

provopoli

Wem gehört die Stadt?

provopoli

ist ein strategisches Spiel.

Es ist für Gruppen gedacht, kann aber von jeder beliebigen Personenzahl gespielt werden.

provopoli

ist ein Spiel für zwei Parteien: BLAU und ROT. Die blaue Partei symbolisiert jene Kräfte, die die bestehenden Verhältnisse bejahen, sie um jeden Preis erhalten und verfestigen wollen; die rote Partei steht für Gruppierungen, die diese Verhältnisse kritisieren und aktiv an der Veränderung und Verbesserung des gesellschaftlichen Systems arbeiten.

provopoli

verbindet den Zufall mit Planung und strategischem Denken und wird dadurch zu einem echten „Gesellschaftsspiel“ – zu einem Spiegelbild unserer Gesellschaft im Rahmen eines ebenso lehrreichen wie unterhaltsamen Spiels.

provopoli

ist kein fertiges Produkt. Trotz seiner vielfältigen Variationsmöglichkeiten kann und will es nach den Ansprüchen und Ideen jener, die es spielen, verändert und erweitert werden.

Projektgruppe provopoli: gabi, katherina, monika, carl-ludwig, till, wolfgang

Zehn Möglichkeiten, provopoli zu spielen:

1. Die staatserhaltende Variante

(für Polizeiakademien und Verfassungsschützer)
ist prinzipiell nicht zu verhindern, aber sinnwidrig

2. Die „ein wicht. Beitr. zur pol. Bildg. d. Jgd.“-Variante

(für Schüler)
sollte durch Kumi-Erlaß weitgehende Verbreitung finden

3. Die therapeutische Variante

(für wildgewordene Kleinbürger)
dient der unschädlichen Aggressionsabfuhr und führt zu nichts

4. Die linkssektiererisch-dogmatisch-reformistische-und-wie-sie-alle-heißen-Variante

(für Berufslinke)
gipfelt für gewöhnlich in der Gründung einer neuen Organisation mit ausschließlichem Führungsanspruch

5. Die liberal-akademische Variante

(für Arrivierte)
könnte immerhin einige Leute zum Nachdenken bringen

6. Die Kleinfamilien-Variante

(für verregnete Sonntage)
beginnt meist harmlos und endet mit handfesten Auseinandersetzungen zwischen zwei bis drei Generationen

7. Die Großfamilien- oder Kommunen-Variante

(für Progressive)
macht viel Spaß und geht allmählich in ein zärtliches Fest über

8. Die Kinderladen-Variante

(für antiautoritäre Kleinstbürger)
macht aus Kindern Kollektive

9. Die „do-it-yourself“-Variante (für Bastler)

fürchtet der Verlag am meisten

10. Die „Von der Theorie zur Praxis“-Variante

(für alle)
könnte, auf die Dauer gesehen, unser Spiel überflüssig machen

Spielmaterial

Als Spielfeld dient der stilisierte Stadtplan von „Grünstadt“

Es gibt außerdem:

10 blaue Figuren, die von 1 bis 10 numeriert sind

10 rote Figuren, ebenfalls von 1 bis 10 durchnummeriert

5 neutrale, unnummerierte Figuren

10 blaue Personalkarten

10 rote Personalkarten

30 Aufgabenkarten

Davon sind 20 weiß und enthalten „offene“ Aufgabenstellungen. Römische Ziffern kennzeichnen den Schwierigkeitsgrad der jeweiligen Aufgabe: I (leicht), II (mittelschwer) und III (schwer). Je 5 weitere Aufgabenkarten sind rot bzw. blau und enthalten Geheimaufgaben für die jeweilige Partei.

50 Zufallskarten

Davon 15 blaue, 15 rote sowie 20 weiße (neutrale). Sie entsprechen der Einteilung der markierten Zufallsfelder auf dem Spielplan.

10 Leerkarten zur Ergänzung des Spieles nach Belieben und Fantasie der Spieler (5 Zufallskarten und 5 Aufgabenkarten)

4 Fahrzeuge (Aufstellung in den Fahrzeugschuppen)

6 Barrikaden (Aufstellung im Holzlager)

6 Sprengkörper (Aufstellung in der Militärbasis)

5 schwarze Markierungsnadeln (zur Kennzeichnung einer Figur, die vorübergehend blockiert ist)

5 weiße Markierungsnadeln (zur Kennzeichnung einer Figur, die einen Sonderauftrag durchzuführen hat)

3 Würfel

Erklärung des Spielplans

Eingänge  (Feld in Halbkreisform)

Gebäude dürfen grundsätzlich nur über dieses Eingangsfeld (grau) betreten werden.

Zufallsfelder  (Feld mit drei Strichen)

- a) rote Zebrastreifen
- b) blaue Zebrastreifen
- c) weiße Zebrastreifen

Wird von einer Figur ein Zufallsfeld betreten, so wird eine entsprechende Karte abgehoben. Rote Zufallsfelder gelten nur für rote, blaue Zufallsfelder nur für blaue Figuren, neutrale (weiße) aber für beide Parteien.

