



WAHLSPIEL

Das WAHLSPIEL ist ein lustiges Gesellschaftsspiel für Schweizer Staatsbürger. In besonderem Mass ist es für Jungschützen, Ausländer und Appenzeller Frauen geeignet, wenn auch aus unterschiedlichen Gründen, die wir hier nicht ausführen wollen.

Das WAHLSPIEL zeigt verschiedene Parteien auf Stimmenfang und endet mit der Wahl eines lebhaftigen Bundesrates. Jeder aufgeweckte Bürger kann dabei etwas lernen; aber leider können sich höchstens 6 von ihnen am Spiel beteiligen.

ZUM SPIEL GEHÖREN

1 Spielbrett

6 farbige Spielfiguren und 1 Würfel

Spielgeld

Stimmsteine (Stimmen);

35 helle Stimmsteine für je 1 Stimme

15 dunkle Stimmsteine für je 5 Stimmen.

45 Politikerkarten: Sie zeigen, wie nicht anders zu erwarten war, das Porträt eines Politikers, seinen Namen, sein Alter und seinen Beruf.

Rechts daneben 'profilieren' sich der Politiker, d.h. er gibt 5 Interessengruppen oder Anliegen an, für die er sich im Fall seiner Wahl einsetzen will.

125 Wählerkarten (gelb): Sie stellen je einen Wähler dar, der sich nach seinen ganz eigenen Gesichtspunkten entscheidet, wem er seine Stimme schenken will.

90 Ereigniskarten (grün): Sie nennen je ein Ereignis, das den Wahlkampf unerwartet beeinflusst.

SPIELVORBEREITUNGEN

Die Wählerkarten und die Ereigniskarten werden in zwei Stapeln verdeckt auf das Spielbrett gelegt.

Die Politikerkarten werden gleichmässig unter die Spieler verteilt. Jeder Spieler hat nun seine Partei beisammen, die er frei nach seinem Gutdünken benennen kann, etwa 'Freie christliche Volkspartei', 'Partei des offenen Zentrums¹' oder 'Bauern-, Arbeiter- und Unternehmerpartei(BAU)'. Jeder Spieler wählt auch eine passende Parteilfarbe, danach eine der 6 Spielfiguren, die er auf das Startfeld stellt.

Jede Partei erhält ein einmaliges Startgeld von 6000 Franken, dazu 4 Wähler (Stammwählerschaft) und 2 Ereignisse (deine Wahlstrategen planen 'es' voraus). Es empfiehlt sich, die Karten nicht offen zu zeigen.

WORUM GEHT'S?

Drei Wahlrunden stehen vor der Tür:

1. Die Wahl von 5 Kantonsräten;
die Gewählten gewinnen je 5000 Fr.
2. Die Wahl von 3 Nationalräten;
die Gewählten gewinnen je 8000 Fr.
3. Die krönende Wahl eines Bundesrates.

Sieger ist die Partei, die den Bundesrat stellen kann.

DAS SPIEL BEGINNT

Jede Partei nominiert aus der Reihe ihrer Politiker zwei Kandidaten, welche sich für das zeitraubende Amt eines Kantonsrats in uneigennütziger Weise zur Verfügung stellen.

Der Spieler legt seine Kandidaten offen auf den Tisch und preist sie gebührend an. Dabei wird er darauf achten, dass er Kandidaten nominiert, für die sich seine Stammwählerschaft erwärmen kann.

Man merkt schon jetzt: Fähige Kandidaten sind dünn gesät.

Abwechslungsweise wird nun mit einem Würfel eine Wahlrunde auf dem Spielbrett absolviert.

In dieser 1. Runde befindet sich das Ziel beim Feld KANTONSRAT.

Unterwegs kann Parteien und Kandidaten einiges widerfahren:



Wählerkauf: Die Partei darf beliebig viele Wähler kaufen. Ein Wähler kostet 1000 Fr. und muss blind vom Stapel genommen werden. 'Unbrauchbare' Wähler dürfen nicht zurückgegeben, wohl aber für zukünftige Wahlrunden aufgespart werden.



