

# DESTINATION EUROPE

## REGELHEFT



*VERHANDELT MIGRATIONSPOLITIK  
UND SEHT DIE AUSWIRKUNGEN  
EURER ENTSCHEIDUNGEN.*

# SPIELABLAUF

Destination Europe ist ein pädagogisches Planspiel für 4 bis 6 Spieler, bei dem **kein einzelner Spieler gewinnt**. Stattdessen messt ihr den Erfolg als Gruppe, basierend auf:

- eurem Einfluss auf das Leben von 3 Migranten: Ahmed, Femi, und Yasmine
- der öffentlichen Haltung in eurem Land (oder einem anderen EU-Land eurer Wahl) zum Thema Migration.

Ihr spielt **3 Runden**, in denen jeweils eine Gruppe von Entscheidungsträgern auf einer von drei verschiedenen Ebenen zusammenkommt:

1. eine Gruppe von **Ministern** aus verschiedenen EU-Ländern, die sich mit einem **EU-Kommissar** treffen
2. die **Regierung** eures Landes
3. der Stadtrat in eurer **Landeshauptstadt** (oder einer anderen Großstadt).

In jeder Runde schlüpft ihr in die Rolle einer bestimmten Person oder Gruppe, die Lösungen zu **2 verschiedenen migrationsbezogenen Herausforderungen** finden muss.

Aus den Perspektiven eurer Rollen **diskutiert** ihr und **stimmt** schließlich **darüber ab**, wie ihr die Herausforderungen angehen wollt.

Mit euren Entscheidungen gestaltet ihr Schritt für Schritt eure eigene Zukunft für die Europäische Union, euer Land und die 3 Migranten.

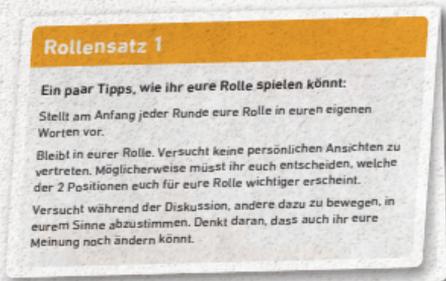
# AUFBAU

Entscheidet, wer den Überblick über die Ereignisse behalten soll, und gebt diesem Spieler den **Kartenstapel** (bestehend aus Ereignis-, Options- und Zukunftskarten). Während des Spiels legt dieser Spieler alle abgelegten oder übersprungenen Ereignis-, Options- und Zukunftskarten unter den Kartenstapel.



Frisch aus der Schachtel sind alle Karten des Kartensatzes in der richtigen (numerischen) Reihenfolge. Bei späteren Durchgängen müsst ihr die Karten vorab sortieren (beginnend mit Karte 1, dann 1A und 1B, dann 2, 2A, 2B, usw.)

Legt fest, wer die Zeit im Auge behält. Dieser Spieler sollte einen **Timer** griffbereit haben.



Verteilt **Rollensätze** an alle Spieler. Wenn es 5 Spieler sind, wird Rollensatz 6 nicht verwendet. Wenn es nur 4 Spieler sind, werden die Rollensätze 5 und 6 ausgelassen.

**Bereitet die Migrantenkarten und die EU-Öffentlichkeits-Karte vor:** Nehmt euch einen unbenutzten Satz aus 3 Migrantenkarten und einer EU-Öffentlichkeits-Karte. Alle übrigen Migranten- und EU-Öffentlichkeits-Karten bleiben in der Schachtel.

**Migrantenkarten:** Lest die Informationen. Diskutiert ca. eine Minute lang, was ihr denkt, welche Träume und Hoffnungen die einzelnen Migranten bei ihrer Ankunft in der EU haben könnten. Schreibt sie in Stichpunkten auf die Vorderseiten der einzelnen Karten.

**EU-Öffentlichkeits-Karte:** Schreibt auf diese Karte, was ihr über die gesellschaftliche Einstellung zum Thema Migration im gewählten EU-Land wisst. Wie offen oder verschlossen sind die Menschen gegenüber Migration? Diskutiert ca. eine Minute lang und platziert dann den EU-Öffentlichkeits-Chip in eines der 3 grauen mittleren Felder der Skala auf der Karte. Wenn ihr euch nicht nicht entscheiden könnt, legt den Chip auf das mittelste Feld.

Eure Karten sollten ungefähr so aussehen:

**Ahmed träumt von:**  Ja  Nein  
 Ich möchte in Deutschland leben und arbeiten. Ich möchte eine Familie gründen und meine Eltern besuchen.

