

## Unruhen



### Effekt:

Alle Handkarten werden abgelegt und neue von der Spielleitung verteilt. Alle Spielenden erhalten so viele Handkarten, wie Wochen bis zur Wahl übrig sind. Die Politikskala steigt um 5 Punkte.

*-Krisen und negative Schlagzeilen werden genutzt, um populistische Meinungsmache zu betreiben.-*

## Rekrutierungswoche



### Effekt:

Am Ende der Spielrunde findet eine Rekrutierung statt. Eine Wunschperson des Teams Populismus aus dem Team Demokratie wechselt das Team.

*-Rekrutierung bedeutet, dass jemand gesucht wird, der den eigenen Vorstellung entspricht und nach diesen handeln soll.-*

## Rekrutierungswoche



### Effekt:

Am Ende der Spielrunde findet eine Rekrutierung statt. Eine Wunschperson des Teams Populismus aus dem Team Demokratie wechselt das Team.

*-Rekrutierung bedeutet, dass jemand gesucht wird, der den eigenen Vorstellung entspricht und nach diesen handeln soll.-*

## Bannwelle



### Effekt:

Erhöhe jegliche Schadenspunkte an Social Bots um 1. Dieser Effekt endet nach dieser Spielrunde.

*-Digitale Netzwerke können mit Hilfe von Bannwellen Desinformationen unterbinden, die von Social Bots verbreitet werden.-*

## Verbrechen



### Effekt:

Erhöhe am Ende dieser Runde die Politikskala um 10 Punkte.

*-Populist\*innen nutzen die Berichterstattungen von ausgewählten Straftaten, um für ihre Sache Zuspruch zu erhalten und von anderen Problemen abzulenken.-*

## Schlechte Nachrichten

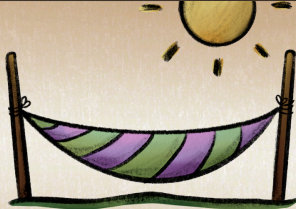


### Effekt:

Erhöhe am Ende der Spielrunde die Politikskala um 5 Punkte für jeden Social Bot .

*-Im Internet werden zahlreiche schlechte Nachrichten verbreitet.-*

## Eine ruhige Woche

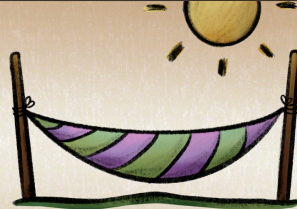


### Effekt:

Kein Ereignis-Effekt findet diese Woche statt.

*-Auch in Krisenzeiten ist uns manchmal eine Verschnaufpause gegönnt.-*

## Eine ruhige Woche

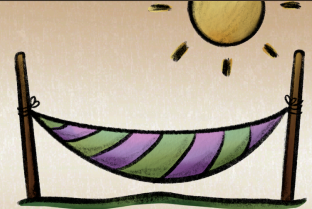


### Effekt:

Kein Ereignis-Effekt findet diese Woche statt.

*-Auch in Krisenzeiten ist uns manchmal eine Verschnaufpause gegönnt.-*

## Eine ruhige Woche

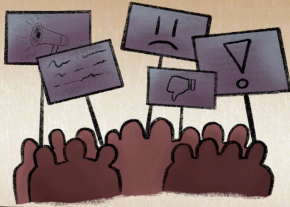


### Effekt:

Kein Ereignis-Effekt findet diese Woche statt.

*-Auch in Krisenzeiten ist uns manchmal eine Verschnaufpause gegönnt.-*

## Unruhen



### Effekt:

Alle Handkarten werden abgelegt und neue von der Spielleitung verteilt. Alle Spielenden erhalten so viele Handkarten, wie Wochen bis zur Wahl übrig sind. Die Politikskala steigt um 5 Punkte.

*-Krisen und negative Schlagzeilen werden genutzt, um populistische Meinungsmache zu betreiben.-*

## Rekrutierungswoche



### Effekt:

Am Ende der Spielrunde findet eine Rekrutierung statt. Eine Wunschperson des Teams Populismus aus dem Team Demokratie wechselt das Team.

*-Rekrutierung bedeutet, dass jemand gesucht wird, der den eigenen Vorstellung entspricht und nach diesen handeln soll.-*

## Rekrutierungswoche



### Effekt:

Am Ende der Spielrunde findet eine Rekrutierung statt. Eine Wunschperson des Teams Populismus aus dem Team Demokratie wechselt das Team.

*-Rekrutierung bedeutet, dass jemand gesucht wird, der den eigenen Vorstellung entspricht und nach diesen handeln soll.-*

## Bannwelle



### Effekt:

Erhöhe jegliche Schadenspunkte an Social Bots um 1. Dieser Effekt endet nach dieser Spielrunde.

