

**SPIELANLEITUNG**



# WENDEPUNKTE



# VORWORT

**D**er 9. November 1989 veränderte alles. Mit dem Fall der Mauer geriet eine ganze Welt in Bewegung und mit ihr die Lebensgeschichten von Millionen Menschen. Gewissheiten verschwanden, neue Möglichkeiten entstanden, alte Träume zerbrachen, andere wurden plötzlich greifbar. Geschichte zeigte sich nicht mehr als großes Wort, sondern als etwas zutiefst Persönliches.

In **WENDEPUNKTE** erlebt ihr Biografien von Bürger\*innen der DDR in der Zeit der Wiedervereinigung. Aus Karten entstehen Lebenswege voller Zufälle, Entscheidungen, Brüche und Hoffnungen. Jede Partie erzählt eine andere Geschichte. Keine davon ist „richtig“, keine ist vollständig, aber jede trägt Spuren einer Zeit, in der sich alles wandelte.

Mit **WENDEPUNKTE** taucht ihr ein in Alltage und Ausnahmen, in kleine Momente und große Umbrüche. Wer wird getragen vom Wandel? Wer stolpert, wer erfindet sich neu? Und welche Wendepunkte prägen ein Leben vielleicht stärker, als man es im Moment ahnt?

# DAS SPIEL

**WENDEPUNKTE** ist als Serious Game konzipiert, das tatsächliche geschichtliche Ereignisse zum Gegenstand hat, um diese Ereignisse für euch beim Spielen spürbar und erlebbar werden zu lassen. Wir haben die Ereignisse mit größtem Respekt für die tatsächlichen Umstände und die von diesen betroffenen Bürger ausgewählt und in das Spiel aufgenommen. Dabei ist es uns wichtig, keine Personen, Ereignisse oder Umstände herabzusetzen oder gar beleidigend darzustellen. Trotzdem kann es während einer Partie zu Ereignissen und Situationen kommen, die sich für euch beklemmend oder unfair anfühlen oder mit euren Empfindungen und vielleicht auch euren Erinnerungen nicht im Einklang stehen.

---

**WENDEPUNKTE** wurde von Playing History entwickelt. Diese vierte Auflage erscheint in Kooperation mit OSTIA Spiele. Das Begleitmaterial für Lehrer\*innen sowie viele weitere Infos gibt es auf:

[www.playinghistory.de](http://www.playinghistory.de)

## SPIELDAUER

ca. 15 Minuten

## PERSONENANZAHL

3 bis 8 Personen



## SPIELMATERIAL

### 110 Spielkarten

32 Ereignisse Runde 1 (Rot)

32 Ereignisse Runde 2 (Blau)

32 Ereignisse Runde 3 (Orange)

### 6 Schlagzeilen (beidseitig: Runde 1+2 ↔ Runde 3)

2 Karten weisen eine Markierung „VAR“

für Varianten auf

### 8 Kurzspielregeln



## AUFBAU EINER KARTE

**1** Titel

**2** Illustration und Beschreibung

**3** Voraussetzungen zum Ausspielen

**4** Einfluss-Symbol(e)

**5** Punkte, je nach Farbe für die Wertung

• nach Runde 1 = Rot

• nach Runde 2 = Blau

• nach Runde 3 = Orange

**6** Personenzahl und Nummerierung



# VORBEREITUNG

1. Haltet **Papier und Stift** bereit, um die Punkte zu notieren.
2. Nehmt euch jeder eine **Kurzspielregel**. Sie zeigt auf der einen Seite eine Zusammenfassung der Voraussetzungen zum Auspielen eines Ereignisses und auf der anderen Seite eine Übersicht der im Spiel verwendeten Symbole.
3. **Bereitet die Kartenstapel vor.** Sucht zuerst alle Ereignisse heraus, die der Personenzahl eurer Partie entsprechen und legt die übrigen Ereignisse an die Seite.

**BEISPIEL:** In einer Partei mit 6 Personen, verwendet ihr alle Ereignisse mit der Angabe **3+** und **5+**. Legt die Karten mit **7+** an die Seite.

Sortiert die herausgesuchten Ereignisse anhand der Rückseite in 3 Stapel. Mischt die Stapel getrennt voneinander und legt sie am Rand der Spielfläche bereit.

4. In der Mitte der Spielfläche **platziert ihr die 4 Schlagzeilen**, so dass die Seite mit den **blauen Punktzahlen** sichtbar ist. Wir empfehlen für die erste Partie, die Schlagzeilen ohne Markierung „VAR“ zu verwenden.