25 Jahre alt  
 Mütterler, Dänen  
 Automechaniker  
 Alleinlebend, keine Kinder  
 "Ich würde gefasert oder getötet werden, wenn ich zu Hause bliebe."

**Yasmine träumt von:**  Ja  Nein  
 Ich möchte in Deutschland leben und arbeiten. Ich möchte eine Familie gründen und meine Eltern besuchen.

32 Jahre alt  
 Marokko  
 Krankenschwester  
 Ehemann und 2 Kinder (7 und 9 Jahre)  
 "Ich arbeite hart, aber mein Gehalt ist zu niedrig."

**Femi träumt von:**  Ja  Nein  
 Ich möchte in Deutschland leben und arbeiten. Ich möchte eine Familie gründen und meine Eltern besuchen.

21 Jahre alt  
 Westafrika  
 Fischer  
 Alleinlebend, keine Kinder  
 "Ich kann zu Hause nicht für meinen Lebensunterhalt sorgen. Meine Familie hat Geld geliehen, um mich nach Europa zu schicken."

**EU-Öffentlichkeit**

OFFEN    NEUTRAL    VERSCHLOSSEN

Euer Land:  Ja  Nein  
 Deutschland

Bevölkerung:  Ja  Nein  
 (siehe Rückseite)    % der im Ausland geborenen Bevölkerung: 12



Haltet die **Smiley-Chips** und die **Stimmchips** bereit.

Legt die **Landkarte** auf den Tisch. Sie dient als Erinnerung, woher die Migranten kommen und wohin sie gehen.

## RUNDEN

Zu Beginn jeder der 3 Runden sollte jeder Spieler **10 Stimmchips** haben.

In jeder Runde schlüpft ihr in die Rolle einer anderen Person oder Gruppe (die Details für die jeweilige Runde findet ihr auf eurer **Rollenkarte**).



Runde 1 - ein Treffen zwischen einer Gruppe von **Ministern** aus verschiedenen EU-Ländern und dem für Migrationsfragen zuständigen **EU-Kommissar**.



Runde 2 - ein Treffen eurer nationalen **Regierung**.



Runde 3 - eine Sitzung des Stadtrats in eurer **Landeshauptstadt** oder einer anderen Großstadt.

Sobald alle Spieler ihre Rollen gelesen haben, beginnt die Person mit dem Kartenstapel die Runde. In jeder Runde werden 2 Ereignisse diskutiert und dann jeweils abgestimmt, wie nachfolgend detailliert beschrieben.

## EREIGNISSE UND OPTIONEN



Die Person mit dem **Mikrofonsymbol** auf der Rollenkarte:

- dreht Ereigniskarte 1 um, liest sie laut vor und legt sie offen auf den Tisch.
- nimmt die 2 Optionskarten für dieses Ereignis (sie sollten die gleiche Nummer wie das Ereignis haben und die Buchstaben A und B).
- liest den Text auf der (farbigen) Vorderseite der beiden Optionskarten laut vor und legt sie dann zur Ereigniskarte.

Schaut euch an diesem Punkt noch **nicht die Rückseite** der Optionskarten an.

Für Ereignis 1 sollten eure Karten nun wie auf der nächsten Seite dargestellt ausgelegt sein.

## DISKUSSION (ALLE SPIELER)

Ihr habt jetzt **7 Minuten** Zeit, um das aktuelle Ereignis und die Optionen zu diskutieren. Haltet euch an die **Tipps** zum Spielen eurer Rolle, die auf eurer Rollenkarte stehen.

Die Person mit dem **Mikrofonsymbol** auf der Rollenkarte beginnt die Diskussion.

Die **Person, welche die Zeit im Auge behält**, stellt den Timer ein und sagt Bescheid, wenn er abgelaufen ist. Dann ist es Zeit für die Abstimmung.

### Ein Boot im Mittelmeer

Die meisten Migranten kommen auf legalen Wegen in die EU, um zu arbeiten, zu studieren oder um zu ihrer Familie zu gelangen. Einige erhalten jedoch nicht die für die Einreise erforderlichen Papiere.

Ein Boot mit 200 Menschen treibt im Mittelmeer vor der afrikanischen Küste. Einige der Passagiere fliehen um ihr Leben, andere hoffen, in Europa bessere Jobs und Möglichkeiten zu finden.

