

Der Stadtrat der Tiere

Pen & Paper Abenteuer für das System How to be a Hero
Version 1.0



für 3-6 Spielende
Spieldauer 1 ½ – 3 h
ab 12 Jahren

von Stephanie Henkel
für die Piratenpartei Dresden
CC BY-SA 4.0



Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	3
Worldbuilding.....	4
Berechnung:.....	6
Das Abenteuer.....	10
Anhänge.....	12

Vorwort

Dieses Abenteuer ist eine Mischung aus klassischen Pen & Paper Rollenspiel und Simulation und wurde im Vorfeld der Kommunalwahlen 2024 in Dresden geschrieben. Es soll abstrakt und spielerisch die Grundprinzipien der Kommunalwahl erklären und zum Nachdenken anregen, wie Wahlkämpfe ablaufen und wovon es abhängig ist, welche Gruppe wie viele Stimmen erhält. Ziel ist es, allen einen Perspektivwechsel von der wählenden zum kandidierenden Part zu ermöglichen.

Auch wenn einige Mechanismen vereinfacht wurden (es gibt z.B. keine Stadtbezirksebene, weniger Gruppierungen, die zur Wahl antreten und es wird nicht auf die 3 verteilbaren Stimmen pro Person eingegangen), orientiert sich das Abenteuer stark an den Kommunalwahlregeln für Dresden. Für andere Städte kann die Grundidee jedoch adaptiert werden.

Die Charaktere und Parteien sind frei erfunden und referenzieren nicht auf existierende Parteien oder Politikschaffende.

Das Abenteuer basiert auf dem How to be a Hero Regelwerk und steht unter CC BY-SA 4.0 Lizenz.

Viel Spaß beim Nachspielen, Umschreiben und Erweitern des Abenteuers.

Worldbuilding

Die Stadt der Tiere ist angelehnt an einen mitteleuropäischen Wald mit drei Landschaftstypen: Baumbestand, Wasser und Wiese. In der Stadt gibt es schon länger einen Stadtrat und einen Bürgermeister, Björn Braunfell, der unabhängig vom Stadtrat gewählt wird.

Es gibt folgende Parteien und Listen:

PDE – Partei der Eichhörnchen – vertreten durch Kurre Eichkatz

Partei der Wombats – vertreten durch Monty Valley

TOP – Teich Otter Partei – vertreten durch Otto Schwimm

Partei der Biber – vertreten durch Ava Holzschneid

WIP – Wald.Igel.Partei – Erina Stachel

Vereinigung Visionärer Vögel – Noctua Mondfeder

Relevante NPCs:

Bürgermeisterin: Ein Bär – Björn Braunfell

Moderatorin bei der Podiumsdiskussion: Ein Reh – Tabea Leichtfuß

Hintergrund zum Stadtrat:

Der Stadtrat besteht aus 70 Sitzen und 11 Wahlkreisen (wie Dresden) plus dem Bürgermeister. Aktuell steht die Wahl zum 32. Stadtrat an.

Themenfelder der Wahlprogramme:

* Bäume

* Gewässer

* Wiesen

* Winterschlaf

* Lautstärke im Wald

* Höhlen

* Miteinander im Wald

Jede Gruppe hat zwingend zu mindesten drei der Themen Punkte im Wahlprogramm.

Bestehende Konflikte:

Die Parteien und anderen Vereinigungen haben einige grundsätzliche Zielkonflikte:

