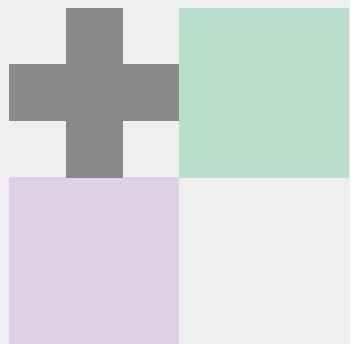
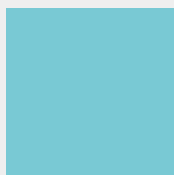


# Lorem Ipsum

Spielanleitung



## KONTEXT

Massenmedien konstruieren Realität nach ihren eigenen Regeln. Um sich in einer zunehmend komplexen Welt zu orientieren, ist die Zivilgesellschaft aber nach wie vor auf Massenmedien und deren Berichterstattung angewiesen. Ist die neueste Schlagzeile glaubwürdig? Wie viel selektive Berichterstattung ist erlaubt und könnt ihr als medienkompetente Rezipient\*innen ihren Informationsgehalt realistisch einschätzen? Müsst ihr euch der Recherche mehrerer Quellen bedienen, um die Stichhaltigkeit der Information zu überprüfen und mögliche Verzerrungen in den Nachrichten aufzudecken? Sucht den direkten Weg durch das Labyrinth medialer Berichterstattung, das mit wahrheitsgetreuer sowie mit Fehlinformation gespickt ist und seid dabei auf der Hut vor falschen Informationen!

## SPIELER\*INNEN: 4

Ein/e Spielleiter\*in ist im Vorfeld zu bestimmen, in deren/dessen Gerät im Hintergrund die Spielleiteransicht zusätzlich zur normalen Spielansicht läuft.

Insgesamt sind es somit vier aktive Spieler\*innen, wobei eine/r zusätzlich die Rolle des Spielleiters übernimmt (aus technischer Notwendigkeit, spielt sonst keine Rolle).

## MATERIAL

4 Tablets/Handys oder Laptops/PCs

### Technische Voraussetzungen:

Laptop/PC: Google Chrome muss installiert sein (Mac, Windows, Linux)

Handy: die App läuft nur auf Android, nicht auf iPhones

## SPIELSTART

Starten der App: <https://loremipsum.s-ol.nu/>

Der/Die Spielleiter\*in öffnet den Link und startet ein Spiel (Befehl: „**host game**“).

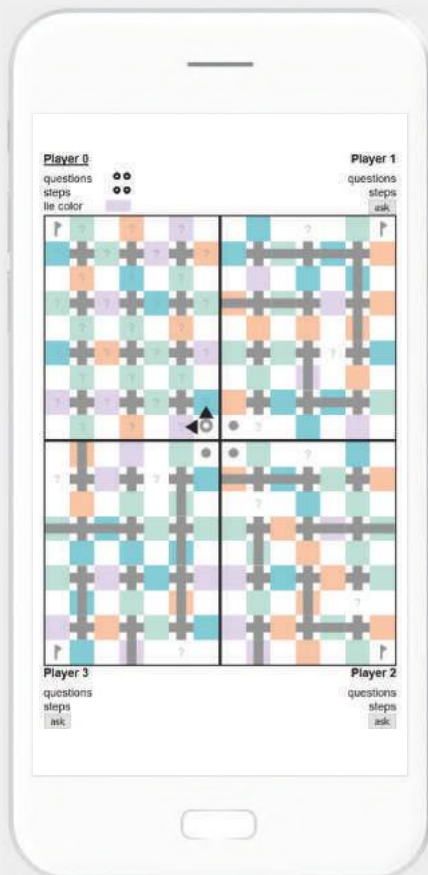
Die Spieler\*innen können über die oben gelisteten Links beitreten. Dazu muss der jeweilige Link kopiert werden (**Rechtsklick >>> Linkadresse kopieren**) und auf den jeweiligen Endgeräten geöffnet werden. Sobald man ihn geöffnet hat, sollte der Link durch den Text „connected“ ersetzt werden. Zum lokalen Test können die vier Links in einem neuen Fenster oder Tab geöffnet werden.

Sind alle hinzugefügt, erscheint in der Spielleiteransicht „game running“ als Zeichen, dass alles geklappt hat.

**Wichtig:** Die Spielleitungs-Seite darf nicht geschlossen werden, sonst bricht das Spiel ab! Auf dem gleichen Gerät kann in einem neuen Tab jedoch eine weitere Spieleansicht geöffnet werden.

## ORIENTIERUNG AUF DEM SPIELFELD

Es sind 4 Labyrinth sichtbar, die den Spieler\*innen 0-3 zugewiesen sind. Jedes Labyrinth ist so aufgebaut, dass man zum einen feste, eingezeichnete Wände sieht, zum anderen eine Reihe von Feldern unterschiedlicher Farbe vor sich hat, unter denen sich eine Wand verbergen könnte – oder auch nicht.

