Boden der Box (A3 Druck)

(optional auszudrucken, ideal auf Karton)

Entlang der äußeren schwarzen Linie ausschneiden, entlang der gestrichelten Linien knicken und verkleben.

DER ÄLTESTENRAT

Ein Demokratiespiel für 4-6 junge Erwachsene ab 16 Jahren

Willkommen in Ammelid, einer Welt nach dem Zusammenbruch.

Es ist das Jahr 2035. Eine weltweite Pandemie hat alle Erwachsenen ausgelöscht. Eltern, Politiker:innen, Ärzt:innen, Lehrer:innen, Ingenieur:innen, Handwerksmeister:innen, Wissenschaftler:innen, alle sind fort. Zurück bleibt eine junge Generation, die plötzlich allein ist. Das höchste Alter in eurer Welt ist das Alter der Spielenden selbst. Niemand leitet mehr Schulen, niemand hält Maschinen in Gang, niemand verwaltet das Wissen früherer Generationen.

Doch die Welt liegt nicht völlig in Trümmern. Städte, Straßen, Gebäude und die gesamte Infrastruktur existieren weiterhin, werden aber aktuell nicht gewartet oder gepflegt. Strom- und Wasserversorgung funktionieren, aber wie lange noch? In Supermärkten, Werkstätten, Baumärkten, Material- und Warenlagern befinden sich begrenzte Vorräte. Alte Gesetze, Dokumente und Datenbanken sind zugänglich. Sie bieten Orientierung, aber keine einfachen Antworten.

In dieser neuen Welt leben Schüler:innen, Auszubildende, junge Studierende und Berufseinsteiger:innen. Sie versuchen, die Ordnung der alten Welt zu verstehen und gleichzeitig eigene Wege zu finden. Sie wissen viel, aber zu wenig, um das komplexe System dauerhaft aufrechtzuerhalten. Manche versuchen, Wissen aus alten Büchern oder Archiven zu retten. Andere schließen sich zu Gruppen zusammen, um gemeinsam Sicherheit, Versorgung oder Bildung zu sichern. Ein improvisierter Ordnungsdienst, geführt von ehemaligen Polizeischüler:innen und jungen Soldat:innen, wacht über das Nötigste. Sie schützen, was noch funktioniert.

Der Virus ist nie ganz verschwunden, doch aktuell inaktiv. Die Angst vor einem erneuten Ausbruch und die Erinnerung an die Katastrophe beeinflussen jede Entscheidung.

Ihr, die Spielenden, seid der Ältestenrat eurer Gemeinschaft. Ihr seid die Ältesten und Erfahrensten, die es noch gibt. Gemeinsam müsst ihr entscheiden, wie eure Gesellschaft überlebt. Wie gelingt es, Vertrauen und Zusammenhalt zu schaffen, wenn Wissen und Ressourcen schwinden? Immer wieder werdet ihr vor neue Fragen und Dilemmata gestellt: Was ist richtig, was nötig, was gerecht? Jede Entscheidung formt eure Gemeinschaft und bestimmt, ob sie besteht oder zerfällt.

Der Ältestenrat ist ein Spiel über Verantwortung, Mitbestimmung und die Kunst, Demokratie weiterzuführen. Ihr gestaltet euer Hier und Jetzt. Und eure Zukunft. Nicht aus dem Nichts, sondern aus den Resten und Möglichkeiten der Welt, die gerade zusammengebrochen ist.

Dieses Spiel wurde von Jens Bahr, Evangelia Karagiannakis, Tanja Mäder & Dirk Springenberg beim Board Game Jam der Bundeszentrale für politische Bildung 2026 entwickelt. Wir freuen uns sehr über Feedback und Verbesserungsvorschläge unter aeltestenrat26@gmx.de

© 2026 Jens Bahr, Evangelia Karagiannakis, Tanja Mäder & Dirk Springenberg

Dieses Spiel wurde unter der Lizenz
CC BY-NC-ND 4.0
veröffentlicht.

Zusätzlich erlauben wir ausdrücklich die Nutzung des Spiels im Rahmen von Workshops, Seminaren und Bildungsveranstaltungen, auch wenn diese kostenpflichtig sind.

Nicht erlaubt ist der Verkauf des Spiels selbst als Produkt.

© 2026 Jens Bahr, Evangelia Karagiannakis, Tanja Mäder & Dirk Springenberg

Deckel der Box (A3 Druck)

(optional auszudrucken, ideal auf Karton)

Entlang der äußeren schwarzen Linie ausschneiden, entlang der gestrichelten Linien knicken und verkleben.

DER ÄLTESTENRAT

Ein Demokratiespiel für 4-6 junge Erwachsene ab 16 Jahren

Entwickelt von Jens Bahr, Evangelia Karagiannakis, Tanja Mäder & Dirk Springenberg
beim Board Game Jame 2026 der Bundeszentrale für politische Bildung

DER ÄLTESTENRAT
DER ÄLTESTENRAT
DER ÄLTESTENRAT
DER ÄLTESTENRAT
DER ÄLTESTENRAT
DER ÄLTESTENRAT
DER ÄLTESTENRAT
DER ÄLTESTENRAT

Ein Demokratiespiel für 4-6 junge Erwachsene ab 16 Jahren

DER ÄLTESTENRAT
Ein Demokratiespiel für 4-6 junge Erwachsene ab 16 Jahren

DER ÄLTESTENRAT
Ein Demokratiespiel für 4-6 junge Erwachsene ab 16 Jahren

© 2026 Jens Bahr, Evangelia Karagiannakis, Tanja Mäder & Dirk Springenberg

DER ÄLTESTENRAT
Ein Demokratiespiel für 4-6 junge Erwachsene ab 16 Jahren

© 2026 Jens Bahr, Evangelia Karagiannakis, Tanja Mäder & Dirk Springenberg

In einer verlassenen Grundschule funktionieren noch einige Geräte (Tablets, Laptops, Lernspiele u. a.). Doch die Stromversorgung ist instabil, und Wartung ist schwierig.

