



DIE MÄCHER

EIN SPIEL UM PARTEIEN, GELD UND MACHT



Karl - Heinz Schmiel

Inhalt

1	Tips zum Einlesen in die Spielregel	3
2	Kurzbeschreibung und Spielziel	4
2.1	Der Wahlkampf	4
2.2	Der Wahlsieg	5
2.3	Ende einer Spielrunde	5
2.4	Spielziel	5
3	Erklärungen zum Material	6
3.1	Karten und Plättchen	6
3.2	Holzmaterial	7
3.3	Spielpläne	7
4	Vorbereitungen	9
4.1	Material für den Spieler	9
4.2	Aufbau der Spielpläne	9
5	Spielablauf	11
5.1	Startrunde	11
5.2	Wahlkampf	11
5.2.1	Startspieler festlegen	11
5.2.2	Tagung der Programm-Kommission	12
5.2.3	Schattenkabinett	12
5.2.4	Koalitionen bilden	13
5.2.5	Medien-Steine kaufen	14
5.2.6	Wahlveranstaltungen abhalten	14
5.2.7	Umfragen ersteigern	15
5.2.8	Wahlveranstaltungen in Stimmen umsetzen	17
5.3	Aktuelles Wahlland abrechnen	18
5.3.1	Mandate bestimmen	18
5.3.2	Wahlsieger für das aktuelle Wahlland bestimmen	18
5.3.3	Auswirkungen des Wahlsieges	18
5.3.4	Parteibasis erhöhen	19
5.4	Rundenende	19
5.4.1	Meinungs-Karten aufdecken	19
5.4.2	Besonderheiten	19
5.4.3	Wahlgelder auszahlen	20
5.4.4	Parteispenden	20
6	Spielende	21
6.1	Mandate	21
6.2	Medien	21
6.3	Parteibasis	21
6.4	Übereinstimmungen Parteigramm / Bundesmeinung	21
7	Spieltips	23

Ausstattung

Spielpläne:

- 4 Länderpläne
- 1 Bundesplan
- 1 Ablageplan

Holzmaterial:

- 90 kleine Würfel (8 mm)
je 18 in den Farben
schwarz, blau, rot, gelb, grün
- 25 große Würfel (12 mm)
je 5 in den Farben
schwarz, blau, rot, gelb, grün
- 45 Rechtecke (12x12x6 mm)
je 9 in den Farben
schwarz, blau, rot, gelb, grün

1 Stanz-Tableau:

- 16 Länder-Plättchen
- 20 Koalitions-Plättchen
- 5 Startspieler-Plättchen
- 3 Parteibasis-Plättchen
- 4 Doppler-Plättchen
- 1 Plättchen „Keine Koalition“

299 Spielkarten:

- 16 Länder-Karten
- 35 Karten „Schattenkabinett“
- 25 Karten „Spenden“
- 42 Karten „Volkes Meinung“
- 56 Karten „Parteiprogramm“
- 20 Karten „Umfrage“
Spielgeld

2 Spezialwürfel

5 Übersichtsblätter

1 Notationsblock

1 Spielregel

1 Tips zum Einlesen in die Spielregel

Die vorliegende Spielregel erscheint auf den ersten Blick recht umfangreich. Das sollte Sie nicht entmutigen, das Spiel und die Regel in Angriff zu nehmen. Leider lassen sich komplexe Spiele dieser Größe nicht mit ein paar Regeln auf zwei, drei Seiten beschreiben. Dafür winkt am Ende ein Spielspaß, der nicht bereits nach wenigen Spielen seinen Reiz verliert.

Lesen Sie zuerst die Kurzbeschreibung (Punkt 2 der Regel) und sehen Sie sich das Spielmaterial mit den Erklärungen im Punkt 3 der Regel an. Danach sollten Sie sich dem Hauptmechanismus des Spiels widmen. Der ist im Punkt 5.2.8 (Wahlveranstaltungen in Stimmen umsetzen) beschrieben. Das ist der zentrale Punkt des Spiels. Vollziehen Sie das angegebene Beispiel auf dem Spielplan nach. Sie haben nun ein Grundgerüst für das Spiel und können beginnen.

Das Spiel geht über 7 Runden, deren Ablauf immer gleich ist. Für die erste Spielrunde sollten Sie sich Zeit nehmen und die einzelnen Schritte in Ruhe abwickeln. Die Bedeutung der Schritte ist zu Beginn jedes Punktes beschrieben (► **Kursive Schrift**). Dann folgen die jeweiligen Regeln zu den Aktionen.

Zum Spielende gibt es eine Schlußabrechnung, die über den Gewinn des Spiels entscheidet. Nehmen Sie das Schicksal Ihrer Partei beherzt in die Hand und führen Sie diese zum Wahlsieg, denn Sie sind „Der Macher“.

2 Kurzbeschreibung und Spielziel

► Sie haben als Spieler die Aufgabe, den Wahlkampf Ihrer Partei in 7 Bundesländern zu managen. Ihr wichtigstes Hilfsmittel dabei ist das Spielgeld. Sie benötigen das Geld im Wesentlichen für den Einsatz von Schattenkabinetts-Karten, für Medien-Steine, für Wahlveranstaltungs-Steine und für Umfrage-Karten. Gehen Sie mit Ihren Finanzen sorgsam um, denn Sie erhalten erst am Ende einer Spielrunde weitere Geldmittel.

2.1 Der Wahlkampf

Das Spiel beginnt mit einer Startrunde, in der ein gewisser Anfangsstand auf den Spielplänen hergestellt wird. Danach folgt der eigentliche Wahlkampf. Der Ablauf einer Wahlkampfunde ist wie folgt:



Startspieler festlegen

In jeder Runde wird ein Startspieler bestimmt, der bei allen Aktionen beginnt. Der Spieler mit dem höchsten Geldgebot darf den Startspieler bestimmen. Bei einigen Aktionen ist es von Vorteil, Startspieler zu sein, bei anderen Aktionen hat der letzte Spieler das bessere Ende für sich.

Tagung der Programm-Kommission

Jeder Spieler hat ein Parteiprogramm (Programm-Karten), mit dem er den Wahlkampf bestreitet. In manchen Wahlländern ist dieses Programm allerdings nicht beliebt, denn das Volk vertritt da eine ganz andere Meinung. Eine Änderung des Programms verbessert die Wahlchancen. Hier haben die Spieler Gelegenheit dazu. Allerdings darf pro Runde nur 1 Programm-Karte getauscht werden.

Schattenkabinett

Die Politiker der Schattenkabinetts-Karten unterstützen den Spieler im Wahlkampf. Dabei gibt es Karten mit vielen Aktionsmöglichkeiten. Diese sind meist teuer. Andere Karten sind billiger, aber weniger stark im Einsatz. Grundsätzlich gibt es folgende Aktionsmöglichkeiten:

Stimmen sammeln
Eine Meinung zum Hauptwahlkampf-Thema machen
Mitspieler aus den Medienplätzen verdrängen
Den Trend der eigenen Partei stärken
Den Trend einer anderen Partei schwächen

Koalitionen bilden

Zwei Spieler können in einem Wahlland eine Koalition bilden. Das erhöht die Chancen auf den Wahlsieg, da die Stimmen der beiden Parteien zusammengezählt werden. Allerdings müssen die beiden Spieler mindestens 2 gleiche Programm-Karten in ihrem Parteiprogramm haben. Auch deshalb ist es manchmal von Vorteil, das Parteiprogramm rechtzeitig zu ändern.

Medien-Steine kaufen

Mit dem Kauf von Medien-Steinen gewinnt eine Partei Einfluß auf die Meinung der Bevölkerung in einem Wahlland. Sie kann dann eine Meinungs-Karte in diesem Land austauschen. Dazu muß die Partei allerdings die Mehrheit an Medien-Steinen besitzen.

Beim Austausch der Meinungs-Karte sollte der Spieler darauf achten, daß die neue Meinungs-Karte mit seinem Parteiprogramm übereinstimmt. Das bringt mehr Stimmen und erhöht die Chancen auf den Wahlsieg.

Wahlveranstaltungen abhalten

Die Wahlveranstaltungen sind die Grundlage für den Erwerb von Stimmen. Jeder Spieler hat nur eine begrenzte Zahl an Wahlveranstaltungs-Steinen. Die gilt es gezielt auf die Wahlländer zu verteilen und zum richtigen Zeitpunkt in Stimmen umzusetzen.

Umfragen ersteigern

Das ist die Chance für jeden Spieler, den Trend seiner Partei zu stärken und den einer anderen Partei zu schwächen. Der Trend ist Multiplikations-Faktor für die Wahlveranstaltungen und deshalb wichtig für das Stimmenergebnis.

Wahlveranstaltungen in Stimmen umsetzen

Die Umsetzung von Wahlveranstaltungs-Steinen in Stimmen erfolgt nach der Formel:

$$\text{Wahlveranstaltungen} \times \text{Faktor}$$

(Faktor = Trendzahl + Übereinstimmungszahl)

Um ein gutes Stimmenergebnis zu erzielen, heißt das: viele Wahlveranstaltungs-Steine, ein positiver Trend und möglichst eine gute Übereinstimmung von Parteiprogramm und Ländermeinung.

