



1. **Kontakte zwischen den Gruppen:** In Rüsseldorf gibt es verschiedene Gruppen mit unterschiedlichen Interessen. Alle Gruppen treffen sich immer wieder, um miteinander in Kontakt zu treten. Natürlich können sich die Gruppen auch privat treffen, um heimliche Verhandlungen und Absprachen in Gruppengesprächen zu organisieren. Dazu Regel 2.

→ **Die Gruppen können sich jederzeit treffen.**

2. **Formvorschriften:** Will eine Gruppe ein Gruppengespräch, muss sie kurz die Spielleitung informieren, mit wem und zu welchem Zweck sie sich treffen. So behält die Spielleitung den Überblick und kann Infos an die Presse- und Filmcrew weitergeben. Die Presse- und Filmcrew kann dann entscheiden, ob sie das Treffen beobachten/filmen will.

→ **Vor Gruppengesprächen muss die Spielleitung kurz informiert werden.**

3. **Verbot von Aktionen:** Die Spielleitung darf Aktionen verbieten. Sie wird dies in der Regel dann tun, wenn das geplante Handeln offensichtlich unsinnig ist oder wenn etwas geplant wird, was nicht fair ist – wie zum Beispiel, wenn eine Gruppe plant, falsche Behauptungen über andere Gruppen zu machen.

→ **Die Spielleitung darf Grenzen setzen.**

4. **Informationen der Spielleitung:** Die Spielleitung wird im Verlauf des Spiels weitere Informationen geben. Sie verteilt damit neue Aufgaben an die Gruppen.

→ **Die Spielleitung gibt neue Informationen an alle.**

5. **„Protest“:** Entscheidungen der Spielleitung und Regieanweisungen gelten für alle. Wenn eine Gruppe etwas dagegen hat, kann sie bei der Spielleitung einen offiziellen „Protest“ einlegen. Ein Mitglied der Spielleitung wird dann versuchen, sich mit der Spielgruppe zu einigen.

→ **Offizielle Proteste können der Spielleitung schriftlich eingereicht werden.**

6. **Vollversammlung:** Kommt es bei einer Diskussion zwischen Spielleitung und einzelnen Gruppen nicht zu einer Einigung, wird eine Vollversammlung aller Spielteilnehmer und Spielteilnehmerinnen einberufen. Die Vollversammlung trifft dann durch einfachen Mehrheitsentscheid eine endgültige Entscheidung, von der dann im weiteren Spielverlauf auszugehen ist.

→ **Vollversammlung kann über Meinungsverschiedenheiten entscheiden.**

7. **Spielpausen:** Während der Spielpausen macht auch das Spiel Pause. In den Pausen darf über Einzelheiten des Spiels nur in der eigenen Spielgruppe gesprochen werden.

→ **Gruppeninformationen werden geheim gehalten.**