Alle wollen mehr von „ihrem“ Habitat

Mehr Bäume: Eichhörnchen, Biber, Igel, Vögel

Mehr Wasser: Biber und Otter

Mehr Wiesen: Wombats und Vögel

Lautstärke im Alltag

Besonders laut sind: Vögel und Biber

Mittel laut sind: Eichhörnchen und Otter

Wollen mehr Ruhe: Igel und Wombats

Lautstärke im Winter

Halten Winterschlaf oder -ruhe: Igel und Eichhörnchen

Sind teilweise im Winter nicht da oder laut: Vögel

Sind im Winter laut: Biber, teilweise Vögel

Willkommenskultur

Sind neu im Wald: Wombats

Sind Neuen gegenüber Skeptisch: Vögel

Wollen neue Tiere integrieren: Eichhörnchen, Igel, Otter

Sind neuen Tieren neutral gegenüber: Biber

Bäume Fällen oder stehen lassen

Pro Fällen sind: Biber, Otter, wenn dadurch Wasser gestaut wird

Contra Fällen sind: Eichhörnchen, Vögel, Igel

Neutral sind: Wombats, außer das gestaute Wasser bedroht die Höhlen

Höhlen

Pro Höhlen sind: Wombats

Contra Höhlen sind: Vögel

Neutral sind: Eichhörnchen, Biber, Otter, Igel

Berechnung:

Die Berechnung der Sitzverteilung im Stadtrat ist eine der Grundlagen des Abenteuers. Der Einfachheit halber werden im Grundabenteuer zuerst die Sitze und daraus folgend die Prozente ausgerechnet. Dies mit dem Hintergrund, auch bei Gesprächen am Tisch nebenbei die Berechnungen machen und leichter überprüfen zu können, ob die Zahlen noch stimmen. Bei abstrakteren Interpretationen ohne Bezug auf eine konkrete Stadt kann dies gut angepasst werden, zum Beispiel auf einen Stadtrat mit 100 Sitzen und 10 Wahlkreisen, sodass die Prozentzahl automatisch der Sitzverteilung entspricht. Bei Anlehnungen an existierende Städte empfehle ich jedoch erst die Sitze zu berechnen. Wichtig bei eigenen Modellen ist, dass ihr einen gewissen Puffer für zufällig vergebene Sitze einkalkuliert.

Grundwert der Sitzverteilung im Stadtrat

6 Parteien – 11 Sitze (Die Einheit wird in der folgenden Beschreibung weg gelassen)
5 Parteien – 14
4 Parteien – 17,5
3 Parteien – 23

Abzug für nicht aufgestellten Wahlkreis

Es gibt 2 Gruppierungen, die noch nicht im Stadtrat vertreten sind und deshalb Unterstützungsunterschriften sammeln müssen, die Wombats als noch neue Partei und die Vögel als frisch gegründete Wählendenvereinigung. Die Spielenden, die diese beiden Gruppen spielen, müssen mit W 12 auswürfeln, in wie vielen Wahlkreisen sie antreten. Dabei darf zwei Mal geworfen werden, der höhere Wert zählt. Bei einer 12 tritt die Gruppe in allen 11 Kreisen an. Für jeden Wahlkreis, in dem nicht angetreten wird, gibt es einen Abzug bei den Sitzen.

6 Parteien – 1
5 Parteien – 1,5
4 Parteien – 2
3 Parteien – 2,5

Berechnung:

Zwischenergebnis Sitzverteilung – Abzug für nicht aufgestellte Wahlkreise =
Zwischenergebnis Aufstellung

Beispiel:

Es spielen 4 Parteien, die Wombats müssen auswürfeln, in wie vielen Wahlkreisen sie antreten. Es wird erst eine 4 und dann eine 6 geworfen. Die 6 zählt. Das heißt, die Wombats können in 5 Kreisen nicht antreten, 11 Wahlkreise – 6 Wahlkreise. Es werden also insgesamt 10 Sitze abgezogen, 5 x 2. Das bedeutet für die Wombats ein Zwischenergebnis für die Aufstellung in den Wahlkreisen von 7,5 Sitzen, 17,5 Sitze aus der ursprünglichen Aufteilung – 10 Sitze von der Aufstellung, da nicht überall die Unterschriften erreicht wurden.

Kreativer Wahlkampf

In der ersten Spielphase soll der Wahlkampf simuliert werden. Hierfür soll es Abzug und Boni für besondere Kreativität und gutes Spiel geben. Es empfiehlt sich darauf zu achten, dass ihr ausgeglichen Punkte abzieht und addiert und nicht z.B. allen einen Bonus gebt.