*-Digitale Netzwerke können mit Hilfe von Bannwellen Desinformationen unterbinden, die von Social Bots verbreitet werden.-*

## Verbrechen



### Effekt:

Erhöhe am Ende dieser Runde die Politikskala um 10 Punkte.

*-Populist\*innen nutzen die Berichterstattungen von ausgewählten Straftaten, um für ihre Sache Zuspruch zu erhalten und von anderen Problemen abzulenken.-*

## Schlechte Nachrichten



### Effekt:

Erhöhe am Ende der Spielrunde die Politikskala um 5 Punkte für jeden Social Bot .

*-Im Internet werden zahlreiche schlechte Nachrichten verbreitet.-*

## Eine ruhige Woche



### Effekt:

Kein Ereignis-Effekt findet diese Woche statt.

*-Auch in Krisenzeiten ist uns manchmal eine Verschnaufpause gegönnt.-*

## Eine ruhige Woche

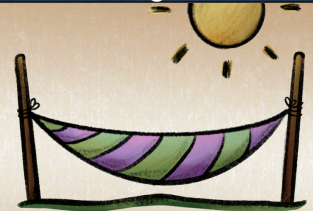


### Effekt:

Kein Ereignis-Effekt findet diese Woche statt.

*-Auch in Krisenzeiten ist uns manchmal eine Verschnaufpause gegönnt.-*

## Eine ruhige Woche



### Effekt:

Kein Ereignis-Effekt findet diese Woche statt.

*-Auch in Krisenzeiten ist uns manchmal eine Verschnaufpause gegönnt.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Nichts tun



**Effekt:**  
Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Leider wird zu oft weggeschaut.  
Wenn du nicht für dich einsteht,  
wird sich auch nichts zu deinem  
Besseren verändern.-*

## Medienkompetenz



### Effekt:

Verringere die Politikskala um 5 für jede "Nichts-tun-Karte", die in dieser Runde gespielt wurde.

*-Um in einer digitalen Welt zurecht zu kommen, ist es wichtig, Medien zu hinterfragen.-*

## Faktencheck

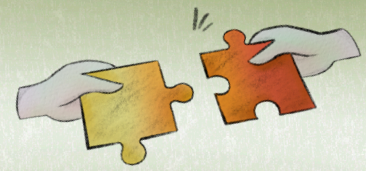


### Effekt:

"Fake-News-Karten", die nach dieser Karte gespielt werden, haben keinen Effekt.

*-Lügen und Verzerrungen können mit Informationen aus sicheren Quellen überprüft werden.-*

## Zusammenschluss



### Effekt:

Wurden diese Runde min. 3 gleiche Demokratie-Karten diese dürfen nicht durch populistische Karten aufgehoben werden gespielt, so verringert sich die Politikskala um 20 Punkte.

*-Zusammen sind wir stark gegen den Populismus.-*

## Social-Bot-Bann



### Effekt:

Der Social Bot mit dem höchsten Leben wird aus dem Spiel entfernt. Diese Karte hat keinen Effekt, wenn sie in der Ablaufphase hinter min. einer Populismus-Karte liegt.

*-Profile können gemeldet werden, falls sie Auffälligkeiten vorweisen.-*

## Melden

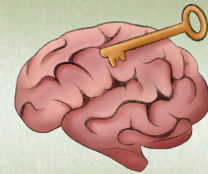


### Effekt:

Füge dem Social Bot mit dem wenigsten Leben 1 Schadenspunkt zu.

*-Du kannst Social Bots melden, damit Soziale Netzwerke darauf aufmerksam gemacht werden.-*

## Aufklärung



### Effekt:

Wenn insgesamt mindestens zwei "Aufklärungs-Karten" gespielt werden wird eine Rekrutierung verhindert.

*-Faktenbasierte Aufklärung entlarvt populistische Manipulation und kann andere unterstützen sich selbst zu schützen.-*

## Abstimmung



### Effekt:

Es kommt zu einer Abstimmung, wer im Team Populismus sein könnte. Es kann nur eine Abstimmung am Ende der Runde geben.

*-Freie Abstimmungen und Wahlen sind Grundlagen der Demokratie.-*

## Diskussion



### Effekt:

Eine Diskussion findet statt. In dieser wird entschieden, welcher der folgenden Effekte eintreffen soll:

1. Die Politikskala verringert sich um 10 Punkte.
2. Eine potentielle Rekrutierung wird verhindert.
3. Ein Social Bot verliert 2 Leben.

## Solidarität



### Effekt:

Der Effekt der nächsten Demokratie-Karte wird doppelt ausgeführt.

*-Betroffene von Diskriminierung und Anfeindungen sollten unterstützt werden.-*

## Medienkompetenz



### Effekt:

Verringere die Politikskala um 5 für jede "Nichts-tun-Karte", die in dieser Runde gespielt wurde.

