

KANZLER-SCHLACHT

Ein höchstoffizielles, staatlich noch nicht empfohlenes Wahlkampf-Spiel für 3 – 6 Wähler aller Parteien.

Eine Bitte: Lesen Sie diese Regeln zunächst einmal komplett durch, damit Sie ein „Gefühl“ für das Spiel und seine Möglichkeiten bekommen.

Ziel des Spiels

Jeder Spieler ist der Wahlkampf-Manager einer politischen Partei. Ein Spiel besteht aus zehn Wahlgängen und in jedem Wahlgang ist ein Sitz zu gewinnen.

Nach zehn heißumkämpften Runden verfügen die Wahlkampf-Manager also über 10 Sitze (= Stimmen). Jetzt wird es spannend, denn nun wird der Kanzler gewählt.

Wer in dieser Abstimmung die Mehrheit der Stimmen (aus der Kombination von Sitz-Karten und Einfluß-Karten) auf sich vereinigt, ist der neue Kanzler. Er gewinnt das Spiel.

Natürlich wird es kaum ohne Koalitionen abgehen. Jedes Bündnis ist möglich. Es gewinnen alle Mitglieder der siegreichen Koalition.

Zum Spiel gehören

- 1 Spielplan
- 2 Kartensätze:
 - 48 Karten „Wählergunst“
 - 6 Karten „Parteibuch“
 - 10 Karten „1 Sitz“
 - 32 Ereignis-Karten:
 - 12 Karten „Einfluß“
 - 8 Karten „Versprechungen“
 - 12 Karten „Parteispenden“
- 6 Spielfiguren
- 1 Spielregel

Vorbereitung des Spiels

Zunächst werden die Karten auseinander sortiert und dann verteilt:

- Die 10 Karten „Sitze“ werden auf das entsprechende Feld des Spielplans gelegt.
- Die 6 „Partei-Buch“-Karten werden verdeckt gemischt. Jeder Spieler zieht eine Karte, die er offen vor sich ablegt. Jeder Spieler vertritt die Partei, deren Parteibuch er in der Tasche hat.

Wenn die Spieler es wollen, können die Parteibücher auch nach Wunsch vergeben werden.

Bei weniger als sechs Spielern beachten Sie die Hinweise am Ende der Regeln.

- Die 48 Karten „Wählergunst“ werden verdeckt gemischt und reihum ausgeteilt: Jeder Spieler erhält sechs Karten. Nicht verteilte Karten werden verdeckt auf das Feld des Spielplans gelegt.
- Die 32 „Ereignis“-Karten werden verdeckt gemischt und reihum ausgeteilt: Jeder Spieler erhält drei Karten. Nicht verteilte Karten werden verdeckt auf das Feld des Spielplans gelegt.

Wichtig: Mit diesen 9 Karten (6 + 3) wird ein kompletter Wahlgang gespielt – 3 Runden also. Für jeden folgenden Wahlgang erhalten die Spieler neue Karten.

Dann erhält jeder Spieler einen Markierungsstein, den er auf das Startfeld seiner Partei setzt:

CDU/CSU	Schwarz
SPD	Rot
FDP	Gelb
Grüne	Grün
Republikaner	Blau
Freie	Violett

Bei weniger als sechs Spielern nehmen nur die Parteien teil, deren Parteibücher gezogen wurden.

Der älteste (weil weiseste) Teilnehmer beginnt das Spiel.

Anmerkung:

Falls die Spieler Koalitionen bilden wollen, so können die Verhandlungen bereits jetzt beginnen. Koalitionen können bereits während des Spiels zusammenarbeiten und am Ende des Spiels zählen sie ihre gewonnenen Sitze zusammen, um dann gemeinsam den Kanzler zu wählen – und so zu gewinnen. Wie im Leben auch – an solche Absprachen ist natürlich kein Spieler gebunden.

Für Versprechungen empfehlen wir den Einbau unserer „Variante“ – Seite 4.

Der Spielablauf

Die KANZLER-SCHLACHT besteht aus zwei Spielphasen:

- In der ersten Phase werden die 10 Sitze ausgespielt.
- In der zweiten Phase wird der Kanzler gewählt.

Ende einer Runde und Beginn der nächsten

Ist die Auswertung der ersten Runde abgeschlossen und sind alle Markierungssteine auf die neuen Positionen gesetzt, so folgt die zweite Runde und dann die dritte, alle mit dem gleichen Spielablauf. Gespielt wird weiter mit den Karten, die die Spieler in der Hand haben:

1. Wählergunst-Karte spielen
2. Eventuell Ereignis-Karte spielen
3. Auswertung

Ende eines Wahlgangs

Nach der Auswertung jeder dritten Runde ist ein Wahlgang abgeschlossen. Der Spieler gewinnt einen Sitz, dessen Markierungsstein am höchsten (in der Wählergunst) steht.