6 Parteien – + 3 – 0 – -3

5 Parteien – + 4,5 – 0 – -4,5

4 Parteien – + 6 – 0 – -6

3 Parteien – + 7,5 – 0 – -7,5

Beispiele für die Punktevergabe:

+ besondere Themenveranstaltungen

+/- beschriebene Flyer und Plakate

- nichts, Flyer und Plakate ohne Beschreibung

Berechnung:

Zwischenergebnis Aufstellung + Wahlkampfbonus = Zwischenergebnis Wahlkampf

Beispiel:

Die Wombats haben sich gut im Wahlkampf geschlagen. Sie erhalten bei 4 Parteien einen Bonus von 6 Sitzen. $7,5 + 6 = 13,5$ Sitze.

Podiumsdiskussion

In der zweiten und wichtigsten Spielphase werden für die Podiumsdiskussion Punkte vergeben. Vergebt hier feste Plätze und seid streng, damit ihr möglichst vielfältige und eindeutige Wahlergebnisse bekommt.

Punktevergabe:

6 Parteien:

1. Platz 10

2. Platz 5

3. Platz 0

4. Platz 0

5. Platz -5

6. Platz -10

5 Parteien

1. Platz 10

2. Platz 5

3. Platz 0

4. Platz -5

5. Platz -10

4 Parteien:

1. Platz 10

2. Platz 5

3. Platz -5

4. Platz -10

3 Parteien:

1. Platz 10
2. Platz 0
3. Platz -10

Mögliche Kriterien

- * Programm einfließen lassen
- * eigene Ideen
- * Charakterspiel
- * Einsatz von Überzeugen, Charme etc.
- * Podiumskultur

Berechnung:

Zwischenergebnis Aufstellung + Punkte Podiumsdiskussion = Zwischenergebnis Podiumsdiskussion

Beispiel:

Die Wombats waren beim Podium leider nicht so gut und haben den 3. Platz belegt. Sie erhalten bei 4 Parteien einen Abzug von 5 Sitzen. $7,5 - 5 = 2,5$ Sitze.

Endergebnis:

Das Endergebnis besteht aus zwei Stufen, den blanken Ergebnis nach Spielleistung und den aufgestockten Ergebnis mit Zufallswürfen.

Endergebnis nach Spielleistung:

Das Endergebnis nach Spielleistung ist der Durchschnitt der Ergebnisse aus den beiden bisherigen Spielphasen.

Berechnung:

(Zwischenergebnis Kreativer Wahlkampf + Zwischenergebnis Podiumsdiskussion) : 2 = unangepasstes Endergebnis

Beispiel:

Die Wombats haben beim kreativen Wahlkampf ein Zwischenergebnis von 13,5 Sitzen und bei der Podiumsdiskussion ein Zwischenergebnis von 2,5 Sitzen. Also ergibt sich folgende Rechnung: $(13,5 + 2,5) : 2 = 8$. Die Wombats haben nach Spielleistung 8 Sitze errungen.

Endergebnis nach Einberechnung des Zufalls:

Da es immer einige unberechenbare Faktoren bei der Wahl gibt (Wetter zum Wahltag, Ereignisse auf Bundesebene, Berichterstattung, persönliche Unpässlichkeiten, ...), werden jetzt Zufallssitze ja nach Anzahl der Parteien mit einem W 6 (6 oder 5 Parteien) oder einem W 4 (4 oder 3 Parteien).

Beispiel:

Bisher hat sich folgende Sitzverteilung ergeben:

Wombats: 8

Eichhörnchen: 12

Biber: 17

Igel: 18

Es sind also bereits 55 von 70 Sitzen verteilt. Bleiben noch 15 Sitze, die verteilt werden wollen. Dafür werden die Parteien von oben nach unten nummeriert und 15 Mal mit einem W 4 geworfen.

