

Koalition

von Hartmut Witt

Das Wahlspiel der "Europäischen Union" für 3 bis 10 Polit - Manager

Grafik: Andreas Steiner

Redaktion: Phil Ludow

Europa ohne Grenzen !

60 Politiker jeder Couleur stellen sich in allen 15 EU-Ländern zur Wahl: ungeahnte Pfründe und einnußreiche Posten winken ihren "Managern", denn längst halten diese ausgebufften Lobbyisten und selbsternannten "Führer" die Fäden der Macht in ihrer Hand !

Ohne Rücksicht auf Parteigrenzen und Programme ziehen sie an den Strippen "ihrer" Politiker-Marionetten und wahren die Spielregeln traditioneller Abgrenzung gegen andere Parteien nur "pro forma" zur Beschwichtigung des Wahl-Volkes.

Schamlose Inszenierungen von Partei-Skandalen, Presse-Kampagnen gegen ahnungslose Politiker, schmutzige Intrigen zum Sturz fremder Partei-Führer und überraschende Favorisierung eines neuen Spitzenkandidaten, falls dieser zur Regierungsheteiligung oder gar für profitable Führungsaufgaben besser geeignet erscheint: die skrupellosen Polit-Manager schrecken vor nichts zurück, um taktische Koalitionen schließen zu können. Alles dient nur der Festigung ihrer scheindemokratisch bemäntelten Macht über ganz Europa !



Spielmaterial

60 Politiker - Karten
 5 Joker - Karten
 20 Aktionskarten
 15 Landerkarten

10 Übersichtskarten (doppelseitig)
 1 Wertungsblock
 1 Spielanleitung

Übersichtskarten

Partei	Politiker	Werte	Gesamtstimmen
	16	10, 10, 9, 8, 8, 7, 6, 6 5, 4, 4, 3, 3, 2, 2, 1	88
	16	10, 10, 9, 8, 8, 7, 6, 6 5, 4, 4, 3, 3, 2, 2, 1	88
	8	8, 8, 6, 6, 5, 5, 3, 3	44
	8	9, 8, 7, 6, 4, 3, 2, 1	40
	4	10, 8, 6, 4	28
	4	10, 8, 5, 3	26
	4	9, 7, 4, 2	22
??	5	Joker (7, 7, 5, 5, 5):	tritt beliebiger Partei bei
Aktionskarten:			
X2	7	Doppler: Stimmenzuwachs für eine bestimmte Partei	
	4	Rücktritt: Politiker demissioniert	
	4	Sturz: Parteiführer wird ersetzt	
	2	Skandal: Partei verliert Stimmen	
	3	Weiße Weste: Politiker oder Partei rehabilitiert	

Wahlland		Politiker pro Spieler
D	Deutschland	4
F	Frankreich	4
GB	Großbritannien	4
I	Italien	4
E	Spanien	3
S	Schweden	3
GR	Griechenland	3
A	Österreich	3
P	Portugal	3
B	Belgien	3
NL	Niederlande	3
SF	Finnland	2
DK	Dänemark	2
IRL	Irland	2
LUX	Luxemburg	2

Die Vorderseite

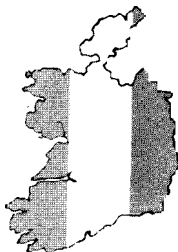
gibt die Anzahl der Politiker in jeder Partei und deren Stimmenwerte an. Außerdem werden die 5 Jokerkarten und 20 Aktionskarten aufgeschlüsselt!

Die Rückseite

führt alle 15 EU-Länder auf und gibt da/u die Anzahl der bei dieser Landeswahl von jedem auszu spielenden Politiker-Karten an.

Länderkarten

Irland



Politikerkarten pro Mitspieler:

Parteiführer - Bonus

stärkste Partei: 2 Punkte

jede weitere Partei: 1 Punkt

Länderkarten

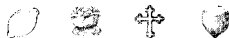
zeigen den Namen und die Abbildung eines Landes und geben an, wieviele Politiker-Karten jeder Polit-Manager bei dieser Wahl ausspielt und welchen Extra-Bonus die "Führer" der an der Regierung beteiligten Parteien erhalten. Das jeweils aktuelle Wahlland liegt im Spiel offen aus, die noch nicht absolvierten Karten liegen verdeckt.

Politiker - Karten



Dalli Pesetas

Koalition:



Politiker - Karten

zeigen ein Bildnis, den Namen, die Partei und den Stimmenwert eines Kandidaten.

