

DIE MACHER zum Kennenlernen.

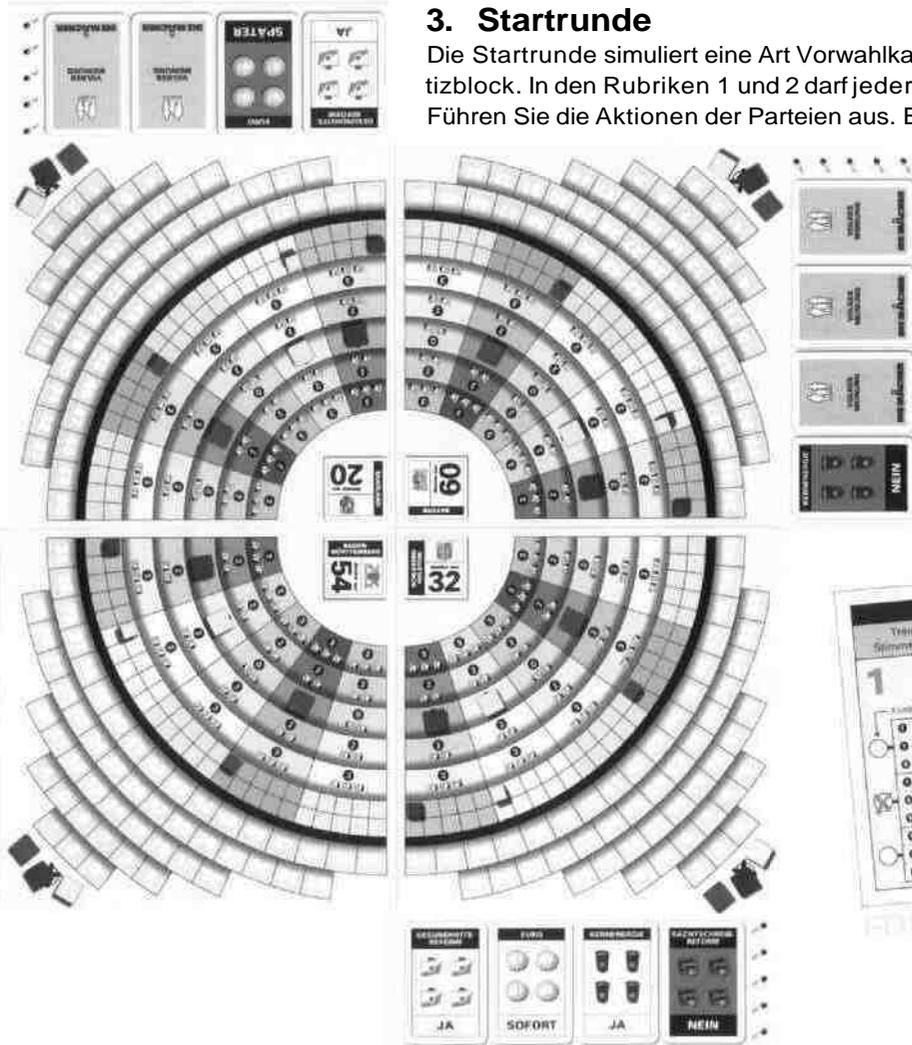
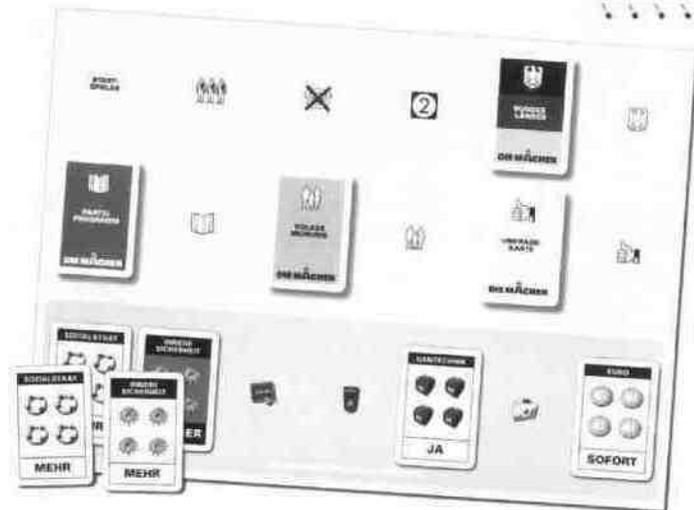
Nur keine Panik!