Ahmed und Femi sind auf diesem Boot. Yasmine ist noch zu Hause und überlegt, ob sie in die EU ziehen soll.

#### 1A Was soll getan werden? 1B

#### 1A Bringt sie in einen europäischen Hafen und verteilt diejenigen, die Schutz benötigen, auf die EU-Länder

Die EU-Länder teilen die Verantwortung und Flüchtlinge erhalten Schutz.

Einige Länder könnten überfordert werden, wenn nicht alle EU-Staaten zumindest einen Teil der Flüchtlinge aufnehmen.

#### 1B Schickt sie zurück nach Nordafrika und kompensiert die Länder, die sie wieder aufnehmen

Weniger Menschen, die auf irregulären Wegen mit einem Boot ankommen, können in die EU einreisen.

Das Leben für Flüchtlinge und Migranten ist schwieriger außerhalb Europas; die Ausgleichsmaßnahme für Aufnahmeländer ist bei den EU-Bürgern unbeliebt.

## ABSTIMMUNG

Alle Spieler stimmen nun mit ihren Stimmchips wie folgt über die 2 Optionen ab:

- um abzustimmen, legt ihr 1 oder mehrere eurer Chips auf eine der Optionskarten.
- ihr könnt auch für beide Optionen stimmen, indem ihr Chips auf beide Optionen legt.
- ihr könnt bis zu 9 Chips für das 1. Ereignis einer Runde verwenden - mindestens 1 Chip müsst ihr für das 2. Ereignis behalten.
- einmal auf eine Option gesetzt, könnt ihr eure Stimmchips nicht mehr entfernen. Ihr könnt aber in Reaktion auf das Abstimmungsverhalten der anderen Spieler weitere hinzufügen.
- wenn ihr unentschieden seid, könnt ihr euch auch enthalten.



Wenn alle abgestimmt haben, **gewinnt** die Option mit den meisten Stimmen.

Wenn sich auf beiden Optionskarten die gleiche Anzahl an Stimmchips befindet, **entscheidet** die Person mit dem **Mikrofonsymbol** auf der Rollenkarte.

Ihr dürft keine **ungenutzten Stimmchips** zwischen den Rundenübergängen behalten.

## AUSWIRKUNGEN

Entfernt alle Stimmchips von den beiden Optionskarten und legt sie für die nächste Runde beiseite.

Legt die Optionskarte mit weniger Stimmen ganz nach unten in den Kartenstapel.

Dreht die Optionskarte mit den meisten Stimmen um und lest die Auswirkungen auf der Rückseite laut vor.

Um die **Folgen** für das Leben und die Zufriedenheit der Migranten und der Öffentlichkeit zu veranschaulichen:

- legt einen **Smiley-Chip** (grün oder rot, wie angegeben) auf die jede Migrantenkarte.
- schiebt den **EU-Öffentlichkeits-Chip** um 1 Feld in die angegebene Richtung.

Lasst die Optionskarte, die die meisten Stimmen bekommen hat, auf dem Tisch liegen.



## Beispiel einer Optionskarte:

Legt einen grünen Chip (glückliches Gesicht) auf Yasmines Migrantenkarte.

Legt keinen Chip auf Ahmeds Karte.

Legt keinen Chip auf Femis Karte.

... ihr habt entschieden, es ausländischen Arbeitnehmern zu erleichtern, legal in euer Land zu kommen und zu arbeiten.

**AHMED**  
»Es gibt mehr Konkurrenz um Arbeitsplätze. Aber zumindest verstehen die Menschen, dass Migranten in diesem Land gebraucht werden.«

**YASMINE**  
»Das Krankenhaus, das mich eingestellt hat, hat sich sich um meine Dokumente gekümmert. Aber sie haben meine Berufserfahrung von zu Hause nicht anerkannt. Ich verdiene weniger Geld bis ich meine Prüfung bestanden habe.«

**FEMI**  
»Es finden mehr Kontrollen statt, um illegale Beschäftigung einzudämmen. Für mich wird es dadurch immer schwieriger, Arbeit zu finden.«

**EU-ÖFFENTLICHKEIT**  
»Uns fehlen qualifizierte Arbeitskräfte. Migranten sorgen dafür, dass Dienstleistungen wie die Gesundheitsversorgung verfügbar bleiben. Aber es muss mehr getan werden, damit sie sich integrieren können.«

→ 9

Bewegt den EU-Öffentlichkeits-Chip ein Feld nach links in Richtung "offen".

Lest als nächstes Karte 9.

