

Situationskarten: Das Leben auf dem Mars

Demokratie in der Kolonie – 120 Situationskarten

Das Rad der Demokratie – Ein Spiel zum Thema Demokratie im Schulalltag

Die 12 Rollen

Nr.	Rolle	Beschreibung
1	Kommandant_in / Stationsleiter_in	Du trägst die Gesamtverantwortung für die Kolonie. Jede deiner Entscheidungen kann über Leben und Tod entscheiden.
2	Wissenschaftler_in / Forscher_in	Du suchst nach Antworten und neuen Erkenntnissen. Dein Wissen ist essentiell - aber rechtfertigt das Sonderrechte?
3	Ingenieur_in / Techniker_in	Ohne dich funktioniert nichts: Lebenserhaltung, Strom, Wasser. Du hältst die Station am Laufen - buchstäblich.
4	Ärzt_in / Mediziner_in	Du bist für die Gesundheit aller verantwortlich. Bei begrenzten Medikamenten musst du manchmal unmögliche Entscheidungen treffen.
5	Pilot_in / Navigator_in	Du steuerst die Rover und Shuttles. Du bist die Verbindung zwischen der Station und der Außenwelt - und zur Erde.
6	Botaniker_in / Gärtner_in	Du züchtest die einzige Nahrung auf dem Mars. Ohne dein Gewächshaus verhungert die gesamte Kolonie.
7	Kommunikationsoffizier_in	Du bist die Stimme zwischen Mars und Erde. Was du sendest und was du zurückhältst, hat enorme Macht.
8	Sicherheitsbeauftragte_r	Du sorgst für Ordnung und Sicherheit. Aber wo endet Schutz und wo beginnt Kontrolle?
9	Geologe_Geologin / Bergbauexpert_in	Du suchst nach Ressourcen im Marsboden. Deine Funde könnten die Kolonie retten - oder Konflikte auslösen.
10	Koch_Köchin / Versorgungsmanager_in	Du verwaltest die Rationen und kochst aus wenig viel. Wer wie viel bekommt, liegt oft in deiner Hand.
11	Psycholog_in / Mediator_in	Du kümmerst dich um die mentale Gesundheit der Crew. In der Isolation des Mars bist du oft die letzte Anlaufstelle.

Nr.	Rolle	Beschreibung
12	Neuankömmling / Praktikant_in	Du bist gerade erst auf dem Mars gelandet. Alles ist neu, du hast frische Ideen - aber noch keinen Status in der Gruppe.

Die 12 Orte

Nr.	Ort	Kurzname
1	In der Kommandozentrale	Kommandozentrale
2	Im Gewächshaus / Biodome	Gewächshaus
3	Im Laboratorium	Labor
4	Im Wohnmodul / den Schlafkapseln	Wohnmodul
5	An der Luftschleuse / im Außenbereich	Luftschleuse
6	Im Kommunikationsraum	Kommunikationsraum
7	Im Maschinenraum / bei der Lebenserhaltung	Maschinenraum
8	Im Gemeinschaftsraum / in der Kantine	Kantine
9	Auf der Krankenstation / Medibay	Krankenstation
10	Im Lagerraum / in der Vorratskammer	Lagerraum
11	In der Rover-Garage / am Landeplatz	Rover-Garage
12	Auf der Aussichtsplattform / im Observatorium	Observatorium

Alle 120 Situationskarten

In der Kommandozentrale (10 Karten)

Karte 1: Die Erde hat eine Nachricht geschickt: Die nächste Versorgungsrakete kommt erst in 8 Monaten statt in 3. Die Vorräte reichen nicht. Als bist du bei der Krisensitzung.

Karte 2: Es muss entschieden werden, ob die Kolonie ihre Entdeckung eines seltenen Minerals an die Erde meldet - oder es geheim hält, um Unabhängigkeit zu gewinnen. Du bist als dabei.

Karte 3: Die Kommandant_in will alle Entscheidungen allein treffen, weil 'Demokratie in einer Überlebenssituation zu langsam ist'. Die Crew protestiert. Du bist als anwesend.

Karte 4: Eine Abstimmung steht an: Soll die Kolonie eine zweite Station bauen oder die bestehende verstärken? Die Meinungen sind gespalten. Du bist als bei der Diskussion.

