

### 5.1 Startrunde

- Auf Vordruck "Startaufstellung" in Rubrik 1 und 2 je eine der Kombinationen ankreuzen.
- Länder eintragen, ggf. auch mehrfach dasselbe.
- Alle Aktionen daraus auf Spielplan übertragen.

### 5.2 Wahlkampf

#### 5.2.1 Startspieler ermitteln

- Jeder Spieler notiert auf Vordruck "Startaufstellung" sein Gebot "Rundenstart" in Euro (0 - x).
- Höchstbieter legt fest, wer diese Runde beginnt und zahlt Gebot an die Bank. Bei Gleichstand = Würfeln.
- Gewählter Startspieler legt sein Startspieler-Plättchen in das aktuelle Wahlland.

#### 5.2.2 Programmkommission tagt

- Ab Startspieler beginnend prüfen alle, ob sie ihr **aktuelles Wahlprogramm ändern** möchten.
- Man nimmt seine verdeckten Programmkarten auf und wirft ggf. einige ab, danach ergänzt man vom Programmkartenstapel seine Handkarten wieder auf 3 Karten.
- **Genau 1 offene** Programmkarte kann man nun abwerfen und **durch 1 Handkarte ersetzen**.
- Das Programm darf keine Karten mehrfach oder gegensätzlichen Inhalts beinhalten.
- Die Handkarten werden wieder verdeckt abgelegt.

#### 5.2.3 Schattenkabinetts-Karten (Jeder Spieler hat 7 Karten.)

- Ab Startspieler beginnend: 0 - 4 Karten verdeckt unter die Länderpläne legen, max. 1 Karte je Land und Spieler.
- Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn.
- Die Karten aller Länder werden aufgedeckt, bezahlt und abgelegt.
- In Sitzreihenfolge ab Startspieler wird **je 1 Aktion einer Karte** ausgeführt.
- Telefonsymbol: 1 Koalitions-Plättchen neben Länderplan legen.

##### Symbole:

Kreuz im Kreis: Stimmen-Marker hoch setzen.

"2" im Quadrat: Verdoppler auf eine Meinungskarte setzen bzw. Entfernen eines Verdopplers auf einer ausliegenden Meinungskarte.

Mikrofon: 1 Medienstein gegen Zahlung von 4000 € an Mitspieler entfernen und auf den freien Platz gegen Zahlung von 4000 € an die Bank 1 eigenen Medienstein setzen.

Daumen hoch: Eigenen Trendmarker um angegebene Anz. Felder hochsetzen, max. zur Marke "3".

Daumen runter: Fremden Trendmarker um angegebene Anz. Felder nach unten versetzen, max. zur Marke "3".

#### 5.2.4 Koalitionen bilden

- **2 u.m. Koalitions-Plättchen** neben dem aktuellen Wahlland ==> Man kann Koalitionen bilden.
  - **Eine Koalition besteht aus 2 Parteien.**
  - Jede **Partei** muss jeweils **2 Programm**-Karten offen haben, die **auch die andere Partei** offen hat. Es kann koalitiert werden, wenn beide Parteien zustimmen.
  - **Zwangskoalition**: Wenn eine Partei in 3 Programm-Karten mit einer anderen Partei übereinstimmt, kommt es zur Zwangskoalition.
- Ab Startspieler beginnend hat man das Recht, Koalitionen zu begründen.  
Nach der Wahlabrechnung im aktuellen Wahlland werden die Koalitionsmarker entfernt.

#### 5.2.5 Medien-Steine kaufen

- Ab Startspieler kann man **1 Medien-Stein** auf einen freien Medienplatz eines beliebig. Länderplans einsetzen ODER vorerst **PASSEN** (man kann später wieder einsteigen).
- Der Startspieler zahlt für den 1. Stein nichts, jeder weitere Stein kostet 4000 €.
- Es wird reihum solange weiter gesetzt, bis alle Spieler hintereinander gepaßt haben.
- Wer nun die **Kontrolle** besitzt, d.h., die einfache Mehrheit an Mediensteinen in einem Land hat, darf **1 Karte "Volkes Meinung"** in diesem Land gegen eine andere aus dem Tauschpool "Volkes Meinung" **tauschen**. Die neue Meinungs-Karte darf aber noch nicht in diesem Land vorhanden sein. Bei Gleichstand der Spieler gibt es keinen Austausch.
- Gegensätzliche Meinung ist nicht erlaubt. Meinungs-Karten mit Verdoppler sind tabu.
- Der Beginn des Austausches beginnt im aktuellen Wahlland, danach reihum im Uhrzeigersinn.