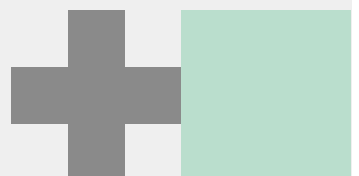


### Startsituation:

**Spieler\*in 0 ist an der Reihe.**

(s. Abb. links)

Um sich seinen Weg durch das Labyrinth zu bahnen, muss man also herausfinden, welcher Weg offensteht. Die Labyrinth der anderen sind jedoch vollständig sichtbar. Ein Klicken auf ein Feld löst zum Koordinieren ein Blinken auf allen Bildschirmen aus. Wer an der Reihe ist, wird durch den unterstrichenen Namen markiert. Unter dem Namen sind Kreise, die die Anzahl an verbleibenden Fragen und die Anzahl der gehbaren Schritte angeben.

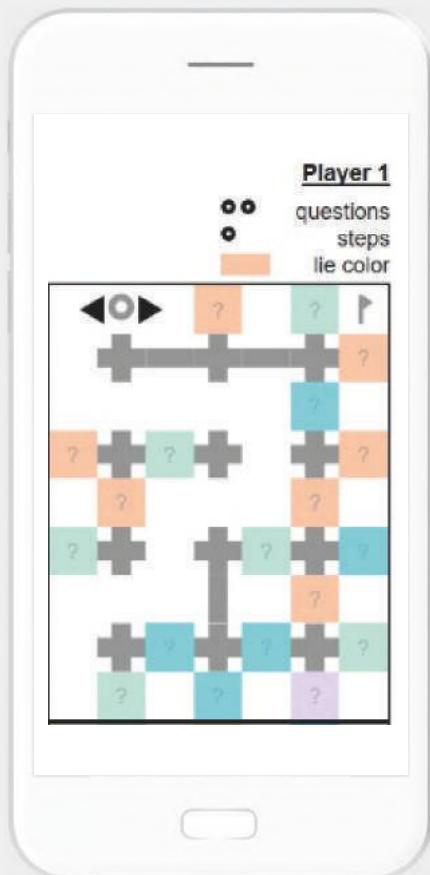
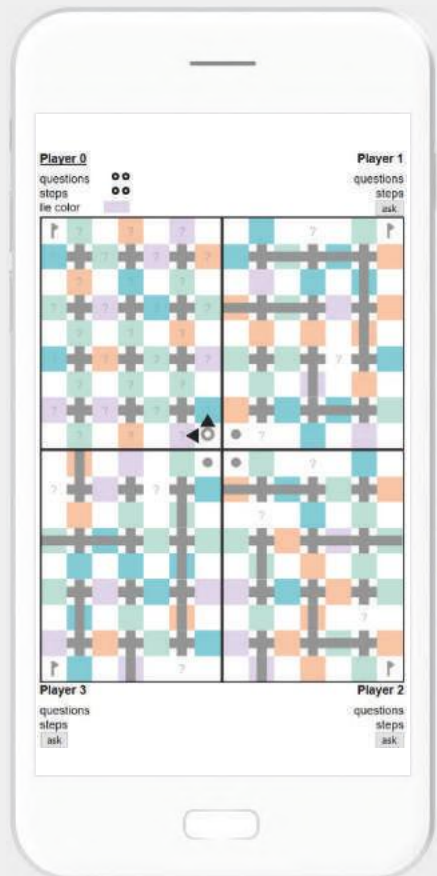


## ZIEL DES SPIELS

Gewonnen hat, wer zuerst den Weg durch das Labyrinth findet und seine Zielfahne erreicht. Damit ist das Spiel für alle beendet.

**Spieler\*in 2 hat gewonnen.**

(s. Abb. rechts)



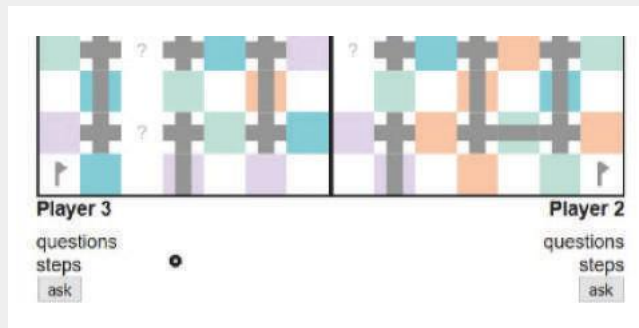
## SPIELZUG

Die Position der/s aktiven Spielerin/s wird durch einen Punkt gerahmt und von Pfeilen markiert. Die Pfeile weisen auf die benachbarten Felder, auf die ein Zug möglich ist.