In der **unteren rechten Ecke der Karte** zeigt eine kleine Zahl an, welches Ereignis oder welches Zukunftsszenario als Nächstes folgt:

- wenn es das 1. Ereignis in dieser Runde war, fährt fort mit dem zweiten Ereignis und befolgt die gleichen Schritte.
- wenn es das 2. Ereignis in dieser Runde war:
  - geht zum **Zukunftsszenario** (blaue Karte) mit der Nummer, die in der unteren rechten Ecke der Optionskarte mit den meisten Stimmen steht.
  - lest das Zukunftsszenario laut vor und legt es auf den Tisch.
  - macht weiter mit der **2. Runde** (Ereignis 8): Lest die Informationen zu euren neuen Rollen und stellt sicher, dass alle Spieler wieder 10 Stimmchips haben. Macht dasselbe in der **3. Runde** (Ereignis 15).

## DISKUSSION & SPIELEND

Nachdem ihr alle 3 Runden abgeschlossen habt:

- lest die Diskussionskarte (Nummer 22) vor.
- tretet aus eurer letzten Rolle heraus und führt die Diskussion auf Grundlage eurer persönlichen Meinung fort.

Wir hoffen, dass **Destination Europe** euch geholfen hat, die Themen Migration und Integration aus verschiedenen Perspektiven zu beleuchten.

## SPIELMATERIAL

- 6 gefaltete Rollensätze
- 53 Karten: 11 Ereigniskarten, 18 Optionskarten, 12 Zukunftsszenarien, 3 Sets mit je 3 Migrantenkarten und 1 EU-Öffentlichkeits-Karte
- 60 Stimmchips, 16 doppelseitige Smiley-Chips, 1 EU-Öffentlichkeits-Chip (plus jeweils 1 Ersatzchip)
- 1 doppelseitige Landkarte
- dieses Regelheft



## DANKSAGUNG

**Spieldesign** Alice Szczepanikova mit Hilfe von Gamesandlearning.nl

**Grafikdesign** Heiko Günther

**Herausgeber** Europäisches Migrationsnetzwerk, 2021

# So könnte es bei euch am Ende des Spiels aussehen:

**Ihr habt entschieden, die Migration in den nächstgelegenen europäischen Hafen zu bringen und sie innerhalb der EU zu verteilen.**

**AHMED**  
"Ich kann Asyl beantragen und einen anderen Ort in Europa suchen."

**FEMI**  
"Ich habe es nach Europa geschafft. Sie sagen, dass es noch der sicherste Ort wäre, wenn ich nicht die Fluchtlinie erreicht hätte. Aber ich kann jetzt nicht nach Hause zurück."

**YASMINA**  
"Ich werde hier, aber mein Geld ist fast aufgebraucht. Ich überlege, nach Europa zu gehen, falls das geht. Das Krankenhaus pflegt mich, aber ich muss bald wieder arbeiten."

**EU-ÖFFENTLICHKEIT**  
"Aber wir sind schon geflohen. Wir müssen keine Arbeit machen, wir werden von der Regierung versorgt. Aber wir werden auch auf diesem Weg sterben."  
→2

**Ihr habt entschieden, dass einige EU-Länder ihre Grenzen wieder kontrollieren können.**

**AHMED**  
"Ich habe den Besten meines Geldes an einen Schlepper, der mich bringen soll, um meine Familie zu sehen. Aber ich werde angehalten und dürfen zurückgehen. Es war die EU-Aufnahmeprüfung, aber jetzt habe ich..."

**YASMINA**  
"Ich denke, obwohl der meiste Schaden eingetriggert wurde, sind einige Länder wieder bereit, Flüchtlinge wieder aufzunehmen. Ich werde versuchen, es zu tun."

**FEMI**  
"Ich habe den Besten meiner Zeit und mein Geld verloren. Die Behörden werden mich und die Polizei wird zurückhalten. Ich werde sterben."  
→4

**EU-ÖFFENTLICHKEIT**  
"Ich habe mir etwas vorgenommen, um die Migration zu kontrollieren. Aber die meisten Grenzschutten sind sehr langsam und machen sie das Leben schwer."  
→6

**Grenzen dicht, irreguläre Migranten verhalten**

**AHMED** erreicht einen sicheren Ort, aber es ist teuer und mit vielen Rückschlägen verbunden. **Yasmina** hofft, dass es in Europa weiterhin ausländische Krankenpfleger gebraucht werden. **Femi** bleibt in Südeuropa stecken.