*-Um in einer digitalen Welt zurecht zu kommen, ist es wichtig, Medien zu hinterfragen.-*

## Faktencheck

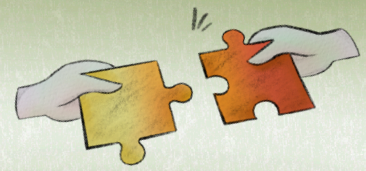


### Effekt:

"Fake-News-Karten", die nach dieser Karte gespielt werden, haben keinen Effekt.

*-Lügen und Verzerrungen können mit Informationen aus sicheren Quellen überprüft werden.-*

## Zusammenschluss



### Effekt:

Wurden diese Runde min. 3 gleiche Demokratie-Karten diese dürfen nicht durch populistische Karten aufgehoben werden gespielt, so verringert sich die Politikskala um 20 Punkte.

*-Zusammen sind wir stark gegen den Populismus.-*

## Social-Bot-Bann



### Effekt:

Der Social Bot mit dem höchsten Leben wird aus dem Spiel entfernt. Diese Karte hat keinen Effekt, wenn sie in der Ablaufphase hinter min. einer Populismus-Karte liegt.

*-Profile können gemeldet werden, falls sie Auffälligkeiten vorweisen.-*

## Melden

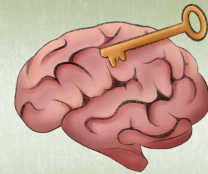


### Effekt:

Füge dem Social Bot mit dem wenigsten Leben 1 Schadenspunkt zu.

*-Du kannst Social Bots melden, damit Soziale Netzwerke darauf aufmerksam gemacht werden.-*

## Aufklärung



### Effekt:

Wenn insgesamt mindestens zwei "Aufklärungs-Karten" gespielt werden wird eine Rekrutierung verhindert.

*-Faktenbasierte Aufklärung entlarvt populistische Manipulation und kann andere unterstützen sich selbst zu schützen.-*

## Abstimmung



### Effekt:

Es kommt zu einer Abstimmung, wer im Team Populismus sein könnte. Es kann nur eine Abstimmung am Ende der Runde geben.

*-Freie Abstimmungen und Wahlen sind Grundlagen der Demokratie.-*

## Diskussion



### Effekt:

Eine Diskussion findet statt. In dieser wird entschieden, welcher der folgenden Effekte eintreffen soll:

1. Die Politikskala verringert sich um 10 Punkte.
2. Eine potentielle Rekrutierung wird verhindert.
3. Ein Social Bot verliert 2 Leben.

## Solidarität



### Effekt:

Der Effekt der nächsten Demokratie-Karte wird doppelt ausgeführt.

*-Betroffene von Diskriminierung und Anfeindungen sollten unterstützt werden.-*

## Medienkompetenz



**Effekt:**

Verringere die Politikskala um 5 für jede "Nichts-tun-Karte", die in dieser Runde gespielt wurde.

*-Um in einer digitalen Welt zurecht zu kommen ist es wichtig Medien zu hinterfragen.-*

## Faktencheck

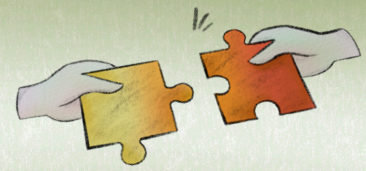


**Effekt:**

"Fake-News-Karten", die nach dieser Karte gespielt werden, haben keinen Effekt.

*-Lügen und Verzerrungen können mit Informationen aus sicheren Quellen überprüft werden.-*

## Zusammenschluss



**Effekt:**

Wurden diese Runde min. 3 gleiche Demokratie-Karten diese dürfen nicht durch populistische Karten aufgehoben werden gespielt, so verringert sich die Politikskala um 20 Punkte.

*-Zusammen sind wir stark gegen den Populismus.-*

## Social-Bot-Bann



**Effekt:**

Der Social Bot mit dem höchsten Leben wird aus dem Spiel entfernt. Diese Karte hat keinen Effekt, wenn sie in der Ablaufphase hinter min. einer Populismus-Karte liegt.

*-Profile können gemeldet werden, falls sie Auffälligkeiten vorweisen.-*

## Melden

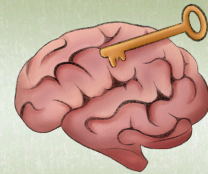


**Effekt:**

Füge dem Social Bot mit dem wenigsten Leben 1 Schadenspunkt zu.

*-Du kannst Social Bots melden, damit Soziale Netzwerke darauf aufmerksam gemacht werden.-*

## Aufklärung



**Effekt:**

Wenn insgesamt mindestens zwei "Aufklärungs-Karten" gespielt werden wird eine Rekrutierung verhindert.

*-Faktenbasierte Aufklärung entlarvt populistische Manipulation und kann andere unterstützen sich selbst zu schützen.-*

## Abstimmung



**Effekt:**

Es kommt zu einer Abstimmung, wer im Team Populismus sein könnte. Es kann nur eine Abstimmung am Ende der Runde geben.