Ein Mögliches Endergebnis ist:

Wombats: $8 + 5$ Zufallswürfe = 13 Sitze

Eichhörnchen: $12 + 2$ Zufallssitze = 14 Sitze

Biber: $17 + 7$ Zufallssitze = 24 Sitze

Igel: $18 + 1$ Zufallsitz = 19 Sitze

Dieses Ergebnis könnt ihr für das echte Wahlgefühl jetzt auch noch in Prozent umrechnen:

Wombats: 13 Sitze $\times 1,43 = 18,6$ %

Eichhörnchen: 14 Sitze $\times 1,43 = 20$ %

Biber: 24 Sitze $\times 1,43 = 34,3$ %

Igel: 19 Sitze $\times 1,43 = 27,2$ %

Passt beim Runden auf, dass am Ende auch wirklich in Summe 100 % raus kommen. Im Ergebnis oben kommen 100,1 % heraus. Zieht dann möglichst fair ein wenig ab.

Das Abenteuer

Grundsetting und Spieleröffnung

Die Wahl zum 32. Stadtrat der Tiere, in der Stadt der Tiere, steht an. Es ist eine Stadt mit viel Wald, Wiesen und Wasser, in der viele verschiedene Tiere leben. Der aktuelle Bürgermeister ist der Bär Björn Braunfell, der auch die kommenden Wahlen leiten wird. Es treten x (Anzahl der Spielenden) Parteien und Listen/Bürger*innenvereinigungen dieses Jahr zur Stadtratswahl an. Unter ihnen sind sowohl neue als auch etablierte Gruppen. Alle Gruppierungen, die zuvor noch nicht im Stadtrat vertreten waren, müssen vor der Wahl in den verschiedenen Stadtteilen Unterstützungsunterschriften sammeln.

An die Spielenden gerichtet:

Ihr seid alle Teil einer Partei oder Wählenden-Initiative und wollt im Stadtrat mitmischen. Euer Ziel ist es, am Ende eine möglichst starke eigene Fraktion (besteht aus mind. 8 Sitzen) im Stadtrat zu haben bzw. ein gutes Koalitionsbündnis zu begründen. Im Stadtrat gibt es insgesamt 70 Sitze und im Wahlgebiet 11 Wahlkreise (wie in Dresden).

Für einen schnelleren Überblick während des Abenteuers ist der Spielablauf in Stichpunkten festgehalten.

Beginn

- * Allgemeine Vorstellung
- * Erklärung grundlegender Regeln für Pen & Paper wie Werte auszuwürfeln und X Karten
- * Charaktere aussuchen lassen (zur Visualisierung der Tiere können hier z.B. Plüschtiere genutzt werden)
- * Karte mit den Wahlkreisen zeigen und vorstellen
- * Charakterbögen erklären
- * Die neuen Gruppierungen, Vögel und Wombats, würfeln mit einem W 12 aus, in wie vielen Stadtteilen sie antreten (2 Würfe, der Bessere gilt)
- * Zur Visualisierung können bei einer ausgedruckten Karte die Tokens der Wombatpartei und der Vereinigung Visionärer Vögel in die Wahlkreise verteilt werden
- * Falls noch nicht geschehen, das Grundsetting vortragen

1. Spielphase: Wahlkampf

- * Alle vorstellen lassen, wer sie sind → Dies kann wie in einem Wahlwerbespot geschehen
- * Fragen, wie sie den Wahlkampf bestreiten und ausspielen lassen
- ** ggf. anstupsen, indem ihr NPCs in die Parteizentralen schickt und fragen stellen lasst, Parteikolleg*innen und die Vorbereitung auf das Podium anspielt o.ä.
- * eventuelles Paktieren/Absprachen in die Bewertung einfließen lassen
- * Bei besonderen Aktionen darauf achten, dass gewürfelt wird
- * Punkte notieren (siehe Abschnitt zu den Berechnungen)