**HINWEIS:** Bei Partien mit jüngeren Personen oder zur Verkürzung des Spiels könnt ihr die Schlagzeilen weglassen. Legt dann alle Schlagzeilen in die Schachtel und ignoriert die entsprechenden Regeln (siehe Markierung „!“).

# SPIELABLAUF

Wer die meisten Punkte über alle 3 Runden sammelt,  
gewinnt **WENDEPUNKTE!**

Ihr spielt **WENDEPUNKTE** über **3 Runden**, **2 vor dem Mauerfall**, **1 danach**. In jeder Runde spielt ihr 3 Ereignisse aus der entsprechenden Zeit aus, dann erhaltet ihr dafür Punkte. Ihr habt also am Ende des Spiels insgesamt 9 Ereignisse in eurer Auslage vor euch, 3 aus jeder Runde: **Die Auslage, die vor jeder Person auf diese Weise entsteht, ist der Lebenslauf dieser Person mit wichtigen Stationen (Ereignissen).**



→ Karten der  
Runde 1



→ Karten der  
Runde 2



→ Karten der  
Runde 3

Durch das Ausspielen der Karten sammelt ihr **Einfluss-Symbole**, die euren Einfluss in verschiedenen Lebensbereichen zeigen, bspw. gesellschaftlicher Einfluss oder politischer Einfluss in der SED. Diese Symbole ermöglichen es euch, bestimmte weitere Karten zu spielen oder Schlagzeilen zu erhalten.

Auf der Spielhilfe findet ihr eine Erläuterung zur thematischen Bedeutung der Symbole.

## **Jede Runde spielt ihr in 3 Phasen:**

- 1. Ereignisse der aktuellen Runde austeilen**
- 2. Ereignisse ausspielen**
- 3. Wertung**
  - Punkte notieren
  - ! Schlagzeilen vergeben und ggf. weitere Punkte notieren

**Ihr beendet immer erst eine Phase, bevor ihr die nächste Phase beginnt.**

Die Phasen im Einzelnen:

### **1. EREIGNISSE DER AKTUELLEN RUNDE AUSTEILEN**

Nehmt den Stapel mit den Ereignissen der aktuellen Runde. In **Runde 1** nehmt ihr die **Ereignisse mit der roten Rückseite** und der Zahl „1“ usw. Teilt an jede Person **4 Ereignisse** von diesem Stapel aus und nehmt diese auf die Hand. Ihr haltet eure Handkarten vor den anderen verdeckt.

Bei 4, 6 und 8 Personen bleiben Karten übrig. Legt diese an die Seite. Bei weniger als 7 Personen bildet ihr mit den bei der Spielvorbereitung beiseite gelegten Karten der aktuellen Runde einen Stapel.

## 2. EREIGNISSE AUSSPIELEN

### **a) Ein Ereignis auswählen**

Jetzt wählt ihr gleichzeitig aus euren Handkarten ein Ereignis aus, das ihr ausspielen möchtet. Wenn du dich entschieden hast, welches Ereignis du ausspielen möchtest, platziere die Karte **verdeckt** vor dir und lege die übrigen deiner Handkarten (ebenfalls verdeckt) zwischen dich und die Person links von dir.

**WICHTIG:** Ihr dürft die Karten von der Person rechts von euch jetzt noch nicht aufnehmen!

Einige Ereignisse könnt ihr immer spielen. Andere zeigen in der oberen linken Ecke **Voraussetzungen**, die ihr erfüllen müsst, um die Karte spielen zu dürfen. Ihr dürft nur Ereignisse auswählen, deren Voraussetzungen erfüllt sind. Ihr müsst dabei alle als Voraussetzung abgebildeten Symbole auf den bereits ausliegenden Ereignissen in eurem Lebenslauf im unteren Bereich der Karten besitzen.



Du darfst diese Karte nur dann ausspielen, wenn du die entsprechende Anzahl an Symbolen bereits in deiner Sammlung ausliegen hast.

**BEISPIEL:** Du benötigst 2x (★).



**BEISPIEL:** Du hast 1x , 1x  und 1x  und kannst Ereignisse ausspielen, die diese Symbole als Voraussetzung haben.

Ihr müsst die Ereignis-Karten mit den Symbolen nicht als Bezahlung abgeben. Es genügt, wenn die Symbole in eurer Auslage vorhanden sind.