*-Freie Abstimmungen und Wahlen sind Grundlagen der Demokratie.-*

## Diskussion



**Effekt:**

Eine Diskussion findet statt. In dieser wird entschieden, welcher der folgenden Effekte eintreffen soll:

1. Die Politikskala verringert sich um 10 Punkte.
2. Eine potentielle Rekrutierung wird verhindert.
3. Ein Social Bot verliert 2 Leben.

## Solidarität



**Effekt:**

Der Effekt der nächsten Demokratie-Karte wird doppelt ausgeführt.

*-Betroffene von Diskriminierung und Anfeindungen sollten unterstützt werden.-*

## Medienkompetenz



### Effekt:

Verringere die Politikskala um 5 für jede "Nichts-tun-Karte", die in dieser Runde gespielt wurde.

*-Um in einer digitalen Welt zurecht zu kommen, ist es wichtig, Medien zu hinterfragen.-*

## Faktencheck

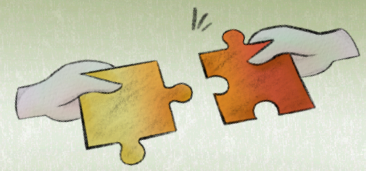


### Effekt:

"Fake-News-Karten", die nach dieser Karte gespielt werden, haben keinen Effekt.

*-Lügen und Verzerrungen können mit Informationen aus sicheren Quellen überprüft werden.-*

## Zusammenschluss



### Effekt:

Wurden diese Runde min. 3 gleiche Demokratie-Karten diese dürfen nicht durch populistische Karten aufgehoben werden gespielt, so verringert sich die Politikskala um 20 Punkte.

*-Zusammen sind wir stark gegen den Populismus.-*

## Social-Bot-Bann



### Effekt:

Der Social Bot mit dem höchsten Leben wird aus dem Spiel entfernt. Diese Karte hat keinen Effekt, wenn sie in der Ablaufphase hinter min. einer Populismus-Karte liegt.

*-Profile können gemeldet werden, falls sie Auffälligkeiten vorweisen.-*

## Melden

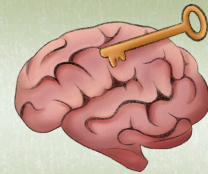


### Effekt:

Füge dem Social Bot mit dem wenigsten Leben 1 Schadenspunkt zu.

*-Du kannst Social Bots melden, damit Soziale Netzwerke darauf aufmerksam gemacht werden.-*

## Aufklärung



### Effekt:

Wenn insgesamt mindestens zwei "Aufklärungs-Karten" gespielt werden wird eine Rekrutierung verhindert.

*-Faktenbasierte Aufklärung entlarvt populistische Manipulation und kann andere unterstützen sich selbst zu schützen.-*

## Abstimmung



### Effekt:

Es kommt zu einer Abstimmung, wer im Team Populismus sein könnte. Es kann nur eine Abstimmung am Ende der Runde geben.

*-Freie Abstimmungen und Wahlen sind Grundlagen der Demokratie.-*

## Diskussion



### Effekt:

Eine Abstimmung findet statt. In dieser wird entschieden, welcher der folgenden Effekte eintreffen soll:

1. Die Politikskala verringert sich um 10 Punkte.
2. Eine potentielle Rekrutierung wird verhindert.
3. Ein Social Bot verliert 2 Leben.

## Solidarität



### Effekt:

Der Effekt der nächsten Demokratie-Karte wird doppelt ausgeführt.

*-Betroffene von Diskriminierung und Anfeindungen sollten unterstützt werden.-*

## Medienkompetenz



### Effekt:

Verringere die Politikskala um 5 für jede "Nichts-tun-Karte", die in dieser Runde gespielt wurde.

*-Um in einer digitalen Welt zurecht zu kommen, ist es wichtig, Medien zu hinterfragen.-*

## Faktencheck

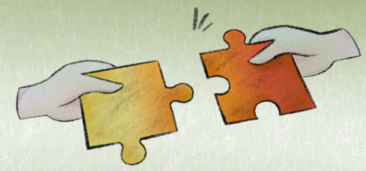


### Effekt:

"Fake-News-Karten", die nach dieser Karte gespielt werden, haben keinen Effekt.

*-Lügen und Verzerrungen können mit Informationen aus sicheren Quellen überprüft werden.-*

## Zusammenschluss



### Effekt:

Wurden diese Runde min. 3 gleiche Demokratie-Karten diese dürfen nicht durch populistische Karten aufgehoben werden gespielt, so verringert sich die Politikskala um 20 Punkte.

*-Zusammen sind wir stark gegen den Populismus.-*

## Social-Bot-Bann



### Effekt:

Der Social Bot mit dem höchsten Leben wird aus dem Spiel entfernt. Diese Karte hat keinen Effekt, wenn sie in der Ablaufphase hinter min. einer Populismus-Karte liegt.