2. Spielphase: Podium

- * Alle Spielenden sind als Spitzenkandidierende für einen der Wahlkreise zum großen Stadtpodium einen Abend vor der Wahl geladen
- * Bei aktiven Spielenden: Das Reh Tabea Leichtfuß leitet das Podium: Sie lässt Diskussionen mehr ausufern und geht nicht so viel dazwischen
- * Bei zurückhaltenden Spielenden: Der Bär Björn leitet das Podium: Er greift mehr ein und gibt Input; Björn ist auch zu bevorzugen, falls die Gefahr besteht, dass sich die Podiumsteilnehmenden körperlich angreifen, da er sehr stark ist und die Kandidierenden

auseinander bringen kann

* Alle kommen nach und nach hinzu und treffen das 1. Mal in dieser Gruppe aufeinander

* Tabea/Björn muss das Podium eröffnen und alle kurz vorher vorstellen

* Bei besonderen Einfällen während der Diskussion darauf achten, dass gewürfelt wird

* Schaut auf die Uhr, Diskussionen können ausufernd sein

* Mögliche Fragen (ggf. kürzen):

1. Wollen sie die Habitate im Wald verändern? Wenn ja, wie?

2. Bäume sind ein großes Thema in unserem Wald. Wie stellen Sie sich die Zukunft unserer Bäume vor?

3. Einige Stimmen wollen auch mehr Wiesen oder mehr Wasser in der Stadt. Wie stehen Sie zu diesen Forderungen?

4. Wie wollen Sie den Spannungen im Hinblick auf die Lautstärke in der Stadt im Winter zwischen den verschiedenen Gruppen begegnen?

5. Auch im Alltag ist Lärm immer wieder ein Thema in unserer Stadt. Was schlagen Sie für Lösungen vor?

6. Wie wollen sie das Miteinander im Wald stärken?

7. Fassen Sie uns bitte noch einmal ihre Vision für unsere Stadt zusammen.

* Tabea/Björn schließt das Podium

* Danach kann neben der Bühne weiter diskutiert werden

3. Spielphase: Wahltag mit Ergebnis

* Es vergeht eine Nacht und die Tiere der Stadt strömen am nächsten Morgen scharenweise in die 11 Wahllokale

PAUSE für die Spielenden, RECHNEN für die Spielleitung

* Optional: Wahlbeteiligung mit W 100 auswürfeln

* Ergebnisse in Prozent und Sitzen verkünden

4. Spielphase Ende: Stadtrat muss sich finden

* Ggfs. Müssen sich Fraktionen gründen, eine Fraktion besteht dabei aus mind. 8 Sitzen (in Dresden aus 4 Sitzen)

→ ihr könnt die Zahl bei weniger Spielenden hoch setzen, um mehr Diskussionen anzuregen

* Verkündet das Endergebnis, dass die Stadt der Tiere nun nach einigen Wochen der Verhandlungen und einigen Änderungen im Rathaus einen neuen Stadtrat hat

5. Nachbesprechung

* geht mit den Spielenden durch, warum sie für was belohnt oder abgestraft wurden

* geht besonders darauf ein, ob ihr Populismus eher belohnt habt oder ob es dafür Abzug gab

* geht auf die Unterschiede zu echten Wahlen ein

Anhänge

Charakterbögen

Karte

Token

Kurre Eichkatz

Kurre ist klein, flink und immer ein wenig nervös und zerstreut. Er kennt sich gut mit Bäumen und ihren Samen aus und sammelt Eicheln, Bucheckern und Tannenzapfen für den Winter, da er Winterruhe hält. Diese versteckt er zwar sehr gut, aber findet sie selten wieder. Außerdem ist Kurre ein richtiger Baumeister und verzaubert mit seinem Charme oft sein Gegenüber.

Kurre kandidiert für die Partei der Eichhörnchen.

