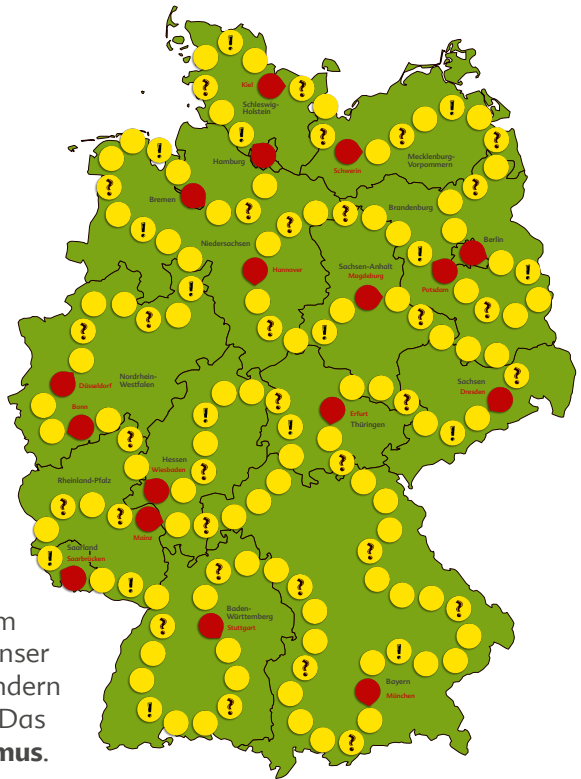


Wer macht was und warum?

Föderalismus in Deutschland

Unser Alltag ist stark mit dem Bundesland verknüpft, in dem wir leben. Die Bayern kennen ihre Landeshauptstadt München, bei Bundesligaheimspielen von Borussia Dortmund sorgt die nordrhein-westfälische Landespolizei für Sicherheit, über den Länderfinanzausgleich wird immer wieder leidenschaftlich gestritten. Das Bundesland, in dem wir leben, hat aber nicht nur auf unser Lebensgefühl starken Einfluss, sondern ist auch politisch von Bedeutung. Das Schlagwort dazu heißt **Föderalismus**.

Das Grundgesetz, unsere Verfassung, sieht vor, dass Bund und Länder Hand in Hand arbeiten sollen. Die Länder beteiligen sich über den Bundesrat an der Gesetzgebung, setzen Bundesgesetze über ihre Verwaltungen um und wirken sogar bei EU-Angelegenheiten mit. Andere Aufgaben übernimmt der Bund, und weil die Aufteilung der Kompetenzen zwischen Bund und Länder zwar klar geregelt, aber nicht jedem geläufig ist, klären wir dies spielerisch auf einer Reise quer durch Deutschland – **Wer macht was und warum?** lautet dabei die Frage ...



Spielvorbereitung

Das dreiteilige Spielbrett wird zusammengesetzt. Die 80 Wissens- und 20 Ereigniskarten werden mit der Kartenrückseite nach oben neben dem Spielfeld abgelegt. Die 80 Wissenskarten sind einheitlich mit einem Fragezeichen gekennzeichnet, die 20 Ereigniskarten mit einem Ausrufezeichen.



Spielanleitung

Die Spieler starten in einer Landeshauptstadt ihrer Wahl bzw. in Bonn und würfeln sich anschließend in Pfeilrichtung durch das Spiel. Gewinner ist, wer seinen Startpunkt nach einer vollständigen Runde durch das Spiel als Erstes wieder erreicht. Bei mehr als zwei Spielern bitte den Start-/Zielpunkt auf einem Zettel notieren.

Treffen sich zwei Spieler auf dem Spielbrett (gleiches Feld), muss der Spieler, der bereits dort stand, eine Runde aussetzen.

Los geht's! Der jüngste Mitspieler beginnt.

Bei Spielfeldern ohne besondere Kennzeichnung passiert nichts. Das Hütchen wird abgestellt und der nächste Spieler ist an der Reihe. Erreicht ein Spieler jedoch ein mit einem Fragezeichen gekennzeichnetes **Wissensfeld**, zieht der im Uhrzeigersinn nächstplatzierte Mitspieler eine entsprechende Karte vom Stapel und liest die Frage laut vor. Bitte beachten: Nur der Spieler, der am Zug ist, darf die Frage auch beantworten!

Liegt der Spieler mit seiner Antwort richtig, darf er sofort noch einmal würfeln. Wenn nicht, versucht er es beim nächsten Mal erneut. Er würfelt dann nicht, sondern erhält direkt eine neue Frage gestellt.

Erreicht ein Spieler ein mit einem Ausrufezeichen gekennzeichnetes **Ereignisfeld**, liest der Mitspieler zu seiner Linken ihm dieses Ereignis vor. Der Spieler muss – mit Ausnahme von Aussetzen in der folgenden Runde – noch im selben Zug der Anweisung auf der Karte Folge leisten.

Würfelt ein Spieler eine sechs, darf er noch einmal würfeln. Das Zwischenziel bleibt unbeachtet. Landet der Spieler also zum Beispiel mit einer sechs auf einem Wissens- oder Ereignisfeld, darf er dies ignorieren und gleich noch einmal würfeln.

Gewonnen hat der Spieler, der die Stadt, die er als Startpunkt gewählt hat, als Erstes wieder erreicht. **Allerdings muss das Ziel exakt getroffen werden!** Ist man also z. B. drei Felder von Schwerin entfernt und würfelt eine vier, muss der Spieler an seinem aktuellen Standort verweilen und es in der nächsten Runde erneut versuchen.

Entwickelt im Auftrag der Landeszentralen für politische Bildung
unter Federführung der LZpB Nordrhein-Westfalen
Haroldstraße 4
40213 Düsseldorf

ZpB Zentralen für
politische Bildung

Idee: Prof. Dr. Andreas Kost/Iman Shooshtari (LZpB NRW)
Zeichnungen: Daniel Almagor
Satz/Design: Jana Pflugmacher-Bergau
Texte: Burkard Miltenberger/Benjamin Comparot
Druck: MeinSpiel GmbH & Co. KG, Hamburg