-6 | 6 0 | 0 12 | -12 0 | 6

(A) Strom umleiten, um die Lernstationen wieder zu betreiben.

(B) Geräte abbauen und Batterien für Notfälle nutzen.

Mehrere Kinder zeigen Anzeichen von Unterernährung. Einige schlagen vor, die älteren Schülerinnen und Schüler für Grundernährungsprojekte wie Schulgärten, einfache Kochkurse, Versorgungssysteme einzusetzen.

-4 | 4 0 | 0 12 | -6 0 | 0

(A) Die Jugendlichen unterrichten Kinder im Anbau und Kochen.

(B) Lebensmittelreserven zentral verwalten und gleichmäßig verteilen.

Ein Team junger Techniker:innen entdeckt am Stadtrand alte Baupläne für Wind- und Solaranlagen. Einige schlagen vor, die Energieversorgung nachhaltig wiederherzustellen, andere fürchten, das würde zu viel Kraft und Material kosten.

-6 | 4 0 | 0 12 | -4 0 | 0

(A) Mit vereinten Kräften eine kleine Windanlage errichten.

(B) Die Teile sichern und sie für kurzfristige Reparaturen der bestehenden Stromnetze nutzen.

Mehrere Jugendliche entdecken auf den Dächern der Stadt ungenutzte Solarpanels. Einige schlagen vor, sie zu reinigen, zu reparieren und wieder anzuschließen. Andere meinen, die Arbeit sei zu riskant und das Material an anderer Stelle nützlicher.

-4 | 4 4 | -6 4 | -4 0 | 0

(A) Ein Team bildet sich, um die Panels zu warten und sie an das Stromnetz anzuschließen.

(B) Die Panels abbauen, einlagern und nur Teile davon für mobiles Licht und Geräte verwenden.

Am Rand eurer Stadt steht eine alte Windkraftanlage. Einige Jugendliche schlagen vor, sie wieder in Gang zu setzen. Andere warnen, dass die Reparatur gefährlich ist und wertvolle Zeit kostet.

-4 | 4 6 | -6 12 | 0 0 | 0

(A) Das Projekt gemeinsam angehen, mit Lernwerkstätten für Energie und Technik.

(B) Die Anlage stilllegen und stattdessen vorhandene Batterien und Generatoren rationiert nutzen.

Der Ordnungsdienst schlägt vor, alle Menschen regelmäßig zu testen und digitale Gesundheitspässe einzuführen. Ohne Pass soll man bestimmte Gebäude nicht betreten dürfen. Einige sehen darin Schutz, andere einen Eingriff in die Freiheit.

-4 | 0 0 | 6 0 | 0 6 | -6

(A) Gesundheitspässe einführen und Zugänge streng kontrollieren.

(B) Auf Pässe verzichten und nur freiwillige Tests anbieten.

In eurer Gemeinschaft leben auch Kinder mit chronischen gesundheitlichen Beeinträchtigungen. Einige Leute wollen zusätzliche Zeit und Hilfsmittel für sie bereitstellen, andere befürchten, dass dann weniger für den Rest bleibt.

-6 | 0 0 | -6 6 | -6 0 | 0

(A) Ein Unterstützungs-Team gründen, das gezielt mit ihnen lernt und lebt.

(B) Allen die gleichen Aufgaben geben, ohne besondere Unterstützung.

Einige wenige besonders engagierte Jugendliche sind ständig im Einsatz: Wachdienst, Lebensmittelverteilung, Notfälle. Sie klagen über Erschöpfung, aber ohne sie läuft vieles nicht.

-6 | 6 6 | -6 0 | 0 0 | 0

(A) Schichten verkürzen und Aufgaben auf mehr Schultern verteilen.

(B) Die Belastbaren weiter priorisieren und ihnen mehr Verantwortung übertragen.

Eine Gruppe fordert, dass Entscheidungen schneller von einem kleinen Führungsstab getroffen werden sollen, statt lange Versammlungen abzuhalten. Andere bestehen darauf, alle wichtigen Fragen gemeinsam zu beraten.

6 | -6 -6 | 0 0 | 6 0 | 0

(A) Einen kleinen Krisenstab mit klaren Entscheidungsrechten einsetzen.

(B) Wichtige Fragen weiterhin in offenen Versammlungen mit Abstimmung klären.

In der Nähe existiert eine zweite Gemeinschaft. Sie bitten um Hilfe bei Lebensmitteln und Medizin, bieten aber auch Wissen und Werkzeuge an. Einige wollen sofort kooperieren, andere fürchten Virusgefahr und Ausbeutung.

6 | 0 0 | -6 12 | 0 -6 | 6

(A) Ein Kooperationsabkommen für gemeinsame Projekte und regelmäßigen Austausch aushandeln.

(B) Grenzen schließen, nur gelegentliche, stark kontrollierte Kontakte erlauben.

Spielkarten: Bitte ausdrucken und entlang der schwarzen Linien ausschneiden. Optional Rückseiten vorher bedrucken.

In einem verlassenen Krankenhaus wurde ein medizinisches Archiv gefunden.

0 | 12 0 | 0 6 | -12 6 | -12

(A) Eine Gruppe wird in Hygiene, Pflege und einfache Medizin eingewiesen.

(B) Das Archiv wird gesichert und nur für akute Fälle konsultiert (keine breite

Ein ehemaliges Schulgebäude wurde wieder nutzbar gemacht. Einige Menschen wollen dort Unterricht geben, andere fordern, es stattdessen als Wohnraum zu nutzen.

-4 | 6 0 | 0 12 | 0 0 | 6

(A) Das Gebäude zur neuen Fortbildungsakademie umbauen.

(B) Das Gebäude als Notunterkunft freigeben.

Ein alter Serverraum wurde wieder ans Netz gebracht. Darauf finden sich Datensätze aus Universitäten sowie der Universitätsklinik. Manche sind verschlüsselt, andere beschädigt.