**EU-Öffentlichkeit** wird wieder offener für verschlossener. Die EU ist gespalten darüber, wie sie mit Asylsuchenden und irregulären Migranten umgehen soll, die über das Mittelmeer kommen. Einige Länder haben wieder Grenzkontrollen eingeführt, die eigentlich vor Jahren abgeschafft wurden. Sie sind langsam und bremsen die Wirtschaft aus. Aber manche Menschen sind überzeugt, dass es sich lohnt, Migranten fernzuhalten.  
→8

**Ihr habt entschieden, sie als ausländische Arbeitnehmer zu beschäftigen, legal in euer Land zu kommen und zu arbeiten.**

**AHMED**  
"Ich bin ein ausgebildeter Krankenpfleger. Aber Zimmerei verbindet sich mit Medizin, das ist Migration in einem Land geht nicht schlecht."

**FEMI**  
"Ich finde viele Ausländer nicht so angenehm. Ich würde sie gerne einstellen, aber ich bin nicht sicher, ob ich sie einstellen kann."

**YASMINA**  
"Ich bin Krankenschwester, aber ich bin ausgebildet. Ich würde gerne arbeiten, aber ich bin nicht sicher, ob ich sie einstellen kann."

**EU-ÖFFENTLICHKEIT**  
"Ich finde qualifizierte Arbeitskräfte Migranten sorgen dafür, dass die Wirtschaft wächst. Aber ich bin nicht sicher, ob ich sie einstellen kann."  
→9

**Ihr habt entschieden, die Integration von Arbeitsmigranten zu verbessern.**

**AHMED**  
"Ich habe den Besten meines Geldes an einen Schlepper, der mich bringen soll, um meine Familie zu sehen. Aber ich werde angehalten und dürfen zurückgehen. Es war die EU-Aufnahmeprüfung, aber jetzt habe ich..."

**YASMINA**  
"Ich denke, obwohl der meiste Schaden eingetriggert wurde, sind einige Länder wieder bereit, Flüchtlinge wieder aufzunehmen. Ich werde versuchen, es zu tun."

**FEMI**  
"Ich habe den Besten meiner Zeit und mein Geld verloren. Die Behörden werden mich und die Polizei wird zurückhalten. Ich werde sterben."  
→12

**EU-ÖFFENTLICHKEIT**  
"Ich habe mir etwas vorgenommen, um die Migration zu kontrollieren. Aber die meisten Grenzschutten sind sehr langsam und machen sie das Leben schwer."  
→6

**Teilweise offene Türen & Braindrain**

**AHMED** hängt an, sich zu Hause zu fühlen. **Yasmina** versucht, sich einzufinden, aber sie vermisst ihre Familie. **Femi** ist es leid, so hart zu arbeiten und ohne Perspektive zu leben.

**EU-Öffentlichkeit** wird offener. Ausländische Arbeitnehmer können legal einreisen und arbeiten. Sie erhalten Unterstützung dabei, anzukommen und die Sprache zu erlernen. Es dauert einige Zeit, aber letztendlich wird ihre Berufserfahrung aus dem Heimatland anerkannt und ihre Familienangehörigen können ohne Schwierigkeiten nachziehen. Einige Herkunftsländer sind jedoch mit dem Problem konfrontiert, dass viele gebildete Menschen nach Europa abwandern.  
→15

**Ihr habt entschieden, ein neues Integrationsprogramm zu starten.**

**AHMED**  
"Ich habe den Besten meines Geldes an einen Schlepper, der mich bringen soll, um meine Familie zu sehen. Aber ich werde angehalten und dürfen zurückgehen. Es war die EU-Aufnahmeprüfung, aber jetzt habe ich..."

**YASMINA**  
"Ich denke, obwohl der meiste Schaden eingetriggert wurde, sind einige Länder wieder bereit, Flüchtlinge wieder aufzunehmen. Ich werde versuchen, es zu tun."

**FEMI**  
"Ich habe den Besten meiner Zeit und mein Geld verloren. Die Behörden werden mich und die Polizei wird zurückhalten. Ich werde sterben."  
→16

**EU-ÖFFENTLICHKEIT**  
"Ich habe mir etwas vorgenommen, um die Migration zu kontrollieren. Aber die meisten Grenzschutten sind sehr langsam und machen sie das Leben schwer."  
→6

**Ihr habt entschieden, in der Sicherheit in Stadtteilen zu investieren, in denen viele Migranten leben.**

**AHMED**  
"Ich habe den Besten meines Geldes an einen Schlepper, der mich bringen soll, um meine Familie zu sehen. Aber ich werde angehalten und dürfen zurückgehen. Es war die EU-Aufnahmeprüfung, aber jetzt habe ich..."

