

DIE BÜRGERMEISTER

Ein strategisches Spiel

Platnik-Spiel Nr. 6340



A. Unser Spiel besteht aus:

1. Spielplan:

Die Landkarte unseres Staates bietet in jedem Bundesland eine ganz bestimmte Zahl von Bürgermeisterposten an. Wir sagen es gleich: es geht darum, möglichst viele Bürgermeisteressel zu erobern.

2. 320 Spielfiguren:

Sie sind in vier verschiedenen Farben vorhanden und repräsentieren die (angenommenen) politischen Parteien des Landes. Es gibt 80 Figuren pro Farbe, jede stellt einen Bürgermeister dar.

3. 54 Ereigniskarten:

In jeder Spielrunde hat jeder Spieler eine solche Karte zu ziehen und zu befolgen, was auf ihr steht. Diese Karten stellen sozusagen das Zufallselement, wenn man will, „schicksalhafte“ Ereignisse für die jeweils betroffene politische Partei dar.

4. 2 Spielwürfel:

Nochmals: Glück und Pech gehören nicht nur zu jedem anderen Spiel, sondern auch zur Politik (im Bürgermeisterspiel).

5. Spielgeld:

Nichts in unserer Welt ist kostenlos, auch die Politik braucht ihr Geld. Zuteilung und Verwendung sind im Kapitel „spielweise“ weiter unten genau angegeben (je 25 Scheine à 500.000.—, 100.000.— und 50.000.—).

6. Spieltabelle:

Sie gibt einen Überblick über alle verfügbaren Spielfelder. Jeder Spieler soll abschätzen können, wie er z. B. seinen Wahlkampf am besten führt und finanziert.

B. Das Ziel für jeden Spieler ist es:

1. die politische Mehrheit in möglichst vielen Ländern zu gewinnen.
2. dies dadurch zu erreichen, daß er in dem betreffenden Land mehr Bürgermeisterposten besetzt, als jeder andere Mitspieler und damit seiner Partei die Mehrheit in diesem Land sichert. Hierzu muß er unter Umständen einen sehr kostspieligen Wahlkampf führen, vor allem aber auch taktisch richtig handeln.
3. in der Endabrechnung durch die Erreichung der größten Punktezahl zu gewinnen.

C. Zur Vorbereitung des Spieles:

1. Bei 3 oder 4 Mitspielern wählt jeder Spieler eine Farbe und erhält die Spielfiguren hierzu, die zunächst alle als Kandidaten für Bürgermeisterposten gelten; bei nur zwei Mitspielern nimmt jeder zwei Farben.

2. erhält jeder Spieler eine Partekasse von 2 Millionen.
3. übernimmt ein Mitspieler die Verwaltung des Subventionsfonds für alle politischen Parteien.
4. werden die Ereigniskarten gut gemischt und mit dem Rücken nach oben neben dem Spielplan gelegt.
5. wird die Spieltabelle für alle Mitspieler gut sichtbar aufgelegt.

D. Was die Ereigniskarten bedeuten:

1. Alle günstigen Ereignisse sind rot gedruckt.
2. Ein rot gedrucktes Pluszeichen verlangt vom Spieler, mit einem Spielwürfel zu werfen und die gewürfelte Augenzahl mal 100.000 als Geld vom Subventionsfonds zu kassieren.
3. Zwei rot gedruckte Pluszeichen verlangen vom Spieler das Würfeln mit zwei Spielwürfeln und ebenfalls die gewürfelte Augenzahl mal 100.000 vom Subventionsfonds zu kassieren.
4. Alle blau gedruckten Ereigniskarten bedeuten ungünstige Ereignisse.
5. Ein blau gedrucktes Minuszeichen verlangt vom Spieler das Würfeln mit einem Spielwürfel und die Bezahlung der gewürfelten Augenzahl mal 100.000 aus der eigenen Partekasse an den Subventionsfonds. Auf jeden Fall gilt: die Bedingungen lt. Ereigniskarten sind vom Spieler zu erfüllen, bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt.