-6 | 0 0 | 0 12 | 4 0 | 6

(A) Junge IT-Talente sollen die Daten entschlüsseln, auch wenn andere Projekte ruhen müssen.

(B) Den Server nutzen, um Kommunikationsnetze wiederaufzubauen.

Ein improvisiertes Forschungsteam meldet Verstöße gegen Sicherheitsprotokolle in einem alten Chemielabor. Sie wollen jedoch weitermachen, um wichtige Grundlagenforschung zu retten.

0 | -4 0 | 0 -6 | 6 6 | 0

(A) Die Forschung stoppen, bis Sicherheit garantiert ist.

(B) Das Risiko eingehen und die Experimente fortsetzen.

Ein Radioturm funktioniert wieder. Einige schlagen vor, ein regelmäßiges Bildungsprogramm zu starten, andere wollen ihn als Kommunikationszentrum des Ordnungsdienstes sichern.

-4 | 4 0 | 0 12 | 0 0 | 6

(A) Radioprogramm zur Wissensweitergabe starten.

(B) Turm dem Ordnungsdienst überlassen, um öffentliche Sicherheit und Koordination zu verbessern.

Eine Gruppe Jugendlicher entdeckt eine stillgelegte Bibliothek mit vielen Fachbüchern. Allerdings ist das Dach teilweise eingestürzt und es hat bereits hineingeregnet.

-12 | -6 0 | 0 12 | 6 0 | 0

(A) Kräfte für die Reparatur aufbringen, um das Wissen zu retten.

(B) Bücher digitalisieren und in ein anderes Gebäude bringen.

Eine extreme Hitzewelle hat eingesetzt. In mehreren Gebäuden steigen die Temperaturen gefährlich an, während Kühlmöglichkeiten begrenzt sind.

-4 | 6 0 | 0 6 | -6 6 | 0

(A) Öffentliche Gebäude werden zu gekühlten Sammelorten umfunktioniert.

(B) Energie wird strikt rationiert, um einzelne kritische Bereiche dauerhaft zu kühlen.

Nach wochenlangem Starkregen sind Böden aufgeweicht und erste Gebäude beschädigt. Es drohen weitere Überschwemmungen.

0 | -12 0 | 0 12 | 0 0 | 6

(A) Teams werden geschult, um einfache Schutzbauten und Drainagesysteme zu errichten.

(B) Alle verfügbaren Kräfte sichern kurzfristig bestehende Gebäude und Infrastruktur.

Ein ungewöhnlich trockener Sommer hat zu Wasserknappheit geführt. Alte Aufzeichnungen zeigen nachhaltige Methoden der Wasserspeicherung.

6 | 12 0 | 0 12 | -12 0 | 6

(A) Die Gemeinschaft wird in Techniken zur Wasserspeicherung und -aufbereitung unterrichtet.

(B) Der Zugang zu Wasser wird streng reguliert und nur zentral verteilt.

Seit dem Verschwinden der Erwachsenen kümmern sich ältere Jugendliche um Kleinkinder. Nun schlägt jemand vor, wieder eine Art Kindergarten mit Spielgruppen und Lerneinheiten zu eröffnen.

-6 | 0 0 | 0 12 | -6 -4 | 4

(A) Freiwillige organisieren Betreuung und frühes Lernen.

(B) Kinder bleiben in kleinen Hausgemeinschaften, um Ansteckung zu vermeiden.

Spielkarten: Bitte ausdrucken und entlang der schwarzen Linien ausschneiden. Optional Rückseiten vorher bedrucken.

Ein Gerücht über eine einfache Heilung verbreitet sich viral.

0 | 0 -8 | 6 12 | -12 0 | -12

(A) Offiziell widerlegen.

(B) Ignorieren.

Alte Überwachungskameras aus der Zeit vor dem Virus funktionieren noch teilweise und können benutzt werden, um die Einhaltung von Quarantäne-bestimmungen zu gewährleisten

0 | 0 -6 | 6 0 | 0 6 | -6

(A) Die Kameras werden reaktiviert.

(B) Die Kameras bleiben abgeschaltet.

Aus bisher unerklärlichen Gründen zeigen einige Jugendliche keine Symptome und scheinen immun gegen den Virus zu sein.

0 | 0 -6 | 4 0 | 0 12 | 0

(A) Sie werden zur Not auch gegen ihren Willen medizinisch untersucht.

(B) Sie dürfen unbehelligt leben.

Eine öffentliche Debatte über eine Wiedereinführung der Schulpflicht entbrennt. Viele Kinder und Jugendliche arbeiten lieber, als zu lernen.

0 | 0 -6 | 4 12 | -6 0 | 0

(A) Bildung soll verpflichtend eingeführt werden.

(B) Bildung soll freiwillig sein.

Die Infrastruktur verfällt immer mehr. Brücken und Straßen sind in einem schlechten Zustand.

-6 | -4 4 | -4 0 | 0 0 | 0

(A) Sofortige umfassende Reparaturen werden gestartet.

(B) Nur das Nötigste wird repariert.

Wie Erkundungen und Berichte von Reisenden ergeben haben scheint die Nachbar-Gesellschaft Ressourchen im Überfluss zu haben.

12 | 0 -12 | 6 0 | 0 0 | 0

(A) Startet einen Überfall, um einen Teil der Ressourcen zu gewinnen.

(B) Versucht, friedlichen Kontakt aufzunehmen.

Ein Brand ist in der alten Stadtbibliothek ausgebrochen. Noch können Teile des Archivs gerettet werden, aber nicht alles.

-4 | 6 0 | 0 12 | 6 0 | 0

(A) Ein Rettungsteam stellt Bücher und Datenträger sicher.

(B) Der Fokus liegt darauf, digitale Sicherungssysteme (Server/Backups) zu stabilisieren und Wissen selektiv zu sichern.

Die Wasseraufbereitungsanlage zeigt erste Ausfälle. Nur wenige verstehen die Technik dahinter.