Einbahnstraßen  (Feld mit Pfeil)

Straßen mit dieser Markierung dürfen nur in der angegebenen Richtung begangen oder befahren werden.

Den Parteien zugehörige Gebäude sind in den entsprechenden Farben gehalten. (Eine Abbildung des Spielplans befindet sich am Ende dieser Broschüre.)

Erklärung der Symbole auf den Aufgabenkarten

Auf den Aufgabenkarten befinden sich bis zu drei Symbole: Fahrzeug, Barrikade und/oder Sprengkörper.

Spielverlauf

Zahl der Mitspieler

Das Spiel erfordert die Bildung zweier Gruppen, die gegeneinander spielen. Sind nicht genügend Mitspieler vorhanden, kann die Gruppensituation auch durch das Aufstellen entsprechend vieler Figuren auf dem Spielplan simuliert werden. Jede Gruppe kann also – nach vorheriger Absprache – beliebig viele Figuren einsetzen (bis maximal 10 pro Partei).

Personalkarten

Entsprechend der Teilnehmerzahl mischt man eine gleiche Anzahl von Personalkarten. Beide Parteien müssen gleich stark vertreten sein. Jeder Spieler zieht dann eine Karte. Die Personalkarten bestimmen die Parteizugehörigkeit des Spielers und dienen das Spiel hindurch als Ausweis (Beispiel: Bei 8 Spielern werden 4 rote und 4 blaue Karten genommen; bei 9 Spielern 5 rote und 5 blaue, so daß in diesem Fall nach dem Ziehen eine Karte übrigbleibt und zurückgelegt wird. Bei ungerader Spielerzahl darf also eine Partei um einen Spieler stärker sein.)

Aufgabenkarten

Jene Partei, die mit dem Würfel die höhere Augenzahl erzielt, zieht eine Aufgabenkarte aus dem verdeckten Stapel. (Bei Anfängern empfiehlt es sich, zunächst nur Aufgaben der Schwierigkeitsstufe I auszuwählen.) Offene Aufgaben werden vorgelesen und können das ganze Spiel hindurch eingesehen werden. Geheimaufgaben werden nur den Mitgliedern der betreffenden Partei zugänglich gemacht.

Ausgangspunkt

Wenn in der Aufgabenstellung nicht anders vorgeschrieben, nehmen die Spielfiguren in den beiden Positionen START Aufstellung. (In welcher Ecke welche Partei beginnt, bleibt den Spielern überlassen.) In den drei Startfeldern können beliebig viele Figuren aufgestellt werden.

Spielfiguren

- 1) Jeder Spieler erhält mindestens eine Spielfigur in der Farbe seiner Partei.
- 2) Nach Bedarf oder Vereinbarung können und sollen mehr Spielfiguren aufgestellt werden, als Spieler vorhanden sind:
 - a) als zusätzliche mobile Figuren am Start (oder in der von der Aufgabe vorgeschriebenen Ausgangsposition);
 - b) als zusätzliche mobile Figuren in beliebiger Position auf dem Spielfeld (nach gegenseitiger Vereinbarung);
 - c) als nichtmobile Figuren, die in bestimmten Gebäuden stationiert sind (z.B. BLAU im Polizeirevier 1 oder ROT in Kommune 2). In Gebäuden stationierte nichtmobile Figuren können im Verlauf des Spiels zusätzlich mobilisiert werden (siehe unten: „Befreiung“ Regel-Nr. 1 und 2).

Würfeln

Diejenige Gruppe, welche die Aufgabenkarte nicht gezogen hat, beginnt mit dem Würfeln. Jede Gruppe würfelt dreimal, unabhängig von der Teilnehmerzahl (also auch bei zwei bzw. vier und mehr Spielern oder Figuren). Der Wurf kann von einem einzigen Spieler mit drei Würfeln ausgeführt werden, aber auch von verschiedenen Spielern mit je einem Würfel. Sinkt durch Ausscheiden oder Verhaften die Zahl der mobilen Spielfiguren unter 3, so sind nur so viele Würfe erlaubt wie mobile Figuren vorhanden (also 2 Würfe bei 2 Figuren und 1 Wurf bei 1 Figur).

Die Figuren rücken gemäß der gewürfelten Augenzahl auf den Straßenfeldern vor. Die gewürfelten Augenzahlen einer Partei können zusammengezählt werden, sind aber nicht beliebig teilbar. Das bedeutet: Die am Zug befindliche Partei kann die Augenzahlen a) zusammenzählen und um die Gesamtzahl eine einzige Figur bewegen; oder b) so wie sie gefallen sind, auf maximal drei Figuren verteilen. (Beispiel: Die Würfel zeigen 3, 3 und 5 Augen. Sie können jetzt entweder eine Figur um elf Felder bewegen; oder zwei Figuren um 6 und 5 Felder; oder zwei Figuren um 3 und 8 Felder, oder drei Figuren um 3, 3 und 5 Felder). Gewürfelte Augen können nicht für einen späteren Zug aufgehoben werden. Auf einen Zug kann aber verzichtet werden. Im Gegensatz zu den üblichen Leistungsspielen bringt das Würfeln einer 6 keine weiteren Vorteile mit sich. Warum auch?