Dieser Spieler erhält eine Sitz-Karte, die er offen vor sich ablegt.

Dann werden die verbliebenen Wählergunst- und Ereignis-Karten zurückgegeben (Nicht: offen liegende Einfluß-Karten). Die Wählergunst-Karten und die Ereignis-Karten (abgelegte und zurückgegebene) werden gemischt und neu ausgeteilt – wie unter Spielvorbereitung beschrieben.

Mit neuen Karten geht es in den nächsten Wahlgang, in den Kampf um den nächsten Sitz.

Die Markierungssteine werden zurück auf die Startpositionen gestellt.

Anmerkungen

Markierungs-Steine können nur bis zu den maximalen Werten versetzt werden (+40; -10). Erreicht eine Partei höhere Werte, so verfallen diese Punkte.

Das Startfeld wird beim Versetzen der Steine mitgezählt.

Ende der Spielphase I

Sind die zehn Wahlgänge durchgespielt, so endet diese erste Spielphase.

Es folgt die Kanzlerwahl.

Spielphase II: Die Kanzlerwahl

Zum Kanzler wird gewählt, wer die Mehrheit der abgegebenen Stimmen auf sich vereinigt!

Bei der Kanzlerwahl kommen die 10 soeben ausgespielten Sitze ins Spiel; jeder Sitz bedeutet 1 Stimme. Diese 10 Stimmen können aber verändert werden – durch die Werte, die auf den 12 Einfluß-Karten stehen.

Jeder Punkt von einer Einfluß-Karte zählt als 1 Stimme:

3 Punkte sind also 3 Stimmen!

Die 12 Einflußkarten werden eingesammelt, gemischt und an die Spieler gleichmäßig verteilt. (Bei 3 Spielern erhält jeder 4 Karten, bei 4 Spielern jeder 2 Karten, bei 5 und 6 Spielern jeder 2.)

Jetzt folgt die Phase der Koalitionsgespräche, die nicht länger als 5 Minuten dauern sollte. Jede Partei kann mit jeder anderen Partei eine Koalition bilden. Eine Koalition kann auch aus mehr als 2 Parteien bestehen.

Die Kanzlerwahl läuft wie folgt ab:

- Jeder Spieler, der für das Amt des Kanzlers kandidiert, legt sein Parteibuch offen auf den Tisch.



- Die Abstimmung beginnt der Spieler, der über die meisten Sitze verfügt, dann folgt der Spieler mit der zweithöchsten Anzahl an Sitzen, usw. Sollten 2 Spieler über die gleiche Anzahl an Sitzen verfügen, so beginnt der ältere von beiden.
- Jeder Spieler, der an der Reihe ist, legt seine Sitz-Karten unten am Parteibuch des Kandidaten an, dem er seine Stimme gibt. Sitz-Karten werden offen abgelegt. Zur Kennzeichnung stellt jeder Spieler seinen Markierungsstein auf seine Karten.



- Haben alle Spieler ihre Karten ausgespielt, so werden die Stimmen der Sitzkarten zuerst ausgezählt. Dann werden die Veränderungen durch die Einfluß-Karten ermittelt.
- Jeder Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, eine oder mehrere seiner Einfluß-Karten ausspielen. Er liest die Werte seiner Karte(n) vor und nennt gleichzeitig den Namen der Partei, der die Punkte gelten. Die Einflußkarten zählen mit ihren aufgedruckten Werten. Minus 1 heißt, dem Kandidaten wird 1 Stimme abgezogen. Plus 2 heißt, der Kandidat erhält zwei Stimmen zusätzlich. Karten, auf denen eine Partei namentlich genannt ist, gelten nur für diese Partei.
- Wer am Ende über die Mehrheit der abgegebenen Stimmen verfügt, ist zum Kanzler gewählt. Mehrheit heißt, der Kandidat muß mindestens 50 % der abgegebenen Stimmen auf sich vereinigen. Maximal können 29 Stimmen im Spiel sein:
 - 10 Stimmen durch die 10 Sitzkarten und
 - 19 Stimmen durch die 12 Einfluß-Karten.50 % davon sind also 15 Stimmen. Zum Kanzler ist gewählt, wer mindestens 15 Stimmen erreicht.
- Werden nicht alle Einfluß-Karten gespielt (aus taktischen Gründen zum Beispiel), so muß die Mehrheit der **gespielten** Karten erreicht werden.