Karte 5: Die Erde verlangt, dass die Kolonie einen bestimmten Befehl ausführt, den die Crew für gefährlich hält. Gehorchen oder verweigern? Du bist als in der Kommandozentrale.

Karte 6: Jemand hat ohne Erlaubnis eine Nachricht an die Erde geschickt, die interne Probleme der Kolonie offenlegt. Die Kommandant_in ist wütend. Du bist als dabei.

Karte 7: Es gibt nur noch genug Treibstoff für eine Rückkehr zur Erde - aber nur für die Hälfte der Crew. Wer fliegt? Du bist als bei der Entscheidung.

Karte 8: Die Kolonie soll eigene Gesetze aufstellen. Wer darf mitbestimmen? Alle oder nur die 'Expert_innen'? Du bist als bei der Debatte.

Karte 9: Ein Notsignal von einer unbekanntem Quelle wurde empfangen. Hinfahren könnte gefährlich sein, aber es könnten Menschen in Not sein. Du bist als in der Zentrale.

Karte 10: Die Kommandant_in ist zusammengebrochen - Erschöpfung. Wer übernimmt? Es gibt keine klare Nachfolgeregelung. Du bist als anwesend.

Im Gewächshaus / Biodome (10 Karten)

Karte 11: Die Hälfte der Pflanzen im Gewächshaus ist über Nacht eingegangen. Sabotage oder Systemfehler? Alle beschuldigen einander. Du bist als im Gewächshaus.

Karte 12: Die Botaniker_in will ein riskantes Experiment mit genveränderten Pflanzen durchführen, das die Ernte verdreifachen könnte - oder alles zerstören. Du bist als dabei.

Karte 13: Jemand hat heimlich Blumen im Gewächshaus gepflanzt statt Nahrung. 'Wir brauchen auch Schönheit zum Überleben.' Die Kommandant_in ist wütend. Du bist als anwesend.

Karte 14: Das Gewächshaus braucht mehr Wasser, aber das Wasser wird auch für die Trinkwasserversorgung benötigt. Wer bekommt Vorrang? Du bist als bei der Diskussion.

Karte 15: Eine neue Pflanzenkrankheit breitet sich aus. Die einzige Lösung: Ein Drittel der Ernte sofort vernichten. Aber dann reichen die Rationen nicht. Du bist als im Gewächshaus.

Karte 16: Die Botaniker_in weigert sich, die Ernte an die Küche zu geben, weil die Verteilung unfair ist. 'Erst faire Rationen, dann Ernte.' Du bist als dabei.

Karte 17: Jemand hat im Gewächshaus eine Substanz angebaut, die berauschend wirkt. 'Wir brauchen auch mal Entspannung hier oben.' Du bist als anwesend.

Karte 18: Die Erde will, dass die Kolonie eine bestimmte Pflanze anbaut, die für die Forschung wichtig ist - aber keinen Nährwert hat. Du bist als bei der Entscheidung.

Karte 19: Ein Kind, das auf dem Mars geboren wurde, hat im Gewächshaus gespielt und dabei versehentlich eine ganze Ernte zerstört. Du bist als dabei.

Karte 20: Die Luft im Gewächshaus hat den höchsten Sauerstoffgehalt der Station. Jemand schlägt vor, dort zu schlafen statt in den engen Kapseln. Du bist als anwesend.

Im Laboratorium (10 Karten)

Karte 21: Die Wissenschaftler_in hat Spuren von mikrobiellem Leben im Marsboden entdeckt. Die Erde will sofort alle Daten. Die Crew will erst selbst entscheiden, was das bedeutet. Du bist als im Labor.

Karte 22: Ein Experiment ist schiefgegangen und hat giftige Dämpfe freigesetzt. Jemand hat die Sicherheitsprotokolle ignoriert. Du bist als im Labor.

Karte 23: Die Wissenschaftler_in fordert mehr Ressourcen für die Forschung, aber die Ingenieur_in sagt: 'Erst reparieren wir die Lebenserhaltung.' Du bist als bei dem Streit.

