ZOOCRACY

SPIELREGELN

HAAS GAMES

§1 SPIELDATEN

Spieleranzahl: **2–6 Personen**
Spielzeit: **60–120 Minuten**
Spielalter: **ab 12 Jahren**
Spielentwicklung: **Simon Haas**
Illustration: **Mihajlo Dimitrievski - The Mico**
Grafikdesign: **Bojan Drango**
Lektorat: **Board Game Circus (Martin Zeeb)**

§2 SPIELMATERIAL

150 x Futtermarker

6 x Sitzmarker

1 x Präsidentschaftswahlmarker

6 x Zielmarker

1 x Rundenmarker

1 x Parlamentswahlmarker

1 x Mehrheitenmarker

5 x Ämterkarten

43 x Aktionskarten

6 x Abstimmungsmarker

6 x Spielhilfen

6 x Sichtschirme

11 x Ereigniskarten

1 x Spielende-Karte

1 x Manipulationsmarker

1 x Blockademarker

1 x Spielplan

§3 SPIELVORBEREITUNG

1. Jede Partei wählt 1 Farbe und nimmt sich das entsprechende Material: 25 Futtermarker, je 1 Ziel-, Abstimmungs- und Sitzmarker sowie 1 Sichtschirm für ihre Parteikasse.
2. Stellt die Zielmarker in den Eingangsbereich des Zoos.
3. Setzt die Runden-, Präsidentschaftswahl- und Parlamentswahlmarker auf das erste Feld Rundenleiste. Legt die den Mehrheitenmarker neben der Parlamentsleiste bereit.
4. Jede Partei nimmt sich Futtermarker, abhängig von der Spielerzahl, wie in folgender Tabelle gezeigt und legt sie in ihre Parteikasse, hinter ihren Sichtschirm.

Spilerzahl	Futtermarker
2	20
3	14
4	10
5 - 6	8

Legt die restlichen Futtermarker als Vorrat neben dem Spielplan bereit.

5. Mischt die Aktionskarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Jede Partei zieht 2 Karten davon und nimmt sie auf die Hand.

6. Mischt die Ereigniskarten. Legt dann 3 Karten verdeckt beiseite. Mischt in diese 3 Karten die Spielende-Karte. Stapelt die Karten danach so, dass die 4 Karten mit der Spielende-Karte im Stapel zuunterst liegen.
7. Legt die Ämterkarten, den Manipulationsmarker und den Blockademarker neben dem Spielplan bereit.

§4 SPIELIDEE

Die Zoobewohner haben sich endlich ihre politische Autonomie erkämpft und sich auf eine tierische Demokratie als Regierungsform geeinigt. Nun will jede tierische Partei ihre eigene politische Agenda durchsetzen.

Ihr führt jeweils eine der tierischen Parteien und wollt sie mit einer klugen Wahlkampfstrategie und gutem Verhandlungsgeschick zum Erfolg führen. Ein guter, tierischer Instinkt kann dabei naturlich nicht schaden.

Wer die besten Wahlergebnisse einfährt und klug verhandelt sichert sich leichter einen Platz in der Regierung und damit lukrative Ämter. Aber auch die Oppositionsparteien haben ihre Mittel, um die Regierung gezielt in die Enge zu treiben. Bundnisse und Koalitionen können sich jederzeit ändern. Wer sich eben noch in seinen Regierungsämtern sonnte, kann sich urplötzlich auf den harten Oppositionsbänken wiederfinden. Wessen Partei am Ende die meisten politischen Ziele umgesetzt hat, gewinnt.

§5 SPIELABLAUF

Zoocracy wird über mehrere Runden gespielt, so lange bis das Spielende (siehe **§6**) eintritt

Jede Runde besteht aus mehreren Spielphasen. Die Phasen werden stets in der unten angezeigten Reihenfolge gespielt.

ACHTUNG: Nicht jede Phase wird in jeder Runde gespielt. Die Tabelle zeigt euch, wann welche Phase gespielt wird.

Die Parlamentswahl- und Präsidentschaftswahlmarker auf der Rundenleiste zeigen an, ob die entsprechenden Phasen gespielt werden.

In jeder Phase dürft ihr zum entsprechenden Zeitpunkt beliebig viele Aktionskarten, welche das Symbol der jeweiligen Phase zeigen, ausspielen.