2.2 Der Wahlsieg

Nach dem Wahlkampf gibt es eine Abrechnung für das aktuelle Wahlland. Jetzt entscheidet sich, welche Partei (oder Koalition) den Wahlsieg davonträgt. Die Stimmen werden in Mandate umgewandelt und die sind direkte Siegpunkte für den Schluß. Der Wahlsieger hat zudem weitere Vorteile: Er darf einen Medien-Stein auf den Bundesplan setzen und kann die

Bundesmeinung beeinflussen. Beides bringt wieder Siegpunkte für das Endergebnis. Deshalb ist es wichtig, die ein oder andere Wahl zu gewinnen.

2.3 Ende einer Spielrunde

Zum Rundenende gibt es neue Geldmittel. Die Höhe der Geldmittel richtet sich nach den erworbenen Mandaten und nach der Stärke der Parteibasis. Beides gilt es im Auge zu behalten, um genügend Geld für die weiteren Wahlkämpfe zur Verfügung zu haben. Wer dabei schlecht abschneidet, hat die Möglichkeit, über Spenden seine Finanzmittel aufzufrischen. Das ist allerdings mit einem Risiko verbunden, denn die Parteibasis sieht das manchmal gar nicht gern. Jetzt ist eine Spielrunde beendet. Es werden verschiedene Veränderungen auf den Spielplänen für die neue Runde vorgenommen. Dann geht es weiter mit einer neuen Wahlkampf-runde.

2.4 Spielziel

Nach der 7. Spielrunde endet das Spiel, und es folgt die Schlußabrechnung. Es gewinnt der Spieler, der dabei die meisten Siegpunkte erreicht. Siegpunkte gibt es für Mandate aus den Länderwahlen, für Medien auf dem Bundesplan, für die Stärke der Parteibasis und für Übereinstimmungen von Parteiprogramm mit der Bundesmeinung.

3 Erklärungen zum Material

3.1 Karten und Plättchen

Die Karten sind der Motor im Spiel. Ihr richtiger Einsatz entscheidet über das Abschneiden der Parteien bei den Wahlen. Die Plättchen dienen der Übersicht im Spiel.

Spenden-Karten

Mit den Spenden können die Parteien ihre Kasse aufbessern.

SPENDE 50.000,-

Risiko -> Risiko = Verlust an Parteiloyalität bei Spendenannahme

ODER:

Verzicht -> Verzicht = Gewinn an Parteiloyalität bei Spendenablehnung

SOZIALSTAAT

MEHR

Meinungs-Karten
Zu jedem Wahlkampfthema gibt es eine zustimmende (helle) und eine ablehnende (dunkle) Karte (gegensätzliche Meinung)

Umfrage-Karten

Über Umfragen lässt sich der Trend einer Partei verändern.

CDU	
FDP	
PDS	
Grüne	
SPD	

Ja -> Ja = Umfrage veröffentlichen (max. 2 Parteitrends verändern)

ODER:

Nein -> Nein = Gewinn an Parteiloyalität bei Nichtveröffentlichung

SOZIALSTAAT

MEHR

Programm-Karten
Zu jedem Wahlkampfthema gibt es eine zustimmende (helle) und eine ablehnende (dunkle) Karte (gegensätzliches Programm)

Schattenkabinetts

Verschiedene Aktionsmöglichkeiten der Kabinettsmitglieder verbessern die Aussichten bei den Wahlen.

FRAKTIONS-FUHRER

15.000,-

- Stimmen plus 12 setzen/entfernen
- Medientausch
- Trend plus 3
- Trend minus 2

Kann koalieren

Einsatzkosten

Aktionsmöglichkeiten

Länder-Karte

Detaillierte Angaben über Mandate.

BAYERN

Stimmen	Mandate
5 - 9	= 12
10 - 14	= 17
15 - 19	= 22
20 - 24	= 27
25 - 29	= 32
30 - 34	= 37
35 - 39	= 42
40 - 44	= 48
45 - 49	= 54
ab 50	= 60

Länder-Plättchen
Angabe der maximalen Mandate

BAYERN

Mandate max

60

3.2 Holzmaterial

Die 18 Würfel (8 mm) sind die Wahlveranstaltungen. In der weiteren Regel werden sie als Wahlveranstaltungs-Steine bezeichnet.

Die 5 Würfel (12 mm) verkörpern die Präsenz der Parteien in den Medien. In der weiteren Regel werden sie als Medien-Steine bezeichnet.

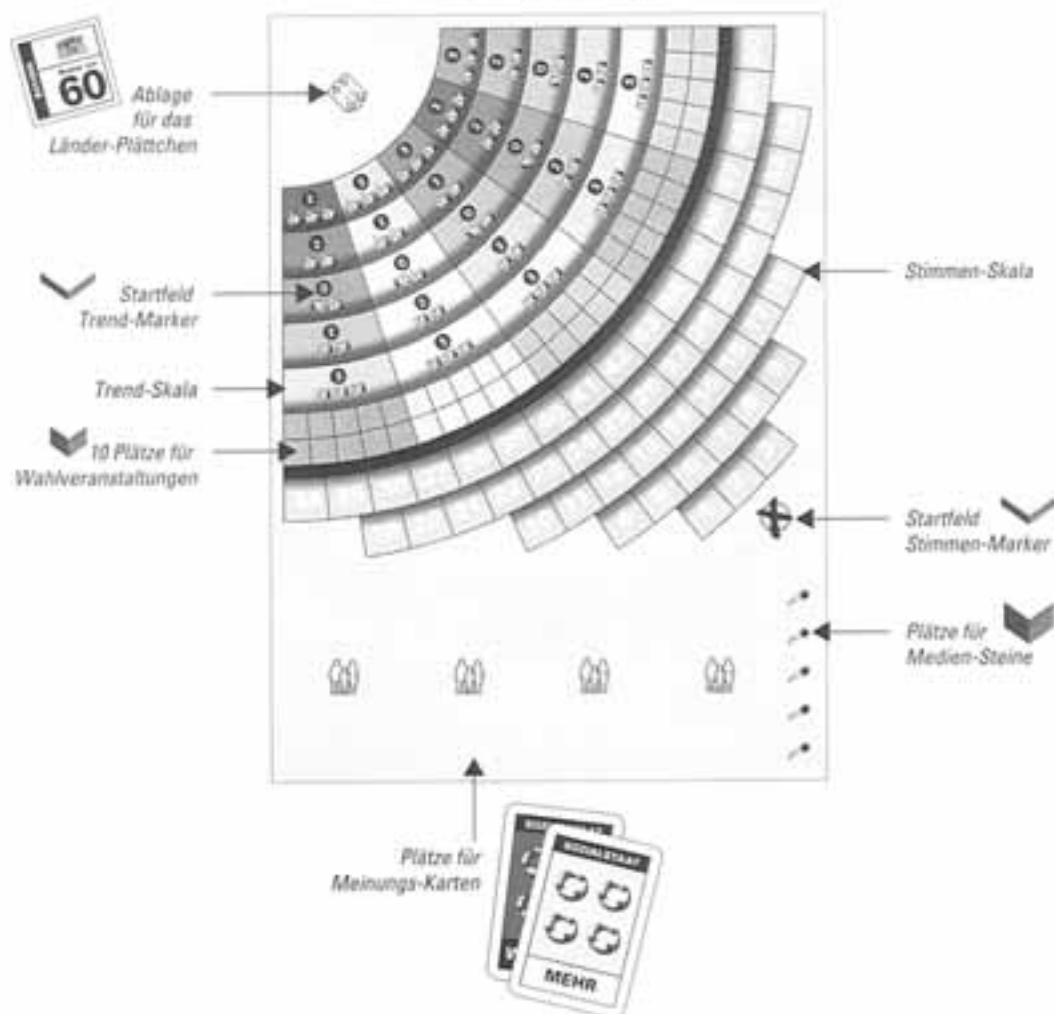
Die Rechtecke (12x12x6 mm) sind Anzeigen-Marker für verschiedene Skalen: Stimmen und Trend (auf den Länderplänen) und Parteilbasis (auf dem Bundesplan).



3.3 Spielpläne

Gespielt wird hauptsächlich auf den 4 Länderplänen. Der Bundesplan dient im Wesentlichen dazu, Ergebnisse aus den Länderwahlen festzuhalten. Auf dem Ablageplan werden Teile des Materials verwaltet.