Symbole am unteren Rand geben an, mit welchen anderen Parteien er eine Koalition eingehen darf.

Joker - Karten

7 ?? Joker 7 ??



Tele Fantastico
nutzt TV-Massenmedium
als Sprungbrett zur
Politiker-Karriere !

Joker - Karten

werden anstelle eines Politikers während der normalen 2-4 Runden einer Landeswahl gespielt, also nicht extra !

Sobald ein solcher Politik-Einsteiger ausgespielt wird, muß er seine Parteizugehörigkeit erklären, die er für die lautende Landeswahl beibehält.

Die Aktionskarten

"Doppler" - Karten

werden auf eine beliebige Politiker-Auslage gespielt, wahlweise auch auf die eigene, und bewirken die Verdoppelung aller am Ende der Wahl dort ausliegenden Stimmen der angegebenen Partei.

Merke : bei der Bewerbung um das Amt des Parteiführers bleiben die zusätzlichen Doppler-Stimmen unberücksichtigt !

Sturz - Karten

Nach freier Wahl des Spielers wird ein Parteiführer von seinem Amt abberufen und von seiner Sprecher-Funktion - samt Bonus ! - entbunden.

Zugleich wird festgestellt, wer in die Parteiführung nachrückt. Ebenso kann aber auch der inzwischen an die Macht gelangte "neue" Führer mit dieser Karte gestürzt und der "alte" wieder berufen oder ein "dritter" eingesetzt werden.

Merke : wiederholter Einsatz erlaubt !

Rücktritt - Karten

zwingen einen ausgewählten Politiker am Tisch zum Mandatsverzicht : er wird mit der Aktionskarte halb zugedeckt, seine Stimmen gehen verloren.

Merke : kann einem Politiker in jeder Wahl nur einmal widerfahren !

Partei-Skandal - Karten

Eine beliebige Partei wird nach freier Wahl des Spielers in einen schlimmen Skandal verwickelt, der sie die Hälfte ihrer Stimmen dieser Landeswahl kostet.

Zur deutlichen Kennzeichnung wird diese Karte am Tisch dem aktuellen Parteiführer zugeordnet.

Merke : kann jede Partei in einer Wahl nur einmal treffen !

"Weiße Weste" - Karten

entlarven einen vorherigen Politiker-Rücktritt oder einen Partei-Skandal als üble Verleumdungskampagne: deren negative Wirkung wird nachträglich aufgehoben - die Beschuldigten können auf ihre weiße Weste verweisen '

Spielziel

Wer in (maximal) 15 europäischen Landeswahlen mehr Einfluß- und Bonus-Punkte erzielt als die übrigen Polit-Manager. hat das Spiel um die Macht gewonnen.

Grundsätzlich kann jeder einzelne Politiker seinem Manager einen Einflußpunkt einbringen, sofern er am Schluß der Wahl einer Regierungspartei angehört.

Die an der Regierung beteiligten Parteien müssen naturgemäß mehr Stimmen mobilisiert haben als die Opposition.

Einflußpunkte werden also an mehrere Manager vergeben. Noch wichtiger sind deshalb die **Bonuspunkte** für die stimmengewaltigsten "Führer" jeder an der Regierungskoalition beteiligten Partei, denn diese Punkte erhält jeweils nur ein einzelner.

Die Bonuspunkte sind je nach Ländergröße und Parteienstärke gestaffelt von "1" bis "4". und die entscheiden das Spiel !

Die Anzahl der Politiker, die pro Wahl mit ihren Stimmen ins Spiel gebracht werden dürfen, ist je nach Land auf 2 bis 4 pro Manager begrenzt.

"Unbegrenzt" könnte die Anzahl der Aktionskarten sein. mit denen der Wahl- und Machtkampf manipuliert wird : jeder Manager darf nämlich beliebig viele von ihnen zusätzlich zu den Politikern einsetzen, natürlich nur. solange er noch welche auf der Hand hat, und die müssen schließlich für mehrere Wahlkämpfe reichen, also heißt es damit hauszuhalten und sie ggf. für größere Aufgaben aufzusparen.

Spielvorbereitungen

Jeder Polit-Manager erhält eine doppelseitige Übersichtskarte.

Die 60 Politiker-Karten werden mehr als gründlich gemischt und gemäß der Tabelle an alle Mitspieler ausgeteilt.