Sie haben sich das Spiel "Die Macher" gekauft und beim Auspacken bekommen Sie einen Schreck: Berge an Spielmaterial und eine dicke Spielregel! Wie sollen Sie da durchblicken? Und weit und breit ist keiner, der Ihnen das Spiel erklären kann. Hier soll dieses Bei-Spiel-Blatt Abhilfe schaffen. Es beschreibt den Ablauf einer Spielrunde anhand einer Probestarte. Spielen Sie diese Runde Schritt für Schritt nach, das wird Ihnen den Einstieg in das Spiel erleichtern.

I. Vorbereitungen und Spielpläne

Ordnen Sie das Spielmaterial: das Holzmaterial nach der Farbe, die Karten nach der Kartenart (Rückseite der Karten) und die Plättchen. Nehmen Sie dazu den Ablageplan zu Hilfe. Für das Probespiel benötigen wir vom Holzmaterial nur die Farben schwarz (für die CDU), gelb (FDP) und rot (SPD). Bauen Sie nun die Länderpläne wie in der Abbildung auf. Der Bundesplan bleibt leer, nur auf Feld 5 der Parteibasis-Skala kommt ein Anzeigen-Marker (flache Holzteile 12x12x6 mm) der 3 Parteien. Auf dem Ablageplan liegen die restlichen Karten und Plättchen und 6 Karten "Volkes Meinung" offen im Tauschpool.

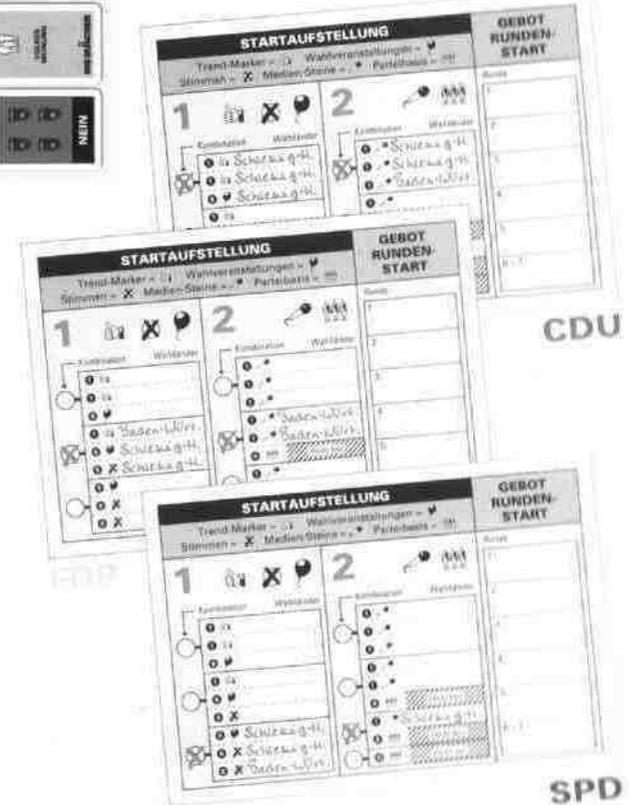
Das restliche Holzmaterial erhalten die Parteien, zusätzlich ihre 7 Karten "Schattenkabinett", ihre 5 "Spenden-Karten" und 25.000 an Bargeld.



3. Startrunde

Die Startrunde simuliert eine Art Vorwahlkampf. Verwendet wird dafür ein Zettel vom Notizblock. In den Rubriken 1 und 2 darf jeder Spieler eine Alternative ankreuzen.

Führen Sie die Aktionen der Parteien aus. Beispiel SPD: Trend-Marker in Schleswig-Holstein um 1 Feld nach oben, 6 Wahlveranstaltungen und 1 Medien-Stein in Schleswig-Holstein dazu. In Baden-Württemberg kommt der Stimmen-Marker auf Feld 6 und auf dem Bundesplan der Marker für die Parteibasis um 8 nach oben auf Feld 13.