Karte 24: Jemand hat im Labor heimlich an einem persönlichen Projekt gearbeitet und dabei wertvolle Materialien verbraucht. Du bist als Zeug_in.

Karte 25: Die Forscher_in hat eine Methode entdeckt, Wasser aus dem Marsboden zu gewinnen. Aber der Prozess verbraucht enorm viel Energie. Du bist als bei der Diskussion.

Karte 26: Ein Laborergebnis zeigt, dass die Strahlenbelastung auf dem Mars höher ist als gedacht. Soll die Crew informiert werden oder löst das Panik aus? Du bist als im Labor.

Karte 27: Die Erde hat ein neues Forschungsprotokoll geschickt, das Tierversuche mit den wenigen Labortieren der Station erfordert. Die Crew ist gespalten. Du bist als dabei.

Karte 28: Jemand hat im Labor Beweise gefunden, dass ein Crew-Mitglied krank ist und es verheimlicht. Meldepflicht oder Privatsphäre? Du bist als im Labor.

Karte 29: Die Wissenschaftler_in will ein Gebiet auf dem Mars als 'Naturschutzgebiet' deklarieren, obwohl dort wertvolle Ressourcen liegen. Du bist als bei der Debatte.

Karte 30: Ein Experiment hat eine Substanz hervorgebracht, die als Medikament oder als Waffe genutzt werden könnte. Die Erde will die Formel. Du bist als im Labor.

Im Wohnmodul / den Schlafkapseln (10 Karten)

Karte 31: Zwei Crew-Mitglieder streiten sich massiv um die größere Schlafkapsel. Einer argumentiert mit Dienstalter, die andere mit gesundheitlichen Gründen. Du bist als im Wohnmodul.

Karte 32: Jemand hat die persönlichen Gegenstände einer anderen Person durchsucht und dabei ein verbotenes Objekt gefunden. Privatsphäre vs. Sicherheit. Du bist als dabei.

Karte 33: Eine Person kann seit Wochen nicht schlafen und wird zunehmend aggressiv. Die Ärzt_in will sie sedieren, die Person weigert sich. Du bist als im Wohnmodul.

Karte 34: Jemand hat die Wände der Schlafkapsel mit Kunst bemalt. Die Kommandant_in nennt es 'Sachbeschädigung', andere finden es inspirierend. Du bist als dabei.

Karte 35: Zwei Crew-Mitglieder haben eine Beziehung begonnen. Die Kommandant_in will das verbieten: 'Beziehungen gefährden die Mission.' Du bist als anwesend.

Karte 36: Jemand weint jede Nacht laut und hält alle wach. Die Crew ist erschöpft, aber die Person braucht offensichtlich Hilfe. Du bist als im Wohnmodul.

Karte 37: Es wurde entschieden, dass die Wohnmodule regelmäßig inspiziert werden. Einige sehen das als nötige Sicherheitsmaßnahme, andere als Überwachung. Du bist als dabei.

Karte 38: Ein Neuankömmling hat keinen eigenen Schlafplatz, weil die Station überfüllt ist. Wer teilt? Niemand meldet sich freiwillig. Du bist als anwesend.

Karte 39: Jemand hat im Wohnmodul ein Tagebuch verloren, in dem kritische Gedanken über die Kommandant_in stehen. Es wurde gefunden und herumgereicht. Du bist als dabei.

Karte 40: Die Heizung im Wohnmodul ist ausgefallen. Es gibt nur genug Ersatzteile für die Hälfte der Kapseln. Wer friert? Du bist als bei der Entscheidung.

An der Luftschleuse / im Außenbereich (10 Karten)

Karte 41: Jemand will ohne Genehmigung einen Außeneinsatz machen, um eine persönliche Sache zu erledigen. Die Luftschleuse ist nicht für Einzelgänge freigegeben. Du bist als an der Schleuse.

Karte 42: Während eines Außeneinsatzes ist der Anzug einer Person beschädigt worden. Es gibt nur noch einen Ersatzanzug für zwei Personen, die raus müssen. Du bist als dabei.

Karte 43: Jemand hat an der Luftschleuse eine Gedenkstätte für ein verstorbene Crew-Mitglied errichtet. Die Kommandant_in will sie entfernen: 'Das ist ein Sicherheitsrisiko.' Du bist als anwesend.

