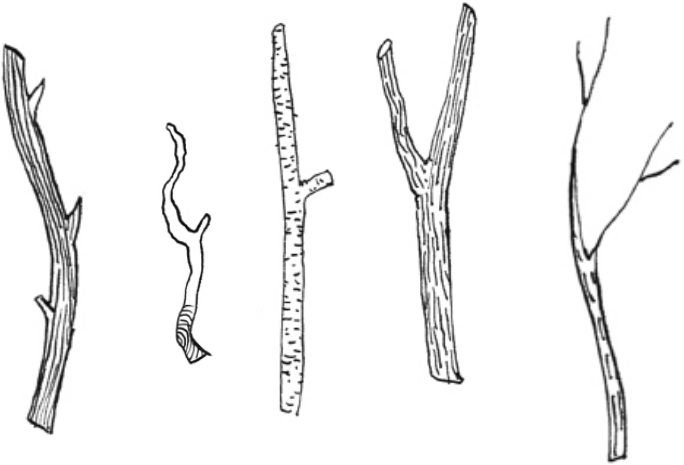

ENTSCHEIDUNGSFINDUNG

AUTOKRATISCHE ENTSCHEIDUNG

1) Der Spieler, der diese Karte gezogen hat, muss in 30 Sekunden eine Entscheidung treffen.

2) Bewerte die Entscheidung mit Daumen hoch, wenn du die Entscheidung unterstützt, Daumen runter, wenn du nicht einverstanden bist, oder Daumen horizontal, wenn du keine Meinung hast.

3) Bewege dich in der Herausforderungsebene so viele Schritte vorwärts, wie Daumen hoch sind, und bewege dich rückwärts so viele Schritte, wie Daumen horizontal oder unten sind. Führe dasselbe in der Übungsebene aus.

Diese Art der Entscheidungsfindung ist für die Gemeinschaft nicht konstruktiv/ für eine schnelle Entscheidung kann es praktisch sein. Spiele aus der Sicht deines Charakters ohne Rücksicht auf einen möglichen Punktegewinn.

MEHRHEITSENTSCHEIDUNG

Es gibt verschiedene Vorschläge und die endgültige Entscheidung wird durch die Mehrheitsabstimmung getroffen.

1) Jeder Spieler schreibt 1-2 Vorschläge auf . Spieler mit ähnlichen Vorschlägen können sich entscheiden, sich zusammenzufinden, indem sie ihre Papiere zusammenlegen. Dieser Schritt soll maximal 1 Min. dauern.

2) Der Zeithüter zählt 1-2-3 und bei 3 stimmt jeder Spieler ab, und weist auf den Vorschlag hin, der ihm am besten gefällt.

3) Bewegt euch so viele Punkte vorwärts, wie es die Mehrheit für den siegreichen Vorschlag gab, und bewegt euch in der Herausforderungsebene so viele Schritte zurück, wie es andere Abstimmungen gab. Bei einem Unentschieden, bewegt euch in der Herausforderungsebene einen Schritt zurück. Führt dasselbe in der Übungsebene aus.

Spiele aus der Sicht deines Charakters ohne Rücksicht auf einen möglichen Punktegewinn.

KONSENT

Es gibt verschiedene Vorschläge, die durch Diskussion zu einem endgültigen Vorschlag zusammengeführt werden. Der Vorschlag ist vorerst gut genug und zeitlich begrenzt. Der Vorschlag wird von der gesamten Gruppe mit einigen Bedenken, aber nicht mit größeren Einwänden angenommen.

1) Jeder Spieler überlegt, wie er die Herausforderung lösen kann und sagt in 1-2 Sätzen, was sein Vorschlag ist.

2) Der Moderator formuliert einen Vorschlag auf der Grundlage aller gemachten Vorschläge. (max. 1min)

3) Danach zeigen alle Spieler ihre Daumen:
- Daumen hoch für die Unterstützung des Vorschlags
- Daumen horizontal für einen Einwand (das könnte besser oder anders sein, aber ich denke, es ist gut genug für jetzt und sicher genug, um es zu versuchen)
- Daumen runter für einen Einwand (ich kann damit nicht leben, es ist aus irgendeinem guten und objektiven Grund gefährlich)

4) Ohne Daumen nach unten, werden die Personen mit horizontalen Daumen gehört und fahrt fort mit Schritt 5.
Bei einen Daumen nach unten, wird diese Person gehört und es wird ein Vorschlag erstellt, der diesen Einwand berücksichtigt.

5) Geht so viele Schritte vor, wie es Spieler gibt. Wird in 5 Minuten keine Zustimmung erzielt, geht in der Herausforderungsebene 1 Schritt zurück. Dasselbe gilt in der Übungsebene.

Spiele aus der Sicht deines Charakters ohne Rücksicht auf einen möglichen Punktegewinn.

KONSENS

Der Vorschlag wird von der gesamten Gruppe ohne Bedenken oder Einwände angenommen (Konsens).

1) Jeder Spieler überlegt, wie er die Herausforderung lösen kann und sagt in 1-2 Sätzen, was sein Vorschlag ist.

2) Der Moderator formuliert einen Vorschlag mit Hilfe der ganzen Gruppe und auf der Grundlage der gemachten Vorschläge. (max. 1min)

3) Der Moderator liest den Vorschlag und alle Spieler zeigen:
- Daumen hoch für die Unterstützung des Vorschlags
- Daumen runter, wenn man den Vorschlag ändern möchte

4) Zeigen keine Daumen nach unten, fahrt mit Schritt 5 fort. Wenn jemand einen Daumen nach unten gezeigt hat, hört dieser Person zu, geht zurück zu Schritt 1 und versucht, einen Vorschlag zu erstellen, der dies berücksichtigt.

5) Bewegt euch in der Ebene der Herausforderung so viele Schritte vorwärts, wie es Spieler gibt, und einen zusätzlichen Schritt. Wenn ihr in 5 Minuten keinen Konsens erzielt, geht in der Ebene der Herausforderung 1 Schritt zurück. Dasselbe gilt in der Übungsebene.

Spiele aus der Sicht deines Charakters ohne Rücksicht auf einen möglichen Punktegewinn.