PHASE I: Der Kampf um die 10 Sitze

In Kurzfassung:

Gespielt werden 10 Wahlgänge.

- Jeder Wahlgang besteht aus 3 Runden.
- Für jeden Wahlgang erhalten die Spieler neue Karten.
Jeder Spieler erhält: 6 Karten Wählergunst
3 Ereignis-Karten
- In jeder Runde:
 - Spielt jeder Spieler eine Karte Wählergunst.
 - Kann jeder eine Ereigniskarte spielen.

Dann folgt die Auswertung.

- Nach jeweils 3 Runden ist ein Wahlgang beendet. Der Spieler, dessen Markierungsstein am höchsten steht, gewinnt 1 Sitz.

Zehn Wahlgänge werden durchgeführt. Jeder Wahlgang steht für ein Land der Bundesrepublik, in dem gewählt wird.

- | | |
|---------------|---------------------|
| 1. Wahlgang: | Bremen |
| 2. Wahlgang: | Hamburg |
| 3. Wahlgang: | Saarland |
| 4. Wahlgang: | Rheinland-Pfalz |
| 5. Wahlgang: | Schleswig-Holstein |
| 6. Wahlgang: | Hessen |
| 7. Wahlgang: | Niedersachsen |
| 8. Wahlgang: | Bayern |
| 9. Wahlgang: | Baden-Württemberg |
| 10. Wahlgang: | Nordrhein-Westfalen |

(Berlin, elftes Bundesland, wird hier nicht berücksichtigt, weil diese Abgeordneten im Bundestag nicht stimmberrechtigt sind.)

In jedem Wahlgang werden drei Runden gespielt. Der Spieler, dessen Spielstein nach diesen drei Runden in der Wählergunst am höchsten steht, gewinnt den Wahlgang und damit 1 Sitz.

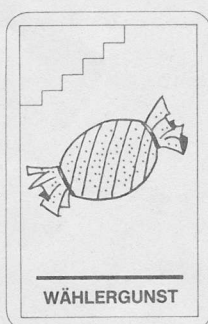
In jeder Runde spielt jeder Teilnehmer zuerst eine Wählergunst-Karte aus. Der Startspieler zuerst, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Danach kann, in derselben Reihenfolge, jeder Spieler eine Ereignis-Karte ausspielen. Es bleibt jedem Spieler überlassen, ob er eine Ereignis-Karte ausspielt und welche.

Damit ist eine Runde beendet und es folgt die Auswertung, der Startspieler beginnt.

Ein Beispiel für 1 Runde:

Die SPD beginnt, dann folgen CDU, FDP und Grüne. Die vier folgenden Karten werden ausgespielt:



	SPD	CDU	FDP	Grüne
CDU	- 3	0	+ 5	- 3
SPD	+ 7	- 5	- 3	+ 5
FDP	- 3	0	+ 5	- 4
Grüne	+ 5	0	- 3	+ 7

Nach den Wählergunst-Karten können die Ereignis-Karten ausgespielt werden.

Zum Beispiel werden ausgespielt:



- SPD: Einfluß-Karte Konservative; der Spieler bestimmt, daß der Abzug von - 1 für die CDU gilt.
- CDU: Einfluß-Karte Unternehmer; + 3 für die CDU.
- FDP: Einfluß-Karte Selbständige; + 2 für die FDP.
- Grüne: Parteispende; Wählergunst + 5 für die Grünen.

Die Auswertung einer Runde

Die Auswertung erfolgt immer in der Reihenfolge, in der die Parteien auf den Wählergunst-Karten stehen. Es beginnt immer die CDU, dann folgt die SPD usw.

Jeder Spieler addiert, wenn er an der Reihe ist, die Werte seiner Partei von allen Karten und versetzt den Markierungs-Stein seiner Partei entsprechend - nach oben oder nach unten.

Sind Ereigniskarten ausgespielt worden (egal, von welchem Spieler), so müssen die dadurch verursachten Veränderungen berücksichtigt werden.

Ein Beispiel für die Auswertung 1 Runde:

Nach den im obigen Beispiel ausgespielten Karten ergibt sich folgende Auswertung:

Für die CDU:	-3	0	+5	-3	-1	+3	=	+ 1
Für die SPD:	+7	-5	-3	+5			=	+ 4
Für die FDP:	-3	0	+5	-4	+2		=	0
Für die Grünen:	+5	0	-3	+7	+5		=	+14

Nach der Auswertung werden die ausgespielten Karten „Wählergunst“ abgelegt (neben dem Spielplan).