*-Profile können gemeldet werden, falls sie Auffälligkeiten vorweisen.-*

## Melden

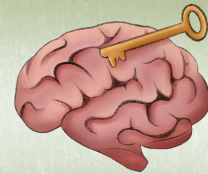


### Effekt:

Füge dem Social Bot mit dem wenigsten Leben 1 Schadenspunkt zu.

*-Du kannst Social Bots melden, damit Soziale Netzwerke darauf aufmerksam gemacht werden.-*

## Aufklärung



### Effekt:

Wenn insgesamt mindestens zwei "Aufklärungs-Karten" gespielt werden wird eine Rekrutierung verhindert.

*-Faktenbasierte Aufklärung entlarvt populistische Manipulation und kann andere unterstützen sich selbst zu schützen.-*

## Abstimmung



### Effekt:

Es kommt zu einer Abstimmung, wer im Team Populismus sein könnte. Es kann nur eine Abstimmung am Ende der Runde geben.

*-Freie Abstimmungen und Wahlen sind Grundlagen der Demokratie.-*

## Diskussion



### Effekt:

Eine Diskussion findet statt. In dieser wird entschieden, welcher der folgenden Effekte eintreffen soll:

1. Die Politikskala verringert sich um 10 Punkte.
2. Eine potentielle Rekrutierung wird verhindert.
3. Ein Social Bot verliert 2 Leben.

## Solidarität



### Effekt:

Der Effekt der nächsten Demokratie-Karte wird doppelt ausgeführt.

*-Betroffene von Diskriminierung und Anfeindungen sollten unterstützt werden.-*

## Transparenz



### Effekt:

Der Effekt dieser Karte tritt nur dann ein, wenn die Politikskala über 30 Punkten liegt. Die Ablaufphase findet diese Runde offen statt.

*-Ein offener Umgang mit Informationen schafft Vertrauen.-*

## Transparenz



### Effekt:

Der Effekt dieser Karte tritt nur dann ein, wenn die Politikskala über 30 Punkten liegt. Die Ablaufphase findet diese Runde offen statt.

*-Ein offener Umgang mit Informationen schafft Vertrauen.-*

## Community Moderation



### Effekt:

In dieser Runde haben Social Bots keinen Einfluss auf die Politikskala.

*-Es können digitale Räume geschaffen werden, in denen respektvoller Austausch möglich ist.-*

## Community Moderation



### Effekt:

In dieser Runde haben Social Bots keinen Einfluss auf die Politikskala.

*-Es können digitale Räume geschaffen werden, in denen respektvoller Austausch möglich ist.-*

## Bot-Tarnung



### Effekt:

Social Bots können diese Runde keinen Schaden erleiden.

*-Bots geben sich im Internet als echte Menschen aus, um Vertrauen zu gewinnen.-*

## Vergiftete Diskussion



### Effekt:

Eine Diskussion findet statt. In dieser wird entschieden, welcher der folgenden Effekte eintreffen soll:

1. Die Politikskala erhöht sich um 10 Punkte.
2. Eine Rekrutierung findet statt.
3. Ein zufälliger Social Bot erhält 2 Lebenspunkte.

## Volksnahe Inszenierung



### Effekt:

Wenn das Politikbarometer über 30 liegt, kann es in dieser Runde nicht weiter sinken.

*-Emotionen wie Angst oder Wut werden gezielt genutzt, um Unterstützung für populistische Meinungsmache zu gewinnen.-*

## Faktenverzerrung

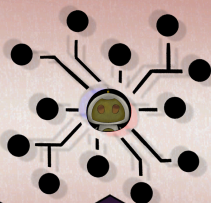
# FAKTEN

### Effekt:

In dieser Runde werden alle Veränderungen an der Politikskala ins Gegenteil umgewandelt: steigt das Barometer, sinkt es stattdessen und umgekehrt.

*-Um die eigene Meinung zu stützen, werden Informationen verdreht.-*

## Botnetzwerk



### Effekt:

Füge einen Social Bot hinzu und verdopple das Leben aller Social Bots.

*-Botnetzwerke sollen dafür sorgen dass möglichst viel Meinungsmanipulation erreicht wird.-*

## Sündenbockstrategie



### Effekt:

Es kommt zu einer Abstimmung, wer im Team Populismus sein könnte. Es kann nur eine Abstimmung am Ende der Runde geben. Wird im Rahmen der Abstimmung jemand aus dem Team Demokratie gewählt, scheidet diese Person für den Rest des Spiels aus und das Politikbarometer erhöht sich um 15 Punkte.

## Sealioning



### Effekte:

1. Die nächsten Zwei Karten des Demokratie-Team werden ignoriert.
2. Wurde eine "Diskussion-Karte" gespielt, verhindere den Effekt der "Diskussions-Karte".
3. Füge einen Social Bot hinzu.