Das gleiche geschieht mit den 25 Joker- und Aktionskarten.

Übrigbleibende Karten legt Ihr ungesehen beiseite.

Schließlich werden auch die 15 Länderkarten gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.

Verteilungstabelle:

Anzahl der Spieler	3	4	5	6	7*	8	9*	10
Politiker-Karten	20	15	12	10	9	7	7	6
Aktionskarten inkl. 'Joker'	8	6	5	4	3	3	²	2
Mindestanzahl Spielrunden	3	3	4	5	5	7	7	S

* Hinweis :

bei 7 oder 9 Mitspielern kommt Ihr auf A3 Karten, indem Ihr die drei "kleinsten" der Jokerkarten (5. 5. 5) schon beim Austeilen den Politikerkarten zuschlägt.

Die beiden restlichen Jokerkarten bleiben dann aus dem Spiel.

Spielbeginn

Der **Startspieler** wird nach folgendem Modus bestimmt :

Jeder von Euch, der gern das Sagen hat und bestimmen möchte, was geschieht, darf kandidieren und sich zur Wahl stellen, offenes Handzeichen genügt. **Wer gewählt wird, ist zum einen der Wahlleiter** und als solcher für die korrekte Notierung der Wahlergebnisse auf dem Wertungsblock zuständig, zum anderen bestimmt er den Startspieler für die erste Landeswahl.

Die folgenden Landeswahlen eröffnet dann jeweils der Spieler mit den meisten erzielten Macht-Punkten? (Politiker-Einfluß + Parteiführer-Bonus) in der vorherigen Wahl.

Bei Gleichstand entscheidet die bisher erreichte Gesamtpunktzahl im Spiel.

Der Startspieler deckt die oberste Länderkarte auf und sagt an, wieviele Politiker zum Ausspiel kommen und welche Bonuspunkte Ihr erzielen könnt.

Spielablauf

Danach spielt er eine beliebige Politikerkarte aus und legt sie offen vor sich auf den Tisch, damit sie jeder sehen kann.

Reihum folgen die übrigen Mitspieler und legen ebenfalls eine Politikerkarte offen vor sich aus.

Nach jeder Politikerkarte können - auf Wunsch des Ausspielenden - Aktionskarten ins Spiel kommen ! Wer am Spiel ist, schaut sich die Gesamtauslage am Tisch an und überlegt, ob er mit ihr so "zufrieden" ist.

Wenn nicht, darf er am Ende seines Spielzugs eine **Aktionskarte ausspielen**, mitsamt ihren Auswirkungen. Daraufhin dürfen alle anderen Spieler reihum ihrerseits eine Aktionskarte spielen, auch der Spieler am Zug neuerlich usw. beliebig oft, als keine Aktionskarte mehr gespielt und eine volle Runde "gepaßt" wird!

Erst dann beginnt der nächste Spieler mit dem Ausspielen einer Politikerkarte seinen Spielzug.

Merke : wenn der Spieler am Zug gleich "paßt" und keine Aktionskarte spielt, dürfen es auch die übrigen nicht !








Auf diese Weise werden auch die zweite und je nach Größe des Landes auch die dritte und vierte Wahlrunde absolviert, und wenn dann jeder Polit-Manager die dem aktuellen Wahlland entsprechende Anzahl Politiker vor sich liegen hat und keine Aktionskarten mehr gespielt werden, ist die Stimmabgabe geschlossen, diese Landeswahl "gelaufen" - und es dürfen Stimmen gezählt werden.

Wahlergebnisse

Der Wahlleiter tritt in Aktion und notiert zunächst die; unter Beteiligung und "Kontrolle" aller Polit-Manager ermittelten Stimmen für jede Partei in der vorgesehenen Rubrik auf dem Wertungsblock.

Aus der Addition der Stimmen aller Parteien errechnet sich leicht die zur Regierungsbildung erforderliche absolute Mehrheit, nämlich 1 Stimme mehr als die Hälfte (ggf. abgerundet).

Falls eine Partei allein dieses Ziel erreicht, was hoffentlich selten genug vorkommt, stellt sie die Regierung allein, und Gespräche erübrigen sich.