Der Länderplan



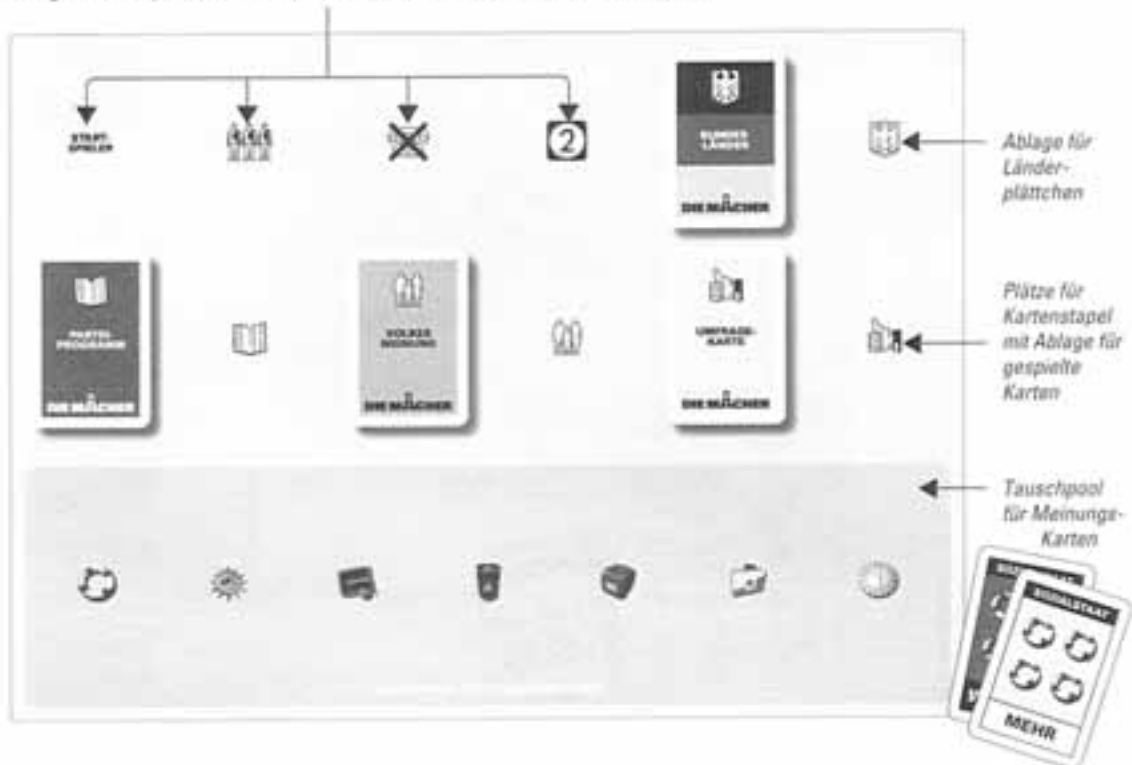
Der Bundesplan

Siegpunkte für Medien (Schlußabrechnung)



Der Ablageplan

Ablage für Stanzplättchen (Startspieler, Parteibasis zählt, Keine Koalition, Doppler)



4 Vorbereitungen

4.1 Material für den Spieler

Jeder Spieler erhält an seinem Platz:

Holzmaterial

- ▶ 18 Wahlveranstaltungen in seiner Farbe
- ▶ 5 Medien-Steine in seiner Farbe

Spielkarten

- ▶ 1 Satz Karten „Schattenkabinett“ in seiner Farbe (7 Karten)
- ▶ 1 Satz „Spenden-Karten“ in seiner Farbe (5 Karten)
- ▶ 5 Karten „Parteiprogramm“ (offen)
Die Programm-Karten werden gemischt und jeder Spieler zieht 5 Karten, die er offen vor sich auslegt. Bekommt ein Spieler gleiche oder gegensätzliche Programm-Karten, so muß er diese austauschen.

Beispiel:

Ein Spieler bekommt das Programm „EURO sofort“ und anschließend das

Programm „EURO später“. Der Spieler muß für das Programm „EURO später“ eine neue Karte ziehen.

- ▶ 3 Karten „Parteiprogramm“ (verdeckt)
Jeder Spieler zieht 3 weitere Programm-Karten und legt diese verdeckt vor sich hin (später auch als Handkarten bezeichnet). Hier spielt es keine Rolle, ob gleiche oder gegensätzliche Karten gezogen werden.
Die restlichen Programm-Karten werden verdeckt auf das entsprechende Feld des Ablageplans gelegt.

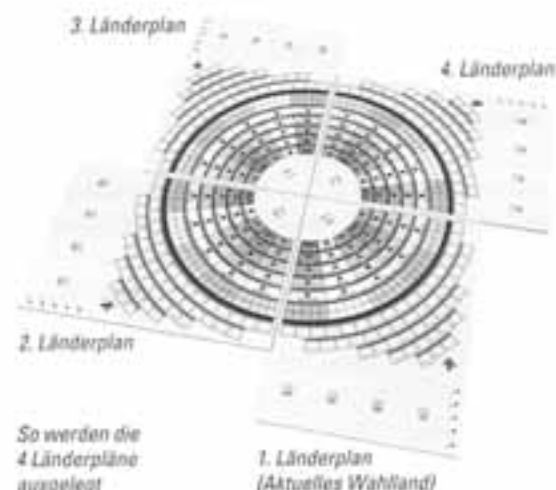
Sonstiges

- ▶ 4 Plättchen „Koalition“ in seiner Farbe
- ▶ 1 Notationszettel
- ▶ Spielgeld in Höhe von 25.000,-

4.2 Aufbau der Spielpläne

Länderpläne

▶ Auf den Länderplänen spiegelt sich der Stand des Wahlkampfes wieder. Es gibt eine Stimmen-Skala, auf der die bereits gesammelten Stimmen der Parteien festgehalten werden. Jede Partei hat ein 10er-Feld für die Wahlveranstaltungen und eine Skala, die den Trend der Partei anzeigt. Zudem gibt es 5 Plätze für die Medien-Steine der Parteien und 4 Felder für die Karten „Volkes Meinung“.



Belegung der Länderpläne

Auf jeden Länderplan kommt für jeden Spieler in seiner Farbe:

- 1 **Anzeigen-Marker**
auf das Startfeld der Stimmen-Skala
- 1 **Anzeigen-Marker**
auf das Feld „0“ der Trend-Skala
- 1 **Wahlveranstaltungs-Stein**
aus dem Vorrat der Spieler

Länder-Karten & Länder-Plättchen

Die Länder-Karten werden gemischt. Für jeden Länderplan wird eine Karte gezogen und neben den Länderplan gelegt. Aus den Länder-Plättchen wird das entsprechende Plättchen ausgesucht und auf den Länderplan gelegt.

Die restlichen Länder-Karten und Länder-Plättchen kommen auf den Ablageplan.

Karten „Volkes Meinung“

Auf den 1. Länderplan werden 4 Karten „Volkes Meinung“ offen auf die entsprechenden Plätze gelegt. Werden gleiche oder gegensätzliche Meinungs-Karten aufgedeckt, so müssen diese ausgetauscht werden.

Der 1. Länderplan (mit 4 offenen Karten „Volkes Meinung“) hat einen Sonderstatus im Spiel und wird im weiteren Text der Regel mit „aktuelles Wahlland“ bezeichnet.

Die restlichen Länderpläne erhalten ebenfalls Meinungs-Karten:

- ▶ Der 2. Länderplan:
3 Karten offen und 1 Karte verdeckt.
- ▶ Der 3. Länderplan:
2 Karten offen und 2 Karten verdeckt.
- ▶ Der 4. Länderplan:
1 Karte offen und 3 Karten verdeckt.

Bundesplan

▶ *Auf dem Bundesplan werden die Ergebnisse aus den Länderwahlen festgehalten.*

Für jeden Spieler wird ein Anzeigen-Marker seiner Farbe auf das Feld „5“ der Parteibasis-Skala gelegt (stapeln!). Ansonsten bleibt der Bundesplan beim Start frei.

Ablageplan

▶ *Auf dem Ablageplan wird das restliche Spielmaterial verwaltet. Das erleichtert die Übersicht im Spiel.*

Die restlichen Programm-Karten, Meinungs-Karten und Länder-Karten liegen bereits auf den entsprechenden Plätzen. Hinzu kommen noch die Umfrage-Karten. Alle Stapel sind nochmals gut zu mischen.

Zudem befinden sich auf dem Ablageplan eine Reihe von Plätzen für verschiedene Stanzplättchen. Die entsprechenden Plättchen werden zu Beginn dort abgelegt. Die beiden Plättchen „Parteibasis zählt 1. Runde“ und „Parteibasis zählt 3. Runde“ kommen neben den 1. und 3. Länderplan.

Eine aktive Rolle für das Spiel haben die Plätze Tauschpool „Volkes Meinung“. Zu Spielbeginn werden die 6 obersten Karten vom Stapel „Volkes Meinung“ gezogen und auf die entsprechenden Plätze des Tauschpools „Volkes Meinung“ gelegt. Gleiche und gegensätzliche Meinungs-Karten kommen dabei auf denselben Platz.

5 Spielablauf

► Hier beginnt die eigentliche Beschreibung des Spiels. Vorweg gibt es eine Startrunde, dann werden 7 Wahlländer ausgespielt, d. h. es gibt 7 Spielrunden. In jeder Spielrunde werden die Punkte 5.2 Wahlkampf, 5.3 Aktuelles Wahlland abrechnen und 5.4 Rundenende nacheinander abgewickelt. Danach beginnt eine neue Spielrunde, wieder mit dem Wahlkampf.

Eine Ausnahme gibt es in der letzten (7.) Runde. Hier wird nur der Punkt 5.3 Aktuelles Wahlland abrechnen durchgeführt. Dann endet das Spiel.

5.1 Startrunde

► Die Startrunde dient dazu, einen gewissen Anfangsstand auf den 4 Länderplänen und auf dem Bundesplan herzustellen.

Die Spieler notieren auf ihren Zetteln gleichzeitig und geheim, welche Anfangsaufstellung sie für ihre Partei wünschen. Auf dem Notationszettel gibt es 2 Rubriken für die Startaufstellung: Trend / Stimmen / Wahlveranstaltungen und Medien / Parteibasis .