2. Vorbereitungen der Parteien

Jede Partei bekommt ein Programm zugeordnet, bestehend aus 5 offen liegenden Programm-Karten. Zudem 3 Programm-Karten auf die Hand (Handkarten).



Ein Wort zur Situation

Die CDU hat sich bei der Startrunde völlig auf Schleswig-Holstein konzentriert. Sie hat alle Chancen, die Wahl in Schleswig-Holstein zu gewinnen. Die FDP vernachlässigt Schleswig-Holstein und setzt auf einen Wahlsieg in Baden-Württemberg. Das ist nicht verkehrt, denn hier gibt es viele Mandate zu gewinnen. Die SPD hat vor allem die Parteibasis gestärkt und hofft, in Schleswig-Holstein auch mitmischen zu können.

Wahlkampf in Schleswig-Holstein

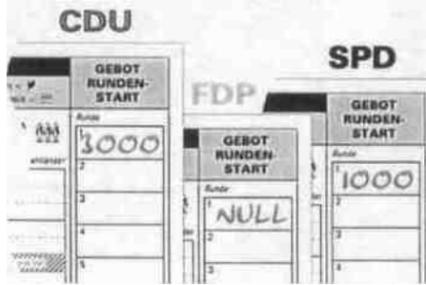
In einer richtigen Partie wird auf allen vier Länderplänen gleichzeitig Wahlkampf betrieben. Allerdings sind die Wahltermine in Baden-Württemberg, Saarland und Bayern noch ein Stück entfernt. Das erkennt man daran, daß hier noch nicht alle Meinungs-Karten offen liegen. In Schleswig-Holstein dagegen sind alle Meinungen bekannt und in diesem Land steht die Wahl unmittelbar bevor. In unserer Probestarte werden wir hauptsächlich die Vorgänge in Schleswig-Holstein (dem aktuellen Wahlland) verfolgen, die anderen Länder nur am Rande. Die Seitenzahlen(14) in diesem Übersichtsblatt verweisen auf die Spielregel.

1. Startspieler festlegen

Zu Beginn jeder Runde wird ein Spieler bestimmt, der bei allen Aktionen beginnt. Die anderen Spieler sind dann in Sitzreihenfolge am Zuge.

Die Spieler notieren geheim auf ihrem Zettel unter "Gebot Rundenstart" einen Betrag. Der Meistbietende darf bestimmen, wer Startspieler wird.

Die CDU bestimmt sich selbst als Startspieler, weil sie sich davon Vorteile beim Medienkauf verspricht. Die Zugreihenfolge im Probestpiel ist damit CDU, FDP, SPD.



2. Tagung der Programm-Kommission

Hier haben die Spieler Gelegenheit, ihr Parteiprogramm zu ändern.

Die CDU beginnt, nimmt ihre 3 Handkarten und überlegt, was sie davon brauchen könnte. Sie hebt sich "Rächt-schreibreform Nein" auf und legt die ändern zurück auf den Ablageplan. Sie bekommt dafür 2 neue vom Stapel: "Sozialstatt Weniger" und "Innere Sicherheit Mehr". Die

CDU ändert dann ihr offenes Programm: "Gesundheitsreform Nein" zurück auf Ablageplan und von den Handkarten legt sie "Rächt-schreibreform Nein" dazu. Die Überlegung der CDU war, daß ihr das Nein zur Rächt-schreibreform in Schleswig-Holstein mehr Stimmen

bringen wird. Die FDP gibt alle Handkarten zurück und erhält: "Gentechnik Ja", "Sozialstaat Mehr" und "Innere Sicherheit Mehr". Sie entfernt "Rächt-schreibreform Ja" aus dem offenen Programm (schadet ihr in Schleswig-Holstein) und legt "Innere Sicherheit Mehr" aus (nützt in Baden-Württemberg). Die SPD gibt "Gentechnik Ja" und "Gesundheitsreform Nein" zurück und erhält "Kernenergie Ja" und "Euro Sofort". Sie ändert ihr offenes Programm: "Rächt-schreibreform Ja" raus (schadet in Schleswig-Holstein) und "Euro Sofort" rein (nützt in Schleswig-Holstein).