Ergebnisse in den Ländern	Partei	A	B	I
		29	34	
		35	16	
		7		
			30	
		15	7	
				
		16		
	Summe	102	87	
	Mehrheit	52	44	

Beispiele:

Summe 102 absolute Mehrheit 52
(102: 2 = 51 + 1)

Summe 87 absolute Mehrheit 44
(87: 2 = 43 + 1)

Parteiführer

Sollten jedoch die Stimmen von zwei oder mehreren Parteien benötigt werden, müssen Koalitionsverhandlungen geführt werden, und zwar von den jeweiligen Parteiführern. die durch Addition der Stimmen ermittelt werden. Der Polit-Manager mit der höchsten Gesamtstimmenzahl in einer Partei stellt also deren Parteiführer - sofern er nicht als Opfer einer "Sturz"-Aktion von einem "Nachrücker" aus dem Amt verdrängt wurde.

Nur bei Gleichstand entscheidet die einzelne Politikerkarte mit dem höheren Stimmenwert.

Sind ausnahmsweise alle Karten zweier Bewerber um dieses gut dotierte Amt gleichwertig, so haben sie die Partei gespalten ! Beide dürfen nun unabhängig verhandeln. bringen aber nur je die Hälfte (abgerundet) der Parteistimmen ein.

für den Parteiführer-Bonus werden sie wie 2 kleinere Parteien gewertet. falls sie in die Koalition kommen.

Beispiele für die Parteiführer :

Spieler A:

Rosa 9



Grün 6



Spieler B:

Gelb 8



Gelb 1



(=Gelb9)

Spieler C:

Rosa 7



Rosa 3



(=Rosa 10)

Spieler D:

Schwarz 8



Schwarz 10



(=Schwarz 18)

Spieler E:

Gelb 9



Rot 4



"A" ist Parteiführer in Grün und spricht für 6 Stimmen
"B" führt nicht ! ("E" hat die höhere Karte in Gelb)
"C" ist Parteiführer in Rosa und spricht für 19 Stimmen
"D" ist Parteiführer in Schwarz und spricht für 18 Stimmen
"E" ist Parteiführer in Gelb und Rot
und spricht für 18 Stimmen in Gelb
sowie für 4 Stimmen in Rot

Regierung

Jeder Parteiführer erhält den Wertungsblock zum "Studieren" und kann anderen Parteiführern eine Koalition schmackhaft zu machen versuchen, indem er ihnen die Konsequenzen in Form von Machtpunkten zu ihren Gunsten vor Augen halt.

Nachdem alle von den Parteiführern unterbreiteten Koalitions-Angebote, die erlaubt sind und zu einer Stimmenmehrheit führen würden, von den "Kollegen" angehört und diskutiert worden sind, darf ein tragfähiger "deal" vereinbart werden, wobei den Parteiführern allerdings nicht erlaubt ist, regulär erworbene Machtpunkte zu "verschieben" oder gar zu verschenken '.

Merke : niemals dürfen mehr Parteien in die Koalition aufgenommen werden als für die absolute Mehrheit der Stimmen notwendig !

Zur Besiegelung ihres Regierungsbündnisses reichen sich die beteiligten Parteiführer - symbolisch - die Hände.

Machtpunkte

Der Wahlleiter wiederholt diese Koalition laut, errechnet die daraus erzielten Machtpunkte (Politikerkartell plus Parteiführer-Bonus) gemäß Landerkarte und notiert sie auf dem Wertungsblock in den entsprechenden Feldern.

(Wegen des knappen Platzes und vieler folgender Eintragungen im selben Feld wird die fortschreibbare sog. Strich Technik angeregt - ad libitum.)

Beispiel zur Ermittlung der Machtpunkte :

Gewählt wurde in Dänemark: Führer-Bonus stärkste Partei: 2 Punkte
 Führer-Bonus weitere Parteien: 1 Punkt
 Jede Karte in den Koalitionsparteien: 1 Punkt

Spieler A: Rosa 10 , Grün 8



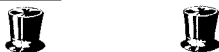
Spieler B: Gelb 8 , Gelb 6



Spieler C: Rosa 5 , Rosa 8



Spieler D: Schwarz 8 , Schwarz 10



Spieler E: Gelb 9 , Rosa 10



Ergebnisse in den Ländern	Partei	DK
		33
		18
		8
		23
	Summe	82
	Mehrheit	42

Koalition:

Rosa und Gelb mit 56 Stimmen

Beteiligte Spieler:

"A" mit 10 Stimmen in Rosa erhält 1 Machtpunkt für Rosa

"B" mit 14 Stimmen in Gelb (Parteiführer) erhält 3 Machtpunkte für Gelb

"C" mit 13 Stimmen in Rosa (Parteiführer) erhält 4 Machtpunkte für Rosa

"E" mit 9 Stimmen in Gelb und 10 in Rosa erhält 1 Machtpunkt für Gelb und 1 Machtpunkt für Rosa

Spieler "D" ist nicht an der Koalition beteiligt und geht leer aus !