A		**Präsidentschaftswahl** Regulär jede zweite Runde
B		**Parlamentswahlkampf** Jede Runde
C		**Parlamentswahlen** Regulär jede zweite Runde
D		**Regierungsbildung** Nach jeder Parlamentswahl
E		**Ereignis** Jede Runde
F		**Misstrauensvotum** Nur wenn die Regierungsparteien keine Mehrheit im Parlament mehr haben
G		**Fortschritt** Jede Runde

§5A PRÄSIDENTSCHAFTSWAHL

In dieser Phase bestimmen die Parteien eine neue Präsidentin.
Eine Präsidentschaftswahl findet in der ersten Runde und danach jede zweite Runde statt. Bestimmte Aktionskarten („Vorgezogene Präsidentschaftswahl“) können zu einer Änderung dieses Turnus‘ führen (siehe **§9a**).

Bei der Präsidentschaftswahl bieten die Parteien geheim Futtermarker, damit ihre Partei die Präsidentin stellt. Diese Phase wird also von allen Parteien gleichzeitig gespielt.

- Entscheidet jeweils geheim, wie viele Futtermarker ihr bieten möchtet (auch 0).

- Nehmt diese Futtermarker aus eurer Parteikasse verdeckt in eure rechte Hand.
- Streckt eure geschlossenen, rechten Hände in die Mitte. So lange noch nicht alle Hände in die Mitte gestreckt sind, dürft ihr eure Entscheidung noch ändern. Wenn alle Parteien ihre Hand zur Mitte gestreckt haben, öffnet gleichzeitig eure Hände.
- Wertet die Wahl aus.
  - Die Partei mit den meisten Futtermarkern nimmt sich die Präsidentinnen-Karte und legt sie mit der Vorderseite, die das aktive Symbol zeigt, vor sich aus.

- Alle Parteien geben die **Hälfte** (aufgerundet) ihrer eingesetzten Futtermarker zurück in den Vorrat. Der Rest wird zurück in die Parteikassen gelegt.
  - Herrscht nach der Abstimmung Gleichstand, geben zunächst alle Parteien die **Hälfte** (aufgerundet) ihrer eingesetzten Futtermarker zurück in den Vorrat.
  - Dann bieten die am Gleichstand beteiligten Parteien erneut. Dabei gelten wieder die eben beschriebenen Regeln.
  - Bei erneutem Gleichstand bleibt die bisherige Präsidentin provisorisch im Amt, das bedeutet, die Präsidentinnen-Karte bleibt bei der Partei, bei der sie im Moment liegt. Geschieht dies bei der allerersten Präsidentschaftswahl, gibt es zunächst keine Präsidentin und die Karte bleibt in der Mitte liegen.
- Verschiebt den Präsidentschaftswahlmarker um 2 Felder auf der Rundenleiste nach vorne. (Die nächste Präsidentschaftswahl findet in der übernächsten Runde statt.)
  - Falls keine Präsidentin gewählt wurde, verschiebt den Präsidentschaftswahlmarker stattdessen auf die kommende Runde. Die nächste Präsidentschaftswahl findet in diesem Fall also in der nächsten Runde statt. (An dieser Wahl nehmen wieder alle Parteien teil.)

- Die Partei der Präsidentin, also die Partei, welche die Präsidentinnen-Karte erhält, setzt einmalig und sofort 1 politisches Ziel um. Sie zieht dazu ihren Zielmarker auf der Zieleleiste um 1 Feld nach vorne.

- Außerdem darf die Partei der Präsidentin jetzt oder später, einmalig 1 Aktionskarte ziehen. Nachdem sie das getan hat, dreht sie die Präsidentinnen-Karte um, um anzuzeigen, dass dieser Bonus verbraucht ist.

§5B PARLAMENTSWAHLKAMPF

Im Parlamentswahlkampf beeinflusst ihr die Zoobewohner mit Futter, damit sie bei Parlamentswahlen für euch stimmen. Wer bis zur nächsten Parlamentswahl bei einer Tierart die Mehrheit an Futtermarkern eingesetzt hat, wird von dieser auch am meisten Stimmen erhalten.

Der Parlamentswahlkampf findet in jeder Runde statt. Dabei ist jede Partei genau 1x am Zug.

Zuerst entscheidet sich jedoch die Partei des Verteidigungsministers und danach die Partei der Finanzministerin, ob sie nun ihre Sperr- bzw. Manipulationsmarker verwenden möchten (siehe §5d). Nachdem sie das getan haben, drehen sie die entsprechenden Ämterkarten um. Beide Marker können auch bei der gleichen Tierart angewendet werden. (In der allerersten Runde können diese Marker noch nicht ausgespielt werden, da die Ämter noch nicht verteilt sind.)

