



FehlSchluss

Ein Spiel mit schlechten Argumenten in guten Diskussionen für 4-6 Spielerinnen*

* Diese Anleitung ist unter Verwendung des generischen Femininum formuliert. Alle anderen Geschlechter sind selbstverständlich mitgemeint.

Bei diesem Spiel geht es darum, logische Fehlschlüsse zu erkennen und zu enttarnen. Wer als Erstes einen Fehlschluss erkennt und identifiziert, macht den Stich!

Inhalt

150 Karten (25x6) FehlSchluss-Karten
1 Würfel D20

Vorbereitung

Einigt Euch sich zu Beginn darauf, welche logischen Fehlschlüsse in dieser Runde im Deck sein sollen. Zu Beginn genügt es, sich auf 7 ± 2 Arten von logischen Fehlschlüssen zu einigen.

Jede Spielerin* sucht sich eine Farbe aus und bekommt die ausgewählten Karten mit der entsprechenden Rückseite. Verwendet den 20-seitigen Würfel, um festzulegen, wer als Erstes die Provokateurin* ist.

FehlSchluss wurde von Konstantin Lackner, Hannah May und Shimong Park im Sommersemester 2023 gestaltet und mit Mitteln des Vizerektorats für Lehre produziert.

Übersetzung und Layout Peter Purgathofer

Nachdem wir bis zum Schluss keine klare Entscheidung getroffen haben, wie das Spiel heißen soll, wird es manchmal als TrugSchluss bezeichnet 🤖

Das Titelbild wurde mit Hilfe der generativen KI MidJourney erstellt.

Sie können die Spielkarten von FehlSchluss auch kaufen: <https://piglab.org/brettspiele>

Ablauf

Wenn Du Provokateurin* bist, dann wirf den 20-seitigen Würfel und lies die entsprechende Aussage (oder deren Gegenteil, siehe vorletzte Seite der Anleitung) laut vor. Dann formulierst Du Dein Argument auf Basis des erwürfelten Themas. Die Spielerin* im Uhrzeigersinn neben der Provokateurin* wird dadurch zur Verteidigerin* und muss ein Gegenargument vorbringen.

Verteidigung

Wenn Du Verteidigerin* bist, musst Du als erstes überlegen, welchen Fehlschluss du verwenden möchtest. Wähle die entsprechende Karte aus deiner Hand, und lege Sie **verdeckt** in die Mitte des Tisches.

Dann formuliere Dein Gegenargument. Während Du sprichst, können die restlichen Spielerinnen* versuchen, einen Stich zu machen.

Stich

Während die Verteidigung ein Gegenargument vorbringt, können die anderen Spielerinnen* (inkl. der Provokateurin*) versuchen, einen Stich zu machen. Dazu müssen sie erkennen, auf welchem Fehlschluss die Verteidigung ihr* Argument aufgebaut hat, und die entsprechende Fehlschlusskarte verdeckt auf die Karte in der Tischmitte legen.

Wenn die Verteidigung zu Ende gesprochen hat, und mindestens eine weitere Karte auf der Karte der Verteidigung liegt, wird der ganze Stapel umgedreht. Jetzt liegt die Fehlschlusskarte der Verteidigung zuoberst, und alle sehen, welchen Fehlschluss die Verteidigung verwendet hat.

Die erste der ausgespielten Karten unter der Karte der Verteidigung, die den richtigen Fehlschluss nennt, bekommt den Stich. Dann werden die falschen Karten an die Spielerinnen* zurückgegeben, die sie ausgespielt haben. **Alle (auch nicht ausgespielte) Karten des richtigen Fehlschlusses** werden aus dem Spiel genommen und vor der Spielerin*, die* den Stich gemacht hat, abgelegt.

Ende

Das Spiel endet, wenn alle nur noch eine Karte in der Hand haben. Die Spielerin* mit den meisten Stichen hat gewonnen.

Hinweis: Die in den Diskussionen vertretenen Standpunkte müssen zu keinem Zeitpunkt eure echte Meinung widerspiegeln – es geht ausschließlich darum, Fehlschlüsse möglichst gut in euren Argumenten zu verstecken!

Diskussionsthemen (20-seitiger Würfel)

Wahlweise kann auch das genaue Gegenteil der Aussage verwendet werden.

- 1 Der IKEA-Katalog ist das beste Buch ever!
- 2 Das Smartphone ist die beste Technologie ever!
- 3 Der Buchdruck ist die beste Erfindung, die es je gab!
- 4 Distance Learning ist viel besser als im Hörsaal zu sitzen!
- 5 Glücklich zu sein ist wichtiger als Erfolg!
- 6 E-Books sind viel besser als gedruckte Bücher!

Wenn niemand versucht hat, einen Stich zu machen, nimmt die Verteidigerin* Ihre* Fehlschluss-Karte wieder auf, und die Provokateurin* wird zur Verteidigerin in diesem Gespräch. Sie legt eine Fehlschluss-Karte verdeckt in die Mitte und bringt ein Argument vor.

Wenn erfolglos versucht wurde, einen Stich zu machen, werden die abgelegten Karten wieder aufgenommen. Dann wird die Spielerin* im Uhrzeigersinn neben der Verteidigung die nächste Verteidigung. Das geht so lange weiter, bis ein Stich gemacht wurde.

Nach einem Stich wechselt die Rolle der Provokateurin* zur Spielerin*, die den Stich gemacht hat.

- 7 Am Würstelstand essen ist besser als jedes Restaurant!
- 8 Der Frühling ist die beste Jahreszeit, die es gibt!
- 9 *Dragon Ball* ist das beste Manga, das je gezeichnet wurde!
- 10 *Avatar – The Last Airbender* ist die beste Serie ever!
- 11 *Avatar – Aufbruch nach Pandora* ist der beste Film ever!
- 12 In der Schule sollte es ein Fach *Umgang mit Geld* geben!
- 13 Fliegen ist die beste Superkraft, die es gibt!
- 14 Hunde sind die besten Haustiere!
- 15 Ananas gehört niemals auf Pizza!
- 16 Ein Hot-Dog ist ein Sandwich!
- 17 *Legend of Zelda* ist die beste Computerspiel-Reihe ever!
- 18 ChatGPT gehört verboten!
- 19 Rayquaza ist das coolste Pokemon!
- 20 Was du heute kannst besorgen, das verschiebe nicht auf morgen!