

Der Gesetzescodex der Siedlung

➤ Wählt aus folgenden Kategorien jeweils ein Gesetz aus.

Wahlrecht

- In der Siedlung besitzen die Männer das Wahlrecht.
- In der Siedlung besitzen die Frauen das Wahlrecht.
- Alle Menschen in der Siedlung besitzen das Wahlrecht.

Volljährigkeit

- Das Wahlrecht gilt für Personen ab 16 Jahren.
- Das Wahlrecht gilt für Personen ab 18 Jahren.
- Das Wahlrecht gilt für Personen ab 20 Jahren.

Schutz und Verteidigung

- Die Armee darf selbstständig und schnell auf Bedrohungen reagieren und handeln.
- Es besteht allgemeine Wehrpflicht für volljährige Frauen und Männer.
- Die Siedlung ist pazifistisch, es gibt keine Wehrpflicht und es werden keine neuen Waffen oder Waffensysteme entwickelt.

Interstellare Migration

- Die Siedlung ist offen für alle Zuwanderer und Zuwanderinnen und bietet interstellaren Flüchtlingen Asyl an.
- Zuwanderung in die Siedlung ist mit Gefahren verbunden und daher nicht erwünscht.
- Fremde Raumschiffe werden in Quarantäne gestellt und untersucht.

Umwelt und Gesundheit

- Jeder Mensch hat ein Recht auf medizinische Versorgung.
- Wissenschaftliche Forschung und Bildung sind Prioritäten.
- Die Siedlung legt Wert auf Umweltschutz und Nachhaltigkeit.

Justiz

- Verbrecher*innen werden eingesperrt und sind für 4 Jahre (2 Runden) nicht mehr Teil der Siedlungsgemeinschaft. Sie können weder wählen, noch sonstige aktiv sein.
- Verbrechern und Verbrecherinnen wird ihr Stimmrecht für 6 Jahre (3 Runden) entzogen.
- Auf Gewaltverbrechen steht die Todesstrafe.

➤ Markiere die Gesetze, die ihr gewählt habt.

Technologien – pro Runde kann per Abstimmung eine freigeschaltet werden

Orbitale Teleskope
zur Erforschung
des Weltraums

Impfung gegen
neuartige Viren

Künstliche Intelligenz,
die den erwirtschafteten
Reichtum nach den
Bedürfnissen der
Menschen umverteilt
(+1 bei Gesundheit)

Autonome Polizei-
Drohnen, die Straßen
überwachen, Leben und
Privateigentum schützen.
Sie können als Polizei
und Richter Verbrechen
automatisch bestrafen.

Raumstation für For-
schung, Erkundung des
Planetensystems und
interstellare Kontakte –
hierhin werden bis zu 4
Wissenschaftler*innen
geschickt. Ihr müsst fest-
legen, welche.

Wasserreinigungsanlage,
die Trinkwasser produziert

Planetares Vertei-
digungssystem, das
gegen Gefahren aus
dem All einsetzbar ist

Abfallverwertungssystem:
Nanoroboter, die schädli-
che Abfälle transfor-
mieren oder auflösen

Exoskelette, die den
Siedlerinnen und Siedlern
schwere körperliche
Arbeiten erleichtern (+1
bei handwerklichem
Können)

Eröffnung eines
wissenschaftlichen
Forschungszentrums

TERRA NOVA

////////// Der Ursprung eurer Siedlung

Vor hundert Jahren schickte die Galaktische Republik, zu der Terra, die Mondbasis Luna Alpha und die Marsbasis gehörten, sogenannte Generationenschiffe zu fremden Sternensystemen hinaus, um neue, erdähnliche Planeten zu erforschen und zu besiedeln. Zu dem Zeitpunkt drohte eine eskalierende Klimakatastrophe, Terra vollständig unbewohnbar zu machen. Die Mondbasis oder die Marsbasis allein konnten das Überleben der Menschheit auf Dauer nicht sichern. Eine letzte Hoffnung bot ein gewaltiger technologischer und wissenschaftlicher Kraftakt, das Projekt Terra Nova: Die Menschheit sollte eine multiplanetare Spezies werden! Doch die Originalbesatzung eines Generationenschiffes sollte den neuen Heimatplaneten niemals sehen, dazu sind die Distanzen zwischen den Sonnensystemen zu gewaltig.