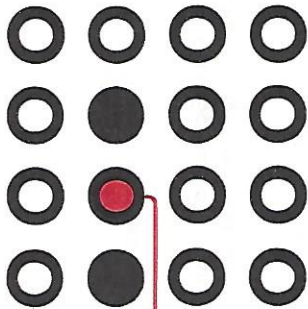
E. Die Spielweise:

1. Das Los bestimmt wer beginnt.
2. Der beginnende Spieler nimmt zunächst eine Ereigniskarte und befolgt was auf ihr steht. Dann ordnet er diese Karte dem Kartenstoß zuunterst bei.
3. Darüber hinaus hat der Spieler das Recht, 2 seiner Spielfiguren in einem beliebigen oder verteilt auf zwei beliebige Länder, auf freien Orten zu setzen. Für Spielfiguren die er pro Spielzug setzt (0, 1 oder 2) muß er als anfallende Wahlkampfkosten 100.000 pro gesetzte Spielfigur an den Subventionsfonds abführen. Daher werden die verfügbaren Geldmittel und bestimmte taktische Überlegungen vielfach dazu führen, das erlaubte Maximum von zwei Bürgermeistern pro Land, bei jedem Spielzug nicht immer auszunutzen.
4. Das Recht zu spielen, geht vom beginnenden Spieler im Uhrzeigersinn ausgehend reihum. Wer an der Reihe ist, nimmt zunächst eine Ereigniskarte, erfüllt was auf ihr steht und setzt dann Bürgermeister ein, soweit ihm dies gemäß verfügbarem Geld, freien Plätzen und taktischen Überlegungen möglich ist.

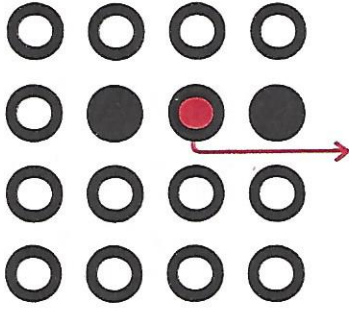
5. Der politische Kampf erschöpft sich jedoch nicht einfach in der Besetzung von Bürgermeisterposten, denn jeder Spieler kann seinen Gegner bereits besetzte Bürgermeisterposten wiederum abringen und zwar so:

a) Man umgibt einen gegnerischen Bürgermeister mit zwei eigenen Nachbarbürgermeistern, wobei diese mit dem Gegner in gerader Linie stehen müssen, jedoch immer nur senkrecht oder waagrecht am Spielfeld. Es ist gleichgültig, ob die beiden eigenen Steine in einem einzigen Zug gesetzt werden, oder ob einer davon aus einem früheren Zug stammt.

Skizze 1

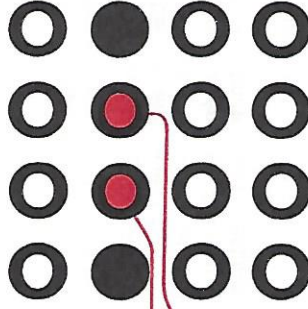


Skizze 2

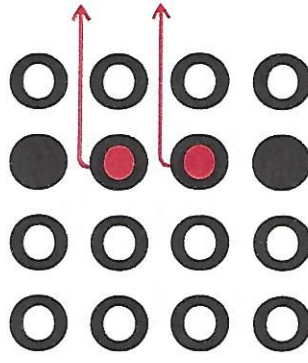


b) Dieses Umzingeln mit eigenen Nachbarbürgermeistern wirkt auch auf den Gegner, wenn man zwei seiner Leute in gerader Linie einschließt. Allerdings müssen die beiden eingeschlossenen Figuren die gleiche Farbe haben. Wiederum gilt, daß dies nur in waagrechter oder senkrechter Reihe geschehen darf.

Skizze 3



Skizze 4

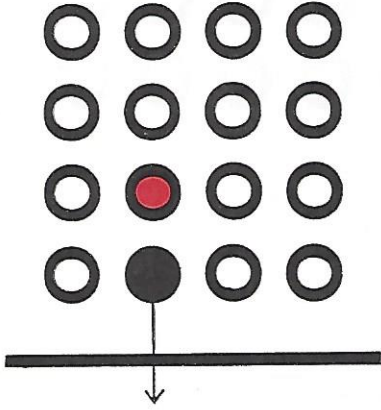


Zwei verschiedenfarbige Bürgermeister können nicht von eigenen Steinen eingeschlossen werden.