Bewegung auf dem Spielplan

- 1) Die Figuren können auf dem Spielplan beliebig bewegt werden (jedoch nicht in entgegengesetzte Richtungen innerhalb eines Zuges).
- 2) Figuren der gleichen Partei können aneinander in beliebiger Richtung vorbeigehen. Figuren gegnerischer Parteien blockieren einander; Vorbeigehen oder Überholen ist für sie nicht erlaubt.

Grünflächen

Grünflächen (Stadtpark und Flußufer) dürfen mit direktem Wurf von jedem Straßenfeld aus betreten werden, wobei Stadtpark bzw. Flußufer jeweils als ein Feld gelten. Betreten und Verlassen der Grünflächen muß in getrennten Zügen erfolgen. Fahrzeuge sind auf der Straße zu parken.

Einbahnstraßen

Die Bewegung der Figuren ist nur in der durch den Pfeil angedeuteten Richtung möglich.

Betretten von Gebäuden

Das Betreten von Gebäuden oder der Grünflächen ist nur mit direkter Augenzahl möglich; dabei zählen Eingänge und das Innere der Häuser als je ein Spielfeld. Autos dürfen nicht in die Gebäude mitgenommen werden, sondern sind auf der Straße abzustellen.

Festnahme

- 1) Festnehmen (Verhaften, Entführen) einer Person ist möglich, wenn die eigene Figur mit direkter Augenzahl auf das Feld der gegnerischen Figur gelangt. In diesem Fall ist die festgenommene Figur für die eigene Partei ausgeschaltet. („Direkte Augenzahl“ bedeutet: Ist eine Figur von der gegnerischen z. B. 3 Felder entfernt, so ist eine Festnahme nur möglich, wenn die Augenzahl des Verhafters im nächsten Zug 3 beträgt).
- 2) Der Abtransport festgenommener Personen ist erst im nächsten Spielzug möglich. Da man mit einem Häftling langsamer vorankommt, wird ab jetzt die geworfene Augenzahl halbiert. Ist diese ungerade, verfällt ein Punkt. (Beispiel: Bei Augenzahl 6 rücken 2 Figuren 3 Felder vor; bei Augenzahl 5 nur 2 Felder).
- 3) Fußgänger können in Fahrzeugen befindliche Personen nicht festnehmen. Umgekehrt aber schon.
- 4) Es können sich höchstens zwei Spielfiguren gemeinsam bewegen. (Die Verhaftung zweier Personen gleichzeitig ist also nicht möglich.)

Befreiung

- 1) In Häusern gefangene Personen können befreit werden, indem Spielfiguren derselben Partei mit direkter Augenzahl in das Innere der Gebäude gelangen. Die befreiten Figuren können jetzt wieder aktiv eingesetzt werden.
- 2) Dieselbe Regel trifft auf den Einsatz der nichtmobilen Figuren zu.
Variante: In Häusern der Gegenpartei gefangene Figuren können nicht befreit werden.
- 3) Die Befreiung festgenommener Personen auf dem Transport ist nur möglich, wenn man das Feld, auf dem sie sich gerade befinden, mit genau jener Augenzahl erreicht, die der Figurennummer des Gefangenen entspricht. Gleichzeitig damit erfolgt die Festnahme (oder Entführung) des Bewachers (beachte dazu: „Festnahme“, Regel 3!).

Zufallsfelder

Gerät eine Figur auf ein ihrer Partei zugehöriges oder neutrales Zufallsfeld, nimmt der Spieler die entsprechende Karte vom Stapel. (Die Zufallskarten müssen natürlich vor jedem Spiel gut gemischt werden.) Je nach Inhalt der Karte führt er ihre Anweisungen sofort aus oder bewahrt sie für spätere Spielzüge auf. Nimmt die Ausführung einer Anweisung mehr als eine Runde in Anspruch, so wird die Zufallskarte bis zur Beendigung der Aufgabe offen ausgelegt und erst dann wieder an die unterste Stelle des Kartenpakets zurückgeführt. Mit Hilfe der Markierungsnadeln können Figuren, die mehr als eine Runde blockiert sind, gekennzeichnet werden.

Treffen aufgrund der Ausweisung einer Zufallskarte zwei gegnerische Figuren in einem Gebäude zusammen, ist eine Festnahme nicht möglich. Auch das Vorrücken auf Felder, auf denen sich bereits eine Figur der Gegenpartei befindet, ist mit Hilfe der Zufallskarte nicht gestattet.