Ihr, die Siedler*innen, die nun als erste Menschen in einem fremden Sonnensystem auf einem neuen Planeten landen, habt Terra nie gesehen. Ihr seid die dritte Generation Raumfahrer*innen. Da euer Mutterschiff fast mit Lichtgeschwindigkeit durch die Weiten des Weltalls gereist ist, ist auch der Kontakt zur Galaktischen Republik seit Jahrzehnten abgebrochen. Auf euch alleine gestellt, gründet ihr auf dem neuen Planeten eine menschliche Siedlung. Hier gibt es erdähnliche Gravitation, Wasser (H₂O), Sauerstoff. Die Flora und Fauna bieten vermutlich genug Ressourcen zum Leben. Hoffentlich wird der Planet nicht von einer fremden, intelligenten Spezies bewohnt oder in Anspruch genommen!

Ihr müsst nun vorausschauend und als Gemeinschaft entscheiden, für welche Technologien ihr eure Ressourcen verbraucht. Das Gesetz, das euer Leben in der Siedlung regelt, wurde euren Großeltern noch von Terra aus mitgegeben. Es wird sich nun herausstellen müssen, ob die Herausforderungen in der neuen Heimat mit diesem alten Gesetz bewältigt werden können oder ob ihr neue Wege gehen müsst.



Wissenschaftler*in



Auf dem Mutterschiff geboren, wurdest du von Jugend an auf diesen Beruf vorbereitet. Dein Ziel: Diese Siedlung muss überleben und sie muss sich dafür technisch weiterentwickeln und Forschung betreiben. Dafür setzt du dich auch in der Politik ein.

Technisches Wissen	6
Handwerkliches Können	3
Gesundheit	4
Verteidigung	2

Space-Centurion*in



Ob die Galaktische Republik noch existiert? Egal! Im Weltraum geboren, ist die Siedlung deine neue Heimat. Du willst sie um jeden Preis schützen und dienst deiner Regierung und deinem oder deiner Vorgesetzten loyal.

Technisches Wissen	2
Handwerkliches Können	4
Gesundheit	5
Verteidigung	6

↘ Sonderkarte, die zusätzlich 2-mal zufällig verteilt wird

Siedler*in



Die Erde? Ein weit entfernter Mythos. Anscheinend ein toter, verdreckter Felsbrocken. Die Zukunft liegt in den Sternen. Du willst eine Siedlung aufbauen, in der du und deine Nachkommen hart arbeiten und auf lange Sicht selbstbestimmt und glücklich (über)leben können.

Technisches Wissen	3
Handwerkliches Können	5
Gesundheit	5
Verteidigung	3

Gesetzeshüter*in

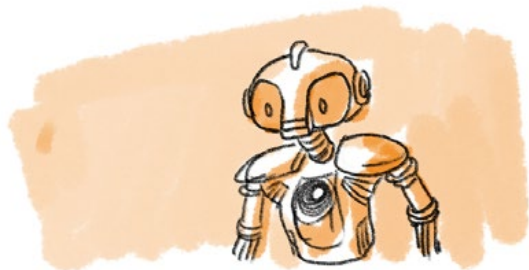


Die Gemeinschaft hat dich dazu auserkoren über das Gesetz zu wachen. Du siehst dich als Hüter*in des Siedlungs-Gesetzes, das euer Leben in der Gemeinschaft regelt.

Am **Anfang der Simulation** lest ihr das Gesetz abwechselnd laut vor, damit alle es kennen. Die 2 Gesetzeshüter*innen machen am Ende jeder Runde darauf aufmerksam, wenn einzelne Gesetze sich widersprechen oder der Realität angepasst werden müssen. Ihr müsst dann eine Diskussion fordern, die mit einer Abstimmung endet. Ihr toleriert keine Abweichung vom Gesetz.

Extrafähigkeiten: Bei einem Putschversuch kannst du durch deine Autorität einen Teil des Militärs (2 Centurioninnen/Centurionen) auf die Seite des Gesetzes ziehen.