Neuwahl

Nur wenn wider Erwarten keine Koalition zustandekommt, müßte eine Neuwahl durchgeführt werden :

Seine Politiker-Karlen nimmt jeder von Ruch wieder auf die Hand. die ausgespielten Joker- und Aktionskarten allerdings kommen auf die Ablage und können kein zweites Mal eingesetzt werden !

Neue Runde - nächste Wahl

Alle ausgespielten Karten legt Ihr verdeckt beiseite. Politiker- und Aktionskarten möglichst schon getrennt, das erleichtert die spätere Neuverteilung.

Solange jeder noch mindestens zwei Politiker-Karten auf der Hand halt. wird eine weitere Landerkarte aufgedeckt.

Reichen die Handkarten für die nächste Landeswahl, führt Ihr diese wie beschrieben durch.

Sicher erinnert Ihr Euch noch. wer jetzt Startspieler wird. sonst schlägt nach. vorn unter "Spielbeginn".

Falls die restlichen Handkarten nicht mehr ausreichen, dürft Ihr **alle** Karten einsammeln, getrennt mischen und gemäß Tabelle neu ausgeben.

Kuropa - Bonus

Nach allen 15 Landeswahlen gibt es noch einen Extra-Bonus auf Europa-Ebene. der aber nicht extra ausgespielt. sondern vom Wahlleiter aus den vorliegenden Ergebnissen wie folgt berechnet wird :

Machtpunkte addieren (horizontal), die jeder Polit-Manager mit allen Parteien erzielt hat. und die Summe auf dem Wertungsblock rechts eintragen.

2.

Punkte addieren (vertikal), die mit jeder Partei in allen Ländern erreicht wurden und die Summe unten im Feld "Europa - Anteil" eintragen.

3.

Für die in Europa insgesamt stärkste Partei werden 7 Punkte im Feld Partei-Bonus notiert, für die zweitstärkste Partei 6 Punkte usw.. der schwächsten Partei wird noch 1 Punkt zugeordnet.








Bei Gleichstand wird den Parteien derselbe Bonus angeschrieben.

4.

Diese Bonus-Punkte erhält für jede einzelne Partei der Polit-Manager mit den meisten **dort** erzielten Machtpunkten : aufaddieren und in das Bonus-Feld eintragen.

Aus der Addition der Macht- und der Bonus-Punkte ergibt sich der Endstand.

Beispiel einer Endabrechnung :

Spieler								Summe	Bonus	Total
Spieler A	8	5	2	4		2	3	24	4	28
Spieler B	5 (12)	8 10	2					24	6	30
Spieler C	4	8 5 (15)	2			3		24	10	34
Spieler D	1	5	4	4	3	1		18	9	27
Spieler E	4	7	1	3				15	-	15
Europa-Anteil	29	42	11	11	3	6	3			
Partei-Bonus	6	7	5	5	2	3	2			

Die Addition der Stimmen für die ein/einen Parteien zeigt ihren **Europa-Anteil**.

Für die **Partei-Bonus-Punkte** ergibt sich daraus die angegebene Verteilung:

Konservative = 7 Punkte

Sozialisten - 6 Punkte

Grüne und Liberale = je 5 Punkte

Faschisten = 3 Punkte

Kommunisten und "Christliche" = je 2 Punkte

Die jeweiligen Parteiführer auf Europa-Ebene sind mit einem Kreis markiert. Bei der "liberalen" Partei gibt es zwei "Führer", die sich die 5 Bonus-Punkte teilen müssen : beide erhalten 2 Punkte.

2 Beispiele für die Berechnung der totalen Punktzahlen :

Spieler A : $8+5+2+4+3+2=24$ / Partei-Bonus $2+2=4$ / Total $24+4=28$ Punkte

Spieler C : $4+15+2+3=24$ / Partei-Bonus $7+3=10$ / Total $24+10=34$ Punkte

Spieldauer

Je nach Spielerzahl könnt Ihr Euch auf 80-180 Minuten Spielzeit einstellen. 5-6 Polit-Manager haben gut 2 Stunden Zeit. *um* in Europa die Mächtigsten zu werden.