Danach fahrt in Spielreihenfolge mit dem Rest der Phase fort.

- Schaut auf die Parlamentsleiste, um die Spielreihenfolge zu bestimmen. Die Sitzmarker dort zeigen an, wie viele Sitze im Parlament die jeweilige Partei hat. Es beginnt stets die Partei, die aktuell am meisten Sitze hat. Die anderen Parteien folgen in absteigender Reihenfolge ihrer Sitzanzahl.

Beispiel: Die gelbe Partei hat die meisten Sitze und beginnt deshalb mit dem Parlamentswahlkampf. Die blaue Partei ist zuletzt an der Reihe.

- Falls 2 oder mehr Parteien gleich viele Sitze auf der Parlamentsleiste aufweisen, ist die Partei, die auf der Zieleleiste weiter vorne liegt, vorher am Zug. Herrscht auch hier Gleichstand, so bestimmen die Ämter über die Reihenfolge. Wer, von den beteiligten Parteien, das höhere Amt stellt ist vorher am Zug:

1) Regierungschef
2) Außenministerin
3) Verteidigungsminister
4) Präsidentin
5) Oppositionsführer

- Gibt es auch hier keinen Unterschied, bestimmt zufällig, wer vorher am Zug ist.

Example: Spielreihenfolge in der ersten Runde: Da es noch keine Parlamentswahl gegeben hat und noch keine Regierungsämter vergeben sind, beginnt also die Partei der Präsidentin. Die Reihenfolge der anderen Parteien wird zufällig bestimmt.

- Wenn du am Zug bist, darfst du, abhängig von der Spielerzahl, **höchstens** die folgende Anzahl an **Futtermarkern** aus deiner **Parteikasse** einsetzen:

Spielerzahl	Futtermarker
2	10
3	7
4	5
5 and 6	4

- Du darfst in deinem Zug **höchstens 3 Futtermarker bei jeder Tierart** einsetzen.

- Du darfst in deinem Zug beliebig viele Aktionskarten, die in dieser Phase gespielt werden dürfen, ausspielen und ausführen. Lege ausgespielte Aktionskarten auf einen offenen Ablagestapel. Durch Aktions- und Ämterkarten können die oben genannten Beschränkungen für Futtermarker pro Runde und Tierart überschritten werden.

- Die Partei des **Regierungschefs** darf in ihrem Zug **einmalig 2** zusätzliche **Futtermarker aus dem Vorrat** bei einer beliebigen Tierart einsetzen. Nachdem sie das getan hat, dreht sie die Regierungschef-Karte um.

- Die Partei des **Oppositionsführers** darf in ihrem Zug **einmalig** eine **Negativkampagne** (siehe §9a) bei einer beliebigen Tierart durchführen. Nachdem sie das getan hat, dreht sie die Oppositionsführer-Karte um.

Beispiel: Rot setzt 3 Futtermarker aus der Parteikasse auf die Eisbären. Zusätzlich spielt Rot noch die Aktionskarte „Negativkampagne“ bei den Eisbären und ersetzt 1 dort ausliegenden grünen Futtermarker durch einen roten Futtermarker aus dem Vorrat

- Nach deinem Spielzug darf nie die gleiche Anzahl an Futtermarkern verschiedener Parteien auf einer Tierart liegen. Es darf also **nie Gleichstand bei einer Tierart** herrschen. Wenn du diese Regel bei einer Tierart nicht erfüllen kannst, darfst du dort nicht einsetzen.

§5c PARLAMENTSWAHL

Die Parlamentswahl findet in der ersten Runde und danach jede zweite Runde statt. Die Aktionskarte „Vorgezogene Parlamentswahl“ kann zu einer Änderung dieses Turnus‘ führen (siehe §9a)

Die Parlamentswahl läuft folgendermaßen ab:

- Entfernt alle Sitzmarker und den Mehrheitenmarker von der Parlamentsleiste.
- Bevor ihr mit der Auszählung der Stimmen (siehe unten) beginnt, darf jede Partei, in Spielreihenfolge, beliebig viele Aktionskarten ausspielen, die in dieser Phase gespielt werden dürfen (siehe §9a).
- Bestimmt, welche Partei wie viel Stimmen von den Zoobewohnern (den Tierarten auf dem Spielplan) erhält (das Auszählen der Stimmen).
  - Dafür sind die Verteilung und die Mehrheiten der Futtermarker auf den Tierarten entscheidend. Prüft in beliebiger Reihenfolge **für welche Partei(en) jede Tierart** stimmt. Wir empfehlen, bei den Elefanten oben links zu beginnen und dem Rundgang zu folgen.
  - Die Partei, die bei einer Tierart die höchste Anzahl an Futtermarkern eingesetzt hat, erhält Stimmen entsprechend der höchsten, bei dieser Tierart, angegebenen Zahl.