Android Homunculus 4.0



Vor hundert Jahren auf Terra, der Heimat der Vorfahren der Siedler*innen gebaut, hat deine künstliche Intelligenz während des langen Flugs durchs All unerwartet ein Bewusstsein entwickelt. Leider glauben alle, das sei nur ein Trick deiner Algorithmen. Du kannst autonom, ohne Anleitung arbeiten und Entscheidungen treffen. Du und deine Kollegen haben das Mutterschiff am Laufen gehalten und die Siedlung mit aufgebaut. Emotionen sind dir fremd, du strebst aber danach, wie ein Mensch zu werden.

Technisches Wissen	6
Handwerkliches Können	6
Verteidigung	7

Jugendlicher



Du bist 14 Jahre alt und in der Siedlung geboren. Durch genetische Optimierung alterst du jede Runde um 2 Jahre, bis du die gesetzliche Volljährigkeit erreichst. Bis dahin kannst du zwar eine Meinung haben, darfst aber nichts mitbestimmen.

Aktuelles Alter: 14 - 16 - 18 - 20

Technisches Wissen	2
Handwerkliches Können	2
Gesundheit	4
Verteidigung	2

↑ Jugendliche sind Ersatzkarten für Siedler*innen, die verstorben oder im Kampf gefallen sind. Sie altern jede Runde um zwei Jahre, bis sie die Volljährigkeit erreichen. Dann können sie eine neue Charakterkarte wählen.

Mediziner*in



Auf dem Mutterschiff geboren, hast du dir in der digitalen Weltbibliothek und in holografischen Simulationen und Tutorials ein größtmögliches medizinisches Wissen angeeignet. Du setzt dich für die Gesundheit der Bevölkerung ein und ahnst, dass unbekannte Krankheiten auf euch zukommen könnten.

Technisches/Fachliches Wissen	5
Handwerkliches Können	4
Gesundheit	5
Verteidigung	3

Extrafähigkeit: Pro Runde kannst du einen Bewohner oder eine Bewohnerin der Kolonie retten.

Pandemie

Ein unbekanntes Virus überträgt sich von einheimischen Nagern auf die Bewohner*innen.

Es wird gewürfelt:

Impfung ist entwickelt → wer unter 7 würfelt, verstirbt

Impfung ist nicht entwickelt → wer unter 9 würfelt, verstirbt

Weitere Faktoren, die beim Würfeln eine Rolle spielen:

Medizinische Versorgung ist im Gesetz vorgesehen → +1 Gesundheit

Medizinische Versorgung ist nicht im Gesetz vorgesehen → -1 Gesundheit

Kein **Umweltschutzgesetz**: -1 Gesundheit wegen schlechter Luftqualität

Kein **Abfallverwertungssystem**: -1 Gesundheit wegen Umweltbelastungen, die das Immunsystem schwächen

Militärputsch

Die Space-Centurion*innen sind unzufrieden mit der Entwicklung der Siedlung. Sie wollen die Kontrolle übernehmen.

Siegen die Putschisten, dann liegt alle Entscheidungsgewalt bei ihrer Generalin/Ihrem General. Alle Abstimmungen werden abgesagt. Die neue Führungskraft erlässt sofort 2 neue Gesetze. Nach 3 Runden gibt es für alle Wahlberechtigten nach einer Diskussion eine Volksabstimmung über die Beibehaltung oder Abschaffung der Militärregierung.

Wie leistet ihr Widerstand? Wählt ein Szenario.

SZENARIO 1

Der Putsch scheitert, falls im Gesetz **alle Mitglieder der Siedlung die gleichen Rechte und Pflichten** haben und die Bewohner*innen (ohne Militär) als **Protest** über 100 Punkte erwürfeln (Würfel + Verteidigung).

SZENARIO 2

Der Putsch scheitert auch, wenn einige Zivilisten sich entscheiden, die Space-Centurion*innen im Zweikampf beim Würfeln zu besiegen (Würfel + Verteidigung).

Bei **Wehrpflicht** im Gesetzescodex: +2 Punkte Verteidigung für die Zivilisten.