**Spieler\*in 2 hat in diesem Zug die Wahl zwischen links und rechts, wobei beide Felder sichtbar frei sind: sie/er kann ohne Frage ziehen.**  
(s. Abb. links)

Es stehen pro Spielzug mindestens zwei Schritte zur Verfügung, dies wird unterhalb des Namens angezeigt.

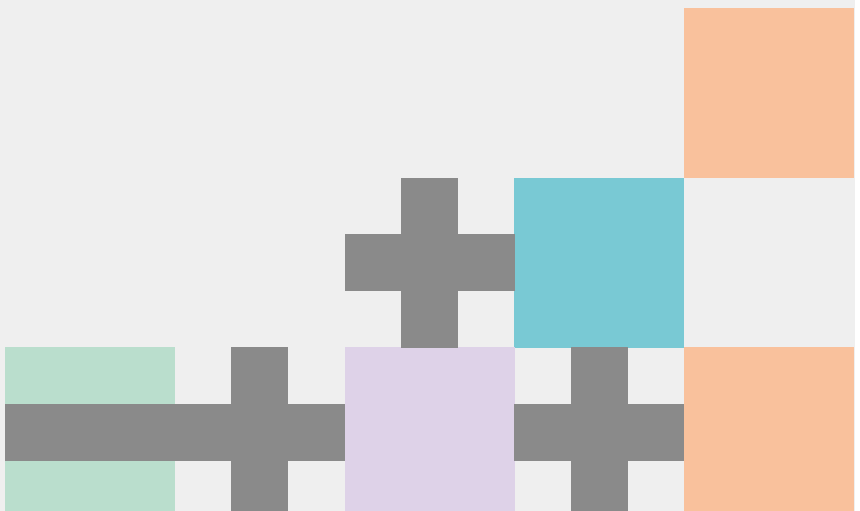
Man kann durch den „ask“ Button eine\*n Mitspieler\*in fragen, ob ein bestimmtes Feld frei ist. Wird der „ask“-Button betätigt, erhält die/der Befragte einen „Schritt-Punkt“ für den Einsatz im nächsten eigenen Zug.



Der Ask-Button befindet sich unterhalb der Labyrinth und wird nur angezeigt, wenn man an der Reihe ist und Fragen zur Verfügung hat.

Man kann jedoch auch die „trial and error“-Methode wählen und ohne Befragen der Mitspieler\*innen einen Schritt gehen. Dann entfällt das Klicken des „ask“-Buttons. Trial-and-Error kann taktisch eingesetzt werden, um Mitspieler\*innen Schritt-Punkte vorzuenthalten.

Im Anschluss an die Antwort wird durch Klicken auf einen der vier Pfeile der Spielstein bewegt. Dieses Vorgehen wiederholt sich für den zweiten, ggf. dritten oder vierten Schritt.



## Für einen Spielzug bestehen also folgende 3 Varianten:

1. **Das anvisierte Feld ist sichtbar frei**  
>>> Ziehen ohne Fragen (kein Betätigen des „ask buttons“)
2. **Das anvisierte Feld ist nicht sichtbar**  
>>> „ask button“ >>> „ist Feld x frei?“ >>> Zug
3. **Das anvisierte Feld ist nicht sichtbar**  
>>> mittels „trial and error“ ziehen (kein Betätigen des „ask buttons“)

Es ist auch möglich, zwei Fragen zu stellen, bevor ein Schritt gegangen wird, um sich für zwei Felder abzusichern. Dafür müssen aber genügend Fragepunkte zur Verfügung stehen. Entsprechend ist dann der „ask“-Buton für jede\*n Befragte\*n zu drücken.

Ende eines Spielzuges: Wenn alle Schritte verbraucht sind, ist automatisch die/der Nächste an der Reihe. Der Spielzug endet sofort, wenn ein Feld betreten wird, das eine Wand verbirgt. Die übrigen Schritte verfallen.

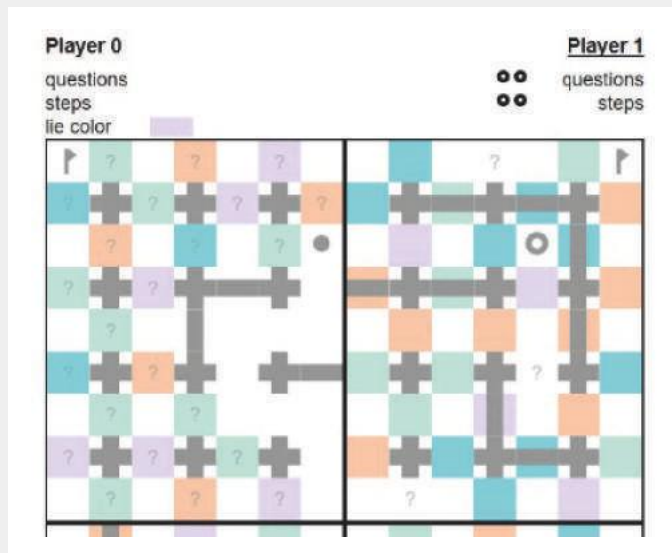


## EINSATZ DER LÜGENFARBE

Jeder/m Spieler\*in wird auf dem Display unter dem eigenen Namen ein Farbfeld angezeigt ( **orange** , **türkis** , **lila** , **blau** ): Dies ist die individuelle Lügenfarbe. Diese darf den anderen Spieler\*innen nicht mitgeteilt werden und auch nicht von ihnen eingesehen werden.