Handeln: 19 Geistesblitzpunkte: 2		Wissen: 15 Geistesblitzpunkte: 2		Soziales: 6 Geistesblitzpunkte: 1	
Ausgegeben: 190		Ausgegeben: 150		Ausgegeben: 60	
Klettern	89	Bäume	85	Umschmeicheln	46
Sammeln	49	Bauen und Statik	65	Lügen	26
Bauen	69	Kreative Ideen	45		
Verstecken	59				
Finden	-1				
Beißen und Kratzen	39				

Wahlprogramm der Eichhörnchen

Mehr Bäume

Wir setzen uns für mehr Bäume in unserer Stadt ein. Wichtig ist uns ein gesunder Mischwald, der für viele unterschiedliche Tiere ein Zuhause bietet.

Mehr Rücksicht aufeinander im Winter

Viele Tiere in unserer Stadt halten Winterschlaf oder Winterruhe. Um diese dabei nicht zu stören, wollen wir Ruhezeiten im Wald einrichten, in denen auf eine geringe Lautstärke geachtet wird. Damit sich aber auch die Tiere entfalten können, die im Winter draußen sind, wollen wir diese nicht auf das ganze Stadtgebiet ausweiten.

Unser Wald für alle

Wir wollen das Miteinander in unserem Wald fördern. Ob Tiere schon lange hier wohnen oder nicht, ist uns nicht wichtig. Aber wir wollen allen die Möglichkeit geben, sich am Stadtgeschehen zu beteiligen und mehr Beteiligung aller Tiere durch Bürger*innen-Befragungen und -Entscheide ermöglichen.



Erina Stachel

Erina ist eine ruhige, ältere Igeldame mit viel Lebenserfahrung. Ihren Mann hat sie bei einem Autounfall verloren und verweist seitdem nicht mehr außerhalb des Waldes. Sie mag es gemütlich und ruhig und lädt alle gern zu sich zum Tee ein und hat immer ein offenes Ohr für andere und lernt gern neue Tiere kennen.

Erina kandidiert für die Wald.Igel.Partei.

Handeln: 13 Geistesblitzpunkte: 1		Wissen: 11 Geistesblitzpunkte: 1		Soziales: 16 Geistesblitzpunkte: 2	
Ausgegeben: 130		Ausgegeben: 110		Ausgegeben: 160	
Bauen	33	Laub	51	Einschüchtern	56
Verstecken	53	Waldgeschichte	81	Überzeugen	76
Einigeln und pieksen	83			Zuhören	66
				Klatsch und Tratsch	26

Wahlprogramm der Igel

Blätter machen den Wald bunter

In den letzten Jahren haben sich immer mehr Nadelbäume in unserem Wald breit gemacht. Wir wollen wieder einen Mischwald, in dem auch viele Laubbäume wachsen. Das Laub macht unsere Stadt nicht nur bunter, sondern ermöglicht vielen auch ihre Behausungen besser zu isolieren.

Mehr Ruhe im Wald

Ob nachts oder beim Winterschlaf: Viele wünschen sich mehr Ruhe in unserem Wald. Wir setzen uns für feste Ruhezeiten für das ganze Jahr ein.

Wir heißen alle bei uns willkommen

Unser Wald wächst und das begrüßen wir. Wir setzen uns aktiv für die Integration aller Neuankömmlinge ein. Dafür wollen wir mehr Veranstaltungen von der Stadt fördern, die ein Zusammenkommen aller ermöglichen. Denn nur wer sich kennt, kann sich auch anfreunden.



Otto Schwimm

Otto hat eine große Familie, lacht, spielt und tollt viel herum. Ihm ist Zusammenhalt sehr wichtig und er möchte immer neue Dinge und Tiere (kennen-)lernen. Ob im stehenden oder fließenden Gewässer, Otto findet überall etwas zum Entdecken. Auch wenn ihm seine Neugierde schon manchmal in schwierige Situationen gebracht hat. Leider kann er sich manchmal nicht so gut konzentrieren und fängt bei für ihn langweiligen Diskussionen an mit seinem Lieblingsstein zu spielen.

Otto kandidiert für die Teich-Otter-Partei.