Für den Spielverlauf nicht zutreffende Karten dürfen ersatzlos übergangen werden. (Beispiel: einem Spieler wird ein Fahrzeug zugesprochen, doch befinden sich bereits alle Fahrzeuge im Einsatz; in diesem Fall muß er auf das Fahrzeug verzichten und die Karte zurücklegen.)

Technische Hilfsmittel

- 1) Die Übernahme technischer Hilfsmittel (Sprengkörper und Barrikaden) ist ebenfalls nur mit direkter Augenzahl möglich.
- 2) Der Abtransport erfolgt im nächsten Spielzug mit voller Augenzahl.
- 3) Eine Figur kann immer nur ein einziges technisches Hilfsmittel zusätzlich zum Fahrzeug mitnehmen. Die Hilfsmittel werden – soweit von der jeweiligen Aufgabe vorgesehen – wie folgt aufgestellt: Je 2 Fahrzeuge in den beiden Fahrzeugschuppen; Barrikaden im Holzlager; Bomben in der Militärbasis.

Fahrzeuge

- 1) Erreicht eine Figur mit direkter Augenzahl ein Fahrzeug, so kann sie einsteigen und sich ab dem nächsten Spielzug mit doppelter Geschwindigkeit (verdoppelter Augenzahl) fortbewegen. Zusätzliches Transportieren je einer Person oder eines Gegenstandes ist möglich, ohne daß dadurch die Augenzahl halbiert wird.
- 2) Beim Betreten von Gebäuden oder Grünflächen sind Fahrzeuge vorher auf der Straße abzustellen. Gehen und Fahren darf nicht gekoppelt werden, sondern muß in getrennten Zügen erfolgen.
- 3) Verläßt eine Figur ihr Fahrzeug, so gilt dieses ab sofort wieder als für alle verfügbar, die es in direkter Augenzahl erreichen.

Barrikaden

Barrikaden dienen der Blockade von Straßen und Eingängen. Bei Spielbeginn werden sie, soweit in der Aufgabe vorgesehen, im Holzlager aufgestellt.

Jede Barrikade ist im Spiel nur einmal verwendbar, d.h. sie blockiert, einmal abgestellt, für die Dauer des ganzen Spiels und kann nicht mehr entfernt werden.

Variante: Um den Spielverlauf beweglicher zu gestalten, ist nach gegenseitiger Absprache folgende Regeländerung möglich: Barrikaden können abtransportiert bzw. verschoben werden, wenn zwei Figuren der gleichen Partei auf das entsprechende Feld gelangen.

Sprengkörper

Sie werden dargestellt durch stilisierte Pulverfässer. Ihre Aufstellung bei Spielbeginn erfolgt, soweit vorgesehen, in der Militärbasis.

Die Art der Aufstellung zeigt an, ob der Sprengkörper gezündet (Öffnung nach oben) oder noch nicht gezündet (Öffnung nach unten) ist.

- 1) Der Wirkungskreis gezündeter Sprengkörper beträgt ein Feld im Umkreis des Sprengpunktes. Gezündete Sprengsätze blockieren die betreffenden Felder für den Rest des Spieles.
- 2) Den Zeitpunkt der Sprengung bestimmt die im Besitz des Sprengkörpers befindliche Partei. Sie kann aber nur sprengen, wenn sie am Zug ist. Die Trägerfigur des Sprengkörpers sollte vor der Zündung mindestens 2 Felder vom Einsatzpunkt entfernt sein, um sich nicht selbst zu opfern.

Hilfskarten

Unter den Zufallskarten befinden sich einige, die die Funktion technischer Hilfsmittel besitzen (z. B. verhindert die Karte „Falscher Ausweis“ einmalig die Verhaftung).

Hilfskarten können aufgehoben und zum taktisch richtigen Zeitpunkt ausgespielt werden. Anschließend legt man sie wieder in den Stapel zurück.

Spielziel und Spielende

Spielziel ist es, durch geschicktes taktisches Verhalten, Solidarität und Kombinieren der einzelnen Spielzüge die gegnerische Partei aktionsunfähig zu machen.

provopoli-Spielpraxis

Am Beispiel einer einfachen Aufgabe soll der mögliche Verlauf eines Spieles dargestellt werden – wobei nachdrücklich zu betonen ist: das nachfolgende Modell ist eines von vielen hundert möglichen für die gleiche Aufgabe.