## Taubenschach



### Effekt:

Verhindere jede Verringerung an der Politikskala. Wenn diese Runde eine "Diskussion-Karte" gespielt wird, verhindere ihren Effekt und erhöhe das Politikbarometer um 10.

*-Taubenschach ist eine sinnlose, trotzige Diskussion ohne Erkenntnisgewinn.-*

## Elitenbashing



### Effekt:

Wenn das Politikbarometer in dieser Runde unverändert geblieben ist, erhöhe es um 20.

*-Populist\*innen wollen Feindbilder von Politiker\*innen und anderen Führungspersonen erzeugen.-*

## Bot-Tarnung



### Effekt:

Social Bots können diese Runde keinen Schaden erleiden.

*-Bots geben sich im Internet als echte Menschen aus, um Vertrauen zu gewinnen.-*

## Vergiftete Diskussion



### Effekt:

Eine Diskussion findet statt. In dieser wird entschieden, welcher der folgenden Effekte eintreffen soll:

1. Die Politikskala erhöht sich um 10 Punkte.
2. Eine Rekrutierung findet statt.
3. Ein zufälliger Social Bot erhält 2 Lebenspunkte.

## Volksnahe Inszenierung



### Effekt:

Wenn das Politikbarometer über 30 liegt, kann es in dieser Runde nicht weiter sinken.

*-Emotionen wie Angst oder Wut werden gezielt genutzt, um Unterstützung für populistische Meinungsmache zu gewinnen.-*

## Faktenverzerrung

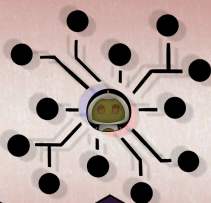
# FAKTEN

### Effekt:

In dieser Runde werden alle Veränderungen an der Politikskala ins Gegenteil umgewandelt: steigt das Barometer, sinkt es stattdessen und umgekehrt.

*-Um die eigene Meinung zu stützen, werden Informationen verdreht.-*

## Botnetzwerk



### Effekt:

Füge einen Social Bot hinzu und verdopple das Leben aller Social Bots.

*-Botnetzwerke sollen dafür sorgen dass möglichst viel Meinungsmanipulation erreicht wird.-*

## Sündenbockstrategie



### Effekt:

Es kommt zu einer Abstimmung, wer im Team Populismus sein könnte. Es kann nur eine Abstimmung am Ende der Runde geben. Wird im Rahmen der Abstimmung jemand aus dem Team Demokratie gewählt, scheidet diese Person für den Rest des Spiels aus und das Politikbarometer erhöht sich um 15 Punkte.

## Sealioning



### Effekte:

1. Die nächsten Zwei Karten des Demokratie-Team werden ignoriert.
2. Wurde eine "Diskussion-Karte" gespielt, verhindere den Effekt der "Diskussions-Karte".
3. Füge einen Social Bot hinzu.

## Taubenschach



### Effekt:

Verhindere jede Verringerung an der Politikskala. Wenn diese Runde eine "Diskussion-Karte" gespielt wird, verhindere ihren Effekt und erhöhe das Politikbarometer um 10.

*-Taubenschach ist eine sinnlose, trotzige Diskussion ohne Erkenntnisgewinn.-*

## Elitenbashing



### Effekt:

Wenn das Politikbarometer in dieser Runde unverändert geblieben ist, erhöhe es um 20.

*-Populist\*innen wollen Feindbilder von Politiker\*innen und anderen Führungspersonen erzeugen.-*

## Bot-Tarnung



### Effekt:

Social Bots können diese Runde keinen Schaden erleiden.

*-Bots geben sich im Internet als echte Menschen aus, um Vertrauen zu gewinnen.-*

## Vergiftete Diskussion



### Effekt:

Eine Diskussion findet statt. In dieser wird entschieden, welcher der folgenden Effekte eintreffen soll:

1. Die Politikskala erhöht sich um 10 Punkte.
2. Eine Rekrutierung findet statt.
3. Ein zufälliger Social Bot erhält 2 Lebenspunkte.

## Volksnahe Inszenierung



### Effekt:

Wenn das Politikbarometer über 30 liegt, kann es in dieser Runde nicht weiter sinken.

*-Emotionen wie Angst oder Wut werden gezielt genutzt, um Unterstützung für populistische Meinungsmache zu gewinnen.-*

## Faktenverzerrung

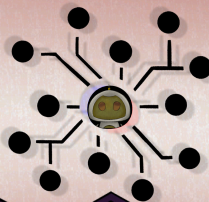
# FAKTEN

### Effekt:

In dieser Runde werden alle Veränderungen an der Politikskala ins Gegenteil umgewandelt: steigt das Barometer, sinkt es stattdessen und umgekehrt.

*-Um die eigene Meinung zu stützen, werden Informationen verdreht.-*

## Botnetzwerk



### Effekt:

Füge einen Social Bot hinzu und verdopple das Leben aller Social Bots.

