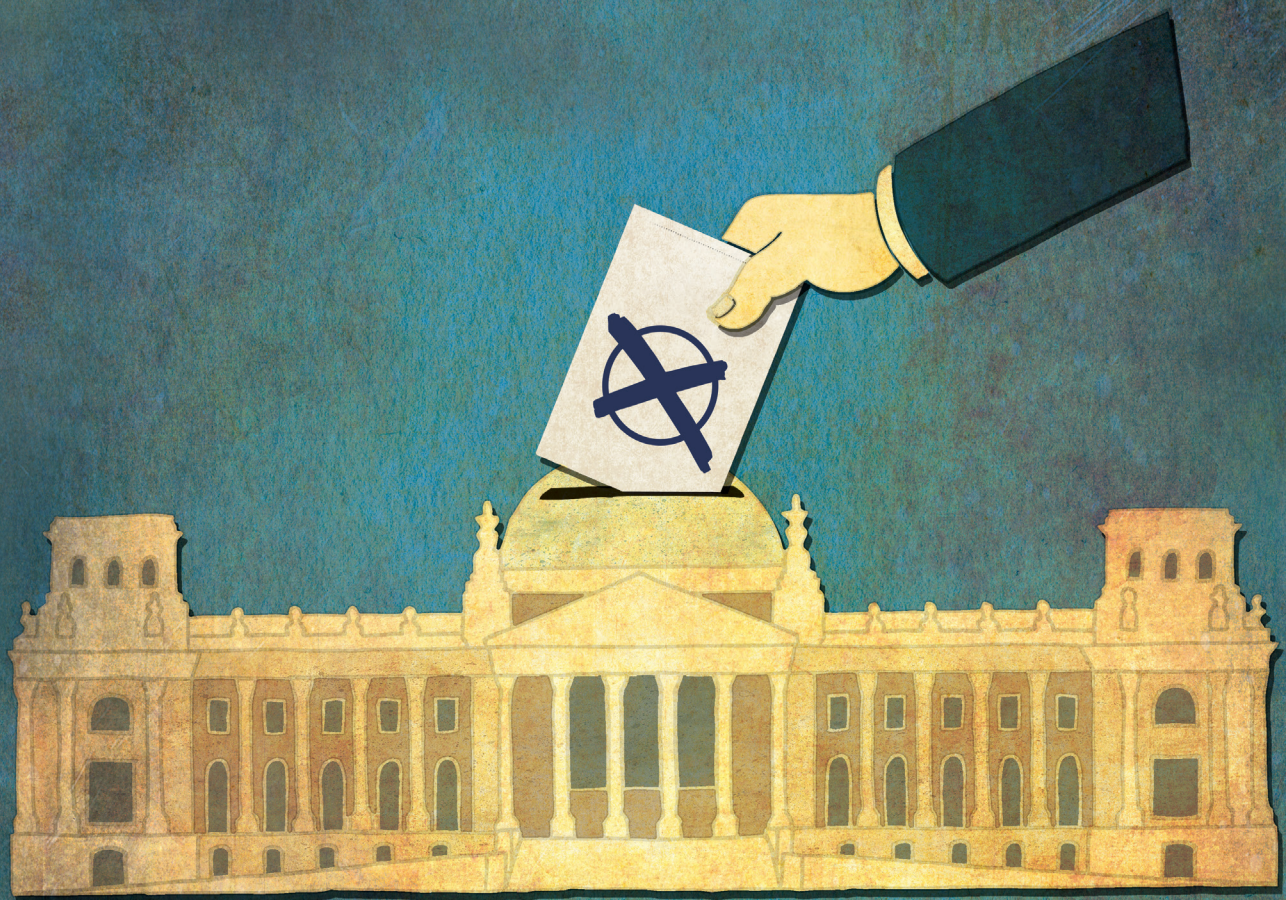


DIE MACHER

KARL-HEINZ SCHMIEL



SPIELANLEITUNG



DIE MACHER

Ein Spiel von Karl-Heinz Schmiel
für 3 bis 5 Spieler

INHALT

01. EINLEITUNG.....	2
02. SPIELMATERIAL.....	2
03. ALLGEMEINE GRUNDLAGEN.....	4
04. SPIELVORBEREITUNG.....	5
05. SPIELABLAUF UND SPIELZIEL.....	7
06. DIE SPIELRUNDE IM DETAIL.....	7
07. DAS SPIELLENDE UND DIE SCHLUSSWERTUNG.....	14
08. SIEBEN LANDTAGSWAHLEN.....	14

01 EINLEITUNG

In *Die Macher* streiten die Spieler um die politische Macht in der Bundesrepublik Deutschland. Als Parteienkern organisieren sie den Wahlkampf einer von fünf Parteien in mehreren Landtagswahlen.

Um Wahlen erfolgreich zu gestalten, passen die Spieler immer wieder das eigene Parteiprogramm an die Trends an, setzen ihr Schattenkabinetts geschick ein, organisieren Wahlveranstaltungen und vergessen dabei nicht, auch die Medien zu beeinflussen.

Da jeder Wahlkampf kostspielig ist, benötigen die Parteien Geld – so müssen auch ab und an Spenden in Anspruch genommen werden.

Die Macher ist ein abwechslungsreiches und spannendes Spiel, das die drei bis fünf Spieler durch vier Landtagswahlen führt. Für alle Spieler, die noch tiefer in den Wahlkampf einsteigen wollen, bieten wir auch ein Spiel über sieben Landtagswahlen an.

Die Macher erschien zuerst 1986 und erwarb sich rasch einen legendären Ruf. Es ist das dritte veröffentlichte Spiel von Karl-Heinz Schmiel.

Die vorliegende Version wurde vom Autor grundlegend überarbeitet.

02 SPIELMATERIAL

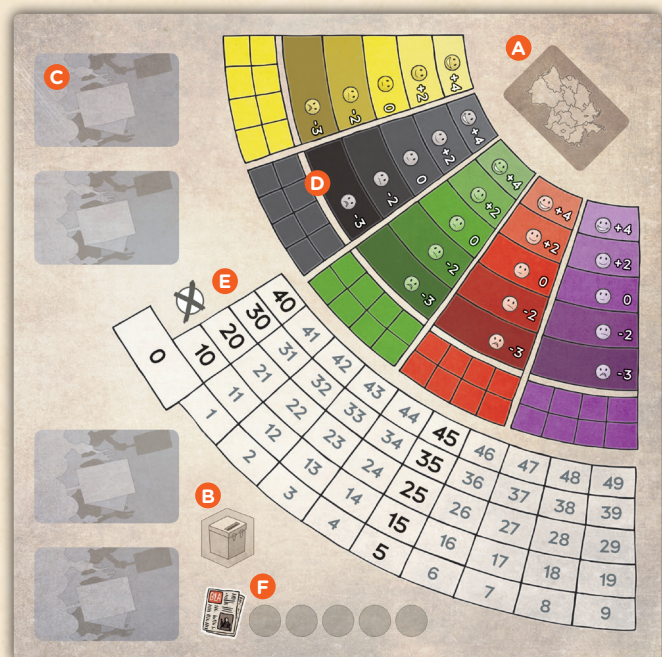
- 4 Ländertableaus
- 1 Medienpräsenz-/Parteiassistableau
- 1 Parteiprogrammtableau
- 1 Volksmeinungstableau
- 1 Umfragetableau
- 1 Plättchentableau
- 56 Parteiprogrammkarten (je vier \oplus - und vier \ominus -Karten für sieben Themen)
- 42 Volksmeinungskarten (je drei \oplus - und drei \ominus -Karten für sieben Themen)
- 40 Schattenkabinettskarten (je acht für fünf Parteien)

- 15 Spendenkarten (je drei für fünf Parteien)
- 10 Umfragekarten
- 16 Länderkarten
- 5 Parteiplättchen (je eines für fünf Parteien)
- 4 Dopplerplättchen
- 2 Wahlurnenplättchen
- 45 flache Holzmarker (je neun für fünf Parteien, davon je fünf mit einer „50“-Markierung)
- 25 Medienmarker (je fünf für fünf Parteien)
- 100 Holzwürfelchen „Wahlveranstaltungen“ (je 20 für fünf Parteien)
- Spielgeld (150 Scheine, 50x „1.000 €“, 30x „2.000 €“, 30x „5.000 €“, 25x „10.000 €“, 15x „20.000 €“)
- 1 Wertungsblock
- 10 Spielübersichten (je fünf in Deutsch und Englisch)
- 2 Spielanleitungen (je eine in Deutsch und Englisch)

Die Ländertableaus und Länderkarten

Jedes Ländertableau besitzt ein Ablagefeld für eine Länderkarte **A** und für einen Wahlurnenmarker **B**, sowie für vier Karten „Volksmeinung“ **C**.

Pro Partei gibt es einen Bereich zur Anzeige des Trends und für die Anzahl der Wahlveranstaltungen der Partei **D**. Auf der Skala tragen die Spieler die erlangten Stimmen ihrer Partei ab **E**. Um Einfluss auf die Volksmeinung ausüben zu können, platzieren die Spieler Medienmarker auf die Medienfelder **F**.



NORDRHEIN- WESTFALEN	
60	I
5-9 = 19	
10-19 = 28	
20-29 = 36	
30-39 = 44	
40-49 = 52	
50+ = 60	

BRANDEN- BURG	
21	* H
5-9 = 7	
10-19 = 10	
20-29 = 13	
30-39 = 16	
40-49 = 19	
50+ = 21	J



Rückseite

Mit den 16 Länderkarten werden die Bundesländer bestimmt, deren Landtagswahlen im Spiel ausgeführt werden **G**. Die 8 „kleinen“ Bundesländer

weisen in der rechten oberen Ecke ein * **H** auf. Außerdem zeigen alle Karten die bei der Landtagswahl maximal zu erreichenden Siegpunkte an **I**, sowie in einer Übersicht die Siegpunkte entsprechend der erhaltenen Stimmen **J**.