#### 5.2.6 Wahlveranstaltungen abhalten

- Ab Startspieler kann man Wahlveranstaltungs-Steine auf die Plätze der 4 Länderpläne legen und bezahlt **je Stein 1000 €** an die Bank.
- Je Runde und Land dürfen insgesamt bis zu 4 Steine gesetzt werden.
- Durch Umsetzen von Wahlveranst.-Steinen in Stimmen kann sich eine Partei wieder Platz für neue Wahlveranstaltungen schaffen (siehe 5.2.8).

### 5.2.7 Umfragen ersteigern

- Je Wahlland wird 1 Karte **verdeckt** versteigert.
- Startspieler beginnt und nennt ein Gebot in € ODER PASST.
- Höchstbieter zahlt und erhält die Karte und entscheidet sofort:
- Wer die Medienkontrolle in einem Land hat, ist vor negativen Umfragen geschützt.  
Umfrage **veröffentlichen** ==> 1-2 Trendmarker des Wahllandes gemäß Angaben auf Karte verändern.  
Umfrage **nicht veröffentlichen** ==> Mit 2 Spezialwürfeln um Verbesserung der Parteibasis würfeln.

### 5.2.8 Wahlveranstaltungen in Stimmen umsetzen

- Beginn erfolgt im 4. Land mit nur 1 offener Karte "Volkes Meinung" und geht **gegen** den Uhrzeigersinn.
- Startspieler beginnt ggf. beliebig viele Wahlveranstaltungen in Stimmen umzuwandeln oder auch nicht.
- Bedingung: Partei hat mind. 5 Wahlveranstaltungs-Steine (WVS) im Land (kein Limit im akt. Wahlland).
- Das aktuelle Wahlland wird unter 5.3.1 separat angerechnet.

#### Stimmen ==> Anzahl WVS mal (Trendzahl + Anzahl Übereinstimmungen)

- Trendzahl: kann von +3 bis -3 sein  
Übereinstimmungen: Parteiprogramm paßt zu Volkes Meinung = PLUS 1  
Parteiprogramm ist gegensätzlich zu Volkes Meinung = MINUS 1  
Doppler: verdoppelt Punkte der Karte, auf der er liegt.

Sollten die errechneten **Stimmen <1** sein, kann die Partei für je 2 WVS nun 1 Stimme eintauschen.

Erreicht die Anzahl Stimmen die "50", bleibt der Marker dort. Spätere Marker werden darauf gelegt.

- Nachdem alle Spieler am Zug waren, wird geprüft, ob eine Partei die absolute Mehrheit hat.  
Der Spieler kann nun **1 Meinungs-Karte gegen 1 Karte aus dem Pool** "Volkes Meinung" austauschen.

## 5.3 Aktuelles Wahlland abrechnen

### 5.3.1 Mandate bestimmen

- Die Stimmen des aktuellen Wahllandes werden nun gemäß Länderkarte in Mandate umgesetzt.  
Die Mandate werden auf dem Notationszettel aufgeschrieben.

### 5.3.2 Wahlsieger für das aktuelle Wahlland bestimmen

- Wahlsieger ist die Partei mit den meisten Stimmen. Gleichstand: wer zuletzt "um Nasenlänge" ankam, also gleich stark war. Koalitionen addieren ihre Stimmen.

### 5.3.3 Auswirkungen des Wahlsieges

a1) Sieg einer Einzelpartei:

**"ohne Nasenlänge"** ==> Partei darf **1 Medien-Stein** auf Bundesplan legen, entspr. dem Platz der Runde (1-7).

Bedingung: im aktuellen Wahlland mit mind. 1 Medien-Stein vertreten.

Weiter darf sie **2 Karten "Volkes Meinung"** aus akt. Wahlland auf Meinungspl.-Fläche des Bundesplanes legen. Das geschieht wie folgt:

- Ab 1. freiem Platz links auf dem Bundesplan wird abgelegt und dann weiter nach rechts.
- Eine schon vorhandene Meinung kann **gesichert** werden, wenn eine gleiche Karte darauf gelegt wird.
- **Entfernen** einer gesicherten Karte ist nur durch eine gegensätzliche Meinungs-Karte möglich, es wird dann aber auch die darunterliegende Karte entfernt. Die Entferner-Karte nimmt den Platz der verdrängten Karte ein.
- Sind alle Felder auf dem Bundesplan belegt, verdrängen neue Meinungs-Karten die alten Karten.  
Der auslösende Spieler hat die Wahl, welche Karte verdrängt wird.
- Gleiche Karten dürfen nur als Sicherung verwendet werden, gegensätzliche Karten nur im Austausch gegen die andere Karte, die den Gegensatz aufwirft.

a2) Sieg einer Einzelpartei:

**"um Nasenlänge"** ==> Partei darf **1 Medien-Stein** auf Bundesplan legen, entspr. dem Platz der Runde (1-7).

Sie darf noch **1 Karte** "Volkes Meinung" .... auf den Bundesplan legen (wie unter a1 geschildert).

a3) Geschlagene Partei:

Die **"um Nasenlänge" geschlagene** Partei darf **1 Medien-Stein** auf den Bundesplan legen.

b) Sieg einer Koalition:

Egal ob um oder ohne Nasenlänge gilt: Beide Parteien bekommen **je 1 Medien-Stein** auf den Bundesplan.