Handeln: 12 Geistesblitzpunkte: 1		Wissen: 6 Geistesblitzpunkte: 1		Soziales: 22 Geistesblitzpunkte: 2	
Ausgegeben: 120		Ausgegeben: 60		Ausgegeben: 220	
Schwimmen	82	Flora und Fauna im	60	Charme	92
Lieblingsstein	62	Wasser		Neugierde*	72
				Humor	52
				Klatsch und Tratsch	92
				Konzentration	-8

* Wenn der Wurf gelingt, erfährt Otto etwas Besonderes, wenn nicht, gibt es einen kleinen Konflikt

Wahlprogramm der Otter

Mehr Wasser

Ob stehendes oder fließendes Gewässer: Wir setzen uns für eine Stadt mit mehr Wasserflächen ein, um unser Stadtgebiet insgesamt unterschiedlicher zu machen, damit mehr Tiere sich hier wohl fühlen.

Mehr Tiere im Wald machen den Wald schöner

Eine Gemeinschaft ist am stärksten, wenn sie aus vielen unterschiedlichen Tieren mit unterschiedlichen Perspektiven besteht, die alle mitentscheiden können.

Ob laut oder leise – Mehr miteinander

Das Thema Lautstärke ist für viele Tiere in unserer Stadt ein großes Thema. Wir setzen uns für eine Bürger*innenentscheid zu dem Thema ein, damit auch wirklich die Meinung der Tiere gehört wird, die dann mit den Konsequenzen auch leben müssen.



Ava Holzschneid

Ava ist groß, ein wenig schwerfällig aber dafür sehr freundlich und redet viel. Sie lebt mit ihrer Großfamilie mit vielen Onkeln, Nichten und noch ferneren Verwandten in einer großen Biberburg. Ihre gesellige Art nimmt viele schnell ein.

Ava kandidiert für die Partei der Biber.

Handeln: 13 Geistesblitzpunkte: 1		Wissen: 20 Geistesblitzpunkte: 2		Soziales: 9 Geistesblitzpunkte: 1	
Ausgegeben: 130		Ausgegeben: 180		Ausgegeben: 90	
Schwimmen	83	Bäume	68	Charme	69
Bäume fällen	83	Bauen und Statik	88	Humor	19
Beißen	43	Flora und Fauna im Wasser	78	Klatsch und Tratsch	29

Wahlprogramm der Biber

Mehr Wasser

Wasser ist der Quell des Lebens. Wir setzen uns dafür ein, durch stabile Dämme unseren Fluss zu stauen und mehr Wasserflächen zum Toben, Spielen und Leben anzulegen.

Mehr Bäume für stabile Dämme

Um unsere Pläne für den Ausbau der Biberburgen und Dämme zu realisieren, müssen wir mehr Bäume pflanzen. Zu bevorzugen sind hier schnell wachsende Nadelgehölze.

Arbeit macht auch Lärm

Wir haben große Pläne für unsere Stadt. Um diese umzusetzen, werden wir alle gut zusammen arbeiten müssen. Das wird kein einfaches und auch kein leises Unterfangen.



Noctua Mondfeder

Noctua ist groß, hat weißes Gefieder und drückt sich gern etwas geheimnisvoll aus. Durch ihre bestimmte Art kann sie jedoch auch sehr einschüchternd wirken. Ob sie das beabsichtigt oder es eigentlich nur lieb meint, ist allerdings ungewiss.

Noctua kandidiert für die Vereinigung Visionärer Vögel.

Handeln: 15 Geistesblitzpunkte: 2		Wissen: 13 Geistesblitzpunkte: 1		Soziales: 12 Geistesblitzpunkte: 1	
Ausgegeben: 150		Ausgegeben: 120		Ausgegeben: 130	
Fliegen	65	Waldgeschichte	72	Einschüchtern	73
Schleichen	75	Wissen über Waldtiere	72	Verwirren	73
Kratzen und picken	55			Klatsch und Tratsch	23

Wahlprogramm der Vögel

Mehr Bäume und Wiesen

Wir setzen uns für mehr sichere Brutmöglichkeiten ein und fordern deshalb eine Aufstockung des Baumbestandes mit möglichst hoch wachsenden Baumarten. Außerdem setzen wir uns dafür ein, unsere Wiesengebiete wieder mehr zu pflegen und mehr Blumenarten anzupflanzen und Unkraut zu beseitigen.