0 | 0 0 | 0 12 | -12 -6 | 0

(A) Ein Lernprogramm wird gestartet, um möglichst viele in die Technik einzuweisen. Hierfür werden Personen aus der Gesundheitsversorgung abgezogen.

(B) Die Anlage wird provisorisch automatisiert (Checklisten, Routinen), ohne echte Wissensweitergabe.

Eine alte Funkstation wurde wiederentdeckt. Sie könnte helfen, andere Siedlungen zu erreichen.

4 | 0 0 | 0 4 | -4 0 | 4

(A) nteressierte werden in Funktechnik ausgebildet und bauen ein Kommunikationsnetz auf.

(B) Die Funkstation wird ausschließlich für Notfallmeldungen genutzt, betrieben von einer kleinen, geschlossenen Gruppe.

Die Vorräte an Saatgut sind knapp, doch es gibt Hinweise auf alte Anbaumethoden.

-4 | 12 0 | 0 6 | 12 0 | 0

(A) Ein kleiner Teil der Gruppe wird in Anbaumethoden geschult, während der Rest weiter verteilt.

(B) Ein Teil der Gruppe organisiert Workshops zu Anbau und Saatgutvermehrung.

Spielkarten: Bitte ausdrucken und entlang der schwarzen Linien ausschneiden. Optional Rückseiten vorher bedrucken.

In einem verlassenen Autowerk lagern noch einige funktionierende Fahrzeuge. Eine Gruppe will die Autos nutzen, um Vorräte aus umliegenden Städten zu holen. Andere warnen davor, dass die Autos bald nicht mehr reparierbar sein werden und schlagen vor, die Teile für die Instandhaltung der letzten Busse zu verwenden.

12 | 0 0 | -6 0 | 6 6 | 0

(A) Autos für Vorratsfahrten nutzen.

(B) Autos als Ersatzteillager für Busse verwenden.

Die Quarantäne-Zentren zur Eindämmung des Virus sind überfüllt.

0 | -12 -4 | 0 -6 | 0 6 | -4

(A) Wir können Schulen umfunktionieren.

(B) Wir können anfangen neue Zentren zu Bauen.

Ein Lager mit Schutzmasken wurde entdeckt. Es ist unklar, wem die Masken gehören und wie alt sie sind.

0 | 6 4 | -4 0 | 0 6 | 6

(A) Die Masken sollen kostenlos an die Gemeinschaft verteilt werden.

(B) Die Masken sollen an die Gemeinschaft verkauft werden.

In der Innenstadt fahren immer mehr Kinder und Jugendliche ohne Führerschein. Insbesondere an Wochenenden außerhalb der Arbeitsdienste kommt es vermehrt zu Unfällen.

-6 | 6 6 | -4 0 | 0 0 | 0

(A) Es soll ein kostenloser Busverkehr an Wochenenden eingeführt werden.

(B) Der Busverkehr soll für Nutzende gegen eine Gebühr erfolgen.

In einem Gebiet ist die Ansteckungsrate mit dem Virus stark gestiegen. Es gab wieder mehrere Tote. Eine Krise droht.

-4 | 0 0 | -12 6 | 0 4 | 12

(A) Eine Informationskampagne zur Aufklärung über Hygiene und Virenschutz.

(B) Quarantänezonen werden temporär eingerichtet.

Im alten Justizministerium befindet sich ein Archiv mit allen alten Gesetzen vor dem Virusausbruch.

0 | -4 -4 | 6 4 | 4 0 | 0

(A) Die Gesetze sollen als Regeln übernommen werden.

(B) Neue Regeln sollen gemeinsam entwickelt werden.

Ein halb zerstörtes Labor enthält alte Proben und wahrscheinlich Forschungsergebnisse zum Virus. Der Zugang ist jedoch aufwändig und gefährlich.

-4 | 0 -4 | 4 0 | 0 12 | 0

(A) Zugang zum Labor verschaffen, Proben untersuchen und Forschungsergebnisse sichern.

(B) Labor versiegeln.

Es gibt die Anfrage, ob alte Versammlungsorte wie Jugendzentren, Kneipen und Clubs wieder eröffnet werden sollen – auch auf die Gefahr einer möglichen Ansteckung bei großen Menschenansammlungen.

0 | 0 12 | -6 0 | 0 -6 | 6

(A) Die Orte sollen wieder geöffnet werden.

(B) Die Orte sollen zur Sicherheit geschlossen bleiben.

Das Team der Labor-Praktikant:innen hat herausgefunden, dass ein Medikament in Versuchen vielversprechend wirkt, es ist aber noch nicht ausreichend geprüft.

0 | 0 -6 | 0 0 | 4 6 | -4

(A) Es soll sofort großflächig eingesetzt werden.

(B) Es soll erst weiter ausgiebig im Labor getestet werden.

Durch den Ausfall einiger Kraftwerke reicht die Energieversorgung nicht mehr für alle Bereiche.

0 | 0 -6 | 6 0 | 0 4 | -4

(A) Forschung priorisieren.

(B) Haushalte priorisieren.

Spielkarten: Bitte ausdrucken und entlang der schwarzen Linien ausschneiden. Optional Rückseiten vorher bedrucken.

Einige wenige Haushalte haben große Vorräte gehortet.

12 | 4 -6 | 4 0 | 0 0 | 0 0 | 0

(A) Pflichtabgabe beschließen.

(B) Auf freiwillige Spenden setzen.

Ein Teil der Bevölkerung organisiert einen Protest gegen eine getroffene Entscheidung. Der Streik bedeutet, dass die Arbeit für einen Tag niedergelegt wird und die Community weniger Ressourcen einnimmt.

-12 | 6 6 | -12 4 | 0 0 | 0 0 | 4

(A) Dialog suchen und Entscheidung ggf. neu verhandeln.

(B) Großveranstaltung/Protest auflösen lassen.

Ein Teil eurer Community hat sich in deutlich besseren Häusern niedergelassen und lebt deutlich besser als der Rest. Sie haben durch effizientere Arbeit einen Wohlstand aufgebaut, während andere Menschen eher einfachere Leben führen.