Wenn Euch eine vollständige Partie zu lang erscheint, insbesondere bei sehr vielen Mitspielern (7-10), könnt Ihr das Spiel einfach abkürzen, indem Ihr Euch vorher - auf nur 12, 10 oder 8 Landeswahlen einigt.

Durch das Aussortieren kleinerer oder größerer Länder sind alle nur denkbaren Verkürzungswünsche erfüllbar.

Anders spielen

Wer die Aktionskarten völlig wegläßt, spielt natürlich nur halb so lange. "Koalition" wird dann zwar ein etwas anderes Spiel, kann aber ebenfalls spannend und kurzweilig sein, wobei nicht allein das Kartenglück über den Sieg entscheidet. Versucht es einmal und sagt dann, wie es Euch gefällt.

Wenn Ihr die Länderkarten unter Berücksichtigung der vorn abgedruckten Verteilungstabelle in Gruppen vorsortiert und sie trotzdem so mischt, daß die Reihenfolge zufällig ist, könnt Ihr zweierlei erreichen: die Handkartenzahl "paßt" genau zu den anstehenden Landeswahlen, und es sind immer auch größere Länder mit dabei und nicht etwa drei kleine nacheinander.

Einigt Euch, ob alle Länderkartell einer "Austeilung" gleich ausgedeckt werden sollen, damit jeder die Reihenfolge kennt, oder jeweils nur das aktuelle Wahlland. Gedacht ist an Polit-Strategen, die sich die Krallen ihrer Kandidaten gern etwas planvoll einteilen.

Der Autor

Hartmut Will (Jg. 1957). verheiratet und Vater von 4 Kindern, ist unweit vom Bodensee im Südbadischen beheimatet. Beruflich arbeitet er als Selbstständiger im Team mit einer ökologisch-alternativen Zimmerei-Truppe - nur mit umweltverträglichen Werkstoffen !

Freies Hippie-Lehen auf dem Lande und freiwillige Armut in den arbeitslosen 70-ern gaben genügend Muße für seine erste Brettspiel-Erfindung. einer Mischung aus Tolkien's "Herr der Ringe", eigener Phantasie - und "Risiko".

In Kontakt mit der "Spielezene" kam er erst 1986 und stellte im Folgejahr auf dem Autorentreffen in Göttingen die "2.Generation" eigener Spiele vor. wobei sich Vorlieben für strategische Planungen der Spieler sowie für sportliche und insbesondere mystische Themen zeigten. die er auch mit dem Grafiker Andreas Steiner teilt, mit dem er damals eine bis heute anhaltende enge Zusammenarbeit begründete.

Essen 1989 bescherte der Spieler-welt 2 Spiele im Rigenverlag : das strategische Fußball-Spiel "Eif-Mann-Ho" und das dreidimensionale Strategiespiel "Mauern Babylon".

Achtungserfolge beim Autorenwettbewerb in Herne brachten ihm Kontaktemiteinigenspielverlagen, denen dann auch Veröffentlichungen folgten:

1992: Koalition. Merlins Erben
(zus. mit A. Steinen.

1993: Ahriman (persische Mythologie). Teufel, Teufel ' (zus. mit A. Steiner),
1994: Traumland (märchenhaftes Kartenspiel).

1995: erscheinen auf dem Spielmarkt 5 Titel von Hartmut Will. neben den erweiterten Neu-Aunagen der vorliegenden politischen Satire "Koalition" und der "Mystischen Druiden" (Merlins Erben) noch drei historisch inspirierte Spiele : "Germanica": 700 Jahre Völkerwanderung unter dem Titel "Kampf um Rom". "Osiris" (zus. mit A. Steiner): Strategiespiel um den Pharaonenthron in Ägypten. "Odyssee": Irrfahrten aller Spieler mit Ungewissem Ausgang.

Mit der Erfindung von "Koalition". der Empfehlung eines Redakteurs folgend. ein politisches Kartenspiel zu entwickeln. hat der Autor seine eigene schlechte Meinung über die Verstrickungen von Wirtschaft und Politik einem Leitmotiv seiner spielerischen Kreativität entsprechend in blanken Sarkasmus gewendet und in - hoffentlich ! - viel Spaß und Spielfreude für Luch Spieler umzuwandeln versucht.