**YASMINA**  
"Ich denke, obwohl der meiste Schaden eingetriggert wurde, sind einige Länder wieder bereit, Flüchtlinge wieder aufzunehmen. Ich werde versuchen, es zu tun."

**FEMI**  
"Ich habe den Besten meiner Zeit und mein Geld verloren. Die Behörden werden mich und die Polizei wird zurückhalten. Ich werde sterben."  
→19

**EU-ÖFFENTLICHKEIT**  
"Ich habe mir etwas vorgenommen, um die Migration zu kontrollieren. Aber die meisten Grenzschutten sind sehr langsam und machen sie das Leben schwer."  
→6

**Spannungen unter Kontrolle, gespaltene Gemeinschaften**

**AHMED** hat sein Bestes, um einen Job zu finden. Aber er fühlt sich diskriminiert. **Yasmina** arbeitet hart und schickt die Verdienste in ihrem Heimatland. **Femi** versucht dazuzugehen, hat aber Angst vor der Polizei.

**EU-Öffentlichkeit** wird wieder offener nach verschlossener. Die Stadt ist im Wandel. In letzter Zeit sind viele neue Migranten angekommen. Die Bürgermeisterin hat ihr Bestes, um sie ihnen zu erleichtern, sich einzufinden. Dank der verbesserten Sicherheitsituation in problematischen Vierteln fühlen sich einige Menschen beruhigt. Aber es muss noch mehr getan werden, um die Beziehungen zwischen Einheimischen und Migranten zu verbessern.  
→22

**Diskussion**

Ihr habt das Ende der Geschichte erreicht. Schaut euch noch einmal eure drei Zukunftsszenarien an und diskutiert sie:

• Sind Ahmed, Femi und Yasmina glücklicher oder weniger glücklich? Haben sich ihre Träume erfüllt? Würden sie in eurem Land bleiben?

• Ist die Gesellschaft eher verschlossen oder offen in Bezug auf Einwanderung? Würdet ihr selbst gerne in dieser Zukunft leben?

• Was habt ihr gelernt? Habt ihr bessere Lösungsvorschläge für die Herausforderungen?

• Wenn andere Gruppen das Spiel zur gleichen Zeit gespielt haben, vergleicht eure Ergebnisse mit ihnen und diskutiert die Unterschiede.

**EU-Öffentlichkeit**

OFFEN NEUTRAL VERSCHLOSSEN

Euer Land:

Bevölkerung: (zahl Rückendeckung)

**Ahmed träumt von:**

→1

**Yasmina träumt von:**

→1

**Femi träumt von:**

→1

# KURZANLEITUNG

Verteilt Rollenkarten an alle Spieler und bereitet die 3 Migranten- und die EU-Öffentlichkeits-Karte vor. Überprüft, dass der Kartenstapel richtig geordnet ist und gibt ihn an einen Spieler.

Spielt 3 Runden. Nach der letzten Runde diskutiert und vergleicht ihr die Ergebnisse mit den anderen Gruppen, die gespielt haben.

## IN JEDER RUNDE

- Überprüft eure Rolle und ihre Positionen für die jeweilige Runde und füllt wieder auf 10 Stimmchips auf.
- Diskutiert und stimmt dann für 2 Ereignisse ab.
- Lest das entsprechende Zukunftsszenario vor.

## BEI JEDEM EREIGNIS

- Lest das Ereignis und die dazugehörigen Optionen A und B vor.
- Diskutiert 7 Minuten lang und stimmt dann ab.
- Lest die Auswirkungen auf der Optionskarte mit den meisten Stimmen vor, und legt die andere Optionskarte ab.
- Platziert die entsprechenden Smiley-Chips auf den Migrantenkarten und verschiebt den EU-Chip.

## ERINNERUNGEN ZUR ABSTIMMUNG

- Ihr könnt für beide Optionen stimmen.
- Ihr könnt euch bei der Abstimmung enthalten.
- Ihr könnt abgegebene Stimmchips nicht zurücknehmen.
- Ihr könnt bis zu 9 Stimmchips für die 1. Abstimmung in einer Runde verwenden (mindestens 1 Chip muss für das 2. Ereignis übrig bleiben).