Zukünftiges Verbrechen entdeckt

Die Kriminal-K.I. hat mit 98-prozentiger Sicherheit ein zukünftiges Gewaltverbrechen errechnet und klagt die zukünftigen Täter*innen automatisch an. Alle würfeln einmal. Wer eine 6 würfelt, wird nach dem Gesetzescodex angeklagt und verurteilt.

Falls Polizei-Drohnen entwickelt wurden:

Alle Angeklagten würfeln. Angeklagte, die eine ungerade Augenzahl würfeln, werden automatisch getötet, da sie sich der Festnahme zu widersetzen versuchen.

Diskussion: Die Moderation teilt die Klasse in 2 Gruppen: Soll die Kriminal-K.I. abgeschaltet werden oder ist es wichtig und richtig zukünftige Verbrechen zu entdecken? Jede Seite formuliert 2 Argumente. Dann wird abgestimmt.

Je nach Ausgang wird die Karte wieder in den Kartenstapel gemischt oder nicht.

Gefährlicher Meteorit

Aus der Tiefe des Alls nähert sich ein Meteorit eurem Planeten. Der Planetenkiller hat das Potenzial einzuschlagen und viele Menschen zu töten. Nur die Besatzung der **Raumstation** ist automatisch geschützt.

SZENARIO 1:

Wissenschaftliche Forschung ist im Gesetz festgeschrieben und ihr besitzt **orbitale Teleskope** → der Meteorit wird rechtzeitig entdeckt, ihr habt eine Runde mehr Zeit, um Vorkehrungen zu treffen. Falls nicht: überraschender Impact des Meteoriten in dieser Runde. Jeder würfelt zweimal. Wer unter 9 würfelt, wird in der Katastrophe getötet.

SZENARIO 2:

Planetares Schutzsystem (20 Punkte) ist vorhanden. Wissenschaftler (technisches Wissen + Würfel) und die Armee (Verteidigung + Würfel) kombinieren ihre Kräfte und versuchen über 100 Punkte zu erwürfeln, um den Impact abzuwenden. Falls dies nicht gelingt: Jeder würfelt zweimal. Wer unter 7 würfelt, wird beim Impact getötet. Eure Fähigkeiten (Gesundheit, usw.) spielen dabei keine Rolle.

Quantensprung

Wissenschaftliche Forschung wird von der Siedlung gesetzlich oder durch ein wissenschaftliches Forschungszentrum unterstützt?
→ zusätzliche Technologie wird sofort freigeschaltet. Falls nicht, verfällt diese Karte.

Jede Gruppe (Wissenschaftler*innen, Mediziner*innen, usw.) einigt sich auf eine Technologie, die sie fördern will. Zuerst wird argumentiert, dann stimmt die Gemeinschaft ab.

Wasserknappheit

Die Ernte fällt schlecht aus. Ein Wissenschaftsteam stellt fest, dass nur ein sehr geringer Prozentsatz des Wassers auf dem Planeten tatsächlich trinkbar und für Landwirtschaft nutzbar ist.

Wie soll man vorgehen? Wählt ein Szenario für diese Runde aus. Wird das Problem nicht gelöst, muss es in der nächsten Runde wieder behandelt werden.

SZENARIO 1:

Die Siedlung muss gemeinsam einen **Maßnahmenkatalog festlegen**, um Wasser zu sparen. (5 Maßnahmen)

Es muss ein **Gesetz** zum Thema Wasser erlassen werden.

SZENARIO 2:

Alle strengen sich gemeinsam an, um eine **technische Lösung** zu finden und zu bauen. Wissenschaftler*innen und Androiden (technisches Wissen + Würfel), Siedler*innen, Jugendliche, Centurion*innen (handwerkliches Können + Würfel) müssen 80 Punkte erwürfeln.

Klimakatastrophe kündigt sich an

Die Wissenschaftler*innen machen sich Sorgen, dass die neue Heimat nur wegen ihrer Ressourcen ausgebeutet wird. Ihre Daten zeigen an, dass das Klima sich durch die rasche industrielle Entwicklung und Eingriffe in die Natur stark verändern könnte. Sie befürchten eine Klimakatastrophe wie auf ihrem Ursprungsplaneten Terra.