Bezieht sich die Frage auf ein Feld mit der Lügenfarbe der/s Befragten, darf diese\*r eine Falschinformation erteilen. Ist das Feld in einer anderen Farbe eingefärbt, muss man die Wahrheit sagen.

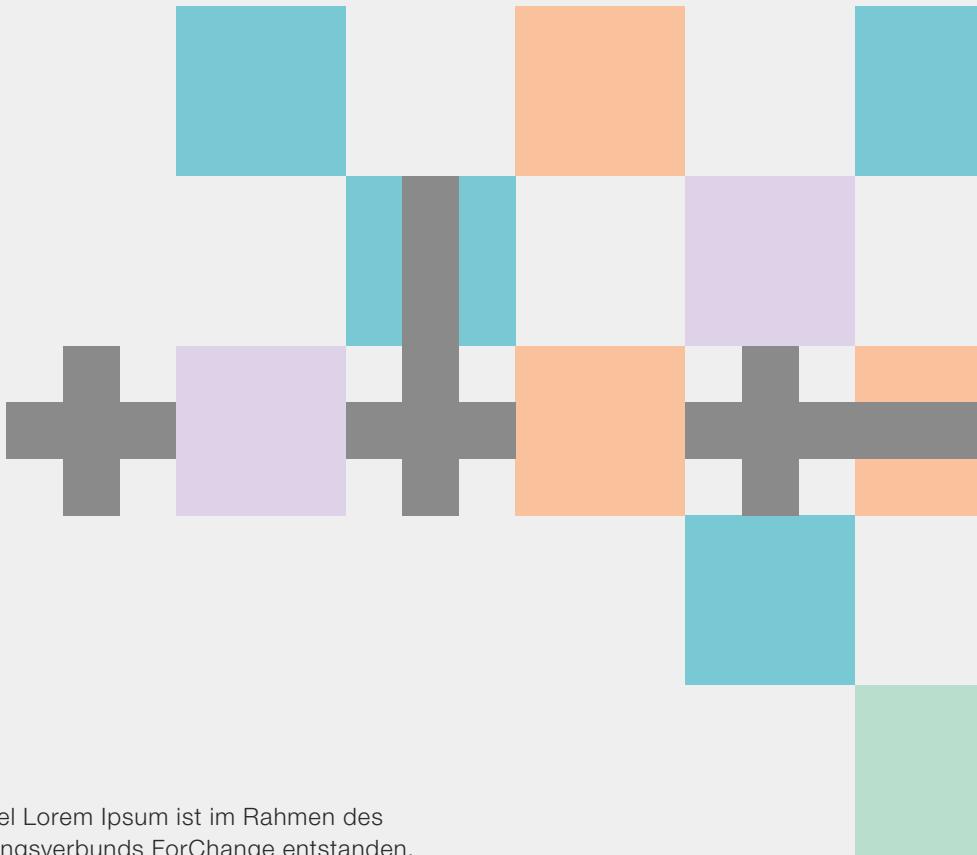
Wird nach einem weißen mit Fragezeichen versehenen Feld gefragt, dessen Ausgestaltung auch die/der Befragte nicht kennt, darf entweder mir „ich weiß es nicht“ geantwortet werden oder das Feld ohne eigenes Wissen als frei oder nicht frei beschrieben werden.



Die Lügenfarbe von Spieler\*in 0 ist lila. Spieler\*in 0 darf immer dann falsche Hinweise geben, wenn sie/er nach einem lila eingefärbten Feld gefragt wird.

## SONSTIGES

Im Verlauf des Spieles kann die Systematik bzw. die Farbe, nach der die/der Mitspieler\*innen Falschinformationen herausgeben, ermittelt werden.



Das Spiel Lorem Ipsum ist im Rahmen des Forschungsverbunds ForChange entstanden, finanziert vom Bayerischen Staatsministerium für Bildung und Kultus, Wissenschaft und Kunst.

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



Bayerisches Staatsministerium für  
Bildung und Kultus, Wissenschaft und Kunst



**Entwickler\*innen des Spiels:**

Carolin Braun, Maria Karidi und Sol Bekić