STARTAUFSTELLUNG		GEBOT RUNDENSTART	
Trend / Wahlveranstaltungen Stimmen / Medien-Steine / Parteibasis		Anzahl	
1	2	1	
<input checked="" type="checkbox"/> in Bayern <input type="checkbox"/> in Sachsen <input type="checkbox"/> in Sachsen <input type="checkbox"/> in <input type="checkbox"/> in <input type="checkbox"/> in <input type="checkbox"/> in <input type="checkbox"/> in <input type="checkbox"/> in	<input type="checkbox"/> in <input checked="" type="checkbox"/> in <input type="checkbox"/> in <input type="checkbox"/> in <input type="checkbox"/> in <input type="checkbox"/> in <input type="checkbox"/> in <input type="checkbox"/> in <input type="checkbox"/> in <input type="checkbox"/> in	2	
		3	
		4	
		5	
		6	
		7	
		8	
		9	
		10	
		11	
		12	

Unter der Rubrik 1 gibt es 3 Alternativen. Nur eine davon ist anzukreuzen. Gleichzeitig wird vermerkt, für welches Wahlland die Aktion gültig ist. Ein Land kann mehrmals eingetragen werden.

Unter der Rubrik 2 gibt es 4 Alternativen. Auch hier ist nur eine davon anzukreuzen. Gleichzeitig wird vermerkt, für welches Land die Aktion gültig ist.

Hat jeder Spieler seine beiden Kreuze gemacht, wird aufgedeckt und die gewünschten Startaufstellungen werden vorgenommen.

Dabei ist es möglich, daß in einem Land mehr Medien-Steine gesetzt werden als es Medienplätze gibt. Das ist zulässig. Alle diese Medien-Steine kommen auf diesen Länderplan. Allerdings können in diesem Land keine weiteren

Medien-Steine gekauft werden. Veränderungen bei den Medien kann es in diesem Land nur durch Einsatz einer Schattenkabinetts-Karte geben, also durch Medientausch (siehe dazu auch Punkt 5.2.3 und Punkt 5.2.5 der Spielregel).

Alle Aktionen aus der Startrunde sind kostenlos.

5.2 Wahlkampf

5.2.1 Startspieler festlegen

► In jeder Runde wird ein Spieler bestimmt, der in dieser Runde bei allen Aktionen beginnt. Die anderen Spieler sind dann entsprechend der Sitzfolge an der Reihe (Uhrzeigersinn).

Jeder Spieler notiert auf seinem Zettel unter der Rubrik „Gebot Rundenstart“ geheim einen beliebigen Betrag (auch „Null“ ist erlaubt). Dann wird aufgedeckt. Der Spieler mit dem höchsten Betrag legt fest, welcher Spieler in dieser Runde beginnt. Der bestimmte Spieler (in der weiteren Regel „Startspieler“ genannt) legt das Startspieler-Plättchen seiner Partei neben das aktuelle Wahlland.

Bieten mehrere Spieler den gleichen Höchstbetrag, so wird zwischen diesen Spielern mit Hilfe der beiden Spezialwürfel bestimmt, wer den Startspieler festlegen darf. Der höhere Wurf zählt.

Nur der Spieler, der den Startspieler bestimmt hat, muß seinen notierten Betrag in die Spielkasse zahlen.

5.2.2 Tagung der Programm-Kommission

► *Die Tagung der Programm-Kommission gibt den Spielern Gelegenheit, ihr Parteiprogramm zu ändern.*

Jeder Spieler hat ein offen liegendes Parteiprogramm, mit dem er derzeit den Wahlkampf bestreitet. Zudem hat er einen Vorrat von verdeckten Programm-Karten (Handkarten). Diese spiegeln die Überlegungen innerhalb der Partei wider, wie man das eigene Programm verändern könnte.

Der Startspieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Zunächst nimmt der Spieler seine verdeckt liegenden Programm-Karten in die Hand. Dann prüft er, ob er eine oder mehrere davon abgeben will. Diese ungeliebten Karten legt er auf den Ablageplan zurück. Danach ergänzt er seine Handkarten auf 3 vom Programm-Stapel.

Nun kann der Spieler 1 Parteiprogramm ändern. Dazu gibt er eine von seinen offen liegenden Programm-Karten ab und legt sie auf den Ablageplan zurück. Dann wählt er die gewünschte Programm-Karte aus seinen Handkarten aus und legt diese offen zu seinen anderen Programm-Karten.

Die restlichen Handkarten legt er wieder verdeckt vor sich ab. In jeder Runde darf nur 1 Parteiprogramm geändert werden.

5.2.3 Schattenkabinett

► *Das Schattenkabinett unterstützt den Spieler bei seinem Wahlkampf. Mit Hilfe der Kabinettsmitglieder kann er verschiedene Aktionen in den Ländern durchführen, die seine Erfolgsaussichten bei den Wahlen erheblich verbessern.*

Grundsätzlich sind die Möglichkeiten der einzelnen Schattenkabinetts-Karten sehr unterschiedlich. Es gibt starke Karten mit vielen Aktionsmöglichkeiten – aber auch weniger starke. Das drückt sich schon im Preis aus, der für den Einsatz einer Karte bezahlt werden muß. Die Aktionsmöglichkeiten sind auf jeder Karte aufgeführt (siehe Kasten rechts). Besonders zu beachten ist das Telefonsymbol auf einer Karte. Wird eine solche Karte (mit Telefon) gespielt, so kann der Spieler im eingesetzten Land eine Koalition mit einer anderen Partei bilden (siehe dazu Punkt 5.2.4).

Einsatz der Schattenkabinetts-Karten

Der Startspieler wählt aus seinen Schattenkabinetts-Karten eine oder mehrere Karten aus und legt sie verdeckt neben die Länderpläne, in denen er die Karten einsetzen möchte. Pro Land darf in einer Runde nur jeweils 1 Karte gelegt werden. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Danach werden die Karten aufgedeckt, und die Spieler zahlen den entsprechenden Betrag in die Spielkasse. Nun führen die Spieler nacheinander in der Sitzreihenfolge ihre Aktionen durch. Von jeder Karte darf nur 1 Aktion ausgewählt werden.

Ist ein Telefon-Symbol auf der Schattenkabinetts-Karte, so legt der Spieler zusätzlich ein Koalitions-Plättchen neben den entsprechenden Länderplan.

Nach den Aktionen kommen die eingesetzten Schattenkabinetts-Karten aus dem Spiel.

Aktionsmöglichkeiten der Schattenkabinetts-Karten:



Der Einsatz dient dem Stimmenfang für die eigene Partei.

Der Spieler setzt seinen Stimmen-Marker um die angegebene Zahl nach oben.



Der Einsatz dient dazu, eine Meinung in einem Land zum Hauptwahlkampf-Thema zu machen oder ein bereits bestehendes Hauptwahlkampf-Thema herunterzuspielen.

Der Spieler nimmt ein Doppler-Plättchen aus dem Vorrat und legt es auf eine Meinungs-Karte. Das verdoppelt die Wirkung dieser Meinungs-Karte bei der Umsetzung der Wahlveranstaltungen in Stimmen (siehe dazu Punkt 5.2.8).

Der Spieler kann aber auch ein bereits gelegtes Doppler-Plättchen entfernen und zurück in den Vorrat geben. Dann gilt wieder die einfache Wirkung dieser Meinungs-Karte.

Grundsätzlich darf in jedem Land nur ein Doppler-Plättchen liegen.

Eine Meinungs-Karte mit Doppler ist immer gegen Austausch gesichert.



Der Einsatz dient dazu, die eigene Medienpräsenz zu stärken und einen Mitspieler aus den Medien zu verdrängen.

Der Spieler entfernt einen Medien-Stein und gibt diesen an den entsprechenden Mitspieler zurück. Er zahlt diesem Spieler den Betrag von 4.000,-.

Dann setzt er einen eigenen Medien-Stein auf den frei gewordenen Medienplatz und zahlt dafür einen Betrag von 4.000,- an die Spielkasse.



Der Einsatz dient dazu, den Trend der eigenen Partei zu verbessern.

Der Spieler setzt seinen Trend-Marker nach oben. Die Anzahl der Daumen zeigt an, um wieviele Felder der Trend-Marker verschoben wird. Der Trend-Marker kann maximal auf das Feld „3“ gestellt werden.

(auch bei höherer Anzahl an Daumen).



Der Einsatz dient dazu, den Trend einer anderen Partei zu verschlechtern.

Der Spieler setzt den Trend-Marker einer anderen Partei nach unten. Die Anzahl der Daumen zeigt an, um wieviele Felder der Trend-Marker verschoben wird. Der Trend-Marker kann maximal auf das Feld „3“ gestellt werden (auch bei höherer Anzahl an Daumen). Die Medien-

kontrolle bietet hier der Partei keinen Schutz.



5.2.4 Koalitionen bilden



► *Das Schließen von Koalitionen verhilft den Koalitionsparteien zu Vorteilen bei der Wahl im aktuellen Wahlland. Koalitionsparteien dürfen ihre Stimmen bei der Wahlabrechnung zusammenzählen und haben so größere Chancen auf den Wahlsieg (siehe dazu Punkt 5.3.2). Koalitionen dürfen nur im aktuellen Wahlland geschlossen werden.*



Liegen mehrere Koalitions-Plättchen neben dem aktuellen Wahlland, so können die entsprechenden Parteien untereinander Koalitionen bilden.