Ferner dürfen beide je 1 Meinungs-Karte auf den Bundesplan einbringen, die Partei mit mehr Stimmen zuerst.  
Verfahren wird, wie unter a1) geschildert.

### 5.3.4 Parteibasis erhöhen

- Die Parteien vergleichen ihr Parteiprogramm mit den Meinungs-Karten auf dem Bundesplan.
- Jede Übereinstimmung bringt Parteibasis-Punkte gemäß Angabe auf dem Plan (s. oberhalb Meinungs-Karten).

## 5.4 Runden-Ende:

### 5.4.1 Meinungs-Karten aufdecken

- Das bisher aktuelle Wahlland wird abgeräumt, alle Marker auf den Ausgangszustand gebracht.
- Länderplan erhält 4 neue Meinungs-Karten, davon 1 offen. Länderkarte ziehen und auslegen.
- Das entsprechende Länder-Plättchen kommt auf den Länderplan.
- In allen andern Ländern wird je 1 Meinungs-Karte aufgedeckt.  
Tauchen dabei gleiche oder gegensätzliche Karten auf ==> Tauschpool, Nachziehen von Stapel.
- Das Land mit den **4 offenen Meinungs**-Karten wird nun **aktuelles** Wahlland.

### 5.4.2 Besonderheiten

Plättchen "**Parteibasis zahlt 5. Runde**" wird nach dem Ziehen der Länder-Karte für das 5. Wahlland neben diesen Länderplan gelegt.

Plättchen "**Keine Koalition**" wird nach dem Ziehen der Länderkarte für das 7. Wahlland neben diesen Länderplan gelegt. In diesem Land dürfen keine Koalitionen geschlossen werden.

#### **Rundenende in Runde 6:**

In der 6. Runde wird der Punkt 5.4 nicht mehr ausgeführt. 6. Runde endet mit Abwicklung Punkt 5.3.

#### **7. Spielrunde:**

Die 7. Runde ist verkürzt. Es wird nur der Punkt 5.3 (Aktuelles Wahlland abrechnen) gespielt.

Beim Aufbau des Spielplans für das letzte Wahlland = sofort 2 Meinungskarten offen auslegen.

### 5.4.3 Wahlgelder auszahlen

- Stimmen-Ergebnis: Mandatszähl aus dem aktuellen Wahlland mal 1000 €
- Parteibasis: Parteibasis-Marker mal 1000 € (Zahlung nur in Runde 1, 3, 5).

### 5.4.4 Parteispenden (Jeder Spieler hat 5 Karten.)

Startspieler beginnt und MUSS 1 seiner Spendenkarten auswählen. Will er die Spende annehmen, deckt er auf. Andernfalls legt er die Karte verdeckt aus.

Karte OFFEN: Spieler erhält die angegebene Summe aus der Bank. Er wirft 1 - x Würfel (lt. Karte) und verliert das höchste Einzelergebnis dann an Parteibasis (also max. 3).

Karte VERDECKT: Spieler würfelt mit Anzahl Würfel lt. Karte und ermittelt die Summe der Würfe. Entsprechend (max. 9) verbessert sich seine Parteibasis.

Alle anderen Mitspieler verfahren nun genauso.

Der Spieler mit der **höchsten abgelehnten** Spende darf erneut 3 Würfel zur Verbesserung der Parteibasis würfeln.

Bei Gleichstand entfällt das Würfeln.

## 6. Spiel-Ende

- **nach der 7. Runde**. Es werden die Punkte aller Parteien auf der Rückseite eines Notationszettels notiert.

- errechnete Mandate
  - Siegpunkte für Medien-Steine auf dem Bundesplan
  - Parteibasis: Punkte lt. Marker und ggf. Bonus für 1. oder 2. Platz
  - Übereinstimmungen Parteiprogramm vs. Bundesmeinung: Punkte bei Übereinstimmung lt. Angabe auf Plan unterhalb der Meinungskarten.
  - Sicherungskarte: je 5 Punkte
- Summe a bis e = Gesamtergebnis einer Partei.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)