Das Medienpräsenz-/ Parteibasistableau

Auf diesem Tableau markieren die Spieler auf der unteren Skala die Größe ihrer Parteibasis **A**. Bei erfolgreichen Wahlen dürfen die Spieler Medienmarker auf die Felder der Medienpräsenz stellen **B**. Die drei linken Felder (mit schwarzen Zahlen) werden nur für das Spiel über sieben Landtagswahlen verwendet, die vier rechten Felder (mit weißen Zahlen) sowohl beim Spiel über vier als auch beim Spiel über sieben Landtagswahlen.

	13	12	11	10	9	8	7												
40	41	42	43	44	45	46	47	48	A										
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

Das Parteiprogrammtableau und die Parteiprogrammkarten

Die Parteiprogrammkarten (im Folgenden kurz *Parteiprogramme* genannt) zeigen die sieben zentralen Politikthemen (Bildung, Digitalisierung, Gentechnik, Innere Sicherheit, Sozialstaat, Umwelt, Verkehr) **A**, und zwar jeweils eine zustimmende **+** und eine ablehnende **-** Haltung **B** zu diesem Thema.

Auf dem Tableau liegen die Nachzieh- und Ablagestapel der Parteiprogramme **C** sowie, abhängig von der Spielerzahl, offene Parteiprogramme zur Auswahl **D**. Die Felder mit werden für drei bis fünf Spieler verwendet, die Felder mit für vier und fünf Spieler und das Feld mit nur für fünf Spieler.

Bildung	Digitalisierung	Gentechnik	Innere Sicherheit	Sozialstaat
Umwelt	Verkehr	Rückseite		



Das Volksmeinungstableau und die Volksmeinungskarten

Die Volksmeinungskarten (im Folgenden kurz *Volksmeinungen* genannt) zeigen jeweils eines der sieben Themen **A** und eine zustimmende **+** und eine ablehnende **-** Haltung **B** zu diesem Thema.

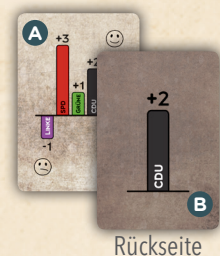
Bildung	Digitalisierung	Gentechnik	Innere Sicherheit	Sozialstaat
Umwelt	Verkehr	Rückseite		

Auf dem Tableau liegen die Nachzieh- und Ablagestapel der Volksmeinungen **C**, sowie je eine zustimmende **+** und eine ablehnende **-** Karte zu jedem der sieben Themen offen aus **D**.

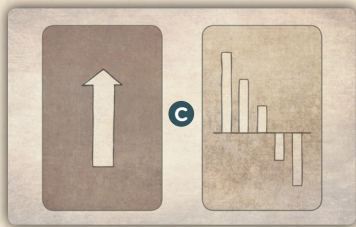


Das Umfragetableau und die Umfragekarten

Die Umfragekarten zeigen auf der Vorderseite den Trend der fünf Parteien an **A** sowie auf der Rückseite die Partei, deren Trend um zwei Felder steigen wird **B**.



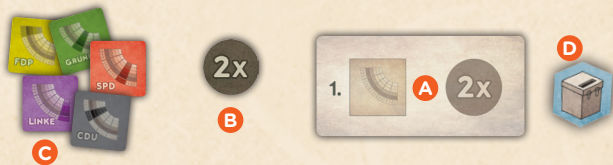
Auf dem Tableau liegen der Nachzieh- und der Ablagestapel der Umfragekarten **C**.



Das Plättchentableau, die Dopplerplättchen, Parteiplättchen und Wahlurnenplättchen

Auf dem Tableau **A** liegen die Dopplerplättchen **B**, mit denen wichtige Volksmeinungen markiert werden, sowie der Stapel Parteiplättchen **C**, mit denen der Startspieler einer Runde angezeigt wird.

Mit den Wahlurnenplättchen **D** werden die aktuellen Landtagswahlen markiert.



Die Schattenkabinettskarten und Spendenkarten



Während des Spiels kann jeder Spieler Politiker aus seinem Schattenkabinetts einsetzen **A**, um bei den verschiedenen Landtagswahlen Einfluss auszuüben. Im Spiel über vier Landtagswahlen stehen fünf Politiker mit der ⌚-Markierung zur Verfügung **B**. Entscheiden sich die Spieler für sieben Landtagswahlen, verfügen sie insgesamt über alle acht Politiker.

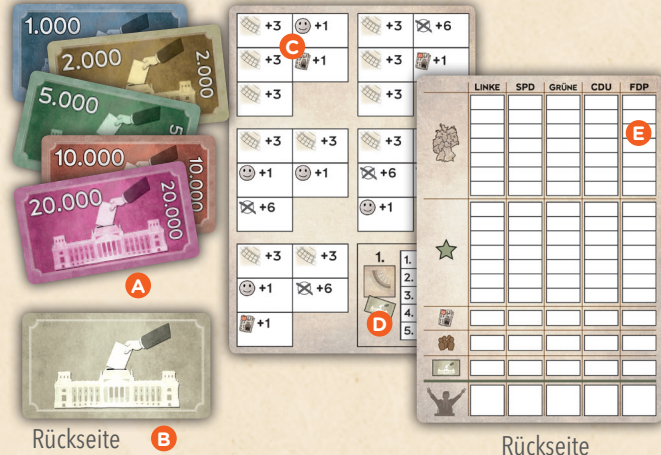
Jeder Spieler kann bis zu drei Spenden in Anspruch nehmen **C**, um den Wahlkampf finanziell anzukurbeln.

Das Spielgeld und der Wertungsblock

Das Zahlungsmittel im Spiel ist der Euro **A**. Während des Spiels dürfen die Spieler ihr Geld vor den Mitspielern geheim halten (die Geldscheine weisen alle dieselbe neutrale Rückseite auf) **B**.

Auf der Vorderseite des Wertungsblocks notiert jeder Spieler seine gewünschte Startaufstellung **C** sowie zu Beginn jeder Runde das

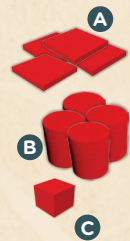
Gebot zur Bestimmung des Startspielers **D**. Auf der Rückseite werden die Siegpunkte der Parteien notiert **E**.



Die Holzteile

Die Spieler erhalten die folgenden Holzteile in den fünf Parteifarben:

- Neun flache Holzmarker, **A** mit denen die Spieler den Trend und die Parteibasis ihrer Parteien sowie die erzielten Stimmen während der Landtagswahlen markieren. Fünf dieser Marker sind mit einer „50“ markiert, mit deren Hilfe die Spieler Werte ab 50 anzeigen.
- Mit den Medienmarkern **B** markieren die Spieler ihren Einfluss auf die Medien in den Bundesländern.
- Die kleinen Holzwürfel **C** dienen ihnen zur Markierung der Wahlveranstaltungen.



Die Spielübersichten

Jeder Spieler erhält eine Übersicht über den Ablauf einer Spielrunde sowie über die Auswertung einer Landtagswahl. Die Spielübersichten sind in Deutsch und Englisch.



03 ALLGEMEINE GRUNDLAGEN

In *Die Macher* versuchen die Spieler, mit ihrer Partei in vier Bundesländern die anstehenden Landtagswahlen erfolgreich zu durchlaufen. Sie müssen dabei sowohl den Trend ihrer Partei möglichst positiv gestalten, als auch das Parteiprogramm mit den meist sehr unterschiedlichen Volksmeinungen in Einklang bringen.

Haben die Spieler am Ende jeder Spielrunde ausreichend Wahlveranstaltungen in einem Bundesland, dürfen sie diese in Stimmen umsetzen. Wenn eine Landtagswahl ausgewertet wird, erhalten die Spieler abhängig von den erlangten Stimmen Siegpunkte. Die Siegpunkte variieren je nach Größe der Bundesländer.

Neben den Siegpunkten aus den Landtagswahlen bekommen die Spieler am Ende des Spiels Punkte für die Medienpräsenz, für ihre Parteibasis und für das noch vorhandene Geld.

Wir erklären diese Abläufe ausführlich auf den folgenden Seiten dieser Spielanleitung.

BEISPIEL FÜR 4 SPIELER



04 SPIELVORBEREITUNG

A Die Spieler sortieren das folgende Spielmaterial aus und legen es in die Schachtel zurück:

- 1 Wahlurnenplättchen 1;
- von jedem Spieler die drei Karten „Schattenkabinett“ ohne ⌚-Symbol 2;
- von jedem Spieler je 1 Medienmarker 3.



Dieses Material wird nur im Spiel über sieben Landtagswahlen benötigt.

- B** Die Spieler legen die vier Ländertableaus zu einem Spielplan zusammen. Außerdem legen sie die anderen fünf Tableaus sowie das Geld getrennt nach Werten als Bank neben dem Spielplan bereit.
- C** Ein Spieler sortiert die Länderkarten nach „großen“ und „kleinen“ (mit * markiert) Bundesländern und mischt beide Stapel. Danach zieht er je zwei Karten von beiden Stapeln, mischt diese erneut und legt sie anschließend auf die entsprechenden Felder der vier Ländertableaus. Er legt ein Wahlurnenplättchen auf das Ländertableau mit dem kleinsten der vier Bundesländer (mit *der niedrigsten Siegpunktzahl fettgedruckt oben in der Mitte der Karte*); dies ist das Bundesland, in dem die Spieler am Ende der ersten Runde die Landtagswahl durchführen werden.
- D** Ein Spieler legt je eine \oplus - und eine \ominus -Volksmeinung von jedem der sieben Themen auf das Tableau „Volksmeinung“. Danach mischt er die übrigen Karten und legt sie verdeckt auf das für den Nachziehstapel vorgesehene Feld.