Ein Koalition darf nur aus 2 Parteien bestehen. Koalitionen zwischen 2 Parteien können nur geschlossen werden, wenn diese Parteien mindestens 2 gleiche Programm-Karten in ihrem Parteiprogramm haben. Eine solche Koalition ist freiwillig und bedarf der Zustimmung beider Spieler. Als Zeichen der Koalition werden die beiden Koalitions-Plättchen übereinander gelegt.

Eine Koalition kann aber auch erzwungen werden, wenn beide Parteien mindestens 3 gleiche Programm-Karten haben. Der an der Reihe befindliche Spieler setzt die Koalition fest, indem er die beiden Koalitions-Plättchen übereinander legt.

Das erste Recht, eine Koalition zu schließen, hat der Startspieler. Er macht ein Angebot an eine andere Partei oder zwingt eine Partei zur Koalition. Danach ist der nächste Spieler entsprechend der Sitzfolge an der Reihe. Ist ein Spieler bereits eine Koalition eingegangen, kann er keine andere Koalition mehr schließen (egal ob freiwillig oder erzwungenermaßen).

Nach der Wahlabrechnung im aktuellen Wahlland kommen die Koalitions-Plättchen aus dem Spiel.

5.2.5 Medien-Steine kaufen

► Der Kauf von Medien-Steinen ermöglicht es den Parteien, Einfluß auf die Meinung der Bevölkerung in einem Land zu gewinnen. Das gelingt, wenn eine Partei die Mehrheit an Medien-Steinen in einem Land besitzt. Die Kosten für einen Medien-Stein betragen 4.000,-.

Der Startspieler beginnt und kann 1 Medien-Stein auf einen freien Medienplatz eines beliebigen Länderplans setzen. Will er keinen Medien-Stein setzen, so paßt er. Er kann später, wenn er wieder an der Reihe ist, einen Medien-Stein kaufen. Der nächste Spieler kann nun seinerseits einen Medien-Stein kaufen oder passen.

Das Kaufverfahren geht solange, bis alle Spieler hintereinander gepaßt haben. Das bedeutet, daß der einzelne Spieler in einer Runde mehrere Medien-Steine setzen kann, solange er nur rechtzeitig einen Kauf tätigt.

Medien-Steine dürfen nur auf freie Medienplätze gesetzt werden. Davon gibt es nur 5 in jedem Land. Sind diese besetzt, können keine weiteren Medien-Steine in diesem Land gekauft werden.

Nach Abschluß der Käufe wird festgestellt, ob ein Spieler die Kontrolle über die Medien in einem Land besitzt. Die Kontrolle über die Medien hat ein Spieler dann, wenn er die Mehrheit an Medien-Steinen in einem Land besitzt. Dabei genügt die einfache Mehrheit, d. h. der Spieler muß mehr Medien-Steine in einem Land besitzen als irgendein anderer Spieler.

Hat ein Spieler die Medienkontrolle in einem Land, so darf er eine Karte „Volkes Meinung“ in diesem Land gegen eine andere Karte aus dem Tauschpool „Volkes Meinung“ tauschen. Die neue Meinungs-Karte darf in diesem Land nicht schon vorhanden sein. Auch eine gegensätzliche Meinungs-Karte ist nicht erlaubt. Meinungs-Karten, die mit einem Doppler-Plättchen belegt sind, dürfen nicht ausgetauscht werden. Der Austausch der Meinungs-Karten beginnt im aktuellen Wahlland. Danach folgen die anderen Länder entsprechend dem Uhrzeigersinn.

5.2.6 Wahlveranstaltungen abhalten

► Die Wahlveranstaltungen sind die zentrale Parteiarbeit. Sie bilden die Grundlage für den Erwerb von Stimmen und sind damit die Basis für das Wahlergebnis in einem Land. Die Kosten für eine Wahlveranstaltungs-Stein betragen 1.000,-.

Der Startspieler beginnt und führt Wahlveranstaltungen durch. Dazu setzt er Wahlveranstaltungs-Steine auf die vorgesehenen Plätze der 4 ausliegenden Länderpläne und bezahlt entsprechend an die Spielkasse. Pro Land dürfen in einer Runde maximal 4 Wahlveranstaltungs-Steine gesetzt werden.





Die Wahlveranstaltungsplätze für ein Land sind auf 10 begrenzt. Mehr dürfen nicht in ein Land gesetzt werden. Durch Umsetzen von Wahlveranstaltungs-Steinen in Stimmen (siehe Punkt 5.2.8) kann sich eine Partei wieder freie Plätze für neue Wahlveranstaltungen schaffen.

5.2.7 Umfragen ersteigern

► Die Umfragen geben den Spielern Gelegenheit, den Trend ihrer Partei positiv zu verändern. Es ist auch möglich, den Trend anderer Parteien negativ zu beeinflussen. Allerdings besteht ein gewisses Risiko, denn die Umfrage-Karten werden „blind“ gekauft. Für jedes Land wird 1 Umfrage-Karte versteigert.

Der Startspieler beginnt und nennt für das 1. Wahlland (aktuelles Wahlland) ein Anfangsgebot. Nennt er kein Anfangsgebot, so muß er passen. Spieler, die einmal gepaßt haben, kommen in der laufenden Versteigerung nicht mehr zum Zug. Reihum folgen die anderen Spieler, müssen aber ein höheres Gebot abgeben als der Vorspieler. Wollen sie das nicht, so müssen sie passen und können nicht mehr mitsteigern. Der Spieler mit dem höchsten Gebot erhält die Umfrage-Karte für das Wahlland und bezahlt sein Gebot an die Spielkasse. Nach Ansicht der Karte kann er nun entscheiden, ob er die Umfrage veröffentlichen will oder nicht.

Umfrage veröffentlichen:

Veröffentlicht der Spieler die Umfrage, so darf er bis zu 2 Ergebnisse der Umfrage ausführen. D. h. er sucht sich 1 oder 2 Ergebnisse der Umfrage aus und verändert den Trend dieser Partei oder der beiden Parteien im Land der Versteigerung. Entsprechend wird der Trend-Marker der einen oder der beiden Parteien nach oben  oder unten  verschoben.



Der Spieler, der im Land der Versteigerung die Medienkontrolle besitzt, ist vor negativen Ergebnissen geschützt. D. h., sein Trend-Marker darf nicht nach unten verschoben werden.

Umfrage nicht veröffentlichen:

Will der Spieler die Umfrage nicht veröffentlichen, so darf er als Ausgleich für die Verbesserung seiner Parteibasis würfeln. Dazu nimmt er die beiden Spezialwürfel und würfelt. Anschließend darf er seinen Parteibasis-Marker um das erzielte Würfelergebnis nach oben schieben.

Die Umfrage-Karte kommt in beiden Fällen (Veröffentlichung oder nicht) auf den Ablageplan. Das gleiche Verfahren wiederholt sich für das nächste Wahlland. Wieder wird 1 Umfrage „blind“ versteigert, und der Spieler mit dem höchsten Gebot erhält die Umfrage-Karte. Er veröffentlicht die Umfrage und verändert maximal 2 Trend-Marker, oder er würfelt für seine Parteibasis.

Das geht so lange, bis für alle 4 Länder 1 Umfrage-Karte zur Versteigerung angeboten wurde.

5.2.8 Wahlveranstaltungen in Stimmen umsetzen

► *Das ist der zentrale Punkt des Spiels. Die Parteien haben hier Gelegenheit, ihre Wahlkampfaktionen in echte Stimmen umzuwandeln. Denn für den Wahlsieg zählen nur die Stimmen. Die Spieler müssen abschätzen, ob es für den Wahlerfolg sinnvoll ist, die durchgeführten Wahlveranstaltungen zu diesem Zeitpunkt in Stimmen umzusetzen oder nicht.*

In der Reihenfolge wird zuerst das 4. Land (mit nur 1 offenen Karte „Volkes Meinung“) behandelt. Danach folgen die anderen Länder gegen den Uhrzeigersinn. Es beginnt in jedem Land der Startspieler. Er sagt, ob er Wahlveranstaltungen seiner Partei in Stimmen umsetzen will oder nicht. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Im aktuellen Wahlland wird vorerst nicht umgesetzt. Hier erfolgt eine eigene Abrechnung in Punkt 5.3.1 der Regel.

Der Effekt von Wahlveranstaltungen ist nicht in jedem Fall gleich. Es kommt darauf an, wie der Trend-Marker der eigenen Partei zur Zeit steht und wieviel Übereinstimmungen es zwischen dem eigenen Parteiprogramm und der „Volkes Meinung“ in diesem Land gibt.

Grundsätzlich gilt, daß nur Parteien ihre Wahlveranstaltungen in Stimmen umsetzen können, die mindestens 5 Wahlveranstaltungs-Steine in diesem Land besitzen.

Die Umsetzung von Wahlveranstaltungen in Stimmen bestimmt eine Formel:

$$\frac{\text{Wahlveranstaltungen} \times \text{Faktor}}{(\text{Faktor} = \text{Trendzahl} + \text{Übereinstimmungszahl})}$$

Die Anzahl der Wahlveranstaltungen beträgt maximal die Zahl der Wahlveranstaltungs-Steine einer Partei in diesem Land. Der Spieler muß aber nicht alle Wahlveranstaltungen in Stimmen umsetzen, sondern kann sich auf einen Teil davon beschränken.