Zeigt die Karte Voraussetzungen, die durch ein „**ODER**“ voneinander getrennt sind, genügt es, eine der Voraussetzungen zu erfüllen, also die über dem „**ODER**“ oder die unterhalb des „**ODER**“.




Du darfst diese Karte nur ausspielen, wenn du mindestens eines der beiden Symbole bereits in deiner Sammlung ausliegen hast.

**BEISPIEL:** Du benötigst 1x  oder 1x .

Habt ihr Ereignisse mit Symbolen in Rot und einem Minuszeichen, neutralisiert dies eines eurer blauen Symbole, als hättet ihr dieses blaue Symbol mit dem Pluszeichen nicht ausgespielt.



**BEISPIEL:** Du hast  $0x$  , weil das blaue Buch durch das rote Buch mit dem Minuszeichen wieder abgezogen wird.

Letztlich gibt es Ereignisse, die du nur spielen darfst, wenn du ein bestimmtes Symbol  $0x$  in deinem Lebenslauf hast (solltest du mehr Symbole einer Art mit Minuszeichen als blaue mit Pluszeichen haben, zählt das als „ $0x$ “).



Du darfst diese Karte nur ausspielen, wenn du das entsprechende Symbol  $0x$  in deiner Sammlung hast. **BEISPIEL:**  $0x$  .

**Sonderfall:** Kannst du keine Karte ausspielen, darfst du ausnahmsweise ein Ereignis wählen, dessen Voraussetzungen du nicht erfüllst. Du wirst die Karte dann verdeckt in deinen Lebenslauf legen und keine Punkte dafür erhalten.

## **b) Ausgewähltes Ereignis ausspielen**

Sobald ihr alle eine Ereignis-Karte verdeckt vor euch ausgelegt habt, dreht ihr alle gleichzeitig diese Karten um und platziert sie in eurem eigenen Lebenslauf. **Ausnahme:** wenn ihr das Ereignis nicht spielen könnt, schiebt ihr die Karte mit der Rückseite nach oben an die entsprechende Stelle in eurem Lebenslauf.

Wie oben gezeigt, entsteht dabei vor jedem von euch eine **Auslage von 3x3 Karten**. Fügt das neue Ereignis innerhalb einer Runde fortlaufend von links nach rechts hinzu.

Wir empfehlen für ein thematisch intensiveres Spielerlebnis, dass ihr den anderen kurz mitteilt, welches Ereignis ihr eurem Lebenslauf hinzugefügt habt – oder auch welches ihr verdeckt spielen musstet.

## **c) Handkarten weitergeben und nächstes Ereignis auswählen**

Nehmt jetzt die **verdeckten Ereignisse** auf die Hand, die die Person rechts von euch zwischen euch gelegt hat. **Zieht keine Karten nach.**

Wählt aus den Ereignissen aus eurer Hand jeweils wieder eines und spielt es wie unter **a)** und **b)** beschrieben aus. Gebt die nicht gewählten Karten wieder verdeckt an die Person links von euch.

Habt ihr **3 Ereignisse ausgespielt, endet die Runde**. Legt die verbleibenden Karten an die Seite.

Bei weniger als 7 Spielern bildet ihr mit den anderen Karten dieser Runde einen gemeinsamen Stapel

### 3. WERTUNG

Nachdem ihr die 3 Karten für die aktuelle Runde ausgespielt habt, führt ihr eine Wertung durch. Notiert eure Punkte für die einzelnen Runden getrennt und addiert sie am Spielende.

#### **a) Punkte auf den Ereignissen in eurem Lebenslauf**

In der **ersten Runde** notiert ihr nur die Punkte in den **roten Kreisen**.

In der **zweiten Runde** notiert ihr nur die Punkte in den **blauen Kreisen**.

In der **dritten Runde** notiert ihr von allen Karten die Punkte in den **orangenen Kreisen**.

Die Karten der 1. und 2. Runde werden also zwei Mal gewertet, einmal am Ende der jeweiligen Runde und ein weiteres Mal – allerdings mit einem anderen Punktwert! – am Ende der dritten Runde.

Verdeckte Karten zählen in jedem Fall 0 Punkte.

#### **b) Hilfe für Nachzügler: zusätzliche Ereignis-Karte**

Die Person(en) mit der **geringsten Punktzahl** der **aktuellen Runde** erhalten eine kleine Hilfe. Bei einem **Gleichstand** erhalten alle daran beteiligten Personen diese Hilfe.