Geheimaufgabe BLAU	
„Sprengen Sie die rote Zentrale!“	
Ausgangspunkt	ROT und BLAU: Startpositionen (BLAU hat mindestens 3 Figuren)
Zusatzregel	BLAU darf die Augenzahlen nicht zusammenlegen und keine Fahrzeuge benutzen.
Hilfsmittel	Auto Barrikade Sprengkörper

Spielbeginn

Da es sich um eine Geheimaufgabe handelt, ist ihr Inhalt nur BLAU zugänglich. Mit der Aufgabenkarte zieht sich die blaue Partei zur Beratung zurück (Achtung: nehmen Sie diese Broschüre mit dem darin befindlichen Stadtplan mit; dies erleichtert die strategische Planung). Es empfiehlt sich, ein Zeitlimit für Gruppenberatungen festzusetzen – in der Regel fünf Minuten.

Da nur BLAU die Aufgabe kennt, nimmt BLAU die Aufstellungen vor: die Verteilung der Hilfsmittel und der Figuren. Durch Absprache haben sich die beiden Gruppen auf je fünf Figuren geeinigt. Je drei davon stellt BLAU in die Startpositionen, wie von der Aufgabe vorgesehen, je zwei weitere bringen ROT und BLAU als nichtmobile Figuren auf dem Spielfeld unter (letztere können erst dann aktiv eingreifen, wenn sie von den mobilen Figuren „besucht“ und damit aktiviert worden sind; es empfiehlt sich, solche Figuren bis zu ihrer Aktivierung durch Markierungsnadeln zu kennzeichnen).

Je mehr Figuren, desto spannender aber auch desto komplizierter und länger das Spiel.

Blaue Planungsstrategie

Da ja der Gegner die Aufgabe nicht kennt, ist es zunächst unnötig, zur Roten Zentrale vorzudringen; im Gegenteil; dies wäre sogar schädlich, da man ROT dadurch auf seine Absichten aufmerksam machen würde. Viel wichtiger ist es, sich die Sprengkörper zu besorgen, die die Voraussetzung für die Erfüllung der Aufgabe darstellen. Auch ist es zweckmäßig, die nichtmobilen Figuren zu aktivieren und in den Besitz der restlichen Hilfsmittel zu gelangen.

Rote Planungsstrategie

ROT scheint zunächst zur Untätigkeit verdammt. Dem ist aber nicht so. Denn es gibt schon jetzt eine Reihe von Aktionsmöglichkeiten, die die Position der Gruppe auch dann verbessert, wenn das Spielziel noch unbekannt ist. Zum Beispiel kann ROT

1. Fahrzeuge (doppelte Geschwindigkeit) und andere Hilfsmittel für alle Fälle besorgen;
2. gegnerische Figuren beschatten, um notfalls sofort eingreifen zu können;
3. vermutlich bedrohte Gebäude abschirmen (durch Figuren oder Barrikaden);
4. aktive Spionage betreiben (nach dem Mata-Hari-Prinzip) und nicht-mobile Figuren aktivieren;
5. den Gegner durch eigene, spontane Aktionen aus der Fassung bringen.

Festnehmen des Gegners ohne Kenntnis seiner Absichten ist meist unsinnig und hemmt den Spielverlauf. provopoli ist ein STRATEGISCHES SPIEL und soll nicht zum Mensch-ärgere-dich-nicht umfunktioniert werden.

Blaue Spielstrategie

Der Aufgabe entsprechend geht BLAU aggressiv vor. 2 Figuren holen die Sprengkörper. Überlegung: Wieviel Sprengkörper benötigt man? An sich nur einen. Aber was geschieht bei seinem Verlust? Sollen die anderen durch Sprengung unschädlich gemacht werden? Oder sind sie als Reserve mitzuführen – was wiederum die Aktionsfähigkeit der Figuren beeinträchtigt? Eventuell könnte der Nachteil für BLAU, durch die Sonderregel zu Fuß gehen zu müssen, dadurch ausgeglichen werden, daß alle Fahrzeuge, deren BLAU habhaft wird, gesprengt werden. Auf alle Fälle ist es zweckmäßig, die nichtmobilen Figuren zu aktivieren und den Bombentransport so gut wie möglich abzusichern.

Durch geschicktes Vorgehen kann auch jetzt noch verhindert werden, daß der Gegner die wahre Absicht erkennt: Zum Beispiel kann BLAU Ablenkungsmanöver inszenieren – Schlägerkommandos, Aufmärsche, Saalschlachten, Geländespiele, Männerchöre oder Amokläufe. Oder durch psychologischen Terror und irreführenden Sprechchören wie: „Schmeißt die Gastarbeiter raus, im Bahnhof sind nur wir zu Haus!“ Auf solchen Umwegen soll sich BLAU dem Spielziel nähern.

Rote Gegenstrategie

Sobald die Spielzüge von BLAU konkrete Absichten erkennen lassen, ergreift ROT Gegenmaßnahmen. Rasch erkennbar ist zum Beispiel für ROT, daß Sprengkörper für BLAU eine wichtige Rolle spielen. Also gilt es, Bombenträger festzunehmen und die Bomben unschädlich zu machen (durch Ausspielen der betreffenden Zufallskarte, durch Zündung im Stadtpark, etc.).