Der Faktor wird aus der Summe von Trendzahl und Übereinstimmungszahl gebildet.

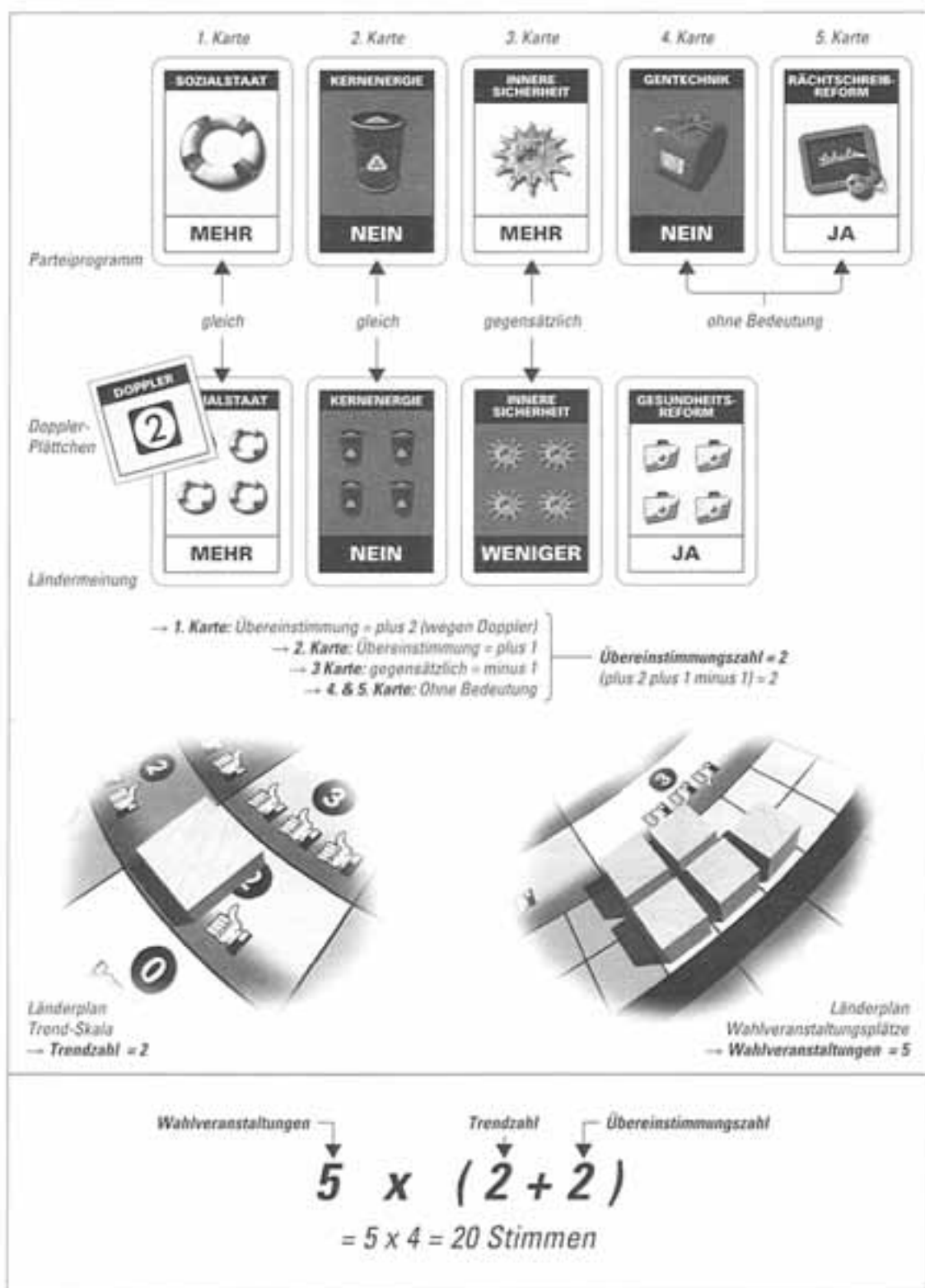
Die Trendzahl ergibt sich aus dem momentanen Stand des Trend-Markers. Ist der Trend-Marker im positiven Bereich (Daumen nach oben) wird die entsprechende Zahl mit plus bewertet. Ist der Trend-Marker im negativen Bereich (Daumen nach unten) wird die entsprechende Zahl mit minus bewertet.

Die Übereinstimmungszahl ergibt sich aus den Übereinstimmungen von Parteiprogramm mit den Karten „Volkes Meinung“ in diesem Land. Jede richtige Übereinstimmung zählt plus 1, jede gegensätzliche Meinung zum Parteiprogramm zählt minus 1. Sonderstellungen nehmen die Meinungs-Karten ein, die mit einem Doppler-Plättchen belegt sind. Hier zählen jede richtige Übereinstimmung plus 2, jede gegensätzliche Meinung zum Programm minus 2. Die beiden Zahlen (Trendzahl und Übereinstimmungszahl) werden addiert. Daraus ergibt sich der Faktor für die Wahlveranstaltungen. Dieser Faktor wird mit der Zahl Wahlveranstaltungen multipliziert, die ein Spieler in diesem Land umsetzen möchte.

Als Faktor kann sich auch eine „Null“ oder gar ein negativer Wert ergeben. In beiden Fällen („Null“ oder negativ) darf der Spieler 2 seiner Wahlveranstaltungen in 1 Stimme umsetzen, d. h. den Stimmen-Marker pro 2 Wahlveranstaltungen um 1 Feld nach oben schieben. Einzelne Wahlveranstaltungs-Steine bringen hier keine Stimmen.

Erreicht eine Partei 50 oder mehr Stimmen, so bleibt ihr Stimmen-Marker auf dem Feld „50“ stehen. Mehr als 50 Stimmen werden nicht gezählt. Nachfolgende Parteien, die ebenfalls 50 oder mehr Stimmen erzielen, werden auf den Stimmen-Marker der Vorpartei gesetzt. So ergibt sich eine eindeutige Reihenfolge für die spätere Bestimmung des Wahlsiegers.

Die umgesetzten Wahlveranstaltungs-Steine erhält der Spieler zurück. Er kann sie in weiteren Wahlkämpfen verwenden.



Nun hat der Spieler mit den meisten Stimmen in einem Land die Möglichkeit, ein Meinung zu verändern. Hierzu benötigt er allerdings die absolute Mehrheit an Stimmen in diesem Land. Die absolute Mehrheit besitzt eine Partei dann, wenn sie mehr Stimmen hat als alle anderen

Parteien zusammen. Ist das der Fall, dann kann der Spieler eine Meinungs-Karte gegen eine Karte aus dem Tauschpool für „Volkes Meinung“ tauschen.

5.3 Aktuelles Wahlland abrechnen

► Jetzt geht es um den Wahlsieg im aktuellen Wahlland. Es gewinnt die Partei oder die Koalition mit den meisten Stimmen.

5.3.1 Mandate bestimmen

Zunächst werden alle Wahlveranstaltungs-Steine aller Parteien im aktuellen Wahlland in Stimmen umgesetzt. Es gilt der gleiche Modus wie unter Punkt 5.2.8 der Regel (die Mindestzahl 5 ist hier nicht erforderlich). Jede Partei bekommt entsprechend der Stimmen Mandate gutgeschrieben. Die Mandate für ein Stimmen-Ergebnis sind auf der Länder-Karte für dieses Land vermerkt. Die Mandatszahl ist sofort zu notieren (Rückseite Notations-Zettel). Die Mandatszahl jedes Landes geht in das Schlußergebnis ein und ist deshalb besonders wichtig.

Länder-Karte

BAYERN	
Stimmen	Mandate
5 - 9	= 12
10 - 14	= 17
15 - 19	= 22
20 - 24	= 27
25 - 29	= 32
30 - 34	= 37
35 - 39	= 42
40 - 44	= 48
45 - 49	= 54
ab 50	= 60

36 Stimmen =
42 Mandate

5.3.2 Wahlsieger für das aktuelle Wahlland bestimmen

Nach Anzahl der Stimmen wird der Wahlsieger im aktuellen Wahlland bestimmt. Es gewinnt die Partei, welche die meisten Stimmen aufweisen kann (max. 50). Haben mehrere Parteien gleiche Stimmenzahl (häufig bei 50 oder mehr Stimmen), so gewinnt die Partei, deren Stimmen-Marker ganz oben sitzt, d. h. zuletzt die höchste Stimmenzahl erreicht hat. Dieser Fall wird in der weiteren Regel mit Sieg durch „Nasenlänge“ bezeichnet.

Bei Koalitionen werden die Stimmen der beiden Parteien zusammengezählt. Eine Koalition gewinnt, wenn sie zusammen mehr Stimmen aufweisen kann als eine andere Einzelpartei oder eine andere Koalition. Bei Gleichheit gilt

wieder der Grundsatz, daß die Partei (Koalition) gewinnt, deren Stimmen-Marker am höchsten steht (bzw. oben sitzt bei „Nasenlänge“).

5.3.3 Auswirkungen des Wahlsieges

► Der oder die Wahlsieger (bei Koalitionen) des aktuellen Wahllandes haben die Möglichkeit, den Bundesplan zu beeinflussen und sich Vorteile in der Schlußabrechnung zu sichern.