Der Spieler zieht für jedes Bundesland vier Volksmeinungskarten und legt diese verdeckt auf die entsprechenden Felder der vier Ländertableaus. Anschließend deckt er davon folgende Karten auf:

- im kleinsten Bundesland (markiert mit der Wahlurne) alle vier Karten;
- im Uhrzeigersinn zweiten Bundesland drei Karten;
- im dritten Bundesland zwei Karten;
- im vierten Bundesland eine Karte.

Beim Aufdecken der Karten in jedem Bundesland muss der Spieler darauf achten, dass bei den aufgedeckten Karten keine Themen mit derselben \oplus - oder \ominus -Meinung doppelt oder mit gegensätzlicher Meinung ausliegen. Sobald er eine solche Karte aufdeckt, legt er diese auf den Ablagestapel und deckt eine neue vom Nachziehstapel auf.

Beispiel: Marion hat in Niedersachsen bereits \oplus -Bildung und \ominus -Verkehr aufgedeckt. Nun deckt sie nochmals \oplus -Bildung auf, so dass sie diese Karte ablegt **A** und stattdessen die oberste Karte vom Nachziehstapel aufdeckt. Das ist \ominus -Sozialstaat, also legt Marion diese Karte zu den beiden anderen offenen Volksmeinungen **B**.



- E** Ein Spieler mischt die 10 Umfragekarten und lässt einen anderen Spieler abheben, bevor er den Stapel verdeckt auf das Umfragetableau legt.
- F** Ein Spieler mischt alle Parteiprogrammkarten und legt diese als Nachziehstapel verdeckt auf das Parteiprogrammtableau. Anschließend deckt er, abhängig von der Spielerzahl, eine bestimmte Anzahl an Karten auf und legt diese offen auf die entsprechenden Felder des Tableaus.
- G** Jeder Spieler wählt eine Partei und nimmt das folgende Spielmaterial in der Farbe der Partei:

- er legt die fünf \ominus -Schattenkabinettskarten und die drei Spendenkarten verdeckt vor sich ab;
- er legt je einen der fünf Holzmarker mit der „50“ nach unten auf das Feld „0“ der Stimmen \otimes auf den vier Ländertableaus, sowie den fünften Holzmarker mit der „50“ nach unten auf das Feld „10“ auf dem Parteibasistableau;
- er legt je einen der anderen vier Holzmarker auf das Feld „0“ für den Trend der Partei auf den vier Ländertableaus;
- er legt die vier Medienmarker und 20 Holzwürfelchen als eigenen Vorrat vor sich ab.
- Außerdem nimmt er sich 30.000 € aus der Bank.

- H** Jeder Spieler zieht 7 Karten vom Nachziehstapel der Parteiprogramme und nimmt diese auf die Hand. Die Spieler wählen nun gleichzeitig je eine dieser Karten, die sie verdeckt vor sich ablegen, und geben die anderen Karten jeweils an den linken Nachbarn weiter. Dies wiederholen sie dreimal, bis jeder von ihnen vier verdeckte Karten vor sich liegen und die drei übrigen Karten weitergegeben hat.

Nun nimmt jeder Spieler seine sieben Karten auf die Hand und wählt davon fünf Karten verdeckt als Parteiprogramme aus. Nachdem sich alle Spieler entschieden haben, decken sie ihre Parteiprogramme auf.

Jeder Spieler muss *fünf verschiedene* Themen wählen! Es können folglich keine Themen doppelt oder mit gegensätzlicher Meinung ausgelegt werden.

Ausnahme: Hat ein Spieler nach der Umverteilung der Parteiprogramme nicht genügend verschiedene Karten bekommen, legt er so viele verschiedene Themen wie möglich verdeckt vor sich aus. Erst dann zeigt er die doppelten oder gegensätzlichen Karten und wirft sie ab. Er zieht neue Karten vom Nachziehstapel, von denen er schließlich die noch fehlenden Karten wählt.

Von den übrigen beiden Karten behält jeder Spieler eine auf der Hand, die andere wirft er auf den Ablagestapel.

Beispiel: Marion kann nur vier Themen als Parteiprogramme auslegen **A**, da sie \oplus -Bildung und \ominus -Sozialstaat doppelt und die Gentechnik mit gegensätzlicher Meinung auf der Hand hat. Sie wirft diese drei Karten ab **B** und zieht drei neue Karten vom Nachziehstapel. Von diesen Karten wählt sie \oplus -Verkehr als fünftes Parteiprogramm, wirft \ominus -Gentechnik ab und behält \ominus -Bildung auf der Hand **C**.







- 1 Ein Spieler legt die vier Dopplerplättchen auf das entsprechende Feld des Plättchentableaus.

Danach mischt er die Parteiplättchen der beteiligten Parteien und legt den Stapel offen auf das Startspieler-Feld des Tableaus. Das oberste Parteiplättchen zeigt den vorläufigen Startspieler an.

- 2 Jeder Spieler nimmt ein Blatt des Wertungsblocks und benötigt einen Stift.

Nun wählt jeder Spieler auf der Vorderseite des Blatts einen der fünf Blöcke für seine persönliche Startaufstellung. Der Spieler trägt in jedes der fünf Felder des Blocks den Namen eines der vier Bundesländer als Abkürzung ein, für das er die Startbedingungen anpassen möchte. Gibt es ein Symbol in diesem Block mehrmals, muss der Spieler jeweils unterschiedliche Bundesländer eintragen!

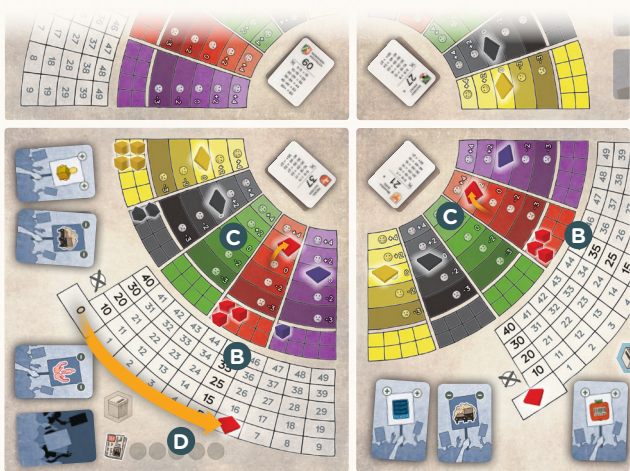
Nachdem sich alle Spieler entschieden haben, passen sie die gewählten Startbedingungen für die vier Bundesländer wie folgt an:

-  **+3** Der Spieler legt drei Holzwürfelchen aus seinem Vorrat als Wahlveranstaltungen auf das Bundesland.
-  **+1** Der Spieler erhöht seinen Holzmarker um ein Feld auf der Trendska des Bundeslands.
-  **+1** Der Spieler stellt einen seiner Medienmarker auf eines der Medienfelder des Bundeslands.
-  **+6** Der Spieler erhöht seinen Marker auf der Stimmenskala des Bundeslands um 6 Felder.

Beispiel: Marion möchte in den ersten beiden Bundesländern Brandenburg und Niedersachsen stark beginnen und wählt dafür den dritten Block als Startaufstellung **A**. Sie trägt in den beiden Feldern für Wahlveranstaltungen und für den Trend jeweils NDS (für Niedersachsen) und BB (für Brandenburg) ein und nochmals NDS für die 6 Stimmen.



Nachdem auch die anderen ihre Wahl getroffen haben, deckt Marion ihr Blatt auf und passt ihre Startbedingungen an. Sie legt je drei Wahlveranstaltungen auf die Felder **B**, erhöht dort den Trend ihrer Partei um je ein Feld auf „+2“ **C** und erhöht ihre Anzahl an Stimmen in Niedersachsen auf sechs **D**.



- K** Nun kann das Spiel beginnen!

05 SPIELABLAUF UND SPIELZIEL

Eine Partie **Die Macher** läuft über vier Spielrunden, an deren Ende jeweils eine der vier Landtagswahlen stattfindet.

In jeder dieser vier Spielrunden führen die Spieler immer drei Segmente aus, die insgesamt aus neun Phasen bestehen. Die Reihenfolge ist stets wie folgt:

VORBEREITUNG:

- 1 Startspieler bestimmen
- 2 Parteiprogramme ändern

EINSETZEN:

- 3 Medienanteile sichern
- 4 Wahlveranstaltungen abhalten
- 5 Schattenkabinett aussenden

VERÄNDERN:

- 6 Aktionen des Schattenkabinetts ausführen
- 7 Medien beeinflussen
- 8 Umfragen versteigern
- 9 Stimmen & Landtagswahl auswerten

Die Phase **9 Auswertung der Stimmen & Landtagswahl** ist die umfangreichste. Hier führen die Spieler gemeinsam die folgenden Schritte aus:

- a Stimmen umsetzen
- b Auswirkungen der Landtagswahl bestimmen
- c Geld auszahlen (*nicht* in der 4. Spielrunde)
- d Die nächste Spielrunde vorbereiten (*nicht* in der 4. Spielrunde)

Die Spieler erhalten im Laufe des Spiels für verschiedene Dinge Siegpunkte:

- für die in den vier Landtagswahlen erzielten Stimmen;
- für den Wahlsieg;
- für die Medienpräsenz auf dem Medientableau;
- für die Größe der Parteibasis;
- für noch vorhandenes Geld.

Nach Ende der vierten Landtagswahl wird der Spieler mit den meisten Siegpunkten zum erfolgreichsten Parteienker gekürt und gewinnt **Die Macher**.