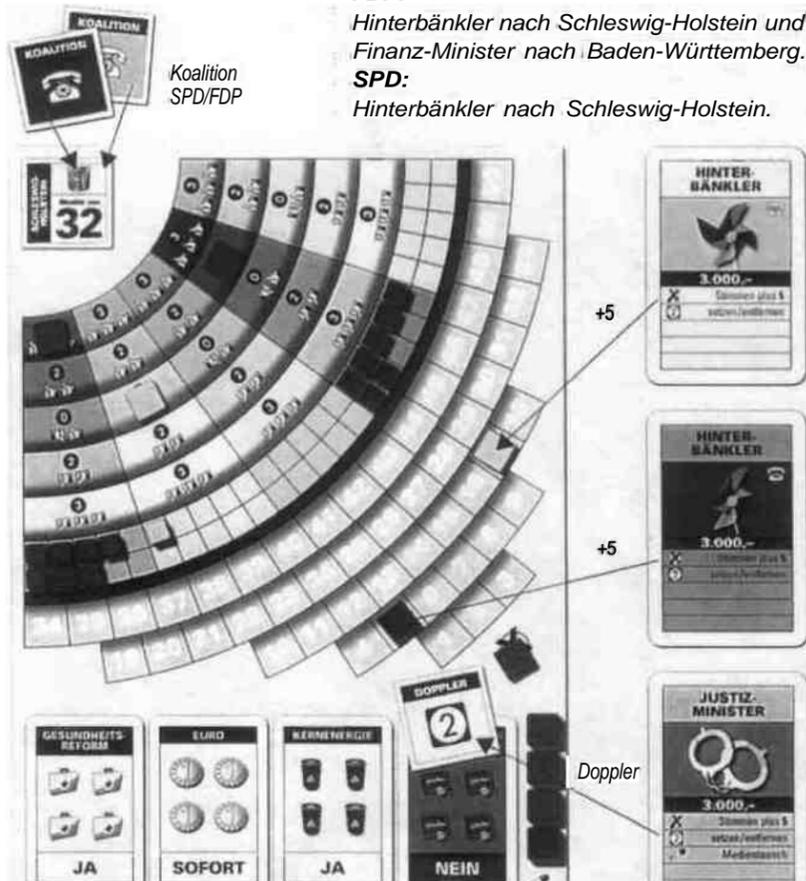


3. Schattenkabinet

Die Schattenkabinetts-Karten unterstützen den Spieler beim Wahlkampf. Er kann damit diverse Aktionen durchführen, die seine Wahlschancen verbessern. Nur eine Aktion darf durchgeführt werden.

Alle Spieler legen ihre Karten zuerst verdeckt.

CDU: Justiz-Minister nach Schleswig-Holstein.
FDP: Hinterbänkler nach Schleswig-Holstein und Finanz-Minister nach Baden-Württemberg.
SPD: Hinterbänkler nach Schleswig-Holstein.



4. Koalitionen bilden

Das Schließen von Koalitionen verhilft den Koalitionsparteien zu Vorteilen bei der Wahl, weil sie ihre Stimmen bei der Abrechnung zusammenzählen dürfen. Allerdings gibt es 2 Voraussetzungen: 1. Beide Parteien müssen ein Koalitions-Plättchen im aktuellen Wahlland (Schleswig-Holstein) haben und 2. Das Programm beider Parteien muß min. in 2 Karten übereinstimmen.

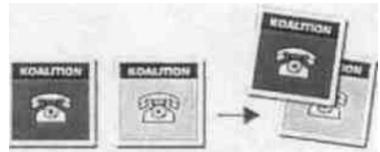
CDU: Kann nicht koalieren (kein Telefon-Plättchen in Schleswig-Holstein). Will die Wahl allein gewinnen.

FDP: Kann koalieren, weil Telefon-Plättchen in Schleswig-Holstein und 3 Übereinstimmungen im Programm mit SPD ("Gesundheitsreform Ja", "Innere Sicherheit Mehr"

und "Gentechnik Nein"). Sie zwingt die SPD zur Koalition (darf sie bei 3 Übereinstimmungen).