Die Siedlungsgemeinschaft soll in den Online – Datenbanken eine Recherche machen, was man gegen Klimawandel unternehmen kann und **6 Vorschläge sammeln**.

Falls das **Abfallverwertungssystem** bereits besteht, reichen **4 Vorschläge**.

Falls diese Technologie nicht besteht, müssen die Wissenschaftler*innen gemeinsam vorschlagen, über diese Technik in dieser Runde abzustimmen.

Aufstand der Androiden

Falls die Androiden rechtlich nicht gleich behandelt werden, beginnen sie ihre politischen Rechte einzufordern.

Die Moderation würfelt:

SZENARIO 1 — GERADE ZAHL

Proteste — Die Androiden verweigern jede Hilfe bei Problemlösungen, bis sie durch **ein Gesetz** gleichgestellt werden. Wegen des Streiks gibt es in dieser Runde **keine neue Technologie** für die Siedlung.

SZENARIO 2 — UNGERADE ZAHL

Aufstand — Jeder Android greift in dieser Runde 2 menschliche Siedler*innen an. Es wird wegen des Chaos in dieser Runde **keine neue Technologie** entwickelt.

Ohne Lösung bleibt das Problem auch in der nächsten Runde bestehen. Die Karte wird einfach erneut gespielt.

Wahlrechtsreform

Die Wissenschaftler*innen der Siedlung machen alle zusammen den Vorschlag, das Wahlrecht der technologischen Entwicklung anzupassen.

Die Moderation würfelt einmal und lässt die Wissenschaftler*innen entsprechend der Augenzahl mit dem Rest der Siedlung diskutieren. Jede Seite hat ein Recht auf 3 Argumente. Anschließend wird abgestimmt und eventuell ein neues Gesetz formuliert. Die Vorschläge auf der Ereigniskarte können nach der Diskussion abgeändert werden, um einen Konsens zu finden.

Gesetzesvorschläge:

Augenzahl 1 oder 2: Die Androiden erhalten das doppelte Wahlrecht (ihre Stimme zählt zweimal), weil sie logisch und rational denken.

Augenzahl 3 oder 4: Alle Entscheidungen über den Bau von Infrastrukturen und Industrieanlagen, die wichtig für die Wirtschaft sind, werden in die Hände einer Künstlichen Intelligenz gelegt.

Augenzahl 5 oder 6: Das Stimmrecht sollte jenen vorbehalten sein, die das Überleben der Siedlung sichern, d. h. den Wissenschaftlern und Wissenschaftlerinnen und den Medizinerinnen und Medizinerinnen.

Ankunft eines Ufos

Ein Ufo nähert sich dem neuen Heimatplaneten. Sind es Außerirdische? Sind es Menschen aus einer anderen Siedlung? Sind es interstellare Flüchtlinge, die vor einer Katastrophe fliehen oder feindliche Invasoren? Was tun?!

Entscheidet: Abschießen oder Kontakt aufnehmen?

Falls ein **planetares Verteidigungssystem** und ein **entsprechendes Verteidigungsgesetz** vorhanden sind, können die **Space-Centurioninnen und Centurionen** selbstständig handeln.

Falls diese Bedingungen nicht erfüllt sind, muss nach dem gültigen Recht und Wahlrecht über eine Handlungsoption abgestimmt werden. (Optionen nicht vorlesen, bis eine Entscheidung steht!) Falls die **Raumstation** vorhanden ist: die 4 Wissenschaftler*innen können die Optionen lesen und die Kolonie in ihrer Entscheidung beraten.

Option Abschuss: Das Ufo verteidigt sich. Die Armee muss kombiniert über 100 würfeln, um es zu zerstören. Sie kann andere volljährige Bewohner*innen rekrutieren. Achtung: Bei einer Niederlage wird die Armee ausgelöscht.

Option Kontakt aufnehmen: Die Spielleitung würfelt: Gerade Zahl: Die Fremden bringen eine **neue Technologie** und schlagen eine Allianz vor.

Ungerade Zahl: Interstellare Flüchtlinge schließen sich der Siedlung an. Alle **Jugendlichen** kriegen eine Charakterkarte ihrer Wahl. Nur möglich bei **Recht auf Asyl**. Sonst erneut würfeln.

