

QUARTETT PREDICTIONS – SPIELANLEITUNG

Material

- 12 Quartettkarten mit Domäne/Kurzbeschreibung/Chancen/Risiken
- 4 Karten mit übergeordneten Diskussionspunkten, die für alle Domänen relevant sind
- 4 Flyer mit Spielregeln und weiterführenden Hinweisen zu den einzelnen Domänen

Anzahl Spieler/innen

Das Spiel wird in der Regel zu viert gespielt. Bei grossen Gruppen, kann das Spiel auch zu acht gespielt werden, wobei dann jeweils statt alleine in Zweierteams gespielt wird.

Ablauf

1. Jede/r Spieler/in erhält drei Quartettkarten verdeckt vor sich hingelegt. Weiter erhält jede/r Spieler/in eine Karte mit den übergeordneten Diskussionspunkten, welche er/sie als Hilfestellung für die spätere Diskussion vor sich hinlegen kann.
2. Wer am nächsten bei der Tür sitzt fängt an und dreht die oberste Karte um. Sie/Er klärt die anderen Spieler/innen auf, welche Domäne er hat und liest für sich die Chancen und Gefahren durch.
3. Anschliessend entscheidet sich der/die erste Spieler/in, ob er/sie mit dieser Karte auf «Chancen für die Gesellschaft» oder «Gefahren für die Gesellschaft» setzen möchte. Um eine lebhaftere Diskussion zu unterstützen, sollten die beschriebenen «Prediction-Domänen» als bereits heute real erachtet werden.
4. Ist die Wahl laut ausgesprochen, dreht der/die Spieler/in vis-a-vis ebenfalls die oberste Karte um und es beginnt die Diskussion darum, welche Karte den grösseren Impact auf die gewählte Dimension hat (z.B. Risiken für Gesellschaft). Der/die Spieler/in welche/r die Karte als Zweite/r aufdeckt muss Argumente für die vom ersten Spieler gewählte Dimension finden, auch wenn womöglich die eigene Domäne eher anders eingeordnet worden wäre*. Im Rahmen der Diskussion kann einerseits versucht werden, die eigene Karte im Hinblick auf die gewählte Dimension möglichst überzeugend darzustellen. Andererseits ist auch die Schwächung des Gegners möglich, indem versucht wird, vorgebrachte Argumente zu schwächen oder auf nicht angesprochene Chancen oder Risiken hinzuweisen.

*Falls ein/e Spieler/in eine Domäne zieht, die er/sie überhaupt nicht kennt und daher nur sehr schwer Argumente finden kann, darf er/sie diese weglegen und eine andere Karte ziehen.

5. Die anderen beiden Spieler/innen sind Schiedsrichter/innen und können das Gespräch beenden, wenn sie den Eindruck haben, die wichtigsten Argumente sind ausgesprochen. Danach entscheiden sie, wessen Argumente im Rahmen der gewählten Dimension (z.B. Risiken für Gesellschaft) mehr überzeugt haben.
6. Der/die Gewinner/in nimmt beide Karten auf und legt sie aufgedeckt vor sich hin. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter und die beiden Spieler/innen, die Schiedsrichter waren, sind nun Spieler/innen und umgekehrt.

Ziel

Das Spiel wird nach maximal sechs Durchgängen beendet. Es gewinnt diejenige Person, welche am meisten aufgedeckte Karten vor sich liegen hat.

Erweiterungsoption für Fortgeschrittene

Die Komplexität des Spiels und der Diskussionen kann durch folgende Variation gesteigert werden: Die Spieler/innen haben bei der Wahl der Dimension die Möglichkeit zu entscheiden, ob sie mit ihrer Karte auf

«Chancen für die Bevölkerung», «Gefahren für die Bevölkerung», «Chancen für Unternehmen» oder «Gefahren für Unternehmen» setzen möchten.

4. Juni 2019

Kontakt

Stiftung Risiko-Dialog
Zweierstrasse 25
CH-8004 Zürich
www.risiko-dialog.ch

Matthias Holenstein
matthias.holenstein@risiko-dialog.ch

Anna-Lena Köng
anna-lena.koeng@risiko-dialog.ch

GDI Gottlieb Duttweiler Institute
Langhaldenstrasse 21
CH-8803 Rüschlikon
www.gdi.ch

Jakub Samochowiec
jakub.samochowiec@gdi.ch