Mehr Kultur, mehr Gesang

Um den Alltag in unserem Wald schöner zu gestalten, setzen wir uns für mehr Kultur ein. Eines unserer Ziele ist ein jährlicher Gesangswettbewerb im Frühjahr, bei dem die Stadt eine Auszeichnung vergibt.

Den Wald stärken

Wir müssen die Vorzüge, die unser Wald hat stärken. Neue Einflüsse verwässern hierbei unsere seit langer Zeit bewährten Konzepte des Miteinanders. Lasst uns unsere Traditionen erhalten!



Monty Valley

Monty wohnt mit seiner Familie noch nicht lang im Wald. Er ist ein eher ruhiger, sehr offener Geselle. Aber wenn er etwas sagt, dann mit Herzblut und sehr überzeugend. Auch wenn er manchmal etwas grob durch seinen runden Körperbau wirkt, ist er blitzgescheit und hat ein großes Herz.

Monty kandidiert für die Partei der Wombats.

Handeln: 11 Geistesblitzpunkte: 1		Wissen: 21 Geistesblitzpunkte: 2		Soziales: 8 Geistesblitzpunkte: 1	
Ausgegeben: 110		Ausgegeben: 210		Ausgegeben: 80	
Höhlen bauen mit dem Po schubsen	81 51	Wiesen und Gräser Bauen und Statik Kreative Ideen Andere Kulturen	61 81 61 91	Überzeugen Humor	78 18

Wahlprogramm der Wombats

Mehr Wiesen

Wir wollen unser neues zu Hause aktiv gestalten. Deshalb setzen wir uns für mehr Wiesengebiete ein, auf denen wir aber auch vielfältige Bepflanzungen fördern wollen, wie beispielsweise Hecken. Damit wollen wir uns für vielfältigere Lebensräume in unserer Stadt einsetzen.

Höhlen machen Wiesen spannend

Neben der Bepflanzung wollen wir die Wiesen aber auch durch große und kleine Höhlen und Tunnelsysteme gestalten. Dadurch werden neue Wohnflächen für die aktuell noch unterrepräsentierten Bewohner*innen des Bodens geschaffen.

Unser Wald für alle

Unsere Stadt ist genau so bunt wie die Tiere, die in ihr wohnen. Wir wurden als noch recht neue Gruppe von vielen positiv aufgenommen, aber nicht von allen. Wir wünschen uns mehr miteinander und Austausch, damit sich auch neue Tiere schneller in unserer Stadt heimisch fühlen.



Björn Braunfell

Bürgermeister der Stadt der Tiere, groß, ruhig und eindrucksvoll. Er ist sehr darauf bedacht, zwischen allen zu vermitteln.

Handeln: 16 Geistesblitzpunkte: 2		Wissen: 8 Geistesblitzpunkte: 1		Soziales: 16 Geistesblitzpunkte: 2	
Ausgegeben: 160		Ausgegeben: 80		Ausgegeben: 160	
Nahkampf Pranke	96	Geschichte des Waldes	88	Einschüchtern	96
Nahkampf Beißen	96			Humor	36
				Klatsch und Tratsch	76

Tabea Leichtfuß

Moderatorin der Podiumsdiskussion, ruhig und zurückhaltend, etwas nervös.

Handeln: 12 Geistesblitzpunkte: 1		Wissen: 5 Geistesblitzpunkte: 1		Soziales: 23 Geistesblitzpunkte: 2	
Ausgegeben: 120		Ausgegeben: 50		Ausgegeben: 230	
Weglaufen	72	Geschichte des Waldes	55	Mitleid erregen	53
Verstecken	72			Überreden	73
				Humor	33
				Klatsch und Tratsch	63



Stadt der Tiere