Ist bei einer Tierart mehr als 1 Stimmenzahl gezeigt, erhält die Partei, die die zweitmeisten Futtermarker eingesetzt hat, Stimmen entsprechend der zweitgrößten Zahl.

Alle anderen, bei dieser Tierart vertretenen, Parteien gehen leer aus.

- Addiert nun eure Stimmen und markiert die Summe auf der Parlamentsleiste mit eurem Sitzmarker. Dies sind eure Sitze im Parlament. Denkt daran, dass sich dadurch die Spielreihenfolge ändert (siehe §5b).

- Bestimmt zuletzt, wie viele Sitze für eine Mehrheit im Parlament notwendig sind.
  - Addiert dazu die Sitze aller Parteien und teilt durch 2 (aufgerundet).
  - Markiert das Ergebnis mit dem Mehrheitenmarker auf der Parlamentsleiste. Ihr benötigt dies für die Phase ‚Regierungsbildung' (§5d).

Beispiel: Die Summe aller Sitze beträgt 50. Daher muss der Mehrheitenmarker auf die Zahl 26 platziert werden.

- Entfernt alle Futtermarker jeder Partei, die nicht durch die Aktionskarte „Treuebonus" liegen bleiben dürfen, vom Spielbrett und legt sie in den Vorrat zurück.

- Verschiebt den Parlamentswahlmarker um 2 Felder auf der Rundenleiste nach vorne. (Die nächste Parlamentswahl findet in 2 Runden statt.)

- **Nehmt euch** so viele **Futtermarker** aus dem Vorrat, wie ihr Sitze im Parlament habt, und legt sie in eure Parteikasse.

§5D REGIERUNGSBILDUNG

Die Regierungsbildung findet in jeder Runde statt, in der eine Parlamentswahl stattgefunden hat.

In dieser Phase bestimmt ihr durch geschicktes Verhandeln, welche Parteien eine Regierungskoalition bilden. Der Vorteil einer Regierungsbeteiligung liegt darin, dass ihr Ämter ausüben und eure politischen Ziele umsetzen könnt.

Parteien die nicht Teil der Regierung sind, also nicht für die Regierungskoalition gestimmt haben, sind in der Opposition. Auch das hat seine Vorteile (siehe unten). Angezeigt wird dies durch die Abstimmungsmarker.

Ihr dürft in dieser Phase miteinander diskutieren, euch absprechen und Angebote machen. Ihr dürft aber dabei kein Spielmaterial (also keine Karten, keine Futtermarker, schon umgesetzte Ziele oder Sitze) miteinander tauschen.

Ziel ist es alleine oder in einer Koalition eine Regierung zu bilden, also alleine oder gemeinsam mehr als die Hälfte der Sitze im Parlament zu haben. Diese Anzahl, die für eine Mehrheit notwendig ist, wird durch den Mehrheitenmarker angezeigt.

Für die Bildung einer Regierung gibt es eine festgelegte Reihenfolge:

- Die Partei, die die meisten Sitze im Parlament hat, darf den ersten Koalitionsvorschlag machen.

  Im Falle eines Gleichstandes beginnt von den Beteiligten die Partei, welche bisher weniger politische Ziele umgesetzt hat. Im Falle eines erneuten Gleichstandes, lost aus wer von den Beteiligten zuerst an der Reihe ist.

- Jede Partei darf nur 1 Vorschlag unterbreiten.
- Eine Partei macht einen Vorschlag, indem Sie dies, z. B. mit den Worten „Ich schlage folgende Verteilung vor ...“ ankündigt. Sie tut dies, damit klar ist, dass das nachfolgend gesagte nun der EINE Vorschlag ist, den die Partei machen darf. Ihr könnt euch auch auf ein anderes Signal einigen. Wichtig ist jedoch, dass diese Partei nur 1 Vorschlag machen darf.