SPD: Muß sich der erzwungenen Koalition durch die FDP beugen. Das ist ihr auch ganz recht, weil sie sich eine alleinige Mehrheit gegenüber der CDU nicht zutraut. Die Telefon-Plättchen von FDP und

SPD werden in Schleswig-Holstein übereinandergelegt zum Zeichen der Koalition.



5. Medien-Steine kaufen

Der Kauf von Medien-Steinen ermöglicht es den Parteien, Einfluß auf die Meinung der Bevölkerung zu gewinnen. Das gelingt, wenn eine Partei die einfache Mehrheit an Medien-Steinen (mehr als eine andere Partei) in einem Land besitzt. Der Kauf erfolgt reihum, immer einen Stein, bis alle Spieler passen.

CDU: einen Medien-Stein nach Schleswig-Holstein (zahlt 4000), sichert sich damit die Medienmehrheit in Schleswig-Holstein.

FDP: einen Medien-Stein nach Baden-Württemberg (zahlt 4000), sichert sich die Medienmehrheit in Baden-Württemberg.

SPD: paßt (spart Geld).

CDU: paßt.

FDP: einen Medien-Stein nach Schleswig-Holstein (zahlt 4000).

SPD: paßt.

CDU: paßt.

FDP: paßt.

Alle Parteien haben hintereinander gepaßt, der Medienkauf ist abgeschlossen. Jetzt werden die Medien-Mehrheiten abgehandelt.



CDU zahlt WO an die Kasse

FDP zahlt 4000 an die Kasse

In Schleswig-Holstein: Medien-Mehrheit hat die CDU. Sie tauscht die Meinungs-Karte "Gesundheitsreform Ja" vom Länderplan Schleswig-Holstein gegen die Meinungs-Karte "Innere Sicherheit Weniger" vom Tauschpool des Ablageplans. Damit erhöht sie ihre Übereinstimmungen zwischen dem eigenen Parteiprogramm und der Meinung in

Schleswig-Holstein auf vier und schadet den anderen Parteien. In Baden-Württemberg: Medien-Mehrheit für die FDP. Sie tauscht "Sozialstaat Weniger" vom Länderplan gegen die Karte "Sozialstaat Mehr" aus dem Tauschpool. Im Saarland und in Bayern gibt es keine Medien-Mehrheiten, also auch keine Änderungen.

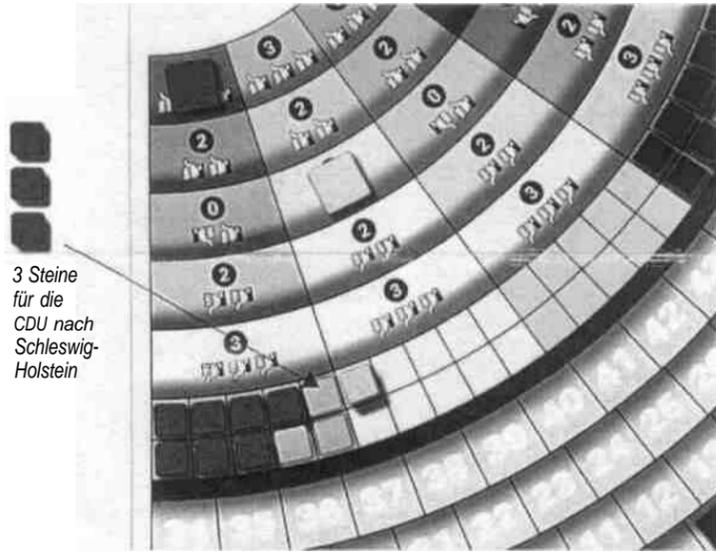
6. Wahlveranstaltungen abhalten

Die Wahlveranstaltungen sind die zentrale Parteiarbeit. Sie bilden die Grundlage für den Erwerb von Stimmen. Maximal dürfen 10 Wahlveranstaltungen in einem Land stehen. Pro Runde dürfen von einer Partei nur 4 Steine in ein Land gesetzt werden.