Kauf von Ereignissen; Die Partei darf beliebig viele Ereigniskarten kaufen. Eine Karte kostet 2000 Fr. und muss blind vom Stapel genommen werden. Unbrauchbare Ereignisse dürfen nicht zurückgegeben, wohl aber für zukünftige Wahlrunden aufgespart werden.



Gewinnfeld; Die glückliche Partei darf die hier abgebildeten Herrlichkeiten (1 Ereignis oder 1-2 Wähler) gratis vom Stapel nehmen.



Wahlfeld; Die Partei kann (muss nicht!) wählen, d.h. beliebig viele Wählerkarten offen in die Urne auf der Mitte des Spielbretts legen.

Bsp.1: Wählerkarte 'wählt für mehr Sachlichkeit'.



Alle Kandidaten und Kandidatinnen mit dem betreffenden Zeichen auf ihrer Politikerkarte erhalten je eine Stimme (1 Stimmstein). Dabei spielt die Parteizugehörigkeit der Kandidaten keine Rolle.

Bsp.2: Wählerkarte 'wählt für Kunst und Heimat'.



Alle Kandidaten und Kandidatinnen, die eines der beiden Zeichen oder auch beide Zeichen auf ihrer Politikerkarte tragen, erhalten je eine Stimme (einen Stimmstein).



Ein Wähler kann niemals dem gleichen Kandidaten 2 Stimmen geben.

Bsp.3: Wählerkarte ohne Zeichen.

Der Wähler schenkt den Wahlversprechen keinen Glauben und urteilt rein menschlich nach dem Geschlecht, dem Alter, dem Namen, dem Beruf oder dem Bild der Kandidaten, z.B. 'wählt Raucher(innen)'.
Demnach erhalten alle zur Wahl stehenden Kandidat(inn)en, die sich auf dem Bild deutlich als Raucher(in) zu erkennen geben - sich mit Pfeife, Stumpen oder Zigarette zeigen - je eine Stimme. Persönliche Einschätzungen, wie etwa "mein Ernst Tanner pafft heimlich", sind auszuschliessen.

Auch so bietet sich noch genügend Gesprächsstoff, wenn etwa ein Wähler 'wählt Männer, die Autorität ausstrahlen' auftaucht. In einem solchen Fall entscheidet die Mehrheit der Mitspieler über Autorität oder Nicht-Autorität der männlichen Kandidaten.



Sensationsfeld; Die Partei darf (muss nicht!) ein Ereignis in der Mitte des Spielbretts ausspielen: Das Ereignis wird in den Medien publik gemacht.

Im Gegensatz zu den Wählerkarten gibt es bei den Ereignissen:

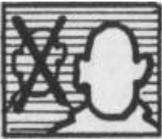
- 'Geld zu gewinnen oder zu verlieren
- oft mehr als eine Stimme pro Kandidat zu gewinnen oder zu verlieren
- Ereignisse, die sich auf einzelne, vom Ausspielenden zu bezeichnende Kandidaten beziehen.

Bsp. 'Eine Frau schreibt ein Buch. Gewinnt 2 Stimmen und erhält 4000 Fr.'. Der Spieler, der die Karte ausspielt, kann bestimmen, auf welche Kandidatin er die Karte beziehen will (kandidiert keine Frau, so bleibt die Karte wirkungslos).

Normalerweise wird man Gewinnkarten auf eigene Kandidaten, die bösen Ereignisse auf politische Gegner beziehen.

Bezieht sich ein Ereignis auf zwei (oder sonst eine bestimmte Anzahl) Kandidaten mit einer umschriebenen Eigenschaft, so müssen diese zwei auch wirklich vorhanden sein. Sonst bleibt die Karte wirkungslos.

'Die Hälfte' ist bei Ereignissen stets aufzurunden. Ein armer Kerl mit 5 Stimmen, der 'die Hälfte' verliert, muss also 3 Stimmsteine abgeben.



Kandidatenwechsel; Die Partei darf (muss nicht) einen ihrer Kandidaten zurückziehen und dafür einen anderen in den Wahlkampf schicken. Sie darf auch einen bereits ausgeschiedenen Kandidaten ersetzen. Allerdings startet der neu aufgestellte Kandidat ohne Stimmen. Die mit dem alten Kandidaten errungenen Stimmsteine gehen verloren.