Hat ROT erkannt, daß die Rote Zentrale das Ziel von BLAU ist, gilt es, das Gebäude entsprechend zu sichern (Barrikaden).

Eine andere Möglichkeit, den Spielverlauf zu beeinflussen, besteht für ROT in aggressiven Aktionen, so daß BLAU die Defensive übernehmen muß.

Gekonnte Guerilla-Aktionen legen die zehnfache Übermacht lahm.

Wer hat gewonnen?

BLAU hat gewonnen, wenn die Aufgabe erfüllt wurde: in die Rote Zentrale einzudringen, dort die Bombe zu deponieren, das Gebäude zu verlassen und dann die Bombe zur Zündung zu bringen.

BLAU hat auch gewonnen, wenn Bombe und Bombenträger von ROT im Gebäude eingeschlossen werden und die Bombe trotzdem gezündet wird. Allerdings geschieht dies unter Aufopferung einer blauen Figur. Ist dies sinnvoll? Soll Fanatismus über Vernunft siegen? Heiligt der Zweck die Mittel? Die Entscheidung bleibt den Spielern überlassen.

ROT hat gewonnen, wenn es BLAU alle Sprengkörper abgejagt und diese unschädlich gemacht hat.

ROT hat gewonnen, wenn es die beiden Eingänge des Gebäudes verbarrikadiert hat (BLAU kann zwar die Barrikaden sprengen, verwehrt sich aber dadurch selbst den Zugang ins Gebäude).

ROT gewinnt außerdem, wenn es gelingt, den Gegner einzuschließen, zu blockieren oder durch gutes Zureden von der Sinnlosigkeit seines Vorhabens zu überzeugen.

Das Spiel ist normalerweise hier zu Ende: die gestellte Aufgabe ist dem Text nach erfüllt.

Abweichend von dieser eher starren Spielauffassung kann man fast alle Aufgaben von provopoli erweitern und umfunktionieren. So wäre es in diesem Fall zum Beispiel möglich, daß ROT gefangene blaue Figuren als Geisel betrachtet und damit ein Druckmittel erhält, das Spiel auf Verhandlungsbasis unentschieden zu gestalten oder zumindest eine sofortige Sprengung zu verhindern.

Eine andere denkbare Situation wäre, daß beide Parteien gegen Spielschluß je einen zündbereiten Sprengsatz in den gegnerischen Zentralen niedergelegt haben.

Daraus entwickeln sich:

bilaterale Verhandlungen mit oder ohne Ergebnis;

erbitterte Diskussion in der Gruppe;

Anwerbungsversuche;

Abwerbungsversuche;

Übertritte von einer Partei zur anderen;

Spionageaffären;

Rollenfixierungen bis zur Identifikation;

kritische Betrachtungen über die eigene Person;

Gruppenprozesse wie sie nicht in Lehrbüchern stehen;

Freund- und Feind-, Lieb- und Leidenschaften;

Parteiordnungs-, Ausschluß- und Aufnahmeverfahren;

Kollektive, Organisationen, Initiativen, Schulungen;

spontane Feste, Kreativitätsorgien;

systematische Vernichtung des Spielbretts und Schwur, nie wieder provopoli zu spielen;

Projektgruppen zur Entwicklung neuer Gesellschaftsspiele etc.

provopoli – Änderung und Erweiterung

Am Anfang ist es sicher sinnvoll, sich an die Regelvorschläge zu halten und jene Aufgaben zu wählen, bei denen der Aktionsverlauf eindeutig festgelegt ist (Schwierigkeitsstufe I).

Mit fortschreitender Spielpraxis gilt aber: Je freier die Spieler dem Material gegenüber sind, je mehr Phantasie und Kreativität die Gruppen unter- und gegeneinander entwickeln, desto spannender und abwechslungsreicher werden die Spielabläufe.

Insgesamt stellen die vorliegenden Aufgaben keine fertige oder erschöpfende Lösung dar; sie sind vielmehr Vorschläge und Anregungen, die man nach eigenen Vorstellungen und Bedürfnissen verändern kann.

Einen ersten Ansatz dazu bilden sicher die Aufgabentexte und Aktionsverläufe selber. Aus den Grundsituationen (Besetzung, Demonstration, Festnahme, usw.) lassen sich unschwer weitere Situationen und Aufgabenstellungen entwickeln.

Gruppen, die mit pädagogischer oder gruppenpsychologischer Zielsetzung arbeiten, könnten provopoli zur spielerischen Aufarbeitung von Erfahrungen benutzen. Das Ausgehen von tatsächlichen Verhältnissen erlaubt Rollenspiele mit starker Identifikation. Andererseits werden die Spieler angehalten, ihre Verhaltensweisen als Einzelpersonen oder in der Gruppe während des Spielvorgangs kritisch zu beobachten. Das zeitweilige Einnehmen der politischen „Gegenposition“ durch den zufallsbedingten „Rollenwechsel“ – das neue Verteilen der Personalkarten nach jedem Spiel – könnte den Sinn haben, den eigenen Bewußtseinsstand durch (scheinbares) Übernehmen der gegnerischen Aktionsweisen und Argumente zu überprüfen.