CDU: kauft 8 Steine. Davon kommen 3 nach Schleswig-Holstein (damit sind 10 voll), 4 nach Baden-Württemberg (mehr darf sie nicht). Sie zahlt 8000 an die Kasse.

FDP: kauft 3 Steine nach Baden-Württemberg und zahlt 3000.

SPD: kauft 7 Steine. Davon kommen 3 nach Schleswig-Holstein und 4 nach Baden-Württemberg. Sie zahlt 7000.



3 Steine für die CDU nach Schleswig-Holstein

Alle Karten werden aufgedeckt und die Parteien zahlen an die Kasse: CDU 3000, FDP 8000, SPD 3000.

Aktionen der Kabinettsmitglieder

Justiz-Minister der CDU: Legt Doppler-Plättchen auf die Meinung-Karte "Rächt-schreibreform Nein" in Schleswig-Holstein (verdoppelt die Wirkung bei der Stimmenermittlung und FDP und SPD haben diese Meinung nicht im Programm).

Hinterbänkler FDP (Schleswig-Holstein): Stimmenzuwachs in Schleswig-Holstein. Stimmen-Marker um 5 Felder rauf auf Feld 17. Zudem Koalitions-Plättchen nach Schleswig-Holstein (wegen Telefon-Symbol auf der Karte).

Finanz-Minister FDP (Baden-Württemberg): Trend +1 in Baden-Württemberg. Trend-Marker der FDP um 1 Feld nach oben. Hinterbänkler SPD (Schleswig-Holstein): Stimmenzuwachs in Schleswig-Holstein. Stimmen-Marker um 5 Felder rauf auf Feld 5. Zudem Koalitions-Plättchen nach Schleswig-Holstein. Die gespielten Schattenkabinetts-Karten müssen die Parteien abgeben und können nicht mehr eingesetzt

7. Umfragen ersteigern

Die Umfragen geben den Spielern Gelegenheit, den Trend ihrer Partei zu verbessern oder den Trend der anderen zu verschlechtern. Die Umfragen werden reihum "blind" versteigert (Risiko!). Der Meistbietende erhält die Umfrage-Karte und darf den Trend zweier Parteien entsprechend der Karte verändern. Für jedes Land wird 1 Karte versteigert.

In Schleswig-Holstein: Die CDU bietet 1000. Die FDP paßt und ist in Schleswig-Holstein damit raus aus der Versteigerung (für sie ist in Schleswig-Holstein nicht viel zu holen). Die SPD geht auf 4000, die CDU auf 5000. Weil der SPD die Umfrage wichtig ist, steigert sie auf 7000. Die CDU paßt (nur 7000 Bargeld) und die SPD gewinnt die Versteigerung. Sie bekommt die oberste Karte des Umfrage-Stapels vom Ablageplan.

Die Karte zeigt: FDP +3, PDS +2, SPD +1, CDU -1, Grü-

ne -2. Die Karte ist günstig für die SPD. Sie darf den Trend zweier Parteien verändern. Sie schiebt ihren Trend-Marker um 1 Feld nach oben auf +2. Eigentlich möchte sie den Trend der CDU nach unten drücken (-1), aber die CDU besitzt die Medien-Mehrheit und das schützt sie vor negativen Umfrage-Ergebnissen. Also tut die SPD etwas für die Koalition und schiebt die FDP um 2 Felder rauf auf +3 (3 Felder rauf geht nicht, weil der Trend-Marker nach 2 Feldern schon oben ansteht).



8. Wahlveranstaltungen in Stimmen umsetzen

Zu diesem Punkt finden Sie auf S. 16 und 17 der Spielregel eine genaue Beschreibung mit einem übersichtlichen Beispiel. Das sollten Sie sich jetzt anschauen.

9. Aktuelles Wahlland abrechnen

In Schleswig-Holstein (aktuelles Wahlland) ist nun Wahltag. Es werden alle Wahlveranstaltungen in Stimmen umgesetzt, egal wieviel eine Partei davon hat und ob Trendzahl oder Übereinstimmungszahl günstig sind.