*-Botnetzwerke sollen dafür sorgen dass möglichst viel Meinungsmanipulation erreicht wird.-*

## Sündenbockstrategie



### Effekt:

Es kommt zu einer Abstimmung, wer im Team Populismus sein könnte. Es kann nur eine Abstimmung am Ende der Runde geben. Wird im Rahmen der Abstimmung jemand aus dem Team Demokratie gewählt, scheidet diese Person für den Rest des Spiels aus und das Politikbarometer erhöht sich um 15 Punkte.

## Sealioning



### Effekte:

1. Die nächsten Zwei Karten des Demokratie-Team werden ignoriert.
2. Wurde eine "Diskussion-Karte" gespielt, verhindere den Effekt der "Diskussions-Karte".
3. Füge einen Social Bot hinzu.

## Taubenschach



### Effekt:

Verhindere jede Verringerung an der Politikskala. Wenn diese Runde eine "Diskussion-Karte" gespielt wird, verhindere ihren Effekt und erhöhe das Politikbarometer um 10.

*-Taubenschach ist eine sinnlose, trotzige Diskussion ohne Erkenntnisgewinn.-*

## Elitenbashing



### Effekt:

Wenn das Politikbarometer in dieser Runde unverändert geblieben ist, erhöhe es um 20.

*-Populist\*innen wollen Feindbilder von Politiker\*innen und anderen Führungspersonen erzeugen.-*

## Bot-Tarnung



### Effekt:

Social Bots können diese Runde keinen Schaden erleiden.

*-Bots geben sich im Internet als echte Menschen aus, um Vertrauen zu gewinnen.-*

## Vergiftete Diskussion



### Effekt:

Eine Diskussion findet statt. In dieser wird entschieden, welcher der folgenden Effekte eintreffen soll:

1. Die Politikskala erhöht sich um 10 Punkte.
2. Eine Rekrutierung findet statt.
3. Ein zufälliger Social Bot erhält 2 Lebenspunkte.

## Volksnahe Inszenierung



### Effekt:

Wenn das Politikbarometer über 30 liegt, kann es in dieser Runde nicht weiter sinken.

*-Emotionen wie Angst oder Wut werden gezielt genutzt, um Unterstützung für populistische Meinungsmache zu gewinnen.-*

## Faktenverzerrung

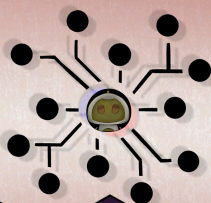
# FAKTEN

### Effekt:

In dieser Runde werden alle Veränderungen an der Politikskala ins Gegenteil umgewandelt: steigt das Barometer, sinkt es stattdessen und umgekehrt.

*-Um die eigene Meinung zu stützen, werden Informationen verdreht.-*

## Botnetzwerk



### Effekt:

Füge einen Social Bot hinzu und verdopple das Leben aller Social Bots.

*-Botnetzwerke sollen dafür sorgen dass möglichst viel Meinungsmanipulation erreicht wird.-*

## Sündenbockstrategie



### Effekt:

Es kommt zu einer Abstimmung, wer im Team Populismus sein könnte. Es kann nur eine Abstimmung am Ende der Runde geben. Wird im Rahmen der Abstimmung jemand aus dem Team Demokratie gewählt, scheidet diese Person für den Rest des Spiels aus und das Politikbarometer erhöht sich um 15 Punkte.

## Sealioning



### Effekte:

1. Die nächsten Zwei Karten des Demokratie-Team werden ignoriert.
2. Wurde eine "Diskussion-Karte" gespielt, verhindere den Effekt der "Diskussions-Karte".
3. Füge einen Social Bot hinzu.

## Taubenschach



### Effekt:

Verhindere jede Verringerung an der Politikskala. Wenn diese Runde eine "Diskussion-Karte" gespielt wird, verhindere ihren Effekt und erhöhe das Politikbarometer um 10.

*-Taubenschach ist eine sinnlose, trotzige Diskussion ohne Erkenntnisgewinn.-*

## Elitenbashing



### Effekt:

Wenn das Politikbarometer in dieser Runde unverändert geblieben ist, erhöhe es um 20.

*-Populist\*innen wollen Feindbilder von Politiker\*innen und anderen Führungspersonen erzeugen.-*

## Fake News



### Effekt:

Für jede bereits gespielte "Fake News-Karte" verliert eine nachfolgende "Demokratie-Karte" ihren eigentlichen Effekt und das Politikbarometer erhöht sich um 5. Dieser Effekt multipliziert sich mit jeder "Fake News-Karte".

## Fake News



### Effekt:

Für jede bereits gespielte "Fake News-Karte" verliert eine nachfolgende "Demokratie-Karte" ihren eigentlichen Effekt und das Politikbarometer erhöht sich um 5. Dieser Effekt multipliziert sich mit jeder "Fake News-Karte".

