

Spielbeschreibung „Demokratie-Spiel“ (vulgo arschloch)

*Ein Kartenspiel, das unter Arbeitslosengruppen entstanden ist und zum Ausdruck bringen will, wie in unserer Gesellschaft das Recht des Stärkeren regiert, wo der Obere den/die Untere/n klein hält. **Letztlich eine Ironie auf unsere Demokratie.***

Vorbereitungen

Die **Spieler-Anzahl** ist ab 4 Personen aufwärts an sich beliebig, obwohl wahrscheinlich 10 eine Obergrenze ist. B, ei vielen Spielern muss ein zweites Kartenspiel dazugenommen werden.

Die Spieler sitzen wie üblich um einen Tisch, nur werden nun die einzelnen Sitzplätze mit Funktionen belegt. Nummer 1 ist der **Präsidenten-Platz**, rechts davon sitzt die Nummer 2, der **Vizepräsident**. Jeder folgende Platz, je nach Spieler-Anzahl, hat eine rangmäßige Unterordnung. Der letzte Platz, also Spieler links vom Präsidenten ist der **„Arschloch“-Platz**.

Die Titel zwischen Präsident und „Arschloch“ können je nach Spieleranzahl selbst gewählt werden (z.B. Minister/in, Hofrat/-rätin, Professor/in, Chef/in, Vorarbeiter/in, Hackler/in, ...).

Als ersten Schritt zieht nun jeder Spieler eine beliebige Karte. Aus der Rangordnung der gezogenen Karten erfolgt die Einnahme der Sitzplätze für das erste Spiel (z.B. höchste Karte= Präsident usw.).

Rangordnung der Spielkarten von unten nach oben: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, As; Joker.

Beginn

Es werden alle Karten, beginnend mit dem Präsidenten ausgegeben. Als **„demokratische Ausgleichsübung“** folgt nun die **„Umverteilung“**. Das heißt, das „Arschloch“ muss seine zwei besten Karten dem Präsidenten überreichen, der Präsident gibt ihm die zwei schlechtesten Karten. Der Vizepräsident und das „Vizearschloch“ tauschen in gleicher Weise eine Karte aus. Die „Mittleren“ bleiben von dieser Umverteilung verschont.

Spielablauf

Ziel des Spieles ist, möglichst rasch alle Karten abzulegen. Der erste ohne Karten stellt den neuen Präsidenten, der letzte ist das neue arschloch".

Der Präsident eröffnet das Spiel. Rechts um kann seine Karte gestochen werden. Wer als letzter sticht, darf nun neu ausgeben. Die gestochenen Karten haben keine Bedeutung.

Stechen heißt: Ungeachtet der „Farbe“, dass die ranghöhere Karte die untergeordnete schlägt. Wer nicht stechen will oder kann, sagt „weiter“ und setzt eine Runde aus.

Abgelegt werden können einzelne Karten, aber auch Paare, Drillinge usw. Das sind Karten mit gleicher Rangordnung, z.B. drei 10er. Diese drei 10er müssen aber auch wieder mit 3 einem höheren Drilling gestochen werden, z.B. 3 Könige. Diese Mehrfachablage ist natürlich günstig, da ja die Karten schnell zu Ende sein sollen – Spielziel!

Die Spielrunde ist zu Ende, wenn alle bis auf den letzten alle Karten abgelegt haben. Dieser Letzte ist nun in der neuen Runde das neue „Arschloch“ und nimmt den entsprechenden Platz ein. Alle anderen wechseln, falls notwendig, ebenfalls die Plätze. Der Erste ohne Karten sitzt nun am Präsidenten-Platz usw.

Tritt der Fall ein, dass ein Spieler seine letzte Karte ausspielt und niemand stechen kann oder will, beginnt der Ranghöchste verbliebene Spieler mit einer neuen Runde.

Das „Arschloch“, an die Lebensrealität angelehnt, muss alle Arbeit beim Spiel machen, z.B. mischen, ausgeben, Karten einsammeln usw. Der Rest der Runde lässt sich bedienen. Als zusätzliche Erschwernis kann diese Regel insofern erweitert werden, dass jeder Spieler, der die ausgegebenen Karten berührt, automatisch das „Arschloch“ in der nächsten Runde ist.

Spaß macht natürlich das Sich-Identifizieren mit der „Rundenrolle“ und das ewige „Sich-nach-oben-Rappeln“, um den Präsidenten zu stürzen.