraten.



BEISPIEL

Die Jury stellt allen noch eine Frage: „Anni: Wie können wir sicher sein, dass du uns nicht auffutterst?“ Kannibalin Anni hat nun mit einer geschickten Antwort noch einmal die Möglichkeit, sich im besten Licht zu zeigen: „Ich kann euch nur Folgendes versprechen: Wenn ihr mich mitnehmt, esse ich einfach die Person, die hierbleibt. So entsorge ich direkt noch ein Problem für uns alle.“

Nun folgt die Stunde der Wahrheit: Die Jury entscheidet, wer nicht Teil des Teams sein wird. Diese Person muss ihre *schräge Rolle-Karte* behalten und vor sich ablegen. Alle anderen legen ihre *schrägen Rollen* auf einen Abwurfstapel.

Die *schräge Rolle-Karte*, die am Ende der Runde noch auf dem Tisch übrigbleibt, wird umgedreht und für die nächste Runde liegen gelassen. Bleibt die gleiche Karte auch in der nächsten Runde noch einmal liegen, dann wird sie ausgetauscht. Füllt die Karten in der Mitte auf, sodass wieder so viele Karten in der Tischmitte liegen, wie Personen mitspielen. Gebt die Karte „Die Jury“ im Uhrzeigersinn weiter.


Die neue Jury zieht eine neue *verzwickte Situation* vom Stapel und schon beginnt die nächste Runde.

Sollte der Stapel mit den *schrägen Rollen* leer sein, mischt die abgeworfenen Karten und bereitet daraus einen neuen Stapel vor.


SPIELENDE

Sobald jemand **drei** *schräge Rolle*-Karten vor sich liegen hat, verliert diese Person. Das Spiel endet, und alle anderen gewinnen.

VARIANTE: PERSPEKTIVEN-WECHSEL

Für diese Variante nutzt ihr nur die Kartenseiten der *verzwickten Situation* mit diesem Symbol:  Mischt die Karten wie gehabt und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Bereitet auch die *schräge Rolle*-Karten vor wie gehabt.

Die Jury zieht jetzt immer 2 Karten vom *verzwickte Situation*-Stapel und wählt eine von den beiden aus.

Wichtig: Achtet auf das -Symbol!

Euer Ziel ist es nun nicht mehr, euren Allerwertesten zu retten, sondern **ihr wollt diejenige Person sein, die ausgewählt wird.**

BEISPIEL

Verzwickte Situation: „Igitt! Es wimmelt nur so von Killerameisen. Zum Glück gibt es einen Bunker in der Stadt. Allerdings ist darin ein Platz zu wenig. Wer bleibt draußen?“

Emma als „Bio-Fanatiker“ muss die Jury nun davon überzeugen, dass sie nicht mit in den Bunker geht. Sie argumentiert: „Ich will das wertvolle Ameisengift in homöopathischen Dosen zu Globuli verarbeiten lassen. Daher lass mich bitte draußen! Du wirst davon profitieren, wenn ich die Globuli hergestellt habe!“

Auch bei dieser Variante darf die Jury anschließend allen noch je eine Frage stellen. Danach entscheidet sie sich für die eine Person, die nicht Teil der Gruppe ist. Diese Person erhält als Belohnung die eigene Karte *schräge Rolle* und legt sie vor sich ab. Doch diesmal gilt: Wer drei *schräge Rollen* vor sich liegen hat, gewinnt!

IMPRESSUM

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Bei Fragen zur Produktsicherheit wenden Sie sich an: Edition Michael Fischer GmbH, Kistlerhofstr. 70, 81379 München

kontakt@emf-verlag.de

Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen.

Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG („Text und Data Mining“) zu gewinnen, ist untersagt.

EIN PRODUKT DER EDITION
MICHAEL FISCHER

1. Auflage 2026

© 2026 Edition Michael Fischer
GmbH

Spieleautorinnen: Kaddy Arendt und
Nicola Berger

Cover, Layout und Satz:
Zoe Mitterhuber

Produktmanagement und Lektorat:
Daniela Platz

Bildnachweis (alle Bilder von Shutterstock): © ApoevArt, © GoodStudio, © jesadaphorn.

GTIN 4260478343979

www.emf-verlag.de