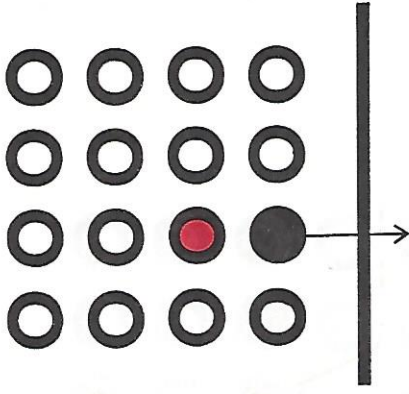
c) Das unter a) und b) geschilderte Einschließen kann auch mit nur einem eigenen Stein geschehen, wenn sich das Ganze an der Landesgrenze

abspielt, wobei nämlich die Landesgrenze sozusagen einen eigenen Stein ersetzt. (Ebenso genügt ein eigener Stein, wenn der zweite aus einem vorhergehenden Spielzug bereits steht (dies entspricht wieder der Spielregel 5 a).

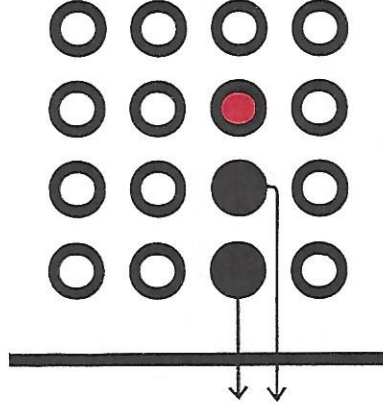
Skizze 5



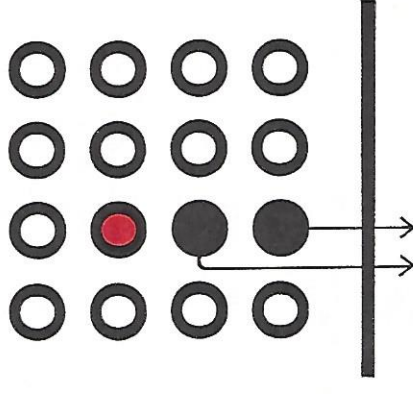
Skizze 6



Skizze 7



Skizze 8



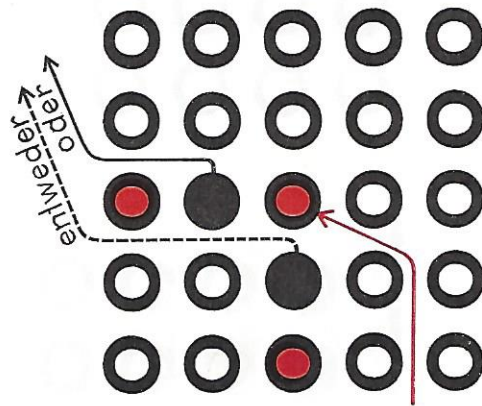
Wiederum gilt nur die waagrechte und senkrechte Reihe lt. obigen Skizzen.

6. Nun die wesentliche Wirkung des Einschließens: wer im eigenen Spielzug durch das Besetzen von Bürgermeisterposten gegnerische Bürgermeister auf die unter 5 a), b) und c) genannten Arten einschließt, darf die eingeschlos-

senen Figuren des Gegners vom Spielfeld entfernen, dem Besitzer zurückgeben und durch eigene Figuren ersetzen.

Achtung: das Besetzen eines Bürgermeisterpostens wirkt jedoch immer nur als Abschluß in einer Richtung.

Skizze 9



Allerdings kann der zweite Bürgermeister, den ein Spieler im Rahmen eines Spielzuges in demselben Land setzt, gemeinsam mit dem vorher gesetzten oder gemeinsam mit einem eigenen Ersatzmann, der soeben an den Platz eines Gegners getreten ist, neuerlich abschließend auf den Gegner wirken (d. h.: um eine gegnerische Spielfigur zu entfernen, muß von den eigenen Figuren die den Gegner einschließen im betreffenden Spielzug zumindest eine neu gesetzt werden.