6 | -6 -6 | -6 0 | 0 0 | 0 0 | 0

(A) Umverteilung beschließen.

(B) Ungleichheit akzeptieren, Leistung belohnen.

Eine Gruppe verbreitet in eurer Community die These, dass der Virus erfunden sei und Schutzmaßnahmen unnötig sind.

0 | 0 4 | -6 0 | 0 0 | 0 -6 | 4

(A) Meinungen tolerieren, keine Zensur.

(B) Öffentliche Verbreitung verbieten.

Eure Späher:innen berichten, dass ein Nachbargebiet plötzlich verlassen ist. Alle sind verschwunden. Es gibt Anzeichen, dass dort der Virus ausgebrochen ist. Ihr wisst aber auch, dass das Nachbargebiet über viele Ressourcen verfügt hat.

A:8|B:0 A:0|B:-8 A:0|B:0 A:-12|B:0

(A) Das Nachbargebiet erforschen.

(B) Nichts tun.

In einem der letzten Uni-Labore, wird an einem Impfstoff gegen den Virus geforscht. Doch die Vorräte an Materialien sind knapp. Einige wollen die Forschung fortsetzen, andere fordern, das Labor für die Herstellung von Medikamenten zu nutzen.

-8 | 0 0 | 6 0 | -6 12 | 0

(A) Forschung am Impfstoff fortsetzen.

(B) Medikamente herstellen.

Der Rettungsdienst braucht eine neue Leitung. Zwei Kandidat:innen:
Mira, 19, klein und zierlich, zweites Ausbildungsjahr zur Notfallsanitäterin. Viele meinen, eine Frau kann das nicht. Ben, 20, groß und stämmig, war bisher nur im Lager tätig. Manche finden, er ist der geborene Chef.

0 | 0 -6 | 6 0 | 0 12 | -12

(A) Mira einsetzen.

(B) Ben einsetzen.

Der ÖPNV ist in einem kritischen Zustand und wird nicht regelmäßig gewartet. Es gibt den Vorschlag, Busse nur noch für Notfälle zu nutzen. Andere wollen den Betrieb aufrechterhalten, um die Versorgung aller Stadtteile zu sichern.

4 | -4 0 | 6 -6 | 0 -6 | 0

(A) Busse nur noch für Notfälle einsetzen.

(B) Busse weiter für alle nutzen, Risiko in Kauf nehmen.

Eine benachbarte Community erpresst euch. Sie droht, euch anzugreifen, wenn ihr nicht freiwillig Ressourcen und Knowhow abgebt.

-12 | ±12 0 | ±12 0 | -12 0 | 0

Sonderregel Ophion 8: Würfelt mit einem W6 aus, ob ihr den Angriff abwehren könnt. Bei >3 sind die Auswirkungen positiv, sonst negativ.

(A) Forderungen nachgeben.

(B) Um eure Ressourcen kämpfen.

Winter ist eingebrochen und eure Community versinkt im Schnee. Ihr seid alle in der Stadthalle eingeschneit. Es ist kalt, die Menschen werden krank. Die regulären Heizungen sind ausgefallen, aber ihr habt Öfen.

0 | -12 4 | 0 -12 | 0 0 | 4

(A) Bücher verbrennen.

(B) Baustoffe und Lebensmittel verbrennen.

Spielkarten: Bitte ausdrucken und entlang der schwarzen Linien ausschneiden. Optional Rückseiten vorher bedrucken.

Ein Wissenschaftler rettet sich in euer Gebiet. Er ist aus seiner alten Community verstoßen worden, weil er ein Viren-Medikament ohne Zustimmung an Menschen getestet hat. Er versichert euch, kurz vor einem Durchbruch zu stehen.

0 | 0 -20 | 0 0 | -6 20 | -6

(A) Den Wissenschaftler aufnehmen.

(B) Den Wissenschaftler festnehmen und seiner alten Community ausliefern.

Eure Späher haben in einem eingefallenen Haus einen Kellerraum mit vielen Lebensmitteln gefunden. Diese zu bergen ist sehr gefährlich.

6 | 20 0 | -12 0 | 0 0 | -12

(A) Bergen, was gefahrlos erreichbar ist.

(B) Das Militär von Anweisen, dass so viel wie möglich eingesammelt werden soll.

Ein Händler aus einem reichen Nachbargebiet ist zu euch gekommen. Das Gebiet hat sehr viele Ressourcen, aber ihnen mangelt es dringend an Lehrmaterial, Virus-Schutzmasken und Entertainment.

Sonderregel Option B: Wählt selbst, ob ihr Zufriedenheit, Bildung oder Virenschutz verlieren wollt.

12 | 6 -12 | -6 0 | -6 0 | -6

(A) Den Händler überfallen.

(B) Mit ihm Handeln. Wählt selbst, womit ihr handeln wollt.

Viele Mitglieder eurer Community sind ihren Aufgaben nicht gewachsen. Diejenigen, die ihre Aufgaben erledigen (z.B. Landwirtschaft) haben keine Ressourcen, um ihr Wissen zu teilen. Klassische Lehrkräfte sind fast alle dem Virus zum Opfer gefallen.

-6 | 0 -6 | -4 12 | 6 0 | 0

(A) Alle zwingen, ihr Wissen zu teilen, auch wenn das Zeit und Geld kostet.

(B) Die Bevölkerung zum Selbst-Lernen, z.B. durch Bücher, aufrufen.

In einem Nachbargebiet ist der Virus ausgebrochen. Sie bitten euch um Hilfe und brauchen dringend Ressourcen, um den Virus einzudämmen. Sie bieten euch an, dass alle überlebenden Wissenschaftler:innen ihr Wissen nach dem Überstehen der Situation mit euch teilen.

-8 | 0 0 | 4 4 | 0 4 | -4

(A) Ressourcen abgeben.

(B) Nichts tun.

Die Führungspersonen der Community (also ihr!) wurden bisher ernannt. Einige fordern nun Wahlen.