06 DIE SPIELRUNDE IM DETAIL

VORBEREITUNG

1 STARTSPIELER BESTIMMEN

Die Spieler bieten mit Geld um das Recht, Startspieler zu werden.

Alle Spieler notieren auf der Vorderseite des eigenen Blatts gleichzeitig und verdeckt einen Geldbetrag; in der ersten Spielrunde im obersten Feld usw.

Die Spieler dürfen auch Null Euro bieten, aber niemals mehr Geld, als sie zur Verfügung haben. Sollte ein Spieler doch einmal mehr bieten als er zahlen kann, siehe auf Seite 11 in Phase **8 Umfragen versteigern** die Konsequenzen für diesen Spieler.

Anmerkung: Das fünfte Feld wird nur im Spiel über sieben Landtagswahlen verwendet.

Nachdem sich alle Spieler entschieden haben, decken sie ihr Blatt auf. Der Spieler mit dem höchsten Gebot zahlt den Betrag an die Bank und wird Startspieler. Als Erinnerung legt er sein Parteiplättchen zuoberst auf den Stapel des Plättchentableaus.

Bei einem Gleichstand des Höchstgebots bestimmen die daran beteiligten Spieler den Startspieler durch ein einmaliges offenes Bieten. Beginnend mit dem vorläufigen Startspieler (bzw. in Sitzreihenfolge vom vorläufigen Startspieler weg) erhöhen die Spieler einmalig ihr Gebot oder passen.

Passen alle Spieler, wird der Spieler Startspieler, der zuletzt gepasst hat.

Beispiel: Marion und Angelika bieten in der ersten Runde jeweils 3.000 Euro und tragen diesen Betrag im ersten Feld ihres Blatts ein **A**. Die Mitspielerinnen bieten geringere Beträge, so dass Marion und Angelika nun die Startspielerin unter sich bestimmen. Marion ist vorläufige Startspielerin und erhöht ihr Gebot auf 4.000 Euro. Angelika passt, so dass Marion ihren gebotenen Betrag an die Bank zahlt und Startspielerin wird **B**. Zur Erinnerung legt sie ihr SPD-Parteiplättchen zuoberst auf den Stapel des Plättchentableaus **C**.



2 PARTEIPROGRAMME ÄNDERN

Die Spieler dürfen ihre Parteiprogramme ändern, um Übereinstimmungen mit den Volksmeinungen in den Bundesländern zu erlangen.

Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum darf jeder Spieler einmalig entweder:

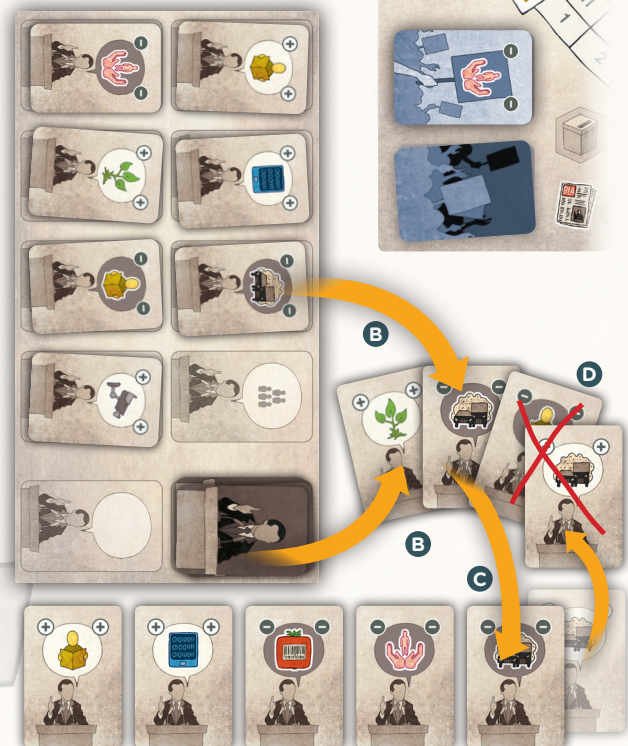
- erst eine verdeckte Parteiprogrammkarte vom Stapel, dann eine offene aus der Auslage auf die Hand nehmen, **oder** alle offen in der Auslage liegenden Karten auf den Ablagestapel werfen, neue Karten vom Stapel offen auslegen und davon eine offene Karte auf die Hand nehmen.
- Anschließend darf jeder Spieler bis zu zwei vor sich ausliegende Parteiprogrammkarten mit seinen Handkarten austauschen, und muss dann Handkarten abwerfen, bis er wieder eine Handkarte übrig behält.

Bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt, wird die Lücke auf dem Tableau mit der obersten Karte des Nachziehstapels aufgefüllt.

Jedes Mal, wenn der Parteiprogramm-Nachziehstapel leer ist, mischt ein Spieler umgehend den Ablagestapel und legt ihn verdeckt als neuen Nachziehstapel bereit.

Nachdem jeder Spieler einmal an die Reihe kam, endet diese Phase.

Beispiel: Marion möchte ihre Parteiprogramme besser an die Volksmeinung in Niedersachsen anpassen **A**. Sie nimmt erst eine verdeckte Karte und dann die offene **-**-Verkehr auf die Hand **B**. Sie ändert ihr Parteiprogramm, indem sie **+**-Verkehr entfernt und dafür **-**-Verkehr legt, so dass sie nun bei drei Themen mit der Volksmeinung in Niedersachsen übereinstimmt **C**. Sie behält **+**-Umwelt auf der Hand und wirft die beiden anderen Handkarten auf den Ablagestapel der Parteiprogramme **D**.



EINSETZEN

3 MEDIENANTEILE SICHERN

Die Spieler versuchen, die Medien in den Bundesländern zu steuern. Sie benötigen die Mehrheit an Medienmarkern in einem Bundesland, um später die Volksmeinung zu beeinflussen.

Beginnend mit dem Startspieler und dann immer reihum darf jeder Spieler einen Medienmarker kaufen. Der Spieler zahlt 5.000 Euro an die Bank und stellt einen seiner Medienmarker auf ein leeres Medienfeld eines Bundeslands.

Anstatt einen Medienmarker zu kaufen, darf ein Spieler auch passen. Kommt er erneut an die Reihe, da einer der Mitspieler einen Medienmarker platziert hat, darf der Spieler sich erneut zwischen Medienmarker und Passen entscheiden.

Auf jedem Ländertableau dürfen maximal fünf Medienmarker von beliebigen Spielern stehen. Sind alle Felder besetzt, dürfen die Spieler in diesem Bundesland vorerst keine weiteren Medienmarker platzieren.

Diese Phase endet, nachdem alle Spieler in Folge gepasst haben.

Beispiel: Marion kauft einen Medienmarker für 5.000 Euro und stellt ihn auf ein freies Feld in Niedersachsen (A). Angelika möchte dort die Medienbeeinflussung weiterhin ausüben und kauft ebenfalls einen Medienmarker, den sie nach Niedersachsen stellt (B). Nun sind hier alle fünf Felder besetzt, so dass vorerst hier niemand Medienmarker platzieren darf.



4 WAHLVERANSTALTUNGEN ABHALTEN

Die Spieler kaufen Wahlveranstaltungen in den Bundesländern, um diese später in Stimmen umzuwandeln.

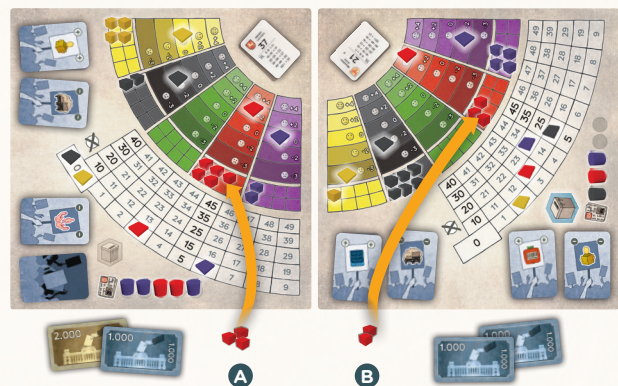
Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum darf jeder Spieler einmal Wahlveranstaltungen kaufen.

Der Spieler entscheidet sich, ob er in einem oder in mehreren Bundesländern Wahlveranstaltungen kaufen möchte. Er muss für jedes Bundesland separat die Kosten zahlen, abhängig von der Anzahl der neu platzierten Wahlveranstaltungen:

Anzahl an neuen Wahlveranstaltungen in einem Bundesland	Kosten	Anzahl an neuen Wahlveranstaltungen in einem Bundesland	Kosten
1	1.000 €	5	7.000 €
2	2.000 €	6	10.000 €
3	3.000 €	7	15.000 €
4	5.000 €	8	20.000 €

Der Spieler zahlt das Geld an die Bank und legt die entsprechende Anzahl an Holzwürfelchen aus seinem Vorrat auf die Felder des jeweiligen Bundeslandes. Dort ist jeweils Platz für maximal 8 zeitgleich stattfindende Wahlveranstaltungen. Sind alle Plätze belegt, muss der Spieler am Ende der Spielrunde erst Wahlveranstaltungen in Stimmen umwandeln, um in der folgenden Spielrunde weitere Veranstaltungen kaufen zu können.

Beispiel: Marion kauft drei Wahlveranstaltungen in Niedersachsen (A) und zwei Wahlveranstaltungen in Brandenburg (B). Sie zahlt insgesamt 5.000 Euro an die Bank (3.000 + 2.000) und legt die Holzwürfelchen auf die entsprechenden Felder der beiden Bundesländer. Marion hat nun 8 Wahlveranstaltungen in Niedersachsen, so dass sie einige von ihnen am Ende der Spielrunde in Stimmen umwandeln muss, bevor sie dort weitere Wahlveranstaltungen kaufen darf.