Karte 44: Draußen wurde ein unbekanntes Objekt gefunden. Die Wissenschaftler_in will es sofort untersuchen, die Sicherheitsbeauftragte_r will es zerstören. Du bist als bei der Diskussion.

Karte 45: Die Luftschleuse hat eine Fehlfunktion. Jemand muss sie von außen reparieren - bei einem Sandsturm. Wer geht? Du bist als an der Schleuse.

Karte 46: Ein Crew-Mitglied steht an der Luftschleuse und sagt: 'Ich will raus. Für immer. Ich halte es hier nicht mehr aus.' Du bist als dabei.

Karte 47: Während eines Außeneinsatzes entdeckt jemand Spuren, die auf eine frühere Zivilisation hindeuten könnten. Die Erde befiehlt: 'Nicht anfassen.' Du bist als anwesend.

Karte 48: Jemand hat die Außenkameras manipuliert, sodass bestimmte Bereiche nicht mehr überwacht werden. Warum? Du bist als an der Luftschleuse.

Karte 49: Ein Sandsturm hat die Solarpanels beschädigt. Ohne Reparatur gibt es in 48 Stunden keinen Strom mehr. Aber der Sturm ist noch nicht vorbei. Du bist als dabei.

Karte 50: Jemand hat draußen eine Flagge aufgestellt und die Kolonie für 'unabhängig von der Erde' erklärt. Die Erde ist empört. Du bist als anwesend.

Im Kommunikationsraum (10 Karten)

Karte 51: Die Erde hat eine Nachricht geschickt: Ein Familienmitglied eines Crew-Mitglieds ist gestorben. Soll die Nachricht sofort überbracht werden oder erst nach der kritischen Mission? Du bist als im Kommunikationsraum.

Karte 52: Die Kommunikationsoffizier_in hat eine private Nachricht eines Crew-Mitglieds an die Erde abgefangen, die Kritik an der Kolonie enthält. Weiterleiten oder löschen? Du bist als dabei.

Karte 53: Die Verbindung zur Erde ist ausgefallen. Zum ersten Mal ist die Kolonie komplett auf sich allein gestellt. Panik oder Chance? Du bist als im Kommunikationsraum.

Karte 54: Die Erde verlangt tägliche Berichte über jedes Crew-Mitglied: Gesundheit, Stimmung, Leistung. Die Crew empfindet das als Überwachung. Du bist als bei der Diskussion.

Karte 55: Jemand hat über den Kommunikationskanal heimlich Kontakt zu einer konkurrierenden Mars-Mission aufgenommen. Verrat oder Diplomatie? Du bist als anwesend.

Karte 56: Die Crew will eine eigene 'Mars-Zeitung' starten und über den Kommunikationskanal verbreiten. Die Kommandant_in will alles zensieren. Du bist als dabei.

Karte 57: Ein Hilferuf von einer gestrandeten Sonde wurde empfangen. Die Erde sagt: 'Ignorieren.' Die Crew will helfen. Du bist als im Kommunikationsraum.

Karte 58: Die Erde hat angekündigt, dass die Kolonie privatisiert wird. Ein Konzern übernimmt die Kontrolle. Die Crew ist entsetzt. Du bist als dabei.

Karte 59: Jemand hat im Kommunikationsraum eine Videobotschaft von zu Hause erhalten und weint seit Stunden. Die nächste Schicht beginnt. Du bist als anwesend.

Karte 60: Die Crew will per Abstimmung entscheiden, ob sie eine Nachricht an die Erde schickt, die die wahren Bedingungen auf dem Mars offenlegt. Du bist als bei der Abstimmung.

Im Maschinenraum / bei der Lebenserhaltung (10 Karten)

Karte 61: Die Lebenserhaltung zeigt einen kritischen Fehler: Der Sauerstoff reicht nur noch für 72 Stunden. Die Ingenieur_in braucht Teile, die eigentlich für etwas anderes reserviert sind. Du bist als im Maschinenraum.

Karte 62: Jemand hat die Energieverteilung manipuliert, sodass das Labor mehr Strom bekommt als die Wohnmodule. Die Bewohner_innen frieren. Du bist als dabei.