Sieg einer Einzelpartei

Gewinnt eine Einzelpartei ohne „Nasenlänge“, so darf sie 1 Medien-Stein auf den Bundesplan legen, und zwar auf den Platz entsprechend der Runde. Das darf sie aber nur, wenn sie im aktuellen Wahlland mit einem Medien-Stein vertreten ist. Diese Bedingung gilt immer (auch für Koalitionssiege oder Entscheidungen durch „Nasenlänge“). Ansonsten verfällt dieser Vorteil.

Zudem darf sie 2 Karten „Volkes Meinung“ aus dem aktuellen Wahlland auf die Meinungsplätze des Bundesplanes legen. Dabei gilt folgendes zu beachten:

Es muß der erste freie Platz von links belegt werden. Ist der bereits belegt, dann der nächste freie linke Platz. Will eine Siegerpartei eine Meinung legen, die bereits auf dem Bundesplan vertreten ist (gleiche Meinungs-Karte), so wird diese Meinungs-Karte auf die bereits liegende Meinungs-Karte gelegt. Diese 2. oder 3. Karte dient als Sicherung für die Bundesmeinung und wird als Sicherungs-Karte bezeichnet. Gesicherte Meinungen dürfen nur durch gegensätzliche Meinungs-Karten aus der Bundesmeinung entfernt werden.

Will eine Siegerpartei eine gegensätzliche Meinung zu einer bereits auf dem Bundesplan vertretenen Meinungs-Karte legen, dann wird die dort vertretene gegensätzliche Meinungs-Karte ganz aus dem Spiel genommen, auch eventuelle Sicherungs-Karten. Die neue Meinungs-Karte kommt auf diesen Platz.

Grundsätzlich dürfen in der Bundesmeinung nicht zwei Plätze mit gleichen Meinungs-Karten belegt sein, und es dürfen auch nicht gegensätzliche Meinungskarten auf dem Bundesplan liegen.

Sind alle Felder auf dem Bundesplan mit Meinungs-Karten belegt, dann verdrängen neue Meinungs-Karten die alten Karten. Der Spieler entfernt zu diesem Zweck eine beliebige Meinungs-Karte vom Bundesplan und legt die neue Meinungs-Karte auf diesen Platz. Dabei ist zu beachten, daß gleiche Meinungs-Karten nur als Sicherung auf die bereits liegenden Meinungs-Karten gelegt werden müssen. Gegensätzliche Meinungs-Karten müssen gegen die entsprechenden alten Meinungs-Karten getauscht werden.

Gewinnt eine Partei um „Nasenlänge“, dann darf die Siegerpartei 1 Medien-Stein setzen, aber nur 1 Meinungs-Karte auf den Bundesplan legen. Die um „Nasenlänge“ geschlagenen Parteien dürfen nur 1 Medien-Stein auf den Bundesplan legen.

Sieg einer Koalition

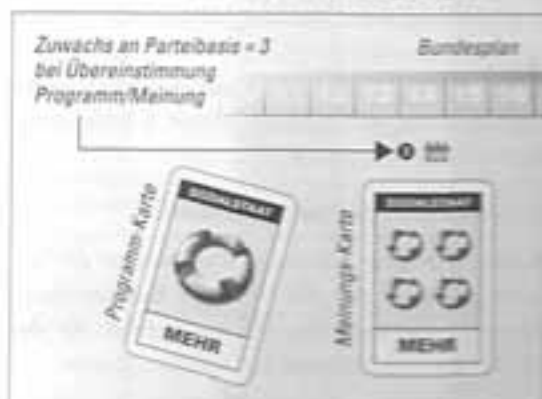
Gewinnt eine Koalition die Länderwahl (egal ob mit oder ohne „Nasenlänge“), dann bekommen beide Parteien einen Medien-Stein für den Bundesplan. Beide Parteien dürfen eine Meinungs-Karte auf den Bundesplan legen. Es beginnt dabei die Partei, die mehr Stimmen hat (bei Gleichheit entscheidet wieder die „Nasenlänge“).

5.3.4 Parteibasis erhöhen

► Die Parteien verbessern ihre Parteibasis, je nach Übereinstimmung des eigenen Programms mit der Bundesmeinung.

Die Parteien vergleichen ihr Partei-Programm mit den Meinungs-Karten auf dem Bundesplan. Für jede Übereinstimmung erhält die Partei neue Parteibasispunkte. Die entsprechende Punktzahl steht auf dem Bundesplan über der jeweiligen Meinungs-Karte. Die Parteibasis-Marker werden entsprechend nach oben geschoben.

Gesicherte Meinungen werden dabei wie einzelne Meinungs-Karten behandelt. Für gegensätzliche Meinungen gibt es keine Punkte, es wird aber auch nichts von der Basis abgezogen.



5.4 Rundenende

► Zum Rundenende müssen auf den Länderplänen einige Veränderungen für die neue Spielrunde vorgenommen werden.

5.4.1 Meinungs-Karten aufdecken

Das bisher aktuelle Wahlhand wird abgeräumt und alle Marker auf den Anfangsstand gebracht. Dann erhält dieser Länderplan 4 neue Meinungs-Karten vom Meinungs-Stapel. 1 Meinungs-Karte wird offen ausgelegt, die anderen verdeckt. Für diesen Länderplan wird eine neue Länder-Karte vom Stapel gezogen und neben den Länderplan gelegt. Dazu wird das entsprechende Länder-Plättchen gesucht und kommt auf den Länderplan.

Auf den anderen Länderplänen bleibt der bisherige Spielstand erhalten. Es wird pro Land jeweils 1 Meinungs-Karte aufgedeckt. Tauchen dabei gleiche oder gegensätzliche Meinungs-Karten auf, so wandern diese in den Tauschpool des Ablageplans. Dafür wird eine andere

Meinungs-Karte vom Stapel gezogen.

Das Land mit den 4 offen liegenden Meinungs-Karten wird neues aktuelles Wahlhand.

5.4.2 Besonderheiten

Plättchen „Parteibasis zählt 5. Runde“

Das Plättchen „Parteibasis zählt 5. Runde“ wird nach dem Ziehen der Länder-Karte für das 5. Wahlhand neben diesen Länderplan gelegt.

Plättchen „Keine Koalition“

Das Plättchen „Keine Koalition“ wird nach dem Ziehen der Länder-Karte für das 7. Wahlhand neben diesen Länderplan gelegt.

Im 7. Wahlhand (letzte Wahl) dürfen keine Koalitionen geschlossen werden. Es ist wohl möglich, Schattenkabinetts-Karten mit Telefon-Sym-

bol für dieses Land zu spielen, aber damit können die Spieler keine Koalitionen schließen. Das Plättchen „Keine Koalition“ dient dazu als Merkhilfe.

Rundenende in Runde 6

In der 6. Runde wird der Punkt 5.4 (Rundenende) nicht mehr ausgeführt. Die 6. Runde endet mit der Abwicklung von Punkt 5.3 (Aktuelles Wahlhand abrechnen).

7. Spielrunde

Die 7. Spielrunde ist sehr verkürzt. Es wird nur der Punkt 5.3 (Aktuelles Wahlhand abrechnen) durchgeführt:

Mandate bestimmen, Wahlsieger bestimmen, Auswirkungen des Wahlsieges vornehmen und Parteibasis erhöhen.

Beim Aufbau des Spielplans für das letzte Wahlhand werden deshalb sofort 2 Meinungskarten offen ausgelegt.

5.4.3 Wahlgelder auszahlen

► Die Parteien erhalten Wahlgelder, die sie auch dringend für die nächsten Runden brauchen. Es werden 2 Beträge ausgezahlt: für das Stimmen-Ergebnis und für die Parteibasis.

Stimmen-Ergebnis

Jede Partei erhält Geld für die erreichten Mandate. Gezahlt wird der 1000-fache Betrag der Mandatszahl aus dem aktuellen Wahlhand.

Mandate = 12 → Auszahlung 12.000,-

Parteibasis

Jede Partei erhält Geld von der Parteibasis. Gezahlt wird der 1000-fache Betrag vom Stand der Parteibasis-Marker. Allerdings zahlt die Spielkasse für die Parteibasis nur in den Runden 1, 3 und 5.

Stand Parteibasis-Marker = 25
→ Auszahlung 25.000,-

5.4.4 Parteispenden

► Über die Wahlgelder hinaus haben die Parteien nun Gelegenheit, ihre Wahlkampfkasse aufzubessern. Vor allem die Parteien, die bei der Auszahlung der Wahlgelder wenig ernten konnten, werden auf Spenden zurückgreifen wollen.

Der Startspieler beginnt und muß eine von seinen Spenden-Karten auswählen und legt diese auf den Tisch. Will er die Spende annehmen, so legt er die Spenden-Karte offen aus. Will er auf die Spende verzichten, so legt er seine Spenden-Karte verdeckt aus. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Spieler, die ihre Spenden-Karte offen ausgelegt haben, erhalten den angegebenen Betrag auf der Spenden-Karte sofort aus der Spielkasse. Die Annahme der Spende ist jedoch mit einem Risiko verbunden. Die Spieler müssen entsprechend den Angaben der Spenden-Karte würfeln und damit den Verlust an Parteibasis bestimmen. Entsprechend werden die Parteibasis-Marker nach unten geschoben.