Oder nehmen wir einmal den erfreulichen Fall an, es gäbe einen Kinderladen, in dem ein provopoli-Spiel zunächst noch in seiner Gänze existiert. Nehmen wir ferner an, die Kinder kämen gerade von einer gemeinsamen Aktion zurück – etwa einer Demonstration für bessere und kindergerechte Spielplätze. Anstatt nun auf theoretischer Ebene die Erlebnisse der Kinder aufzuarbeiten, entwickelt sich ein spontanes Nachspielen der erlebten Situationen.

Dazu wird zunächst auf dem Spielplan ein Kinderspielplatz nachgetragen. Die Diskussion wird anhand des Spielverlaufs geführt. Erfolgs- und Versagenserlebnisse können so spielerisch hergestellt oder aufgearbeitet werden.

Anschließend könnte man die Vorgänge während des Spiels auf einer allgemeineren Ebene betrachten und – als Aufgabe formuliert – auf eine der Leerkarten eintragen.

Das klingt zugegebenermaßen utopisch, muß es aber nicht sein. Doch auch dort, wo kein Kinderladen zur Hand ist, läßt sich mit provopoli noch allerhand anfangen. Unsere Aufgaben enthalten verschiedentlich Hinweise und Anregungen zum freien Spielen oder fordern – bei genügender Spielintensität – zu improvisierten Fortsetzungen auf.

Man kann die Aufgaben lassen, wie sie sind. Man kann sie verändern. Man kann sich neue Aufgaben ausdenken. Man kann neue Aufgaben auf den beigelegten Leerkarten eintragen.

Zusätzlich gibt es viele Möglichkeiten, die Aufgaben zu erweitern und bestimmte Spielfaktoren zu verändern. Das beginnt damit, daß man die Aufgabe nicht nach den Hauptregeln, sondern nach angegebenen oder erfundenen Varianten löst. Der nächste Schritt bestünde darin, je nach Bedarf, vor Beginn, neue Regeln zwischen den Gruppen zu vereinbaren. Wer will, kann auch noch weitere äußere Faktoren in den Spielverlauf einbeziehen, wie wir es zum Beispiel bei der nachfolgenden Schah-von-Braunistan-Aufgabe getan haben, die sich aus der Grundsituation „Attentat“ entwickelt. In dieser Aufgabe spielt der Zeitfaktor eine spielentscheidende Rolle:

Der Schah von Braunistan wird sich anlässlich eines Staatsbesuches für kurze Zeit in Grünstadt aufhalten. Es sind von allen möglichen Seiten strenge Sicherheitsmaßnahmen gefordert, angekündigt und getroffen worden, da der Monarch nicht nur in seinem Heimatland wenig Sympathie bei der Bevölkerung genießt. Der Besuch vollzieht sich nach einem exakt festgelegten Zeitplan:

12.05	Ankunft am Flughafen
12.10 - 12.15	Autokorso zum Rathaus
12.15 - 12.20	Empfang
12.20 - 12.25	Ständchen des Gesangvereins „Morsche Knochen“
12.25 - 12.30	Anwesenheit bei der Einweihung des neuen Gaswerkes
12.35 - 12.40	Imbiß im Hotel mit Vertretern der Wirtschaft und des hohen Klerus
12.40 - 12.45	Fahrt zum Bahnhof (inkognito), wahrscheinlich Ringstr.
12.50	Abfahrt des Sonderzuges

Spielbeginn ist 12.00

Ausgangspunkt der Schah (neutrale Figur) am Bahnhof

ROT: Start

BLAU: Start (Flughafenseite)

Figuren:

BLAU hat ein Drittel mehr Figuren als ROT. Neutrale Figur zieht nicht selbst, sondern wird den Regeln entsprechend transportiert.

Aktionsverlauf BLAU:

Die Hälfte der im Einsatz befindlichen Einheiten muß zur Begrüßung zum Flughafen. Mindestens eine Figur hält sich ständig in unmittelbarer Nähe des Impotentaten auf. Bei der Einweihung des Gaswerkes muß die Hälfte der Beamten anwesend sein, bei der Abfahrt die gesamte Truppe.

Aktionsverlauf ROT:

Rot wählt nach Grundsatzdiskussion eine der Alternativen:

Symbolisches Attentat (Rauch-, Stink- oder Pudding-Bomben);

tatsächliches Attentat (Vermeidung von Gefährdung der Zivilbevölkerung).