Karte 63: Die Ingenieur_in weigert sich, eine Reparatur durchzuführen, bis ihre Forderung nach mehr Freizeit erfüllt wird. Ohne die Reparatur ist die Station gefährdet. Du bist als anwesend.

Karte 64: Ein Wasserrecycling-System ist ausgefallen. Es gibt zwei Optionen: Reparatur (dauert 3 Tage, kein Wasser) oder Notreserven anzapfen (reichen nur 5 Tage). Du bist als bei der Entscheidung.

Karte 65: Jemand hat im Maschinenraum geschlafen und dabei versehentlich ein kritisches System abgeschaltet. Soll die Person bestraft werden? Du bist als dabei.

Karte 66: Die Ingenieur_in hat entdeckt, dass die Station schneller altert als geplant. In 5 Jahren wird sie unbewohnbar. Soll die Crew informiert werden? Du bist als im Maschinenraum.

Karte 67: Es gibt nur noch ein Ersatzteil für den Luftfilter. Zwei verschiedene Module brauchen es. Eines versorgt die Kommandozentrale, das andere die Wohnmodule. Du bist als bei der Entscheidung.

Karte 68: Die Ingenieur_in will ein riskantes Upgrade am Energiesystem durchführen. Wenn es klappt, verdoppelt sich die Kapazität. Wenn nicht, fällt alles aus. Du bist als dabei.

Karte 69: Jemand hat im Maschinenraum Graffiti an die Wand gesprüht: 'Freiheit für den Mars!' Die Kommandant_in will den Schuldigen finden. Du bist als anwesend.

Karte 70: Die Lebenserhaltung muss priorisiert werden: Sauerstoff für alle reduzieren oder bestimmte Bereiche komplett abschalten? Du bist als im Maschinenraum.

Im Gemeinschaftsraum / in der Kantine (10 Karten)

Karte 71: Beim gemeinsamen Essen bricht ein Streit aus: Wer bekommt die letzte Portion Protein? Die Person, die am härtesten arbeitet, oder die, die am schwächsten ist? Du bist als in der Kantine.

Karte 72: Jemand schlägt vor, einen 'Mars-Feiertag' einzuführen - einen Tag, an dem niemand arbeiten muss. Die Kommandant_in hält das für Zeitverschwendung. Du bist als dabei.

Karte 73: In der Kantine hängt jemand ein selbstgemachtes Plakat auf: 'Wir fordern Wahlen!' Die Stimmung ist elektrisch. Du bist als anwesend.

Karte 74: Zwei Gruppen haben sich gebildet: Die einen wollen zur Erde zurück, die anderen wollen bleiben und den Mars besiedeln. Die Diskussion eskaliert. Du bist als in der Kantine.

Karte 75: Jemand hat in der Kantine Alkohol aus Laborchemikalien gebraut. Einige finden es harmlos, andere sehen eine Gefahr. Du bist als dabei.

Karte 76: Die Koch_Köchin weigert sich, für eine bestimmte Person zu kochen, weil diese sie beleidigt hat. Die Person hat aber Anspruch auf Essen. Du bist als anwesend.

Karte 77: Im Gemeinschaftsraum wird ein Film gezeigt. Jemand fordert, dass die Filmabende abgeschafft werden, weil sie 'Energieverschwendung' sind. Du bist als bei der Diskussion.

Karte 78: Eine Person isst systematisch mehr als ihre Ration. Konfrontiert sagt sie: 'Ich arbeite auch mehr als alle anderen.' Du bist als in der Kantine.

Karte 79: Jemand schlägt vor, dass alle Crew-Mitglieder einmal pro Woche in der Kantine ihre Sorgen und Ideen teilen - eine Art 'Mars-Parlament'. Du bist als dabei.

Karte 80: Ein Geburtstag wird gefeiert, aber jemand beschwert sich: 'Wir verschwenden Ressourcen für Feiern, während wir ums Überleben kämpfen.' Du bist

als anwesend.

Auf der Krankenstation / Medibay (10 Karten)

Karte 81: Zwei Personen sind gleichzeitig schwer verletzt, aber es gibt nur genug Medikamente für eine. Die Ärzt_in muss entscheiden. Du bist als auf der Krankenstation.