Zu beachten ist:

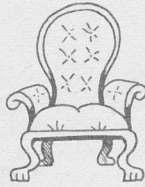
- Einfluß-Karten bleiben offen liegen, sobald sie ausgespielt sind. Sie gelten für die ganze Spielphase (max. 10 Wahlgänge).
- Versprechungen und Parteispenden gelten jeweils nur für die Runde, in der sie ausgespielt werden. Nach der Auswertung der Runde werden sie abgelegt - zu den anderen Karten.
- Die nächste Runde beginnt jeweils der Spieler, der am schlechtesten abgeschnitten hat.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Kanzler gewählt ist. Bei Abstimmungen, die Unentschieden ausgehen, folgt ein neuer Wahlgang, für den die Einfluß-Karten neu verteilt werden.

Gewonnen haben die Spieler, die der siegreichen Koalition angehören.

Eine siegreiche Koalition kann überflüssige Mit-Stimmer ausschließen, wenn sie allein über 50% der abgegebenen Stimmen verfügt.



Variante

Falls es Ihnen schwer fallen sollte, andere Spieler zu überreden, Sie zum Kanzler zu wählen und selbst auf dieses Amt zu verzichten, so können Sie das folgende Punktsystem einführen:

Das versetzt Sie in die Lage, Posten und damit Punkte zu versprechen.

Dieses Punktsystem ist aber auch dann sinnvoll, wenn mehrere Spiele hintereinander gespielt werden sollen.

	Ein-Parteien Regierung	Zwei-Parteien Koalition	Drei-Parteien Koalition
Kanzler	7	6	5
Vizekanzler	—	5	4
Außen- minister	—	—	3

Wer nach mehreren Spielen (die Zahl sollte vorher vereinbart werden), über die meisten Punkte verfügt, erhält den Titel „Größter Politiker aller Zeiten“.

Das Spiel mit weniger als sechs Spielern

In Anlehnung an das reale Parteiengefüge gibt es im Spiel zwei Machtblöcke:

- CDU, FDP, Republikaner
- SPD, Grüne, Freie

Nehmen nun weniger als 6 Spieler teil, so muß darauf geachtet werden, daß die Balance erhalten bleibt.

Bei 4 Spielern wird einfach aus jedem Block eine Partei-buch-Karte entfernt und die Balance stimmt wieder.

Bei ungeraden Teilnehmerzahlen (3, 5) werden ebenfalls entsprechend viele Karten entfernt, aber ein Machtblock befindet sich in der Minderzahl.

Um diesen Nachteil auszugleichen, empfehlen wir folgendes Verfahren:

Für alle Parteien des überlegenen Machtblocks gelten die Parteispenden-Karten nur eingeschränkt: Sie zählen nur mit 1 Punkt, statt wie angegeben, mit 5 Punkten.

Tips zum Spiel

Kanzler-Schlacht ist ein Spiel, in dem Karten eine entscheidende Rolle spielen. Karten können gut für Sie sein, wenn Sie sie selbst in der Hand halten; die gleichen Karten können aber schlecht für Sie sein, wenn sie ein anderer Spieler in der Hand hat.

Das Glück spielt zwar eine große Rolle – welche Karte ziehen Sie – aber viel wichtiger ist die Entscheidung, welche Karte spielen Sie aus und welche Karte halten Sie zurück.

Das Zurückhalten von Karten, die Ihre Gegner bevorteilen, bestimmt weitgehend den Ausgang des Spiels.

Ein weiterer, wesentlicher Faktor ist der Versuch, Koalitionen möglichst frühzeitig einzugehen und so schon während des Spiels gegenüber den anderen Spielern einen Vorteil zu erlangen.

Wichtig ist dabei Ihre Überredungskunst, die außerdem so geschickt verborgen werden muß, daß Ihr Partner nicht merkt, daß er überredet wird.

Eine gute Portion Kaltschnäuzigkeit ist ebenfalls angebracht, denn unter Umständen sind Sie gezwungen, Ihre Versprechungen nicht einzuhalten. Aber trösten Sie sich, Politikern geht das oft genauso.

Betrachten Sie dieses Spiel als Vorbereitung auf eine steile Karriere als Politiker.

Produktverantwortung: Reiner Müller

Sp'ASS seit 1765



Altenburg-Stralsunder AG

D-7022 Leinfelden