-4 | 4 6 | -6 0 | 0 0 | 0

(A) Demokratische Wahlen einführen.

(B) Ernennungssystem beibehalten.

In einem sehr nahe gelegenen Wald lebt eine kleine Gruppe bewusst abgeschottet und lehnt gemeinschaftliche Regeln, vor allem im Umgang mit dem Virus, ab (z.B. Masken). Eure Community hat zunehmend Angst, dass sich der Virus hierdurch ausbreiten kann.

4 | 0 -12 | 4 0 | 0 6 | -6

(A) Die Regeln auch für sie erzwingen.

(B) Ihre Autonomie respektieren.

Gerüchte über eine neue Virusmutation machen die Runde. Ihr habt Hinweise, aber keine gesicherten Daten.

0 | 0 -6 | 4 0 | 0 4 | -6

(A) Die Bevölkerung vollständig informieren mit dem Risiko, sie zu verunsichern.

(B) Informationen zurückhalten, um Panik zu vermeiden.

Seit Ausbruch des Virus ist geordnete Kinderbetreuung weggefallen; Kitas sind nicht besetzt. Die Kinder spielen frei auf den Straßen.

-6 | 4 0 | -12 6 | 0 0 | 0

(A) Kitas mit vorschulischer Bildung einrichten.

(B) Die Kinder sollen bei leichten Aufgaben der Community mithelfen.

Viele der Lehrkräfte in eurem Gebiet sind mit ihrer Rolle unzufrieden. Statt der Jugend das Einmaleins zu erklären, würden sie sich lieber produktiv einbringen.

6 | 0 4 | -8 -12 | 12 0 | 0

(A) Die Lehrkräfte ihren Beruf wechseln lassen.

(B) Die Lehrkräfte sollen in ihrem Beruf bleiben.

Spielkarten: Bitte ausdrucken und entlang der schwarzen Linien ausschneiden. Optional Rückseiten vorher bedrucken.

A

Euer Landwirtschafts-Team hat eine gute Ernte prognostiziert. Doch diese zu ernten übersteigt ihre Möglichkeiten.

A:1|B:0 A:-6|B:4 A:0|B:0 A:0|B:-4

Ⓐ Das Volk verpflichten, bei der Ernte zu helfen.

Ⓑ Das Militär von ihren Aufgaben abziehen, um bei der Ernte zu helfen.

An einer Grenze bitten drei Flüchtlinge um Aufnahme. Es sind Wissenschaftler:innen, die aufgrund einer Hungersnot zu uns kommen.

A:-6|B:0 A:0|B:-6 A:6|B:0 A:0|B:0

Ⓐ Aufnehmen.

Ⓑ Ablehnen.

Eine Trockenperiode ist dafür verantwortlich, dass die Lebensmittel knapp geworden sind. Die Bevölkerung leidet Hunger.

A:1|B:-6 A:-1|B:6 A:0|B:0 A:0|B:0

Ⓐ Ressourcen bei den Nachbarn stehlen.

Ⓑ Ressourcen bei den Nachbarn kaufen.

Die Schulen haben zu wenig Lehrmaterial und Schreibutensilien.

A:-4|B:0 A:0|B:0 A:6|B:-6 A:0|B:0

Ⓐ Schulen besser ausstatten.

Ⓑ Ignorieren.

B

Wie gefällt dir DER ÄLTESTENRAT?

Die Version des Spiels, die du in den Händen hältst, ist die erste Beta-Version. Wir haben viele Ideen und Ansätze, um das Spiel zu verbessern - und freuen uns, wenn du uns dabei mit deinem Feedback zum Spiel unterstützt. Wie war es? Was hat funktioniert, was nicht? Wie kann das Spiel noch besser sein? Teil es uns gern mit unter:

aeltestenrat26@gmx.de

Nach dem Ausbruch des Virus ist auch das Steuer-System zusammengebrochen. Ihr überlegt, ob ihr wieder Steuern einführen sollt.

A:X|B:-4 A:-X|B:4 A:0|B:0 A:0|B:0

Sonderregel bei Option A: Wählt selbst, mit welchem Würfel ihr <u>beide</u> Auswirkungen erwürfeln wollt!

Ⓐ Steuern einführen.

Ⓑ Keine Steuern einführen.

Es wurde ein verlassenes Lagerhaus mit Weizen gefunden. Euch ist unklar, wem das Getreide gehört, woher es kommt und ob es kontaminiert ist.

A:0|B:-4 A:±4|B:0 A:0|B:6 A:±4|B:0

Sonderregel bei Option A: Würfelt erst mit einem W6. Bei >3 sind die Auswirkungen positiv, sonst negativ!

Ⓐ Das Getreide in der Bevölkerung verteilen.

Ⓑ Forscher beauftragen, den Weizen zu prüfen.

Die Sicherheitstüren eines Hochsicherheits-Labors konnten endlich aufgehebelt werden. Dort wurde neben den Leichen der Wissenschaftler:innen auch ein Prototyp für einen Impfstoff gefunden. Es gibt nur wenige Dosen.

A:0|B:-6 A:-1|B:0 A:0|B:1|B:2 A:1|B:8

Ⓐ Den Impfstoff freiwilligen Personen verabreichen und evtl. Nebenwirkungen in Kauf nehmen.

Ⓑ Versuchen, den Impfstoff zu erforschen. Dabei wird er vernichtet.