5 SCHATTENKABINETT AUSSENDEN

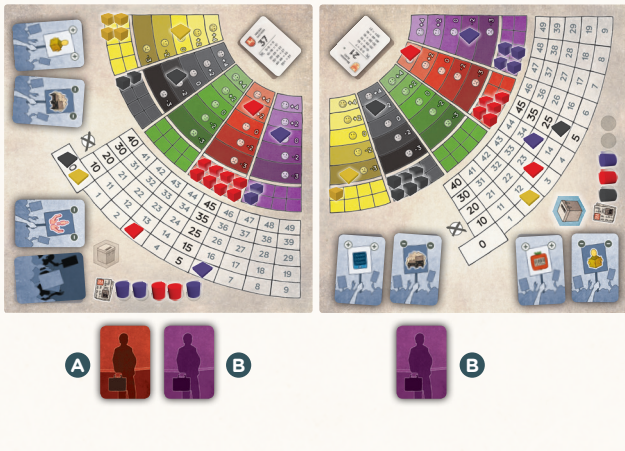
Die Spieler senden Politiker ihres Schattenkabinetts in die Bundesländer, um dort Einfluss zugunsten der eigenen Partei zu nehmen.

Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum darf jeder Spieler Politiker angrenzend zu den Bundesländern legen. Jeder Spieler darf pro Bundesland nur maximal einen Politiker auswählen und legt die gewählte Karte verdeckt so neben dem Bundesland aus, dass die Karten aller Spieler in einer Reihe liegen.

Für das Auslegen der Karten muss der Spieler vorerst noch keine Kosten zahlen. Dies geschieht erst in der folgenden Phase, wenn die Spieler die Aktionen des Schattenkabinetts ausführen.

Jeder Spieler hat für das gesamte Spiel nur fünf Politiker zur Verfügung, die er jeweils einmal nutzen darf. Nachdem er einen Politiker in der folgenden Phase genutzt hat, legt er diesen in die Schachtel zurück.

Beispiel: Marion entscheidet sich, einen ihrer Politiker nach Niedersachsen zu schicken **A**. Angelika legt anschließend je einen Politiker ihres Schattenkabinetts nach Brandenburg und Niedersachsen **B**.



VERÄNDERN

6 AKTIONEN DES SCHATTENKABINETTS AUSFÜHREN

Die Spieler führen die Aktionen der Politiker ihres Schattenkabinetts aus, um in den jeweiligen Bundesländern Einfluss auszuüben.

Beginnend in dem Bundesland, in dem am Ende der Spielrunde die Landtagswahl abgehalten wird und dann weiter im Uhrzeigersinn, führen die Spieler die folgenden Schritte durch:

- Zuerst decken die Spieler die ausliegenden Politiker auf. Die Spieler zahlen die aufgedruckten Kosten an die Bank. Kann oder möchte ein Spieler die Kosten seines Politikers nicht bezahlen, legt er diesen sofort ungenutzt in die Schachtel zurück.
- Danach führen die Spieler die gewünschten Aktionen der Politiker in der ausgespielten Reihenfolge aus. Der Spieler darf für seinen Politiker die im oberen Kasten genannte Hauptaktion sowie eine der darunter aufgelisteten Nebenaktionen ausführen.

Ausnahme: Einige Aktionen zeigen hinter dem Aktionssymbol ein **!**. Jede dieser Aktionen darf nur jeweils ein Spieler in einem Bundesland durchführen. Sobald der erste Spieler eine solche Aktion in dieser Phase nutzt, dürfen die danach folgenden Spieler diese Aktion nicht mehr wählen. Auf diese Weise kann es passieren, dass ein Spieler die Hauptaktion seines Politikers nicht ausführen darf bzw. eine andere Nebenaktion wählen muss.

Den Spielern stehen die folgenden fünf Politiker zur Verfügung:



Hinterbänkler: Beim Aufdecken muss der Spieler 3.000 Euro zahlen.

Hauptaktion:

2x! Der Spieler setzt oder entfernt ein Dopplerplättchen auf einer offen ausliegenden Volksmeinung. In einem Bundesland darf maximal ein Dopplerplättchen liegen! Eine Volksmeinung mit Dopplerplättchen ist vor der Medienbeeinflussung geschützt und zählt doppelt bei der Umwandlung in Stimmen.

Nebenaktionen:

- +1** Der Spieler erhöht seinen Marker um ein Feld auf der Trendska.
- +3** Der Spieler erhöht seinen Marker um drei Felder auf der Stimmenskala.



Vizekanzler: Beim Aufdecken muss der Spieler 5.000 Euro zahlen.

Hauptaktion:

+1 Der Spieler erhöht seinen Marker um ein Feld auf der Trendska.

Nebenaktionen:

- 2x!** Der Spieler setzt oder entfernt ein Dopplerplättchen auf einer offen ausliegenden Volksmeinungskarte. In einem Bundesland darf maximal ein Dopplerplättchen liegen! Eine Volksmeinung mit Dopplerplättchen ist vor Medienbeeinflussung geschützt und zählt doppelt bei der Umwandlung in Stimmen.

! Der Spieler ändert sein Parteiprogramm – siehe Seite 8 (**2** Parteiprogramme ändern).



Pressesprecher: Beim Aufdecken muss der Spieler 5.000 Euro zahlen.

Hauptaktion:

! Der Spieler zahlt einem Mitspieler 5.000 Euro, um ihm einen seiner Medienmarker zu entfernen. Hat er selber noch einen Medienmarker im eigenen Vorrat, darf er diesen ohne weitere Kosten zusätzlich als Ersatz einsetzen.

Nebenaktionen:

- +1** Der Spieler erhöht seinen Marker um ein Feld auf der Trendska.
- +5** Der Spieler erhöht seinen Marker um fünf Felder auf der Stimmenskala.



Generalsekretär: Beim Aufdecken muss der Spieler 8.000 Euro zahlen.

Hauptaktion:

+8 Der Spieler erhöht seinen Marker um acht Felder auf der Stimmenskala.

Nebenaktionen:

- !** Der Spieler zahlt einem Mitspieler 5.000 Euro, um ihm einen seiner Medienmarker zu entfernen. Hat er selber noch einen Medienmarker im eigenen Vorrat, darf er diesen ohne weitere Kosten zusätzlich als Ersatz einsetzen.

1 Der Spieler nimmt die oberste Umfragekarte ohne Versteigerung, also ohne dafür zu bezahlen und entscheidet dann, ob er die Umfrage veröffentlicht oder nicht – siehe Seite 11 (**8** Umfragen versteigern).



Fraktionsvorsitzender: Beim Aufdecken muss der Spieler 15.000 Euro zahlen.

Hauptaktion:

☹️-1! Der Spieler senkt den Trend der Parteien aller Mitspieler jeweils um 1 Feld.

Nebenaktionen:

🗳️ Der Spieler ändert sein Parteiprogramm – siehe

Seite 8 (2 **Parteiprogramme ändern**).

1 Der Spieler nimmt die oberste Umfragekarte ohne Versteigerung, also ohne dafür zu bezahlen und entscheidet dann, ob er die Umfrage veröffentlicht oder nicht – siehe Seite 11 (8 **Umfragen versteigern**).

Beispiel: Zuerst kommt Brandenburg an die Reihe, so dass Angelika dort ihren Generalsekretär aufdeckt und 8.000 Euro an die Bank zahlt **A**. Als Hauptaktion erhöht sie ihren Marker auf der Stimmenskala um 8 Felder. Als Nebenaktion nimmt sie die oberste Umfragekarte. Sie entscheidet sich die Umfrage zu veröffentlichen und erhöht den Trend ihrer Partei um ein Feld und senkt den Trend der SPD um ein Feld. Die Grünen spielen in der aktuellen Partie nicht mit, so dass Angelika diesen negativen Umfragewert ignoriert **B**.

Es folgt Niedersachsen. Dort deckt Marion ihren Hinterbänkler auf und zahlt 3.000 Euro, während Angelika ihren Vizekanzler aufdeckt und 5.000 zahlt **C**. Marion platziert als Hauptaktion das Dopplerplättchen auf -Sozialstaat und erhöht als Nebenaktion den Trend ihrer Partei **D**.

Angelika erhöht mit ihrer Hauptaktion ebenfalls ihren Trend **E**. Da die Doppler-Aktion nur einmal in Niedersachsen durchgeführt werden darf, muss Angelika die andere Nebenaktion ihres Vizekanzlers wählen und ändert ihre Parteiprogramme.



7 MEDIEN BEEINFLUSSEN

Die Spieler, welche die Medien in jedem der vier Bundesländer beeinflussen, dürfen die Volksmeinung in Richtung ihrer Parteiprogramme steuern.

Ein Spieler beeinflusst die Medien, wenn er mehr Medienmarker als jeder der Mitspieler besitzt. Bei einem Gleichstand beeinflusst kein Spieler die Medien.

Beginnend in dem Bundesland, in dem am Ende der Spielrunde die Landtagswahl abgehalten wird und dann weiter im Uhrzeigersinn, darf der Spieler, der die Medien beeinflusst, eine offene Volksmeinung im Bundesland auf den Ablagestapel werfen. Er füllt die Lücke auf mit einer der offen ausliegenden Karten auf dem Volksmeinungstableau. Er darf dabei aber kein doppeltes oder gegensätzliches Thema wählen. Fehlt eine gewünschte Volksmeinung auf dem Volksmeinungstableau, da diese

bereits vorher gewählt wurde, muss der Spieler etwas anderes wählen. Die Lücken auf dem Volksmeinungstableau werden während des Spiels nicht wieder aufgefüllt.