- Bei jedem Vorschlag muss die Verteilung der 3 Regierungsämter (Regierungschef, Finanzministerin und Verteidigungsminister) auf die gewünschten Parteien genannt werden. (Bitte beachtet, dass in Zoocracy die Präsidentin nicht Teil der Regierung ist.) Jede Partei kann zwischen 0 und allen 3 Regierungsämtern erhalten.
  - Bei jedem Vorschlag muss genannt werden, welche Partei in dieser und der nächsten Runde je 1 politisches Ziel umsetzen darf. Achtung: Falls diese Phase in Runde 8 stattfindet, werden in dieser Runde 2 politische Ziele umgesetzt. Daher müssen hier auch für die beiden Ziele 1 oder 2 Parteien genannt werden.
- Jetzt wird abgestimmt.
  - Jede Partei entscheidet, ob sie dem Koalitionsvorschlag zustimmt, oder ihn ablehnt.
  - Nehmt dazu eure Abstimmungsmarker und legt sie verdeckt so vor euch ab, dass „ja“ oder „nein“ oben liegt, je nachdem ob ihr dem Vorschlag zustimmt („ja“) oder ihn ablehnt („nein“). Deckt den Marker zunächst mit eurer Hand ab.

  - Wenn sich alle Parteien entschieden haben, entfernt eure Hände und zählt aus. Addiert nun die Sitze aller Parteien die mit „ja“ gestimmt haben.

Beispiel: Gelb schlägt vor, dass Gelb den Regierungschef erhält und das erste politische Ziel umsetzen darf. Orange soll die Finanzministerin und den den Verteidigungsminister erhalten. Rot soll das zweite politische Ziel umsetzen dürfen.

Die Regierungsämter bringen die folgenden Vorteile mit sich, die deren Parteien einmalig **in einem Parlamentswahlkampf einsetzen** dürfen:

- Die Partei des Regierungschefs darf einmalig 2 zusätzliche Futtermarker aus dem Vorrat bei einer beliebigen Tierart einsetzen.

- Die Partei der Finanzministerin darf zu Beginn eines Parlamentswahlkampfes einmalig ihren Manipulationsmarker auf die Anzeige der Stimmen einer Tierart auf dem Spielplan legen. Der Manipulationsmarker bleibt bis zur nächsten Parlamentswahl auf dieser Tierart liegen und verändert die Stimmen dieser Tierart bei der nächsten Parlamentswahl: Die Partei mit den meisten Stimmen auf dieser Tierart wird 4 Stimmen erhalten. Andere Parteien erhalten keine Stimmen.

- Die Partei des Verteidigungsministers darf zu Beginn eines Parlamentswahlkampfes einmalig ihren Blockademarker auf eine Tierart legen. Auf diese Tierart dürfen in dieser Runde keine neuen Futtermarker platziert werden (egal wodurch und von wem). Der Blockademarker wird am Ende der Runde wieder vom Spielplan entfernt.

- Ist die Summe der Ja-Stimmen größer oder gleich der Zahl, die vom Mehrheitsmarker auf der Parlamentsleiste angezeigt wird, ist hiermit die Regierung gewählt. Die Regierung hat eine Mehrheit im Parlament, da die Parteien gemeinsam mehr Stimmen haben, als alle Parteien, die nicht in der Regierung sind.

  - Lasst die Abstimmungsmarker bis zur nächsten Abstimmung offen vor euch liegen.
  - Jede Partei die mit „Ja“ gestimmt hat, ist Teil der Regierung. Jede Partei die mit „Nein“ gestimmt hat ist in der Opposition.

Beispiel: Gelb, Rot und Orange haben für den Koalitionsvorschlag gestimmt und erreichen gemeinsam eine Mehrheit von 27 Sitzen im Parlament. Die neue Regierung ist gewählt und die Abstimmungsmarker von Grün, Schwarz und Blau zeigen an, dass diese Parteien jetzt in der Opposition sind.

- Ist die Summe der Ja-Stimmen kleiner als die Zahl, die vom Mehrheitsmarker auf der Parlamentsleiste angezeigt wird, ist der Koalitionsvorschlag abgelehnt.
- In diesem Fall darf die Partei, die am zweitmeisten Sitze im Parlament hat, den nächsten Koalitionsvorschlag machen. Im Falle eines Sitzgleichstands gelten die oben beschrieben Regeln (Partei, die bisher weniger politische Ziele umgesetzt hat, kommt zuerst).
- Fahrt damit fort, bis die Regierung gewählt ist, oder jede Partei 1 Vorschlag gemacht hat.

Beispiel: Der Koalitionsvorschlag von Gelb erhält nur die Zustimmung von Gelb und Rot (zusammen 20 Sitze). Der Mehrheitenmarker zeigt jedoch an, dass mindestens 26 Sitze für eine Mehrheit benötigt werden. Daher wurde der erste Vorschlag abgelehnt und Grün, als die zweitstärkste Partei, darf den nächsten Koalitionsvorschlag unterbreiten.