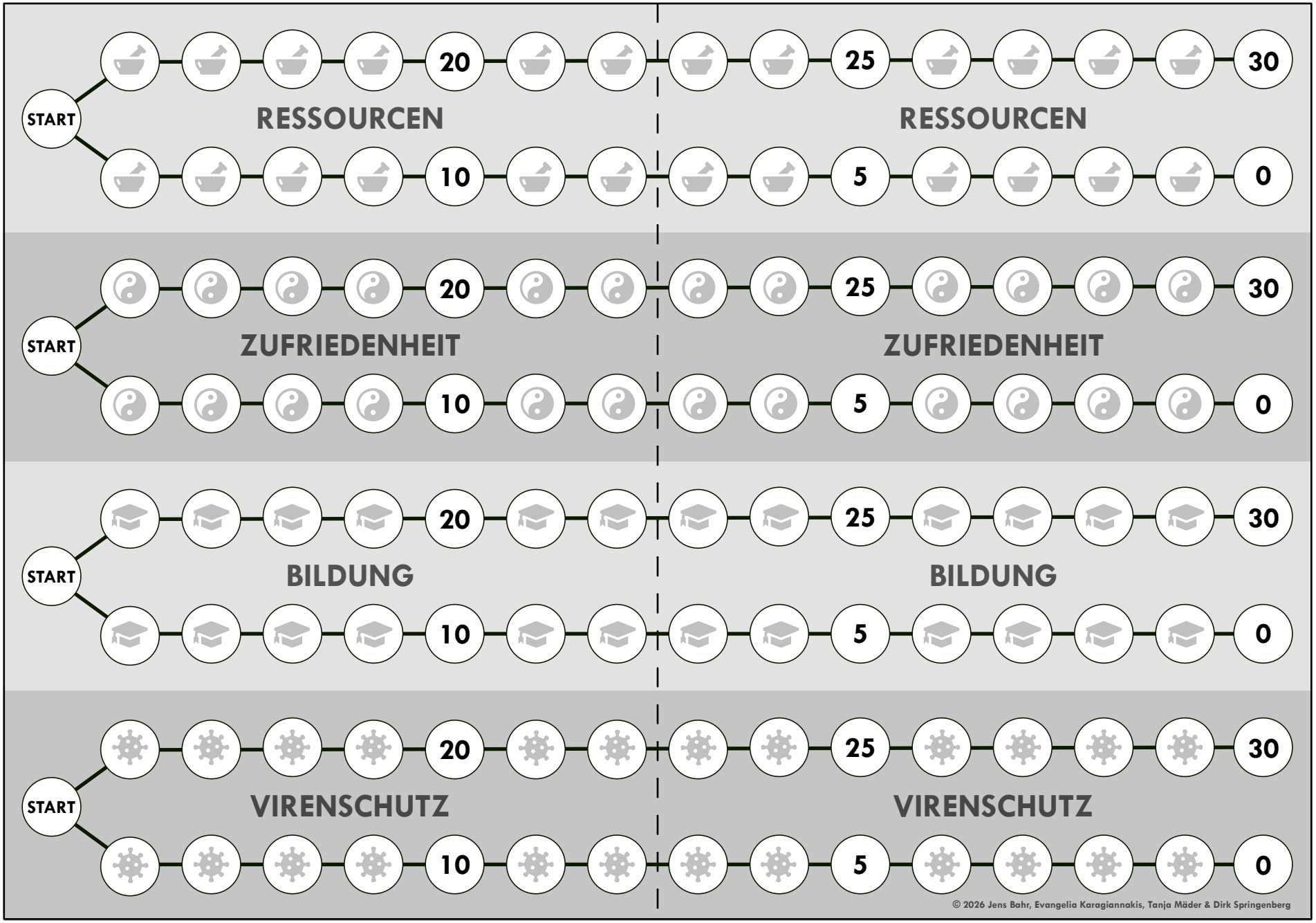
<u>Spielkarten</u>: Bitte ausdrucken und entlang der schwarzen Linien ausschneiden. Optional Rückseiten vorher bedrucken.

A	A	A	A	A
B	B	B	B	B

<u>Spielkarten</u>: Bitte ausdrucken und entlang der schwarzen Linien ausschneiden. Optional Rückseiten vorher bedrucken.

DER ÄLTESTENRAT

Rückseiten der Spielkarten: Optional auszudrucken auf die Rückseiten der Karten auf den vorherigen Seiten.



<u>Spielfeld (Option 1)</u>: Bitte Option 1 oder Option 2 ausdrucken und entlang der schwarzen Linien ausschneiden. Enlang der gestrichelten Linie falten (nicht kleben!) und zum Spielen auseinander falten.

RESSOURCEN

30								0
29	28	27	26		4	3	2	1
			25		5			
21	22	23	24		6	7	8	9
20								10
19	18	17	16	START	14	13	12	11

ZUFRIEDENHEIT

30								0
29	28	27	26		4	3	2	1
			25		5			
21	22	23	24		6	7	8	9
20								10
19	18	17	16	START	14	13	12	11

BILDUNG

19	18	17	16	START	14	13	12	11
20								10
21	22	23	24		6	7	8	9
			25		5			
29	28	27	26		4	3	2	1
30								0

VIRENSCHUTZ

19	18	17	16	START	14	13	12	11
20								10
21	22	23	24		6	7	8	9
			25		5			
29	28	27	26		4	3	2	1
30								0

© 2026 Jens Bahr, Evangelia Karagiannakis, Tanja Mäder & Dirk Springenberg

Spielfeld (Option 2): Bitte Option 1 oder Option 2 ausdrucken und entlang der schwarzen Linien ausschneiden. Enlang der gestrichelten Linie falten (nicht kleben!) und zum Spielen auseinander falten.

DER ÄLTESTENRAT

Willkommen in Ammelid, einer Welt nach dem Zusammenbruch.

Es ist das Jahr 2035. Eine weltweite Pandemie hat alle Erwachsenen ausgelöscht. Eltern, Politiker:innen, Ärzt:innen, Lehrer:innen, Ingenieur:innen, Handwerksmeister:innen, Wissenschaftler:innen, alle sind fort. Zurück bleibt eine junge Generation, die plötzlich allein ist. Das höchste Alter in eurer Welt ist das Alter der Spielenden selbst. Niemand leitet mehr Schulen, niemand hält Maschinen in Gang, niemand verwaltet das Wissen früherer Generationen.