Die Formel für die Umsetzung lautet: (Trend-Zahl + Übereinstimmungszahl) x Anzahl Wahlveranstaltungen.

Probepartie:

CDU: Trend-Zahl = +3, Ü-Zahl = +5 (Euro +1, Innere Sicherheit +1, Kernenergie +1, Rächtschreibreform +2, zählt doppelt wegen des Plättchens) Faktor = +8 (3 + 5)

Stimmen = 80 (8 x 10)

Der Stimmen-Marker der CDU wird auf Feld 50 der Skala geschoben, weil eine Einzelpartei nicht mehr als 50 Stimmen erreichen kann.

FDP: Trend-Zahl = +3, Ü-Zahl = -2 (Kernenergie -1, Innere Sicherheit -1, weil beide gegensätzlich) Faktor = +1 (3 - 2)

Stimmen = +1 (1 x 1)

Stimmen-Marker um eins nach oben auf Feld 18.

SPD: Trend-Zahl = +3, Ü-Zahl = +1 (Euro +1, Kernenergie +1, Sicherheit -1) Faktor = +4 (3 + 1)

Stimmen = 40 (4 x 10)

Stimmen-Marker um 40 nach oben auf Feld 45.

Länder-Karte

SCHLESWIG-HOLSTEIN	
Stimmen	Mandate
5 - 9	= 5
10 - 14	= 7
15 - 19	= 10
20 - 24	= 13
25 - 29	= 16
30 - 34	= 19
35 - 39	= 22
40 - 44	= 25
45 - 49	= 28
ab 50	= 32

10. Mandate bestimmen

Mit Hilfe der Länder-Karte von Schleswig-Holstein wird festgestellt, wieviel Mandate die Parteien für ihr Stimmen-Ergebnis bekommen. Die Mandate sind direkte Siegpunkte für die Endabrechnung.

FDP: 18 Stimmen = 7 Mandate

SPD: 45 Stimmen = 28 Mandate

CDU: 50 Stimmen = 32 Mandats

11. Wahlsieger 18 bestimmen

Für den Wahlsieg ist der Stand der Stimmen-Marker entscheidend.

Die CDU hat zwar die meisten Stimmen (50), aber FDP und SPD haben ja eine Koalition und kommen zusammen auf 63 Stimmen (18 FDP + 45 SPD). Die Koalition ist Wahlsieger in Schleswig-Holstein.