7. Sobald in einem Land alle Bürgermeisterposten besetzt sind, erhält jener Spieler, der dort die meisten Bürgermeister stellt, die Sonderlandesprämie in der auf der Tabelle am Ende dieser Spielregel angegebenen Höhe vom Subventionsfonds ausbezahlt und kann dieses Geld, sobald er an der Reihe ist, im Rahmen seines Spielzuges, beliebig für Wahlkampf (Bürgermeister-einsatz) in anderen Ländern verwenden. Gewinnen in einem Land zwei oder mehrere Spieler die gleiche Anzahl von Bürgermeisterposten, so wird die Prämie unter ihnen geteilt.

8. Wer durch das Ziehen einer blau gedruckten Ereigniskarte in Geldnot gerät, muß Bürgermeisterposten, die er bereits besetzt hat, wiederum räumen, wobei jeder geräumte Platz eine Bargeldleistung von 50.000 ersetzt. Welche Plätze der Spieler räumt, bleibt ihm überlassen. In Ländern, in denen alle Bürgermeisterposten bereits vergeben sind, dürfen jedoch keine Plätze mehr geräumt werden.

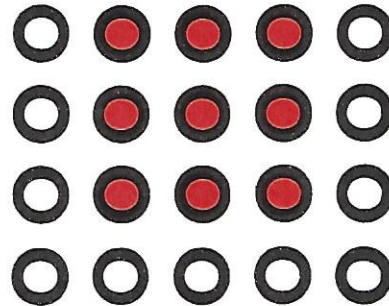
9. Sieger ist, wer im ganzen Staatsgebiet letztlich die größte Anzahl von Bürgermeistern stellt.

F. Spieltaktik:

Abgesehen von den Zufallserfordernissen durch die Ereigniskarten und die Spielwürfel, ist ein streng logischer Aufbau des politischen Kampfes für jeden Spieler möglich. Taktisch muß jeder Spieler danach trachten, mit möglichst wenig eigenen Steinen möglichst viele fremde Steine auszuschaufeln. Insgesamt gibt es hierbei folgende Möglichkeiten:

- Mit einem eigenen Stein durch Ausnützung der Landesgrenze oder eines bereits gesetzten eigenen Steines, einen fremden Stein einzuschließen und durch einen eigenen zu ersetzen.
- Das Gleiche zu tun, jedoch mit zwei fremden Steinen, also durch das Setzen eines eigenen Bürgermeisters, zwei weitere hinzuzugewinnen.
- Mit zwei eigenen Steinen einen gegnerischen einzuschließen und somit diesen beiden einen dritten hinzuzufügen.
- Das Gleiche zu tun, jedoch hierbei zwei gegnerische einzuschließen und damit insgesamt vier eigene Figuren in diesem Zug auf das Spielfeld zu bringen.
- Wer zunächst nur mit einem Stein einen oder zwei Gegner erledigt, kann mit seiner zweiten Figur, die er im betreffenden Land ja noch setzen darf, nochmals einen oder zwei Gegner durch eigene Figuren ersetzen. Im günstigsten Fall kann man daher mit zwei nacheinander im gleichen Land gesetzten eigenen Steinen insgesamt vier Gegner eliminieren und somit insgesamt sechs eigene Figuren zu Bürgermeistern machen.
- Es ist oft wichtiger, mit dem Setzen eines eigenen zweiten Steines bereits stehende eigene Steine zu decken und damit bewußt darauf zu verzichten, irgendwelche Gegner einzuschließen. Sicher — zumindest fast sicher — wäre folgende Situation:

Skizze 10



SPIELTABELLE:

	Anzahl der Spielfelder	Sonderlandesprämie gemäß Punkt E. 7.
Wien	35	S 1,100.000.—
Niederösterreich	33	S 1,000.000.—
Steiermark	33	S 1,000.000.—
Oberösterreich	29	S 900.000.—
Kärnten	25	S 800.000.—
Salzburg	23	S 700.000.—
Tirol	21	S 600.000.—
Vorarlberg	16	S 500.000.—
Burgenland	16	S 500.000.—
	<hr/>	
	Gesamt 231	