- Wenn die Regierung gewählt wurde, verteilt ihr die Ämterkarten gemäß dem angenommenen Vorschlag. Legt sie mit der Vorderseite, die das aktive Symbol zeigt, nach oben vor euch aus.
- Die Oppositionspartei mit der größten Anzahl an Sitzen im Parlament nimmt sich die Oppositionsführer-Karte und legt sie mit der Vorderseite, die das aktive Symbol zeigt, nach oben vor sich aus.

  - Bei Gleichstand wird von den Beteiligten die Partei Oppositionsführer, die auf der Zieleleiste weiter zurückliegt.
  - Wenn auch dort Gleichstand herrscht, bestimmt zufällig, welche der beteiligten Parteien Oppositionsführer wird.
- Falls alle Koalitionsvorschläge abgelehnt wurden, finden in dieser Runde keine neuen Abstimmungen mehr statt.
  - Die bisherige Regierung bleibt vorerst als Übergangsregierung im Amt (unabhängig davon, ob ihre Parteien zusammen noch über eine Mehrheit im Parlament verfügen). Die Ämterkarten werden nicht neu verteilt und nicht umgedreht (reaktiviert).
  - Die Oppositionspartei mit der größten Anzahl an Sitzen im Parlament nimmt sich die Oppositionsführer-Karte, dreht sie aber nicht um.
  - Geschieht dies bei der allerersten Parlamentswahl, gibt es zunächst keine Regierung und keinen Oppositionsführer und die Karten bleiben in der Mitte liegen.

- In der nächsten Runde findet eine vorgezogene Parlamentswahl statt. Verschiebt den Parlamentswahlanzeiger auf der Rundenleiste entsprechend.

- Die Verteilung der Ämter kann nur durch eine neue Parlamentswahl oder ein Misstrauensvotum geändert werden.

§5E EREIGNIS

In dieser Phase müssen sich die Parteien auf einige Überraschung einstellen. Politik ist eben nur schwer berechenbar.

Diese Phase findet in jeder Runde statt.

- Zieht 1 Ereigniskarte und führt sie aus (siehe §9b)

- In Spielreihenfolge darf jede Partei beliebig viele Aktionskarten ausspielen, die in dieser Phase gespielt werden dürfen (siehe §9a).

§5F MISSTRAUENSVOTUM

Diese Phase findet nur statt, wenn die Regierung durch Aktions- oder Ereigniskarten ihre Mehrheit im Parlament verloren hat. Dies ist der Fall, wenn die Summe der Parlamentssitze aller Regierungsparteien zusammen nicht mindestens so groß ist, wie die Zahl, die vom Mehrheitsmarker auf der Parlamentsleiste angezeigt wird. Ist dies der Fall, darf die Partei des Oppositionsführers nun einen neuen Koalitionsvorschlag machen.

Ein Misstrauensvotum läuft folgendermaßen ab.

- Der Oppositionsführer darf 1 Koalitionsvorschlag machen. (Die Regeln dazu findet ihr bei §5d, Regierungsbildung).

- Jetzt wird abgestimmt.

- Ist der Vorschlag angenommen, so ist eine neue Regierung gewählt.
  - Verteilt die Ämterkarten gemäß dem angenommenen Vorschlag. Dreht sie aber nicht um. Deren Vorteile können nur genutzt werden, falls sie noch auf der Vorderseite liegen.
  - Der Zeitpunkt der nächsten Parlamentswahl ändert sich nicht.

- Wurde der Vorschlag abgelehnt, geschieht nichts weiter.

§5G FORTSCHRITT

In dieser Phase kann sich 1 Partei besonders profilieren und einen Teil ihrer politischen Agenda durchsetzen. Diese Phase findet in jeder Runde statt. Diese Phase läuft folgendermaßen ab:

- In Spielreihenfolge darf jede **Regierungspartei 1 Aktionskarte** und jede **Oppositionspartei 2 Aktionskarten ziehen.**

- Nun darf jede Partei in Spielreihenfolge beliebig viele Aktionskarten ausspielen, die in dieser Phase gespielt werden dürfen (siehe §9a).

- Wer jetzt noch mehr als 5 Aktionskarten auf der Hand hat, wirft beliebige Aktionskarten ab, bis es 5 sind.

- Ist der Aktionskarten-Stapel aufgebraucht, mischt den Ablagestapel und legt ihn als neuen Stapel bereit.