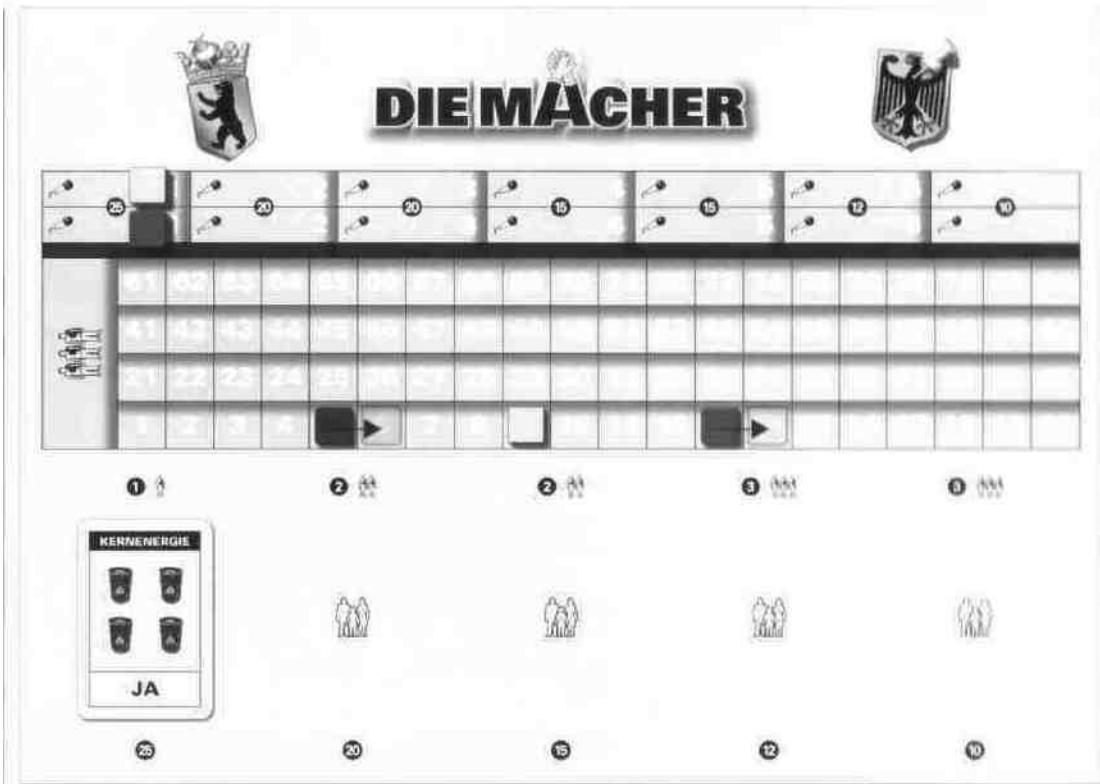
12. Auswirkungen des Wahlsieges 18

Da eine Koalition gewonnen hat, müssen wir nach den Regeln für einen Koalitionssieg vorgehen.

FDP und SPD dürfen einen Medien-Stein aus Schleswig-Holstein auf den Bundesplan setzen. Die 25 Medienpunkte sind direkte Siegpunkte bei der Endabrechnung. Außerdem dürfen FDP und SPD eine Meinungs-Karte aus Schleswig-Holstein auf den Bundesplan legen. Die FDP verzichtet, weil sie nichts vernünftiges rauf tun kann (hat keine einzige Meinung von Schleswig-Holstein im Programm).

Die SPD nimmt die Karte "Kernenergie Ja" und legt sie auf den Bundesplan (Platz links außen).

Übereinstimmungen von Bundesmeinung mit dem Parteiprogramm sind gut für die Parteibasis und bringen direkte Siegpunkte bei der Endabrechnung.



13. Parteibasis erhöhen

Zum Schluß der Runde wird, bei Übereinstimmungen von Parteiprogramm mit der Bundesmeinung, die Parteibasis erhöht. CDU: 1 (Kernenergie Ja), ihr Basis-Marker wird

0 auf Feld 6 geschoben. FDP: null. SPD: 1 1 (Kernenergie Ja), ihr Basis-Marker wird auf Feld 13 geschoben.

Die Parteibasis bringt bei Spielende direkte Siegpunkte.

14. Rundenende

Damit ist die erste Wahlkampfunde beendet. Die Vorbereitungen für die nächste Runde sind: Aktuelles Wahlland (Schleswig-Holstein) abräumen, neues Wahlland aufbauen, Meinungs Karten aufdecken, Wahlgelder auszahlen. Parteispenden. Dann beginnt es von vorn mit der Bestimmung des Startspielers für die neue Wahlkampfunde.

Noch ein Wort zum Stand der Probepartie. Die CDU hat nicht glücklich agiert. Sie wurde in Schleswig-Holstein von der Koalition ausgebremst und im nächsten Bundesland (Baden Württemberg) steht es schlecht, weil ihr Programm überhaupt nicht zur Ländermeinung paßt. Zudem hat sie eine miserable Parteibasis und keinen Medien-Stein auf dem Bundesplan. Da helfen die 32 Siegpunkte durch die Mandate wenig. Der Gewinner der Runde ist die FDP. Sie hat in Schleswig-Holstein durch die Koalition das Beste aus ihren Möglichkeiten gemacht und steht glänzend im wichtigen Bundesland Baden-Württemberg. Hier hat sie gute Chancen, allein die Wahl zu gewinnen, auch wenn es zu einer Koalition CDU/SPD kommen sollte. Die SPD steht auch nicht schlecht: gute Finanzlage, eine ordentliche Parteibasis, Medien-Stein auf dem Bundesplan. In Baden-Württemberg hat sie Chancen auf ein achtbares Wahlergebnis. Allerdings muß die FDP gebremst werden. Das sollte bei der knappen Finanzlage der FDP in der nächsten Wahlkampfunde möglich sein.