Ausnahme: Liegt auf einer Volksmeinung des Bundeslandes ein Dopplerplättchen, ist dieses Thema tabu. Der Spieler muss in diesem Fall eine der anderen offen ausliegenden Karten austauschen.

Statt ein Thema zu ändern, darf der Spieler, der die Medien beeinflusst, auch passen.

Beispiel: Angelika beeinflusst die Medien in Niedersachsen.

Auf -Sozialstaat liegt ein Dopplerplättchen, so dass dieses Thema tabu ist. Angelika wirft -Verkehr ab **A** und wählt stattdessen +Umwelt von den offen ausliegenden Volksmeinungen auf dem Volksmeinungstableau **B**.



8 UMFRAGEN VERSTEIGERN

Die Spieler können für jedes Bundesland eine Umfrage ersteigern, mit der sie entweder die Trends der Parteien beeinflussen oder die eigene Parteibasis wachsen lassen können.

Beginnend in dem Bundesland, in dem am Ende der Spielrunde die Landtagswahl abgehalten wird und dann weiter im Uhrzeigersinn, wird jeweils die oberste verdeckte Umfragekarte versteigert.

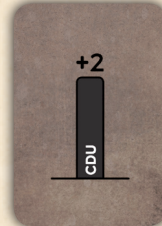
Die Rückseite der Umfragekarten zeigt die Partei, deren Trend um zwei Felder steigen wird.

Nach einigen Partien **Die Macher** werden sich die Spieler eventuell einige der Werte dieser Karten merken und so Rückschlüsse auf die übrigen Karten im Stapel treffen können, nachdem die ersten Umfragen versteigert wurden.

Als Auktionator der Umfrage fungiert der Spieler mit den meisten Stimmen in dem jeweiligen Bundesland. Ein Gleichstand wird zugunsten des aktuellen Startspielers (bzw. in Sitzreihenfolge vom Startspieler weg) entschieden.

Beginnend mit dem Spieler zur Linken des Auktionators und dann **einmal** reihum darf jeder Spieler ein Gebot abgeben oder passen. Bietet ein Spieler, muss er das bisher höchste Gebot übertreffen. Der Auktionator hat das letzte Gebot. Als Startgebot darf ein Spieler auch Null Euro bieten, aber niemals mehr Geld, als er zur Verfügung hat.

Sollte ein Spieler mehr bieten als er zahlen kann und fliegt damit auf, muss er sein gesamtes Geld an die Bank abgeben und versetzt seinen Marker auf der Parteibasisskala um 10 Felder nach unten. Der Spieler darf an den weiteren Versteigerungen dieser Phase nicht teilnehmen. Die Mitspieler wiederholen dann diese Versteigerung der aktuellen Umfrage und führen dann ggf. noch weitere Versteigerungen durch.



Der Höchstbietende zahlt sein Gebot an die Bank und deckt die Umfragekarte auf. Er hat nun folgende Wahl:

- Er verzichtet auf die Ausführung der Umfrage und erhöht seinen Marker um drei Felder auf der Parteibasisskala;
- oder er veröffentlicht die Umfrage. Das darf er aber nur, wenn der Trend seiner Partei positiv ist. Dann erhöht er den Marker seiner Partei um die genannte Anzahl an Feldern auf der Trendskaala und senkt die Marker der beiden Parteien, die vom negativen Trend betroffen sind. Spielen eine oder zwei Parteien nicht mit, ignoriert der Spieler deren Umfragewerte.

Ausnahme: Die Partei des Spielers, welche die Medien im Bundesland beeinflusst, ist niemals von einem negativen Trend betroffen!

Beispiel: Nicole bietet 4.000 Euro für die aktuelle Umfrage in Niedersachsen, da der Trend ihrer CDU auf jeden Fall um zwei Felder steigen wird. Sie zahlt das Geld an die Bank und deckt die Umfrage auf **A**. Nicole führt diese Umfrage aus und erhöht den Marker ihrer CDU um zwei Felder. Außerdem senkt sie den Marker der FDP um zwei Felder **B**. Der Marker der Linken bleibt liegen, da die Linke die Medien beeinflussen.



9 STIMMEN & LANDTAGSWAHL AUSWERTEN

Diese Phase ist die umfangreichste der Spielrunde, so dass sie in mehrere Schritte unterteilt ist.

a Stimmen umsetzen

Die Spieler dürfen Wahlveranstaltungen in den Bundesländern in Stimmen umsetzen. In einem Bundesland kommt es zur Landtagswahl.

In umgekehrter Reihenfolge, beginnend in dem Bundesland, in dem die letzte Landtagswahl stattfinden wird, und dann weiter gegen den Uhrzeigersinn dürfen die Spieler ihre Wahlveranstaltungen in Stimmen umsetzen. Beginnend mit dem Startspieler kommen die Spieler in jedem Bundesland einmal an die Reihe.

Bundesländer ohne Landtagswahl: Möchte der Spieler in einem dieser Bundesländer Stimmen umsetzen, muss er mindestens vier Wahlveranstaltungen in Stimmen umwandeln. Hat er weniger Wahlveranstaltungen oder möchte er nicht so viele umwandeln, muss er passen.

Es gilt die folgende Formel:

$$(\text{Wahlveranstaltungen} + \text{Trend}) \times \text{Themen-Übereinstimmungen} = \text{Stimmen}$$

Zuerst bildet der Spieler die Summe aus der gewünschten Anzahl Wahlveranstaltungen und dem Trend seiner Partei.

Dann vergleicht er die Themen seiner Parteiprogramme mit denen der Volksmeinung im Bundesland. Jede Übereinstimmung zählt +1, jede gegensätzliche Meinung zählt -1. Liegt ein Dopplerplättchen auf einer der Volksmeinungen, zählt das Thema doppelt, also +2 bei Übereinstimmung und -2 bei gegensätzlichen Meinungen. Ist das Ergebnis aufgrund zu vieler gegensätzlicher Meinungen Null oder sogar negativ, verwendet der Spieler als Ergebnis ein +1.

Der Spieler multipliziert beide Werte und erhöht seinen Marker auf der Stimmenskala um die entsprechende Anzahl an Feldern. Anschließend legt er die umgewandelten Wahlveranstaltungen zurück in seinen Vorrat.

Beispiel: Marion möchte die gute Situation ihrer SPD in Niedersachsen ausnutzen und setzt alle acht Wahlkampfveranstaltungen in Stimmen um. Dank des Trends von +4 erreicht sie die maximale Summe von 12 (8+4) **A**. Ihr Parteiprogramm stimmt in zwei Themen mit der Volksmeinung überein, dank des Dopplerplättchens auf -Sozialstaat erreicht Marion einen Wert von 3 **B**. Sie erhöht ihren Marker auf der Stimmenskala um 36 Felder (12 x 3 = 36 Stimmen) und legt die acht Wahlveranstaltungen zurück in ihren Vorrat **C**.



Aktuelle Landtagswahl: In diesem Bundesland setzen die Spieler alle Wahlveranstaltungen in Stimmen um. Der Einfachheit halber können die Spieler dies in der auf dem Länderplan angegebenen Reihenfolge der Parteien durchführen und entweder mit der FDP oder der Linken beginnen.

Es gilt die oben genannte Formel zur Bestimmung der Stimmen. Bei der Landtagswahl darf der Spieler Stimmen umsetzen, wenn er mindestens eine Wahlveranstaltung hat; ein positiver Trend ohne eine einzige Wahlveranstaltung bringt keine Stimmen!

Ist die Summe aus Wahlveranstaltungen und Trend Null oder negativ (bei drei oder weniger Wahlveranstaltungen und einem Trend von -2 oder -3), verwendet der Spieler als Ergebnis ein +1.

Nachdem die Spieler alle Stimmen umgesetzt haben, bestimmen sie im nächsten Schritt die Auswirkungen der Landtagswahl

Beispiel: Die Landtagswahl in Brandenburg findet statt, so dass nun alle Wahlveranstaltungen in Stimmen umgesetzt werden.

A Die FDP hat sich anscheinend auf andere Bundesländer konzentriert. Aufgrund des miserablen Trends und gegensätzlicher Meinungen im Parteiprogramm erzielt sie nur eine weitere Stimme und kommt auf insgesamt drei Stimmen.

B Die CDU erhält für ihre Wahlveranstaltungen weitere acht Stimmen und kommt insgesamt auf 23 Stimmen.

C Die SPD erzielt weitere 21 Stimmen und wird zweitstärkste Kraft mit insgesamt 34 Stimmen.

D Die Linke hat mit ihrem Parteiprogrammen die Stimmung des Volkes perfekt getroffen. Sie erhält weitere 20 Stimmen und wird mit insgesamt 52 Stimmen Wahlsieger.



A = $(1 + -3) \times -2 = 1 \times 1 = 1$

B = $(6 + -2) \times 2 = 4 \times 2 = 8$

C = $(5 + 2) \times 3 = 7 \times 3 = 21$

D = $(4 + 0) \times 5 = 4 \times 5 = 20$

b Auswirkungen der Landtagswahl

Die Spieler erhalten Siegpunkte für die erzielten Stimmen und bestimmen den Wahlsieger.

Jeder Spieler notiert die Siegpunkte aller Parteien auf der Rückseite seines Wertungsblatts.

Es gibt für die Landtagswahl folgende Siegpunkte:



Siegpunkte für Stimmen: Die Länderkarte zeigt an, wie viele Siegpunkte jeder Spieler für die erzielten Stimmen erhält. Die Anzahl an Siegpunkten ist abhängig von der Größe des Bundeslandes und der erzielten Menge an Stimmen.

★ **Siegpunkte für den Wahlsieger und Medienpräsenz:** Nun bestimmen die Spieler den Wahlsieger der Landtagswahl.