In manchen Fällen ist es reizvoll, den Würfelmodus zu verändern (man vergleiche die „Sparstrumpf“-Aufgabe) oder bestimmte Fortbewegungsarten zu vereinbaren. Man kann Routen von Demonstrationen oder Aufmärschen in Einzelheiten und mit entsprechenden Ausweichmöglichkeiten festlegen; die Figuren können einzeln oder in Gruppen agieren.

Vielleicht gibt es Leute, die unsere Zufallskarten nicht lustig oder zu albern finden. Die Lösung ist einfach: Verfassen Sie ihre eigenen Zufallskarten. Leerkarten liegen bei.

Eine wirkliche Erweiterung des provopoli-Spiels hängt letztlich davon ab, wieweit sich die Spieler von gutbürgerlichen Normen und Erziehungsmechanismen befreit haben und gewillt sind, auch physische und psychische Komponenten in das Spiel einzubeziehen, ohne daß die Gefahr der Diskriminierung einzelner aufkommt (Zärtlichkeitskarten, Bewegungskarten, Aufforderung zu singen, zu tanzen, Musik zu machen).

Es gab irgendwann auch eine Diskussion über den Vorschlag, sogenannte Willenskarten einzuführen, mit denen sich Minderheitsfraktionen unter den Mitspielern zur Geltung verhelfen können, doch hat die bisherige Spielpraxis gezeigt, daß Einzelaktionen ohnehin möglich sind und außerdem im allgemeinen nur jene Gruppen Aussicht haben, das Spiel für sich zu entscheiden, die mit großer Solidarität zusammenspielen.

Wer blind agiert, nicht diskutiert, verliert. provopoli ist kein Spiel für Einsiedler, sondern für Leute, die miteinander reden wollen.

Von selbst ergibt sich auf dieser Basis ein Spieltyp, den wir „Überzeugungsspiel“ genannt haben. Es könnte etwa so verlaufen:

„Das Grünstädter Tagblatt meldet:

Im Laufe des Tages wird Prof. Theophil W. Gilberich, ein weltbekannter Spezialist für xy-Forschung, in der Stadt erwartet. G. ist ein bekannter Sonderling, weltfremd und spinös, kurz: der Prototyp eines liebenswert schrulligen Fachidioten. Eine seiner Marotten ist, daß er nur in Reimen redet und nur Fragen beantwortet, die gereimt gestellt werden ...“

Spielverlauf: Prof. Gilberich, dargestellt durch eine neutrale Figur in der Regie eines reimgewaltigen Mitspielers, – der in diesem Sonderfall (?) für sich allein agiert – trifft am Bahnhof ein und versucht, von Freunden gewarnt, sich in neutralen Gebäuden zu verstecken (er würfelt, geht auf neutrale Zufallsfelder, etc.). Die beiden konkurrierenden Parteien ROT und BLAU verfolgen Prof. G. und versuchen in sein Versteck einzudringen.

Es hängt nun von der Überzeugungskraft der jeweiligen Spieler und natürlich von Prof. Gilberichs Einsicht ab, welcher Partei er am Schluß seine Forschungsergebnisse zur Verfügung stellt.

Dramatische Verwicklungen jeder Art ergeben sich aus den Versuchen der zunächst unterlegenen Partei, Gilberichs trotz seiner Entscheidung habhaft zu werden.

Die Partei, der er sich angeschlossen hat, wird in jedem Fall nur dann von seinem Wissen profitieren können, wenn es gelingt, ihn in einem ihrer Gebäude in Sicherheit zu bringen.

Eine der vielen Fragen, die sich aus diesem Zusammenhang ergeben: Gibt es Spiele, bei denen die Bildung einer dritten Gruppe (neutrale Figuren) sinnvoll ist?

provopoli kann übrigens sehr realitätsnah werden, wenn sich die Gruppen darauf einigen, daß alle Aktionen auf den Regeln der geltenden Rechtsbestimmungen oder deren Auslegung fundieren werden. Eine Variante, die nebenbei bemerkt vorzüglich dazu geeignet ist, ungeahnte Querverbindungen zwischen anarchistischem und bürokratischem Verhalten aufzudecken.

Wie viele Möglichkeiten es sonst noch gibt, **provopoli** zu erweitern, zu konkretisieren, zu aktualisieren, in allen Variationen zu spielen oder Neues zu erfinden, wissen wir noch nicht.

provopoli spielen, könnte bedeuten: Anfangen, ein Spiel zu verändern.

Ein Spiel zu verändern, könnte bedeuten: Anfangen, die Verhältnisse zu untersuchen.

Die Verhältnisse zu untersuchen, könnte bedeuten: Anfangen, die Widersprüche zu erkennen.

Die Widersprüche zu erkennen, könnte bedeuten: Anfangen zu handeln.

Wir meinen: Mit einem Spiel anfangen ist besser als nie anfangen.

<p>Sun Dsi: Kennst du den Feind und kennst du dich selbst – hundert Schlachten ohne Schlappe. Mao Tse-tung, Ausgewählte Werke, Bd. I, S. 380.</p>