## Fake News



### Effekt:

Für jede bereits gespielte "Fake News-Karte" verliert eine nachfolgende "Demokratie-Karte" ihren eigentlichen Effekt und das Politikbarometer erhöht sich um 5. Dieser Effekt multipliziert sich mit jeder "Fake News-Karte".

## Faktenverzerrung

# FAKTEN

### Effekt:

In dieser Runde werden alle Veränderungen an der Politikskala umgekehrt: steigt das Barometer, sinkt es stattdessen und umgekehrt.

*-Um die eigene Meinung zu stützen werden Informationen verdreht.-*

## Blockiert



### Effekt:

Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Durch die Blockierfunktion kannst du dich vor unerwünschten Personen im Internet schützen.-*

## Fake News



### Effekt:

Für jede bereits gespielte "Fake News-Karte" verliert eine nachfolgende "Demokratie-Karte" ihren eigentlichen Effekt und das Politikbarometer erhöht sich um 5. Dieser Effekt multipliziert sich mit jeder "Fake News-Karte".

## Fake News



### Effekt:

Für jede bereits gespielte "Fake News-Karte" verliert eine nachfolgende "Demokratie-Karte" ihren eigentlichen Effekt und das Politikbarometer erhöht sich um 5. Dieser Effekt multipliziert sich mit jeder "Fake News-Karte".

## Fake News



### Effekt:

Für jede bereits gespielte "Fake News-Karte" verliert eine nachfolgende "Demokratie-Karte" ihren eigentlichen Effekt und das Politikbarometer erhöht sich um 5. Dieser Effekt multipliziert sich mit jeder "Fake News-Karte".

## Faktenverzerrung

# FAKTEN

### Effekt:

In dieser Runde werden alle Veränderungen an der Politikskala umgekehrt: steigt das Barometer, sinkt es stattdessen und umgekehrt.

*-Um die eigene Meinung zu stützen werden Informationen verdreht.-*

## Blockiert

# X

### Effekt:

Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Durch die Blockierfunktion kannst du dich vor unerwünschten Personen im Internet schützen.-*

## Fake News



### Effekt:

Für jede bereits gespielte "Fake News-Karte" verliert eine nachfolgende "Demokratie-Karte" ihren eigentlichen Effekt und das Politikbarometer erhöht sich um 5. Dieser Effekt multipliziert sich mit jeder "Fake News-Karte".

## Fake News



### Effekt:

Für jede bereits gespielte "Fake News-Karte" verliert eine nachfolgende "Demokratie-Karte" ihren eigentlichen Effekt und das Politikbarometer erhöht sich um 5. Dieser Effekt multipliziert sich mit jeder "Fake News-Karte".

## Fake News



### Effekt:

Für jede bereits gespielte "Fake News-Karte" verliert eine nachfolgende "Demokratie-Karte" ihren eigentlichen Effekt und das Politikbarometer erhöht sich um 5. Dieser Effekt multipliziert sich mit jeder "Fake News-Karte".

## Faktenverzerrung

# FAKTEN

### Effekt:

In dieser Runde werden alle Veränderungen an der Politikskala umgekehrt: steigt das Barometer, sinkt es stattdessen und umgekehrt.

*-Um die eigene Meinung zu stützen werden Informationen verdreht.-*

## Blockiert

# X

### Effekt:

Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Durch die Blockierfunktion kannst du dich vor unerwünschten Personen im Internet schützen.-*

## Fake News



### Effekt:

Für jede bereits gespielte "Fake News-Karte" verliert eine nachfolgende "Demokratie-Karte" ihren eigentlichen Effekt und das Politikbarometer erhöht sich um 5. Dieser Effekt multipliziert sich mit jeder "Fake News-Karte".

## Fake News



### Effekt:

Für jede bereits gespielte "Fake News-Karte" verliert eine nachfolgende "Demokratie-Karte" ihren eigentlichen Effekt und das Politikbarometer erhöht sich um 5. Dieser Effekt multipliziert sich mit jeder "Fake News-Karte".

## Fake News



### Effekt:

Für jede bereits gespielte "Fake News-Karte" verliert eine nachfolgende "Demokratie-Karte" ihren eigentlichen Effekt und das Politikbarometer erhöht sich um 5. Dieser Effekt multipliziert sich mit jeder "Fake News-Karte".

## Faktenverzerrung

# FAKTEN

### Effekt:

In dieser Runde werden alle Veränderungen an der Politikskala umgekehrt: steigt das Barometer, sinkt es stattdessen und umgekehrt.

*-Um die eigene Meinung zu stützen werden Informationen verdreht.-*

## Blockiert



### Effekt:

Diese Karte hat keinen Effekt.

*-Durch die Blockierfunktion kannst du dich vor unerwünschten Personen im Internet schützen.-*