• Sollte es nur eine Partei mit 50+ Stimmen geben:

○ ★ **Wahlsieger:** Diese Partei wird Wahlsieger und erhält 12 Siegpunkte, die von den Spielern auf dem Wertungsblatt notiert werden.

○ **Medienpräsenz:** Hat der Wahlsieger mindestens einen Medienmarker im Bundesland, stellt er einen davon aus dem Bundesland auf das Medientableau. Der Wahlsieger wählt das Feld entsprechend der aktuellen Landtagswahl, also bei der ersten Landtagswahl das Feld „10“ (das erste Feld von links mit weißen Zahlen). Die Spieler notieren diese Siegpunkte erst am Spielende!

• Sollte es zwei oder mehr Parteien mit 50+ Stimmen geben:

○ ★ **Wahlsieger:** Jede dieser Parteien erhält 10 Siegpunkte. Die Partei mit den meisten Stimmen wird zum Wahlsieger gekürt. Bei einem Gleichstand der meisten Stimmen werden alle betroffenen Parteien Wahlsieger.

○ **Medienpräsenz:** Hat der Wahlsieger mindestens einen Medienmarker im Bundesland, stellt er einen davon aus dem Bundesland auf das Medientableau. Der Wahlsieger wählt das Feld entsprechend der aktuellen Landtagswahl. Die Spieler notieren diese Siegpunkte erst am Spielende!

• Sollte die stärkste Partei weniger als 50 Stimmen haben, dann benötigt sie einen Koalitionspartner:

○ Die stärkste Partei sucht einen Partner. Gibt es einen Gleichstand, wird der Startspieler bevorzugt (bzw. der Spieler in Sitzreihenfolge vom Startspieler weg).

Die Partner müssen die folgenden Bedingungen erfüllen.

- Die Koalition besteht aus zwei Parteien. Eine Dreier-Koalition ist nicht erlaubt.

- Die Koalition muss auf 50+ Stimmen kommen, sonst ist keine Koalition möglich.

- Die Reihenfolge der Kandidaten wird anhand der meisten Übereinstimmungen bei den Parteiprogrammen bestimmt. Bei einem Gleichstand möglicher Partner wird der Startspieler bevorzugt (bzw. in Sitzreihenfolge vom Startspieler weg).

○ ★ **Wahlsieger:** Beide Koalitionspartner erhalten 7 Siegpunkte.

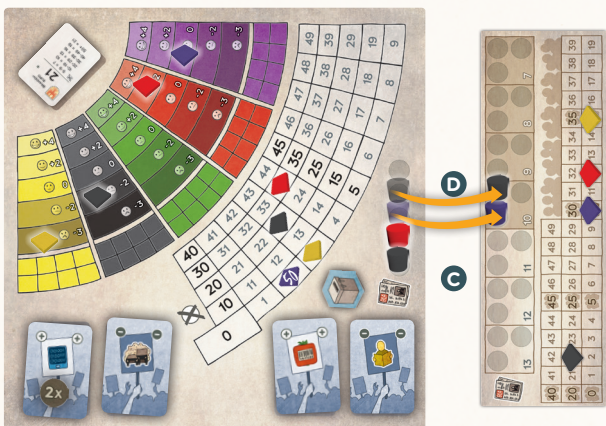
○ **Medienpräsenz:** Haben die Koalitionsparteien mindestens einen Medienmarker im Bundesland, stellen sie jeweils einen Medienmarker im Bundesland auf das Medientableau. Sie wählen das Feld entsprechend der aktuellen Landtagswahl. Die Spieler notieren diese Siegpunkte erst am Spielende!

○ **Keine Koalition möglich:** ★ **Wahlsieger:** Die stärkste Partei erhält 5 Siegpunkte.

IMMER: **Medienbeeinflussung:** Ist der Spieler, der die Medien beeinflusst, nicht Wahlsieger, stellt er jetzt einen Medienmarker vom Bundesland auf das Medientableau. Er wählt wieder das Feld entsprechend der aktuellen Landtagswahl. Die Spieler notieren diese Siegpunkte erst am Spielende!

Beispiel: In Brandenburg gibt es maximal 21 Siegpunkte für die Stimmen. Somit bekommt die CDU für 23 Stimmen 13 Siegpunkte, die SPD für 34 Stimmen 16 Siegpunkte und die Linke für 52 Stimmen die maximalen 21 Siegpunkte. Die FDP geht leider leer aus, weil es erst ab 5 Stimmen Siegpunkte gibt **A**.

Die Linke erzielt als einzige Partei 50+ Stimmen und wird zum Wahlsieger gekürt. Sie erhält zusätzlich 12 Siegpunkte **B** und stellt ihren Medienmarker aus Brandenburg auf Feld „10“ des Medientableaus **C**. Die CDU beeinflusst die Medien und stellt somit ebenfalls einen Medienmarker aus Brandenburg auf das Feld „10“ des Medientableaus **D**.



	LINKE	SPD	GRÜNE	CDU	FDP
A	21	16		13	0
B	12				

C Geld auszahlen (nicht in der vierten Spielrunde!)

Die Spieler bekommen frisches Geld, das sie für den weiteren Wahlkampf verwenden.

Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum erhält jeder Spieler folgende Summen:

- **Landtagswahl:** Der Spieler erhält 1.000 Euro pro Siegpunkt bei der aktuellen Landtagswahl, aber nicht für die zusätzlichen Siegpunkte durch einen Wahlsieg;
- **Parteibasis:** Der Spieler erhält 1.000 Euro pro Punkt der Parteibasis;
- **Spende:** Zusätzlich entscheidet der Spieler, ob er eine Spende annimmt oder ablehnt. Der Spieler wählt eine seiner drei Spendenkarten und entscheidet sich:
 - Er nimmt das Geld an und erhält entsprechend 10.000, 20.000 oder 30.000 Euro. Dies geht auf Kosten der Parteibasis, so dass der Spieler seinen Holzmarker auf der Parteibasisskala um ein, zwei oder drei Felder zurücksetzen muss.
 - Er lehnt das Geld ab. In diesem Fall gewinnt er Parteibasis hinzu und erhöht seinen Holzmarker entsprechend um ein, drei oder fünf Felder auf der Parteibasisskala.

Anschließend legt er die gewählte Spendenkarte in die Schachtel zurück.

In der vierten Spielrunde überspringen die Spieler diesen Schritt, es gibt dann kein weiteres Geld.

Beispiel: Marion hat bei der Landtagswahl 16 Siegpunkte erzielt und bekommt dafür 16.000 Euro. Ihre Parteibasis ist aktuell bei 12, also erhält sie dafür 12.000 Euro. Marion entscheidet sich, die Spende über 20.000 Euro anzunehmen. Sie erhält das Geld und muss anschließend ihren Holzmarker auf der Parteibasisskala um drei Felder zurücksetzen.

d Die nächste Spielrunde vorbereiten (nicht in der vierten Spielrunde)

Die Spieler bereiten die nächste Spielrunde vor. In der vierten Spielrunde überspringen sie diesen Schritt und beenden stattdessen das Spiel.

Ein Spieler räumt das Bundesland ab, in dem die aktuelle Landtagswahl ausgeführt wurde. Er legt die Holzmarker der Spieler in die Schachtel und wirft die Volksmeinungen auf den entsprechenden Ablagestapel.

Ein Spieler deckt in den anderen Bundesländern je eine weitere Volksmeinung auf. Wie in der Spielvorbereitung beschrieben, dürfen erneut keine gegensätzlichen und doppelten Themen ausliegen, so dass der Spieler diese nach Bedarf austauscht.

Ein Spieler wirft die offen ausliegenden Parteiprogrammkarten auf dem Parteiprogrammtableau ab und ersetzt sie durch neue Karten vom Nachziehstapel.

07 DAS SPIELENDEN UND DIE SCHLUSSWERTUNG

Das Spiel endet nach Abschluss der vierten Landtagswahl.

Nachdem die Spieler die Siegpunkte für Stimmen und Wahlsieg erhalten haben und die letzten Medienmarker auf das Medientableau gestellt haben, erhalten sie abschließend noch die folgenden Siegpunkte:

- **Medienpräsenz:** Der Spieler bekommt für seine Medienmarker auf dem Medientableau die auf den Feldern genannten Siegpunkte.
- **Parteibasis:** Der Spieler erhält Siegpunkte in Höhe der erreichten Parteibasis.
- **Noch vorhandenes Geld:** Die beiden Spieler mit dem meisten Geld erhalten dafür noch Siegpunkte. Bei einem Gleichstand sowohl beim meisten als auch beim zweitmeisten Geld erhalten die betroffenen Spieler jeweils die vollen Siegpunkte.

1. Spieler 6 Siegpunkte 2. Spieler 3 Siegpunkte

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten wird zum erfolgreichsten Parteilenker gekürt und gewinnt **Die Macher**.

08 SIEBEN LANDTAGSWAHLEN

Die Macher bietet für alle Spieler, die noch tiefer in den Wahlkampf einsteigen wollen, auch ein Spiel über sieben Landtagswahlen an. Dies stellt ein wahrhaft großartiges Spielerlebnis dar!

Es gelten alle bereits genannten Spielregeln, mit den folgenden Ergänzungen.

„Großes“ Schattenkabinett

Jeder Spieler erhält alle acht Schattenkabinettskarten. Es stehen ihm die folgenden zusätzlichen Politiker zur Verfügung.



Ehrevorsitzender: Beim Aufdecken muss der Spieler 8.000 Euro zahlen.

Hauptaktion:

+8 Der Spieler erhöht seinen Marker um acht Felder auf der Stimmenskala.