Mischt den Stapel der an die Seite gelegten Ereignisse dieser Runde aus der Vorbereitung, der Kartenverteilung und der übriggebliebenen Ereignisse aus Phase 2 und teilt an jede Person mit der geringsten Punktzahl 4 Karten aus. In dem seltenen Fall, dass nicht ausreichend Karten vorhanden sind, verteilt an jede Person so viele Karten wie möglich, damit alle die gleiche Anzahl an Karten erhalten.

Aus den erhaltenen Ereignissen darf sich jede Person ein Ereignis aussuchen und zusätzlich in seinen Lebenslauf einfügen, **ohne** die Voraussetzungen

beachten zu müssen. Schiebt die Karte so unter die letzte Karte der laufenden Runde, dass die Voraussetzungen und Punkte verdeckt sind. Nur das oder die Einfluss-Symbole bleiben sichtbar.

Die anderen Ereignisse werden zurück in die Schachtel gelegt.



**HINWEIS:** Die Hilfe für Nachzügler wird ausschließlich anhand der Punktzahlen der laufenden Runde vergeben. Die Punktzahlen aus vorhergehenden Runden sind nicht relevant!



Wenn ihr **ohne Schlagzeilen** spielt, überspringt die folgenden Schritte **c)** und **d)** und startet die nächste Runde. Nach Runde 3 geht ihr zur Schlusswertung über.

### c) Schlagzeilen vergeben

Abschließend vergibt ihr die Schlagzeilen-Karten. Vergleicht dazu die Anzahl der jeweiligen Symbole für die verschiedenen Kategorien auf allen Karten in euren Lebensläufen. Die Reihenfolge der Kategorien ist beliebig.

Wir empfehlen die Reihenfolge der Einfluss-Symbole auf der Spielhilfe, um keine Kategorie zu übersehen.

Bei der Wertung der Schlagzeilen-Karten berücksichtigt ihr in jeder Kategorie nur Personen, die **mindestens 3 Symbole** dieser Kategorie in ihrem Lebenslauf haben. Hat keine Person 3 oder mehr Symbole in einer Kategorie, platziert ihr die Schlagzeilen-Karte in der Mitte der Spielfläche.

Gebt ansonsten die Schlagzeilen-Karte der Person mit den meisten Symbolen dieser Kategorie im eigenen Lebenslauf. Bei einem Gleichstand behält die Person die Schlagzeilen-Karte, die diese bisher schon hatte. Ist die Person mit der Schlagzeilen-Karte nicht am Gleichstand beteiligt oder die Karte bisher nicht vergeben, legt ihr die Schlagzeilen-Karte in die Mitte der Spielfläche.

---

**Erinnerung:** Rote Symbole mit Minuszeichen neutralisieren jeweils eines eurer Einfluss-Symbole. Habt ihr also 3 blaue Symbole, aber auch ein Symbol mit Minuszeichen, könnt ihr an der Wertung der Schlagzeilen in dieser Kategorie nicht teilnehmen.

---

#### **d) Punkte für Schlagzeilen (nur in Runden 2 und 3)**

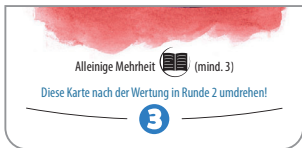
Notiert in der 2. und in der 3. Runde jetzt für die Schlagzeilen zusätzliche Punkte.

**HINWEIS:** Ja, das bedeutet, dass in der 1. Runde nach der Vergabe der Schlagzeilen-Karten keine Punkte vergeben werden!

In jeder Kategorie erhält die Person mit der Schlagzeilen-Karte die auf der Karte angegebene Punktzahl. In bestimmten Fällen kann dies eine Minuspunktzahl sein, so dass du Punkte verlierst, wenn du Schlagzeilen in dieser Kategorie machst (Oppositioneller Einfluss in Runde 2, Rote Socke in Runde 3).

Jede Person, die mindestens 3 Symbole einer Kategorie vorweisen kann,

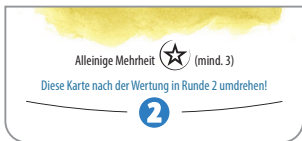
erhält die Hälfte der auf der Schlagzeilen-Karte aufgedruckten Punkte. Bei einer ungeraden Punktzahl rundet ihr auf.



**BEISPIEL:** Martin hat am Ende der 2. Runde insgesamt 4 Einfluss-Symbole „Zugang zu Bildung“ und erhält die Schlagzeilen-Karte „DOKTOR\*IN“.