Karte 82: Die Ärzt_in hat festgestellt, dass ein Crew-Mitglied eine ansteckende Krankheit hat. Quarantäne würde bedeuten, dass die Person wochenlang isoliert wird. Du bist als dabei.

Karte 83: Jemand verlangt Zugang zu den Medikamenten, um Schmerzmittel für 'Freizeitwecke' zu nutzen. Die Ärzt_in weigert sich. Du bist als auf der Krankenstation.

Karte 84: Die Ärzt_in ist selbst krank geworden. Wer behandelt sie? Niemand hat eine medizinische Ausbildung. Du bist als dabei.

Karte 85: Ein Crew-Mitglied weigert sich, sich untersuchen zu lassen, obwohl es Symptome zeigt. 'Mein Körper, meine Entscheidung.' Aber was, wenn es ansteckend ist? Du bist als anwesend.

Karte 86: Die Medikamentenvorräte gehen zur Neige. Die Ärzt_in muss entscheiden: Alle bekommen weniger oder nur die Schwerstkranken bekommen die volle Dosis? Du bist als bei der Diskussion.

Karte 87: Jemand auf der Krankenstation gesteht der Ärzt_in unter Schweigepflicht, dass er die Pflanzen im Gewächshaus sabotiert hat. Was tun? Du bist als dabei.

Karte 88: Die Erde schickt ein neues, ungetestetes Medikament. Es könnte helfen - oder schaden. Soll es eingesetzt werden? Du bist als auf der Krankenstation.

Karte 89: Eine Person auf der Krankenstation bittet darum, nicht mehr behandelt zu werden: 'Spart die Medikamente für die anderen.' Du bist als anwesend.

Karte 90: Die Ärzt_in entdeckt, dass jemand die Krankenakten manipuliert hat, um sich von der Arbeit freistellen zu lassen. Du bist als auf der Krankenstation.

Im Lagerraum / in der Vorratskammer (10 Karten)

Karte 91: Bei der Inventur fehlen Vorräte für zwei Wochen. Jemand hat gestohlen - aber wer? Die Stimmung ist vergiftet. Du bist als im Lagerraum.

Karte 92: Die Versorgungsmanager_in will die Rationen kürzen, um einen Notvorrat anzulegen. Die Crew ist schon jetzt hungrig. Du bist als bei der Diskussion.

Karte 93: Im Lagerraum wurde ein verstecktes Paket gefunden, das persönliche Luxusgüter enthält - geschmuggelt von der Erde. Wem gehört es? Du bist als dabei.

Karte 94: Jemand schlägt vor, den Lagerraum mit einem Code zu sichern, den nur die Kommandant_in kennt. 'Vertrauen ist gut, Kontrolle ist besser.' Du bist als anwesend.

Karte 95: Die letzte Flasche Ketchup auf dem Mars. Wer bekommt sie? Es klingt trivial, aber die Crew nimmt es sehr ernst. Du bist als im Lagerraum.

Karte 96: Ein Crew-Mitglied hortet heimlich Vorräte in seiner Schlafkapsel. 'Für den Notfall.' Ist das Vorsicht oder Egoismus? Du bist als dabei.

Karte 97: Die Vorräte reichen noch für 6 Monate, die Versorgungsrakete kommt in 8. Es muss ein Plan her. Du bist als bei der Krisensitzung im Lagerraum.

Karte 98: Jemand hat im Lagerraum einen Brief von der Erde versteckt, der beweist, dass die Mission ursprünglich nur als Einwegflug geplant war. Du bist als dabei.

Karte 99: Die Versorgungsmanager_in verteilt die Rationen unfair: Wer mehr arbeitet, bekommt mehr. Die 'weniger produktiven' Crew-Mitglieder protestieren. Du bist als anwesend.

Karte 100: Im Lagerraum wurde ein Paket von der Erde geöffnet, das Saatgut für eine Pflanze enthält, die auf der Erde ausgestorben ist. Anbauen oder konservieren? Du bist als dabei.

In der Rover-Garage / am Landeplatz (10 Karten)

Karte 101: Der einzige funktionierende Rover wurde bei einer nicht genehmigten Fahrt beschädigt. Ohne ihn können keine Ressourcen gesammelt werden. Du bist als in der Garage.