- Danach darf 1 Partei 1 Politisches Ziel umsetzen. Welche Partei das in dieser Runde ist wurde in Phase §5d Regierungsbildung (oder §5f Misstrauensvotum) festgelegt. Schiebt den Zielmarker dieser Partei auf der Zieleleiste um 1 Feld nach vorne. Falls in Runde 8 eine Parlamentswahl stattfand werden in dieser Runde 2 politische Ziele umgesetzt (siehe §5d).

- Falls eine Aktions- oder Ereigniskarte dies verhindert oder die Regierungsparteien ihre Mehrheit im Parlament verloren, darf jedoch auf diese Weise kein politisches Ziel umgesetzt werden. (Aktionskarten die das umsetzen von politischen Zielen erlauben, können weiterhin ausgespielt werden.)
- Falls derzeit eine Übergangsregierung (siehe §5d Regierungsbildung) im Amt ist, welche über eine Mehrheit im Parlament verfügt, darf die Partei des Regierungschefs entscheiden, welche Partei 1 politisches Ziel umsetzen darf. Falls die Übergangsregierung keine Mehrheit im Parlament hat, wird kein politisches Ziel umgesetzt.
- Zieht den Rundenmarker auf der Rundenleiste um 1 Feld weiter.

- Entfernt den Sperrmarker vom Spielplan, falls er diese Runde eingesetzt wurde, und legt ihn wieder neben dem Spielplan bereit.

- Beginnt dann die nächste Runde.
  - Parlaments- und Präsidentschaftswahlmarker zeigen euch, welche Phasen gespielt, bzw. übersprungen werden. Befindet sich einer dieser Marker auf dem Feld der nächsten Runde, wird die entsprechende Phase gespielt. Eine Präsidentschaftswahl findet also nur statt, wenn der Präsidentschaftswahlmarker auf dem Feld der nächsten Runde steht.
  - Ist dies nicht der Fall, beginnt die nächste Runde direkt mit der Phase ‚Parlamentswahlkampf' (§5b). Entsprechend finden die Phasen ‚Parlamentswahl' (§5c) und ‚Regierungsbildung' (§5d) nur statt, falls der Parlamentswahlmarker dies anzeigt.

Beispiel: Falls sich nur der Präsidentschaftswahlmarker auf dem Feld der nächsten Runde befindet, wird die Phase ‚Präsidentschaftswahl' nächste Runde gespielt. Die Phasen ‚Parlamentswahl' und ‚Regierungsbildung' werden nächste Runde jedoch übersprungen, falls sich der Parlamentswahlmarker dort nicht befindet.

§6 SPIELENDE

Das Spiel endet am Rundenende entweder wenn:

- ein Zielmarker das letzte Feld der Zieleleiste erreicht ODER

- die Spielende-Karte aufgedeckt wurde.

  - Wer am Spielende die meisten politischen Ziele umgesetzt hat also auf der entsprechenden Leiste in Führung liegt, gewinnt das Spiel.
  - Bei Gleichstand liegt von den Beteiligten die Partei vorne, die noch mehr Futtermarker in ihrer Parteikasse hat.
  - Herrscht dann noch immer Gleichstand, teilen sich die betroffenen Parteien die Platzierung.

§7 BESONDERHEITEN BEIM SPIEL ZU ZWEIT

- In der Phase ‚Regierungsbildung' (§5d) werden keine Koalitionsvorschläge gemacht. Der Mehrheitenmarker wird nicht benötigt
- Stattdessen erhält nach einer Parlamentswahl immer die Partei, welche die meisten Sitze im Parlament hat, die Ämterkarten des Regierungschefs, der Finanzministerin und des Verteidigungsministers.
- Kommt es im Spiel mit 2 Parteien zu einem Gleichstand, bleibt die bisherige Regierung im Amt. Versetzt den Parlamentswahlmarker auf die nächste Runde, anstatt die übernächste. Runde, wie oben beschrieben. Führt also direkt in der nächsten Runde erneut eine Parlamentswahl durch.
- Wenn die Futtermarker einer Farbe ausgehen, so kann jede Partei eine weitere Farbe verwenden.

§5F REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE

- In Phase §5g bestimmt alleine die Partei des Regierungschefs, welche Partei 1 politisches Ziel umsetzen darf. Die zuvor gemachten Aussagen des Koalitionsvorschlags müssen also nicht eingehalten werden.
- Phase §5f wird in jeder Runde gespielt. Die Partei des Oppositionsführers darf auch dann ein Misstrauensvotum aussprechen, wenn die Regierungsparteien im Parlament noch über eine Mehrheit verfügen.