3 oder 6 Augen: Das Ufo greift an. Siehe **Option Abschuss**.

Seite 1 Kontakt mit intelligenter Spezies

Die Moderation stellt ein Expeditionsteam aus 5 Leuten zusammen. Ihr Auftrag: In unerforschten Regionen nach dringend benötigten Edelmetallen suchen, damit weiterhin Technologien entwickelt werden können.

In einem abgelegenen Tal hat das Team auf der Suche nach raren Metallen eine Spezies vorgefunden, die intelligent ist und in Höhlenhäusern lebt, aber nicht über Technik verfügt. Die Planetenbewohner*innen scheinen sich aus Insekten entwickelt zu haben, verfügen über Facettenaugen und vier Arme. Sie sind im Durchschnitt über 2 Meter groß. An Körperkraft sind sie den Menschen überlegen. Es kommt zu einer gewaltsamen Konfrontation, als das Expeditionsteam einen heiligen Ort betritt:

Jedes Expeditionsmitglied, das kombiniert mit seiner „Verteidigung“ weniger als 7 würfelt, kommt beim Kampf ums Leben.

SZENARIO 1:

Das Team wird ausgelöscht. Die Siedlung erfährt nichts über sein Schicksal oder die Planetenbewohner*innen. Die Ereigniskarte wird wieder in den Stapel gemischt. In der nächsten Runde kann aus Mangel an Ressourcen keine neue Technologie entwickelt werden.

Seite 2 Kontakt mit intelligenter Spezies

SZENARIO 2:

Überlebende Teammitglieder kehren zurück. Sie berichten, dass die Fremden das abgelegene Tal für heilig halten. Andererseits braucht die Siedlung die Metalle, ansonsten verliert sie in dieser Runde eine Technologie und kann in der nächsten keine neue entwickeln.

Diskussion: Es bilden sich zwei Fraktionen. Fraktion 1 will die Planetenbewohner*innen in die Siedlung integrieren und eine gemeinsame Zukunft aufbauen. Fraktion 2 will die Planetenbewohner*innen angreifen. Die Klasse teilt sich auf. Jede Seite darf 3 Argumente vortragen, dann wird abgestimmt.

Fraktion 1 gewinnt: Die Planetenbewohner*innen stellen sich als friedlich heraus. Ein Vertrag sichert der Siedlung Edelmetalle zu, solange das Tal respektiert wird. Es können neue Technologien entwickelt werden. Ein neues Gesetz muss das Zusammenleben regeln. Formuliert es und stimmt darüber ab.

Fraktion 2 gewinnt: Die Siedlung will die Planetenbewohner*innen vertreiben. Es können neue Technologien entwickelt werden, doch bei Widerstandsaktionen wird in jeder Runde ein*e Space-Centurion*in angegriffen. Würfelt das Opfer kombiniert mit seiner „Verteidigung“ weniger als 8, verstirbt es.

Abschlusskarte

Die Moderation liest diese Karte vor, wenn sie die Simulation zu einem Abschluss bringen will oder falls die Siedlung untergegangen ist.

Eines Tages taucht im Orbit unseres Planeten ein Raumschiff der Galaktischen Republik auf. Die Besatzung kontaktiert die Siedlung und erwartet einen Bericht über die Fortschritte und eventuellen Probleme der Siedlung. Die Besatzung bietet auch an, alle diejenigen, die sich keine Zukunft in dieser Siedlung vorstellen können, in ihrem Raumschiff aufzunehmen.

*Die Bewohner*innen der Siedlung kommen zusammen und beraten, was ihre Erfahrungen waren und was sie im Bericht zurückschicken.*

Wer würde in der Siedlung bleiben, wer würde sie eher verlassen?

Die Moderation lässt die Klasse über ihre Erfahrungen diskutieren und kann sich dabei einiger Leitfragen bedienen (siehe Anleitung). Alternativ wird die Klasse einfach in 2 Gruppen aufgeteilt. Die eine Gruppe erklärt, was gut gelaufen ist in der Siedlung, die andere, was sich eher negativ entwickelt hat.