Spieler, die ihre Spenden-Karte verdeckt gelegt haben, drehen nach Auszahlung der offenen Spenden-Karten ihre Karte um. Durch die Ablehnung von Spenden erhält die Partei einen Zuwachs an Parteibasis. Die Spieler dürfen so oft würfeln, wie auf ihrer Spenden-Karte angegeben ist. Die Summe der gewürfelten Augenzahl bestimmt den Zuwachs an Parteibasis. Entsprechend wird der Parteibasis-Marker nach oben geschoben.

Der Spieler, der den höchsten Spendenbetrag abgelehnt hat, hat einen weiteren Vorteil. Er darf zusätzlich 3 mal würfeln und seine Parteibasis um die erzielte Augenzahl nochmals erhöhen. Haben mehrere Spieler den Höchstbetrag, so verfällt dieser Vorteil.

Spenden-Karte

SPENDE
50.000,-

Risiko → *Spende annehmen, Karte aufdecken und auf Risiko würfeln. Nur der höchste Würfel zählt.*

ODER:

Verzicht → *Karte verdeckt legen und auf Parteibasis würfeln. Alle Würfel zählen.*

Angenommene Spende → 40.000,- kassieren und würfeln (3 Würfel). Den höchsten Würfel von der Parteibasis abziehen.

Abgelehnte Spende → Würfel für Parteibasis

6 Spielende

► Nach der Abrechnung des 7. Wahlandes endet das Spiel, und es erfolgt die Schlußabrechnung.

Dazu verwendet einer der Spieler seine Zettel-Rückseite. Dort werden die Siegpunkte jeder Partei notiert und zum Endergebnis aufaddiert. Es gibt Siegpunkte für die erreichten Mandate (gesamt), für Medien-Steine auf dem Bundesplan, für Übereinstimmungen zwischen Parteiprogramm und Bundesmeinung und für die Parteibasis. Zusätzlich gibt es noch Bonuspunkte für den 1. und 2. Platz bei der Parteibasis und für Sicherungs-Karten bei der Bundesmeinung.

6.1 Mandate

In dieser Zeile wird die Summe der bei den Länderwahlen erreichten Mandate eingetragen.

6.2 Medien

In dieser Zeile wird die Summe der Siegpunkte für die Medien-Steine eingetragen. Die Siegpunkte aus der jeweiligen Runde stehen im schwarzen Kreis der Bundesmedien auf dem Bundesplan. Die Siegpunkte ergeben sich aus der Summe für die Medien-Steine auf dem Bundesplan.



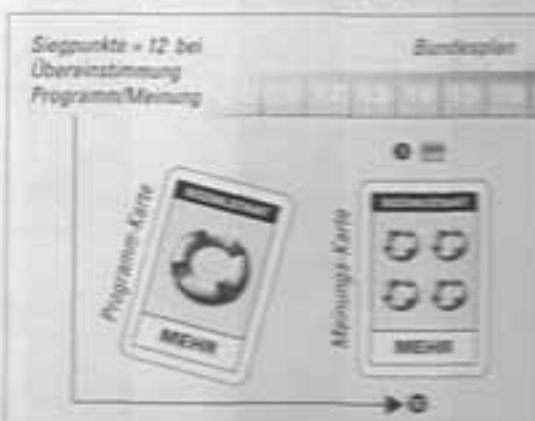
6.3 Parteibasis

In dieser Zeile werden die Siegpunkte für die Parteibasis eingetragen. Die Siegpunkte entsprechen dem Stand der Parteibasis-Marker. Zusätzlich gibt es noch Bonuspunkte für den 1. und 2. Platz in der Parteibasis. Die stärkste Partei erhält 10 Punkte, die zweitstärkste 6 Punkte. Bei Gleichstand werden die Punkte geteilt (z.B. zwei 1. Plätze = 8 Punkte für beide Parteien und keine Punkte für die drittstärkste Partei).

6.4 Übereinstimmungen Parteiprogramm / Bundesmeinung

Für jede Übereinstimmung von Parteiprogramm-Karten mit den am Schluß auf dem Bundesplan ausliegenden Meinungs-Karten bekommt jede Partei Siegpunkte. Die Siegpunkte ergeben sich aus der Summe der Punkte unter den entsprechenden Bundesmeinungen. Gegensätzliche Programme bringen keine Minuspunkte.

Zusätzlich gibt es noch Bonuspunkte für Sicherungs-Karten. Für jede Sicherungs-Karte in der Bundesmeinung erhält der Spieler jeweils 5 Siegpunkte, wenn seine Partei die entsprechende Parteiprogramm-Karte ausgelegt hat.



Alle Siegpunkte werden zum Endstand addiert. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

DIE MÄCHER

7 Medien-Steine
= 35 Punkte

Stand Parteibasis
= 53 Punkte
(+ zweitstärkste Partei = 6 Punkte Bonus)

Parteiprogramm

Sicherungskarte
= 5 Punkte

3 Übereinstimmungen
= 42 Punkte

Notationsblock
Rückseite

ABRECHNUNG											
Ländermandate					Spielende						
Runde	CDU	FDP	Grüne	SPD	PDS	Siegpunkte für	CDU	FDP	Grüne	SPD	PDS
1	12					Mandate Σ	107				
2	16						Medien	36			
3	0					Parteibasis <small>Bonus 1. Platz + 10 2. Platz + 6</small>		53			
4	16						6				
5	31					Übereinstimmung <small>(Parteiprogramm & Bundestimmung)</small>	41				
6	0						5				
7	13					Endstand	148				
Σ	107										

7 Spieltips

► *Es gibt für dieses Spiel keine Strategien, die den Sieg garantieren. Hier auf der Spielanleitung nur einige Erfahrungstips bekommen, die sich aus den vielen Testspielen ergeben haben.*

Versuchen Sie nicht, das Spiel im Alleingang zu gewinnen. Koalitionen erweisen sich durchaus als hilfreich, besonders um einen vom liegenden Gegenspieler zu bremsen. Achten Sie deshalb auf Ihr Parteiprogramm und auf das Programm der anderen, um koalitionsfähig zu sein. Parteipolitische Skrupel sollten Sie dabei außer Acht lassen.

Versuchen Sie nicht, jede Länderwahl zu gewinnen. Das ist bei der Limitierung des Spielmaterials gar nicht möglich, auch wenn Sie genügend Geld haben. Lassen Sie ruhig mal ein Land links liegen und konzentrieren Sie Ihre Kräfte dafür auf ein anderes Land. Achten Sie dabei auf die maximale Mandatszahl, die es in einem Land zu gewinnen gibt. Die großen Bundesländer versprechen auch die meisten Mandate.

Von besonderer Bedeutung ist die letzte Länderwahl. Nicht selten entscheidet sich erst hier, wer am Ende die Nase vorn hat. Dieses Land sollten Sie deshalb bei ihren Planungen nicht aus den Augen verlieren.

Das Spiel ist gekennzeichnet durch ein Materialmangel. Immer hat man wenig Geld oder zu wenig Medien-Stücke oder zu wenig Mitarbeiter-Einstellungen. Planen Sie den Einsatz Ihres Materials deshalb sorgfältig. Verschwenden Sie nicht gleich alles Material zu Beginn, sonst geht Ihnen am Ende die Luft aus.

Halten Sie die Mitspieler über ihr Geld im Unklaren.

Das Spiel hat Verhandlungselemente, die entsprechende Absprachen fördern. Verhandlungen und Absprachen beleben die Kommunikation unter den Spielern und tragen so zur Dramatisierung des Spiels bei. Diese Absprachen sind im Spiel nie bindend. Es gilt aber abzuwägen, inwieweit der einzelne Spieler Absprachen bricht. Der Schuß könnte nach hinten losgehen.

„Die Macher“ ist ein Spiel um die Macht in der Bundesrepublik Deutschland. Bis zu 5 Parteien streiten um das beste Wahlergebnis in den Bundesländern und um die meisten Siegpunkte am Spielende.

Der Aufstieg zur Macht ist lang und fordert von den Spielern eine Menge Entscheidungen: das Parteiprogramm aktualisieren, das Schattenkabinett einsetzen, Koalitionsvereinbarungen treffen, die Medien kontrollieren, Wahlveranstaltungen organisieren und Umfragen ersteigern.

Ihr wichtigstes Hilfsmittel dabei ist Geld. Aber Geld ist knapp und der Wahlkampf teuer. Manchmal bleibt den Parteien nichts anderes übrig als auf eine Geldspritze in Form von Spenden zurückzugreifen.

Ein hochkarätiges, komplexes Spiel, das die Spieler 4 Stunden unter Spannung hält.



Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich der Autor und die Verlage bei Barbara und Dieter Hornung, Gunthart v. Chiari, Sonja Möckel, Andreas Trieb, Hannes Wildner, Renate Schrickler, Paul-Heinz Freytag, Clemens Wildemann und den Münchner Spuiratz'n.

© 1997 Hans im Glück Verlags-GmbH und Moskito-Spiele



Haben Sie Anregungen oder Kritik, kontaktieren Sie uns über unsere E-Mail Adresse: glueck@cubenet.de

oder per Post: Moskito-Spiele Hans im Glück Verlags-GmbH
Donnerbergerstr. 55 Birnauerstr. 15
80634 München 80809 München

Hinweise zum Spiel, zum Autor und über unser weiteres Programm finden Sie im Internet auf unserer Homepage: <http://www.toy.net.de/hans-im-glueck>