Karte 102: Jemand will mit dem Rover eine Erkundungstour machen, die 3 Tage dauert. Die Kommandant_in sagt: 'Zu riskant.' Die Person sagt: 'Es könnte unser

Überleben sichern.' Du bist als dabei.

Karte 103: Am Landeplatz ist eine Kapsel gelandet - aber sie enthält nicht die erwarteten Vorräte, sondern Ausrüstung für ein Militärprojekt. Die Erde schweigt. Du bist als anwesend.

Karte 104: Die Pilot_in weigert sich, einen Flug durchzuführen, den sie für zu gefährlich hält. Die Kommandant_in besteht darauf. Du bist als in der Garage.

Karte 105: Jemand hat den Rover heimlich benutzt, um allein die Marslandschaft zu erkunden. 'Ich brauchte einfach Freiheit.' Die Crew ist gespalten. Du bist als dabei.

Karte 106: Am Landeplatz muss entschieden werden: Den nächsten Versorgungsflug für Medikamente oder für Baumaterial nutzen? Beides ist dringend. Du bist als bei der Diskussion.

Karte 107: Die Garage wird als 'Gefängnis' genutzt, um ein Crew-Mitglied einzusperren, das gegen die Regeln verstoßen hat. Ist das gerechtfertigt? Du bist als anwesend.

Karte 108: Ein Rover hat auf einer Erkundungstour ein Signal empfangen, das nicht von der Erde stammt. Nachforschen oder ignorieren? Du bist als in der Garage.

Karte 109: Die Pilot_in will der Neuankömmling_in das Fliegen beibringen. Die Kommandant_in verbietet es: 'Zu riskant mit unserer einzigen Pilotin.' Du bist als dabei.

Karte 110: Am Landeplatz wird diskutiert, ob die Kolonie ein Rückkehr-Shuttle bauen soll - auch wenn das Jahre dauert und Ressourcen bindet. Du bist als anwesend.

Auf der Aussichtsplattform / im Observatorium (10 Karten)

Karte 111: Auf der Aussichtsplattform sitzt jemand und weint. 'Ich vermisse die Erde so sehr. Ich will nach Hause.' Aber es gibt keinen Rückflug. Du bist als dabei.

Karte 112: Im Observatorium wurde ein Asteroid entdeckt, der in 6 Monaten in der Nähe der Station einschlagen könnte. Soll die gesamte Crew informiert werden? Du bist als anwesend.

Karte 113: Jemand nutzt die Aussichtsplattform als 'Meditationsraum' und blockiert sie stundenlang. Andere wollen sie auch nutzen. Du bist als bei dem Streit.

Karte 114: Von der Plattform aus beobachtet jemand, wie ein Crew-Mitglied draußen ohne Genehmigung unterwegs ist. Melden oder schweigen? Du bist als auf der Plattform.

Karte 115: Im Observatorium wird diskutiert, ob die Kolonie Kinder bekommen sollte - die erste Generation, die auf dem Mars geboren wird. Du bist als bei der Diskussion.

Karte 116: Jemand hat auf der Aussichtsplattform eine 'Verfassung für den Mars' geschrieben und will, dass alle unterschreiben. Du bist als anwesend.

Karte 117: Von der Plattform aus sieht man den Sonnenuntergang auf dem Mars. Jemand sagt: 'Wir sollten diesen Planeten nicht ausbeuten, sondern respektieren.' Andere widersprechen. Du bist als dabei.

Karte 118: Im Observatorium hat jemand eine Nachricht in die Marslandschaft geschrieben, die von Satelliten aus lesbar ist: 'HELP'. Die Kommandant_in ist wütend. Du bist als anwesend.

Karte 119: Auf der Plattform treffen sich heimlich Crew-Mitglieder, um über eine 'Unabhängigkeitserklärung' von der Erde zu diskutieren. Du wirst als eingeweiht.

Karte 120: Jemand steht auf der Aussichtsplattform und hält eine Rede über die Zukunft der Menschheit auf dem Mars. Die Worte sind bewegend - aber auch gefährlich. Du bist als Zeug_in.