Nebenaktionen:

Der Spieler zahlt einem Mitspieler 5.000 Euro, um ihm einen seiner Medienmarker zu entfernen. Hat er selber noch einen Medienmarker im eigenen Vorrat, darf er diesen ohne weitere Kosten zusätzlich als Ersatz einsetzen.

Der Spieler setzt oder entfernt ein Dopplerplättchen auf einer offen ausliegenden Volksmeinungskarte. In einem Bundesland darf maximal ein Dopplerplättchen liegen! Eine Volksmeinung mit Dopplerplättchen ist vor Medienbeeinflussung geschützt und zählt doppelt bei der Umwandlung in Stimmen.



Partei Vorstand: Beim Aufdecken muss der Spieler 10.000 Euro zahlen.

Hauptaktion:

+10 Der Spieler erhöht seinen Marker um 10 Felder auf der Stimmenskala.

Nebenaktionen:

+5 Der Spieler erhöht seinen Marker um fünf Felder auf der Parteibasisskala.

+3 Der Spieler erhöht seinen Marker um drei Felder auf der Trendskaala.



Spitzenkandidat: Beim Aufdecken muss der Spieler 20.000 Euro zahlen.

Hauptaktion:

+4 Der Spieler erhöht seinen Marker um vier Felder auf der Trendskaala.

Nebenaktionen:

+12 Der Spieler erhöht seinen Marker um 12 Felder auf der Stimmenskala.

Der Spieler nimmt die oberste Umfragekarte ohne Versteigerung, also ohne dafür zu bezahlen und entscheidet dann, ob er die Umfrage veröffentlicht oder nicht – siehe Seite 11 (*Umfragen versteigern*).

Der Spieler ändert sein Parteiprogramm – siehe Seite 8 (*Parteiprogramme ändern*).

Fünf Medienmarker

Jeder Spieler hat insgesamt fünf Medienmarker zur Verfügung.

Fünf Spielrunden, aber sieben Landtagswahlen

Das Spiel läuft über *fünf* Spielrunden. Die Spieler legen beide Wahlurnenmarker bereit.

In der vierten und fünften Spielrunde finden jeweils zwei Landtagswahlen direkt nacheinander statt. Diese Bundesländer werden mit den beiden Wahlurnenmarkern markiert.

Am Ende der vierten Spielrunde werden nacheinander die Landtagswahlen im vierten und fünften Bundesland ausgeführt; am Ende der fünften Spielrunde die Landtagswahlen im sechsten und siebten Bundesland.

Nachdem ein Spieler während der Spielvorbereitung die ersten vier Bundesländer bestimmt und deren Länderkarten auf die vier Ländertableaus gelegt hat, mischt er alle übrigen 12 Länderkarten zusammen. Er legt davon drei Länderkarten als verdeckten Nachziehstapel neben den Ländertableaus bereit und legt die übrigen neun Länderkarten zurück in die Schachtel.

Jeweils am Ende der ersten drei Spielrunden räumt ein Spieler das Bundesland ab, in dem die aktuelle Landtagswahl durchgeführt wurde. Er legt die Länderkarte in die Schachtel zurück und wirft die Volksmeinungen auf den entsprechenden Ablagestapel. Anschließend legt er die nächste Länderkarte auf das Ländertableau und zieht neue Volksmeinungen vom entsprechenden Nachziehstapel. Beim fünften und sechsten Bundesland legt er sofort zwei Volksmeinungen offen aus, beim siebten Bundesland direkt drei Volksmeinungen.

Am Ende der dritten Spielrunde füllt ein Spieler die sieben Felder des Volksmeinungstableaus wieder mit je einer - und -Karte von jedem der sieben Themen auf. Anschließend mischt er den Ablage- und Nachziehstapel der Volksmeinungen und legt sie als neuen Nachziehstapel bereit.

Geld auszahlen

Die Spieler haben weiterhin nur drei Spendenkarten, die sie nur in den ersten drei Spielrunden einsetzen.

In der vierten Spielrunde erhalten die Spieler nur Geld für die in beiden Landtagswahlen erzielten Siegpunkte und nur *einmal* für ihre Parteibasis. Es gibt kein weiteres Geld für Spenden.

In der fünften Spielrunde überspringen die Spieler diesen Schritt; es gibt dann kein weiteres Geld.

Impressum

Autor: Karl-Heinz Schmiel

Entwicklung: Henning Kröpke, Uli Blennemann

Graphik: Harald Lieske

Layout Anleitung: Vladimir Krist, Filip Stránský



Copyright 2019 Spielworxx
Nielande 12, D-48727 Billerbeck
www.spielworxx.de

„Kleines“ Schattenkabinett



Hinterbänkler: Beim Aufdecken muss der Spieler 3.000 Euro zahlen.

Hauptaktion:

2x! Der Spieler setzt oder entfernt ein Dopplerplättchen auf einer offen ausliegenden Volksmeinung. *In einem Bundesland darf maximal ein Dopplerplättchen liegen!* Eine Volksmeinung mit Dopplerplättchen ist vor der Medienbeeinflussung geschützt und zählt doppelt bei der Umwandlung in Stimmen.

Nebenaktionen:

☺ +1 Der Spieler erhöht seinen Marker um ein Feld auf der Trendska.

☒ +3 Der Spieler erhöht seinen Marker um drei Felder auf der Stimmenskala.



Vizekanzler: Beim Aufdecken muss der Spieler 5.000 Euro zahlen.

Hauptaktion:

☺ +1 Der Spieler erhöht seinen Marker um ein Feld auf der Trendska.

Nebenaktionen:

2x! Der Spieler setzt oder entfernt ein Dopplerplättchen auf einer offen ausliegenden Volksmeinungskarte. *In einem Bundesland darf maximal ein Dopplerplättchen liegen!* Eine Volksmeinung mit Dopplerplättchen ist vor Medienbeeinflussung geschützt und zählt doppelt bei der Umwandlung in Stimmen.

🔄 Der Spieler ändert sein Parteiprogramm.



Pressesprecher: Beim Aufdecken muss der Spieler 5.000 Euro zahlen.

Hauptaktion:

📰! Der Spieler zahlt einem Mitspieler 5.000 Euro, um ihm einen seiner Medienmarker zu entfernen. Hat er selber noch einen Medienmarker im eigenen Vorrat, darf er diesen ohne weitere Kosten zusätzlich als Ersatz einsetzen.

Nebenaktionen:

☺ +1 Der Spieler erhöht seinen Marker um ein Feld auf der Trendska.

☒ +5 Der Spieler erhöht seinen Marker um fünf Felder auf der Stimmenskala.



Generalsekretär: Beim Aufdecken muss der Spieler 8.000 Euro zahlen.

Hauptaktion:

☒ +8 Der Spieler erhöht seinen Marker um acht Felder auf der Stimmenskala.

Nebenaktionen:

📰! Der Spieler zahlt einem Mitspieler 5.000 Euro, um ihm einen seiner Medienmarker zu entfernen. Hat er selber noch einen Medienmarker im eigenen Vorrat, darf er diesen ohne weitere Kosten zusätzlich als Ersatz einsetzen.

📄 Der Spieler nimmt die oberste Umfragekarte *ohne* Versteigerung, also ohne dafür zu bezahlen und entscheidet dann, ob er die Umfrage veröffentlicht oder nicht.



Fraktionsvorsitzender: Beim Aufdecken muss der Spieler 15.000 Euro zahlen.

Hauptaktion:

☹ -1! Der Spieler senkt den Trend der Parteien aller Mitspieler jeweils um 1 Feld.

Nebenaktionen:

🔄 Der Spieler ändert sein Parteiprogramm.

📄 Der Spieler nimmt die oberste Umfragekarte ohne Versteigerung, also ohne dafür zu bezahlen und entscheidet dann, ob er die Umfrage veröffentlicht oder nicht.

„Großes“ Schattenkabinett



Ehrenvorsitzender: Beim Aufdecken muss der Spieler 8.000 Euro zahlen.

Hauptaktion:

☒ +8 Der Spieler erhöht seinen Marker um acht Felder auf der Stimmenskala.

Nebenaktionen:

📰! Der Spieler zahlt einem Mitspieler 5.000 Euro, um ihm einen seiner Medienmarker zu entfernen. Hat er selber noch einen Medienmarker im eigenen Vorrat, darf er diesen ohne weitere Kosten zusätzlich als Ersatz einsetzen.

2x! Der Spieler setzt oder entfernt ein Dopplerplättchen auf einer offen ausliegenden Volksmeinungskarte. *In einem Bundesland darf maximal ein Dopplerplättchen liegen!* Eine Volksmeinung mit Dopplerplättchen ist vor Medienbeeinflussung geschützt und zählt doppelt bei der Umwandlung in Stimmen.



Parteivorstand: Beim Aufdecken muss der Spieler 10.000 Euro zahlen.

Hauptaktion:

☒ +10 Der Spieler erhöht seinen Marker um 10 Felder auf der Stimmenskala.

Nebenaktionen:

👤 +5 Der Spieler erhöht seinen Marker um fünf Felder auf der Parteibasisskala.

☺ +3 Der Spieler erhöht seinen Marker um drei Felder auf der Trendska.



Spitzenkandidat: Beim Aufdecken muss der Spieler 20.000 Euro zahlen.

Hauptaktion:

☺ +4 Der Spieler erhöht seinen Marker um 12 Felder auf der Stimmenskala.

Nebenaktionen:

☒ +12 Der Spieler erhöht seinen Marker um 12 Felder auf der Stimmenskala.

📄 Der Spieler nimmt die oberste Umfragekarte ohne Versteigerung, also *ohne* dafür zu bezahlen und entscheidet dann, ob er die Umfrage veröffentlicht oder nicht

🔄 Der Spieler ändert sein Parteiprogramm.