§9A AKTIONSKARTEN

Negativkampagne: Entferne 1 beliebigen Futtermarker einer anderen Partei von der abgebildeten Tierart und lege ihn in den Vorrat. Setze 1 eigenen Futtermarker aus dem Vorrat auf diese Tierart ein.

Nach dem Tausch darf nie die gleiche Anzahl an Futtermarkern einer Partei auf einer Tierart liegen, die auch eine andere Partei dort bereits eingesetzt hat. Kannst du diese Regel nicht einhalten, darfst du die Karte nicht ausspielen. Diese Karte kann nur in der Phase, ‚Parlamentswahlkampf' (siehe **§5b**) ausgespielt werden.

Überhangmandate: Die Partei mit den meisten Futtermarkern bei der abgebildeten Tierart erhält bei der aktuellen Parlamentswahl 1 zusätzlichen Sitz im Parlament. Diese Karte kann nur in der Phase ‚Parlamentswahl' (siehe **§5c**) ausgespielt werden.

Treuebonus : Lege bis zu 2 deiner Futtermarker auf der abgebildeten Tierart nach der aktuellen Parlamentswahl nicht in den Vorrat zurück, sondern lasse sie auf der Tierart liegen. Diese Karte kann nur in der Phase ‚Parlamentswahl' (siehe **§5c**) ausgespielt werden.

Vorgezogene Parlamentswahl: Versetze den Parlamentswahlmarker auf die kommende Runde. Wenn diese Karte in Runde 4 gespielt wird, findet die nächste Parlamentswahl also in Runde 5 statt. Diese Karte kann nur in der Phase ‚Ereignis' (siehe **§5e**) ausgespielt werden.

Vorgezogene Präsidentschaftswahl: Versetze den Präsidentschaftswahlmarker auf die kommende Runde. Wenn diese Karte in Runde 3 gespielt wird, findet die nächste Präsidentschaftswahl also in Runde 4 statt. Diese Karte kann nur in der Phase ‚Ereignis' (siehe **§5e**) ausgespielt werden.

Parteispende: Nimm dir die abgebildete Anzahl Anzahl Futtermarker aus dem Vorrat und lege sie in deine Parteikasse. Du darfst diese Karte nur ausspielen, wenn deine Partei die meisten Futtermarker auf der abgebildeten Tierart hat. Diese Karte kann nur in der Phase ‚Ereignis' (siehe **§5e**) ausgespielt werden.

Überläufer: : Deine Partei erhält die abgebildete Anzahl an Sitzen im Parlament von einer Partei deiner Wahl. Verschiebt die Parlamentssitzmarker entsprechend.

Durchsetzungsvermögen: Rücke den Zielmarker deiner Partei um 1 Feld nach vorne, setze also 1 politisches Ziel um. Du darfst diese Karte nur ausspielen, wenn deine Partei das abgebildete Amt stellt. Diese Karte kann nur in der Phase ‚Politisches Ziel umsetzen' (siehe **§5g**) ausgespielt werden.

Blockadehaltung: In dieser Runde wird kein vom Regierungschef bestimmtes politisches Ziel umgesetzt. Andere Aktionskarten können in der Phase „Politisches Ziel umsetzen" wie gewohnt gespielt werden. Du darfst diese Karte nur ausspielen, wenn deine Partei das abgebildete Amt stellt.Diese Karte kann nur in der Phase ‚Politisches Ziel umsetzen' (siehe **§5g**) ausgespielt werden.

§9B EREIGNISKARTEN

Spende: Für jedes abgebildete Amt nimmt die Partei, die dieses Amt stellt, sich so viele Futtermarker wie angegeben aus dem Vorrat und legt sie in Ihre Parteikasse.

Regierungsprogramm: : Die Partei, die das abgebildete Amt stellt, rückt ihren Zielmarker um 1 Feld nach vorne, setzt also 1 politisches Ziel um.

Streik: Die Regierung kann diese Runde kein in Phase "§5d" or "§5f" vereinbartes politisches Ziel umsetzen.

Stimmungsumschwung: Die Partei, die den Oppositionsführer stellt, erhält 3 Sitze im Parlament. Die Partei, die den Regierungschef stellt, verliert 3 Sitze. Verschiebt die Parlamentssitzmarker entsprechend.

Spielende: Das Spiel endet nach Ablauf dieser Runde. Die Partei mit den meisten umgesetzten politischen Zielen gewinnt (siehe **§6** ‚Spielende')

HAAS GAMES

© Haas Games
www.haas-games.com