Koalition; Die Partei darf sich unter den Mitspielern einen Koalitionspartner aussuchen: einen Mitspieler, mit dem sie sofort beliebig viele Ereigniskarten, Wählerkarten tauschen darf. Auch Kaufhändler sind erlaubt. Ausserhalb der Koalitionfelder sind Kauf- und Tauschhändler untersagt - weil unethisch.

Ziel; Das Ziel muss nicht mit der exakten Punktezahl erreicht werden. Der zuerst Eintreffende erhält 2 Stimmsteine, die er nach Gutdünken unter seine Kandidaten verteilen kann. Auch darf er in der folgenden Wahlrunde mit würfeln beginnen.

Die Wahlrunde ist beendet, wenn alle Spieler das Ziel erreicht haben. Solange bleiben alle aufgestellten Kandidaten im Rennen, das heisst: Sie können Stimmsteine gewinnen und verlieren, auch wenn ihre Partei schon lange im Ziel hockt.

WER IST GEWÄHLT ?

Gewählt sind Kandidat(inn)en, die nach der Wahlrunde am meisten Stimmen gesammelt haben: Nach der 1. Wahlrunde 5 Kantonsräte, die nun je 5000 Fr. aus der Staatskasse erhalten.

Sind mehrere Kandidaten stimmengleich auf den entscheidenden Plätzen (z.B. auf den Rängen 5 und 6 bei der Kantonsratswahl), so kommt es zwischen diesen zur Stichwahl; Die Parteien der Stichwahl-Kandidaten dürfen noch je einen Wähler zur Urne schicken. Ist noch immer keine Entscheidung gefallen, so gibt die oberste Karte des neutralen Wählerstapels den Ausschlag.

DIE BUNDESRATSWAHL

Die 2. Wahlrunde wickelt sich ganz nach dem Muster der 1. Runde ab: Jede Partei nominiert zwei Kandidaten, die sich diesmal um nur 3 Nationalratsmandate zu je 8000 Fr. Gratifikation streiten. Natürlich beginnen alle - ob alte oder neue Gesichter - mit 0 Stimmen. Ziel ist diesmal das NATIONALRAT-Feld.

Die Bundesratswahl - Wahlrunde Nr.3 - bringt hingegen zwei wesentliche Neuerungen:

Jede Partei stellt nur noch einen (statt wie bisher zwei) Kandidaten zur Wahl. Zusätzlich nehmen aber die drei gewählten Nationalräte an der Wahl teil.

Das Ziel BUNDESRAT muss mit der exakten Augenzahl getroffen werden. Ueberzählige Würfelaußen zurückfahren.

DIE PARTEI DES BUNDESRATES IST AM ZIEL IHRER TRÄUME UND DARF SICH ALS WAHLSIEGERIN FEIERN LASSEN. Geld ist nun Nebensache (kann durch indirekte Steuern in den nächsten vier Jahren wieder beschafft werden).

NÜTZLICHE HINWEISE

Beim Spiel zu dritt teile man anfangs 10*000 Fr. pro Spieler aus und lasse bei der Kantonsratswahl je drei Kandidaten zu.

Beim Spiel mit 5 oder 6 Mitspielern empfiehlt es sich, schon zur Nationalratswahl nur noch 1 Kandidaten pro Partei zuzulassen.

Man tut gut daran, den grösseren Teil seines Geldes schon früh in Karten umzusetzen, um danach den geeigneten Kandidaten aus den eigenen Reihen zu nominieren, resp. einzuwechseln.

DIE GNOMEN (Zusatzregel für Fortgeschrittene): Sobald ein(e) Kandidat(in) 17 Stimmen erreicht, ist er/sie für... zu mächtig geworden. Verschwindet leise in einer Konzernleitung.



Reklamationen, Anfragen über Krähenfüsse, Silberblicke, politische Weitblicke und Sinnlichkeit wie auch für Einzelteile sind zu richten an:

FATA MORGANA SPIELE, GÜTERSTRASSE 32, 3008 BERN