Er notiert sich 3 Punkte. Michael hat 3 Einfluss-Symbole „Zugang zu Bildung“ und erhält 2 Punkte.

**BEISPIEL:** Heike hat ebenso wie Kristina 3 Symbole „Gesellschaftlicher Einfluss“. Die Schlagzeilen-Karte „STERNCHEN“ bleibt in der Mitte. Heike und Kristina erhalten jeweils 1 Punkt.



**Nach der Wertung** der Einfluss-Symbole für Schlagzeilen in Runde 2 dreht ihr alle **Schlagzeilen-Karten auf die Rückseite**. Sie zeigen dann die Punktzahl für die Wertung der Schlagzeilen in Runde 3. Lasst die Karten an ihrem derzeitigen Platz liegen (vor einer Person oder in der Mitte).

**HINWEIS:** Bei der Schlagzeilen-Karte „BÜRGERRECHTLER\*IN“ addiert ihr die Einfluss-Symbole für „Oppositioneller Einfluss“ und „Politischer Einfluss in der Bundesrepublik“ zu einer einheitlichen Wertung.

**BEISPIEL:** Michael hat nach der 3. Runde 2 Symbole „Politischer Einfluss in der Bundesrepublik“ und 2 Symbole „Oppositioneller Einfluss in der DDR“. Er hat damit insgesamt 4 Symbole für die Wertung der Schlagzeilen-Karte „BÜRGERRECHTLER\*IN“ und erhält die Karte. Er hat mehr Symbole als André, der 3 Symbole „Politischer Einfluss in der Bundesrepublik“ gesammelt hat.

## **4. SCHLUSSWERTUNG**

Nach der **3. Runde** addiert ihr für jede Person alle erzielten Punkte.  
Die Person mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel!  
Bei einem Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

# **VARIANTEN**

## **1. SCHLAGZEILEN-KARTEN MIT MARKIERUNG VAR1 UND VAR2**

Für etwas Abwechslung könnt ihr die Schlagzeilen-Karte „FEINDLICHES ELEMENT/BÜRGERRECHTLER\*IN“ ohne Markierung gegen die Karte mit der Markierung **VAR1 und/oder VAR2** austauschen.

Die Einfluss-Symbole „**politischer Einfluss in der Bundesrepublik**“ und die Symbole „**Oppositioneller Einfluss in der DDR**“ werden dann getrennt voneinander gewertet.

## **2. ERZÄHLE DEINE GESCHICHTE**

Bewertet gegenseitig eure Lebensläufe und überzeugt die anderen davon, dass ihr die richtigen Ereignisse gewählt habt.

Bestimmt eine zufällige Reihenfolge und berichtet anhand der Ereignisse in

eurer Auslage über euren Lebenslauf. Dabei sollt ihr eure Biografie möglichst überzeugend darstellen.

Wenn ihr eure Geschichten erzählt habt, bewertet jede Person die Geschichten der anderen Personen. Dazu erhaltet ihr alle einen eigenen Zettel und einen Stift und notiert, welcher Person ihr wie viele Punkte gebt. Dabei müsst ihr insgesamt genau 6 Punkte vergeben und ihr dürft einer einzelnen Person maximal 4 Punkte geben.

### 3. „LEBENSPLANUNG“ | Für 3 bis 5 Spieler

Diese Variante ermöglicht euch mehr Planung für euren Lebenslauf – auch wenn unvorhersehbar ist, was nach dem Mauerfall geschehen wird.

Es gelten die Regeln des Grundspiels **Wendepunkte**, soweit nachfolgend nichts anderes angegeben ist.

Ihr könnt wie beim Grundspiel auch ohne die Schlagzeilen spielen, wenn ihr möchtet.

## SPIELVORBEREITUNG

**Nehmt** die **Ereignisse der Runde 1** für eure Spielerzahl, mischt diese und verteilt jeweils **4 Ereignisse als Handkarten** an alle. Legt überzählige Ereignisse der Runde 1 bis zur Wertung in die Schachtel..

**Mischt** alle **Ereignisse der Runde 2** und platziert sie als **Nachziehstapel** für alle gut erreichbar. Dann **mischt** ihr alle **Ereignisse der Runde 3** und legt diesen Stapel zunächst **zur Seite**.

## SPIELABLAUF

In Runde 1 spielt ihr 3 Durchgänge wie folgt.