Doch die Welt liegt nicht völlig in Trümmern. Städte, Straßen, Gebäude und die gesamte Infrastruktur existieren weiterhin, werden aber aktuell nicht gewartet oder gepflegt. Strom- und Wasserversorgung funktionieren, aber wie lange noch? In Supermärkten, Werkstätten, Baumärkten, Material- und Warenlagern befinden sich begrenzte Vorräte. Alte Gesetze, Dokumente und Datenbanken sind zugänglich. Sie bieten Orientierung, aber keine einfachen Antworten.

In dieser neuen Welt leben Schüler:innen, Auszubildende, junge Studierende und Berufseinsteiger:innen. Sie versuchen, die Ordnung der alten Welt zu verstehen und gleichzeitig eigene Wege zu finden. Sie wissen viel, aber zu wenig, um das komplexe System dauerhaft aufrechtzuerhalten. Manche versuchen, Wissen aus alten Büchern oder Archiven zu retten. Andere schließen sich zu Gruppen zusammen, um gemeinsam Sicherheit, Versorgung oder Bildung zu sichern. Ein improvisierter Ordnungsdienst, geführt von ehemaligen Polizeischüler:innen und jungen Soldat:innen, wacht über das Nötigste. Sie schützen, was noch funktioniert.

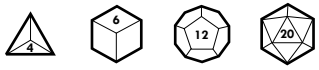
Der Virus ist nie ganz verschwunden, doch aktuell inaktiv. Die Angst vor einem erneuten Ausbruch und die Erinnerung an die Katastrophe beeinflussen jede Entscheidung.

Ihr, die Spielenden, seid der Ältestenrat eurer Gemeinschaft. Ihr seid die Ältesten und Erfahrensten, die es noch gibt. Gemeinsam müsst ihr entscheiden, wie eure Gesellschaft überlebt. Wie gelingt es, Vertrauen und Zusammenhalt zu schaffen, wenn Wissen und Ressourcen schwinden? Immer wieder werdet ihr vor neue Fragen und Dilemmata gestellt: Was ist richtig, was nötig, was gerecht? Jede Entscheidung formt eure Gemeinschaft und bestimmt, ob sie besteht oder zerfällt.

Der Ältestenrat ist ein Spiel über Verantwortung, Mitbestimmung und die Kunst, Demokratie weiterzuführen. Ihr gestaltet euer Hier und Jetzt. Und eure Zukunft. Nicht aus dem Nichts, sondern aus den Resten und Möglichkeiten der Welt, die gerade zusammengebrochen ist.

Spielmaterial

Ausgedruckt werden eine Spielanleitung, 12 Abstimmungskarten (A/B), 67 Ereigniskarten und ein Spielfeld. Ihr braucht zum Spielen noch vier Spielfiguren (idealerweise in unterschiedlichen Farben) und vier Rollenspiel-Würfel: W4, W6, W12 (ideal: blau) und W20 (ideal: rot).



© 2026 Jens Bahr, Evangelia Karagiannakis, Tanja Mäder & Dirk Springenberg

Spielvorbereitung und Aufbau

1. Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches.
2. Stellt die vier Spielsteine in der jeweiligen Kategorie auf den markierten Start-Platz.
3. Mischt alle Ereigniskarten. Legt dann dreimal so viele Karten wie Spieler:innen auf einen Stapel verdeckt neben den Spielplan.
4. Jede:r Spieler:in erhält je eine Karte für die Optionen A oder B.

Spielablauf

Der:die älteste Spieler:in beginnt. Zieh die oberste Ereigniskarte und lies die Situation vor. Lass dabei die Informationen zu den möglichen Konsequenzen weg. Vergewissere dich, dass alle die Situation verstanden haben. Ab jetzt habt ihr drei Minuten Zeit, die Vor- und Nachteile der beiden Lösungen A oder B zu diskutieren und eure Meinungen auszutauschen. Wer die Ereigniskarte vorgelesen hat, achtet auf die Zeit.

Sobald die Zeit abgelaufen ist, entscheidet sich jede:r für sich für eine Lösung und legt die entsprechende Abstimmungskarte verdeckt in die Mitte des Tisches. Wenn alle ihre Karte abgelegt haben, dreht ihr die Karten um. Die Lösung, die am häufigsten gelegt wurde, gilt als gewählt. Bei einem Unentschieden entscheidet die Person, welche die Ereigniskarte gezogen und vorgelesen hat, welche Lösung zählt.

Egal für welche Lösung ihr euch als Gruppe entschieden habt, sie hat Konsequenzen auf mindestens eine der Kategorien auf dem Spielplan. Das ist auf den Ereigniskarten angezeigt: wenn ihr die Karte auf den Kopf dreht seht ihr für jede Kategorie, ob bei Option A oder B ein Würfel gewürfelt werden soll. Würfelt nun mit den Würfeln, die auf der Ereigniskarte bei der gewählten Lösung stehen. Bewegt den Spielstein in der entsprechenden Kategorie in die angegebene Richtung: vorwärts für positiv und rückwärts für negativ.

Ressourcen **Zufriedenheit** **Bildung** **Virenschutz**

Hier endet die erste Runde. Spielt nun im Uhrzeigersinn mit den restlichen Karten auf die gleiche Weise weiter.

Spielziel und Spielende

Ihr gewinnt das Spiel, wenn ihr alle Runden übersteht oder den Virus besiegt (Virenschutz bei 30 Punkten). Verliert ihr Ressourcen, Zufriedenheit, Bildung **oder** Virenschutz vollständig (= mindestens einer der Aspekte bei 0 Punkten), endet das Spiel. Eure Gemeinschaft versinkt im Chaos und zerbricht.

Über das Spiel

Dieses Spiel wurde von Jens Bahr, Evangelia Karagiannakis, Tanja Mäder & Dirk Springenberg beim Board Game Jam der Bundeszentrale für politische Bildung 2026 entwickelt. Wir freuen uns sehr über Feedback und Verbesserungsvorschläge unter aeltestenrat26@gmx.de

Spielanleitung: Bitte ausdrucken und entlang der schwarzen Linien ausschneiden. Enlang der gestrichelten Linie falten.