In jedem Durchgang legt ihr eines eurer 4 Ereignisse aus der Hand zunächst

verdeckt vor euch aus. Sobald ihr alle ein Ereignis ausgewählt habt, deckt ihr eure Ereignisse auf und fügt sie eurem Lebenslauf hinzu.

Gebt die Karten dann aber **nicht weiter**, sondern behaltet eure verbliebenen Ereignisse auf der Hand.

Zieht dann ein Ereignis vom Stapel der Runde 2.

*Damit könnt ihr ein wenig vorausschauen, in welche Richtung sich euer Lebenslauf entwickeln kann. Ihr könnt euch Ziele setzen.*

Ihr dürft aber weiterhin in Runde 1 nur Ereignisse der Runde 1 spielen!

Wenn ihr nachgezogen habt, setzt das Spiel mit dem nächsten Durchgang fort.

Habt ihr 3 Durchgänge in Runde 1 gespielt, werft ihr das verbliebene Ereignis der Runde 1 aus eurer Hand ab und zieht ein weiteres Ereignis vom Stapel der Runde 2. Ihr habt jetzt 4 Ereignisse aus Runde 2 auf der Hand.

Dann führt ihr die erste **Wertung** für eure 3 ausgespielten Ereignisse der Runde 1 aus.

**HINWEIS:** Ihr überspringt zu Beginn der Runde 2 die Phase 1 (Ereignisse austeilen) des Grundspiels (ihr habt schon Handkarten).

In Runde 2 spielt ihr 3 Durchgänge wie in Runde 1. Beim Nachziehen nehmt ihr auch jetzt ein neues Ereignis der Runde 2, nicht der Runde 3!

*Ihr könnt zu diesem Zeitpunkt vor dem Mauerfall nicht vorhersehen, wie euer Leben sich später entwickeln wird.*

Sobald ihr 3 Ereignisse der Runde 2 gespielt habt, legt den Stapel mit den Ereignissen der Runde 3 bereit. Werft die Ereignisse aus eurer Hand ab und zieht 4 Ereignisse vom Stapel der Runde 3.

Führt anschließend die **Wertung** der Runde 2 durch.

Die Runde 3 spielt ihr wie Runde 2. Zieht jetzt vom Stapel der Ereignisse der Runde 3 nach.

Habt ihr 3 Ereignisse der Runde 3 gespielt, **wertet** alle 9 Ereignisse eures Lebenslaufs. Denkt daran, jetzt die rechte (orange) Zahl zu werten.

**HINWEIS:** Sollte der Nachziehstapel im 3. Durchgang leer sein, zieht ihr kein Ereignis nach.

## HINWEIS ZU ABWEICHUNGEN ZU FRÜHEREN AUFLAGEN:

Die aktualisierte Auflage des Spiels **WENDEPUNKTE**, die ihr in der Hand haltet, unterscheidet sich in folgenden Punkten von der Voraufgabe:

- Es gibt keinen Punkt für verdeckte Karten. Eine als Ereignis gespielte Karte bringt also immer mehr Punkte als eine verdeckt gelegte Karte.
- Auch nach der ersten Runde wird eine Wertung vorgenommen. In jeder Runde werden nur die Punkte in den farblich passenden Kreisen gewertet.
- Wir haben die „Hilfe für Nachzügler“ eingeführt.
- Bei der Schlagzeilen-Wertung erhaltet ihr Punkte für 3 Einfluss-Symbole in einer Kategorie, auch ohne Mehrheit.
- Die Schlagzeilen-Karten werden nur bei den Wertungen verteilt, so dass ihr nicht permanent auf einen Wechsel der Karten achten müsst.
- Die Schlagzeilen-Karte „BÜRGERRECHTLER\*IN“ berücksichtigt auch euren politischen Einfluss in der Bundesrepublik und kann ausgetauscht werden. In der Voraufgabe war die Schlagzeile nur in der Version der VAR1 enthalten.

Ein Spiel von:



PLAYING HISTORY

OSTIA



SPIELE



LERN- UND  
ERINNERUNGORT  
NOTAUFNAHMELAGER  
GIEßEN

**Autoren:** Martin Thiele-Schweiz und Michael Geithner

**Illustration:** Alexander Roncaldier

**Grafik & Layout:** Simon Ritter und Kristina Fitzner

OSTIA-Spiele Heike Risthaus, Elsterweg 45, 38446 Wolfsburg

**Weitere Informationen:**

[www.playinghistory.de](http://www.playinghistory.de) | [www.ostia-spiele.de](http://www.ostia-spiele.de)

© 2026 OSTIA Spiele und Playing History