

# Minister

Spielart: Unterhaltungsspiel  
Alter: von 10 bis 99 Jahren  
Teilnehmer: 2 bis 4 Spieler  
Inhalt: 1 großformatiger  
Spielplan, 84 unterschiedliche  
Spielsteine, 1 Würfel,  
1 Anleitung

Minister ist der spielend geführte Kampf um die Macht im Kabinett der Regierung.

Minister ins Kabinett zu bringen, ist das Ziel einer jeden Partei, das sie mit allen ihr zur Verfügung stehenden Mitteln zu erreichen versucht.

Minister bringt man bei diesem Spiel ins Kabinett, wenn ein Partei-Freund den Posten des Minister-Machers und Proporzlers erklommen hat.

Minister muß man sobald wie möglich ins Kabinett bringen, denn man wird bei diesem Spiel ständig älter... und mit 65 geht man in Pension.

Minister zählen erst am Ende des Spieles, wenn sie nicht durch diejenigen einer gegnerischen Partei abgelöst wurden.

Minister zu dritt im Kabinett stellen erstmals den Kanzler, gegnerische Minister lösen ihn wieder ab, sobald sie zahlenmäßig überlegen sind.

Minister bleibt damit spannend bis zum letzten Zug, also auch für die bereits Pensionierten.

Minister gewinnt, wer am Ende des Spieles den Kanzler stellt.

Minister kann man mit 2, 3, oder 4 Personen spielen.

## So wird gespielt:

### Eröffnung

- Jeder Spieler bekommt folgende Spielfiguren einer Farbe:
  - 1 Partei-Vorsitzenden (große zylindrische Spielfigur)
  - 3 Partei-Mitglieder (kegelförmige Spielfiguren)
  - 16 Minister (zylindrische Spielfiguren mit M)
  - 1 Lebensalter-Symbol (kleine zylindrische Spielfigur)
- Jeder Spieler stellt sein Lebensalter-Symbol auf den Startpunkt „Zeit“.
- Man lost aus, wer mit dem Spiel beginnt.
- Die Spieler würfeln reihum und setzen während der ersten Würfel-Runden ihre Partei-Vorsitzenden und -Mitglieder entsprechend den gewürfelten Augen auf ein beliebiges Feld der „Laufbahn“ innerhalb der 3 blau umrandeten Dienstgrade. Sie beginnen ihre Tätigkeit als
  - Schreiberanwärter in der unteren Beamtenlaufbahn (Augenzahlen 1, 2 oder 3 - siehe Würfel-Abbildungen) oder
  - Assistent in der mittleren Beamtenlaufbahn (Augenzahlen 4 oder 5 - siehe Würfel-Abbildungen) oder
  - Inspektor in der oberen Beamtenlaufbahn (Augenzahl 6 - siehe Würfel-Abbildung).Sollten alle Felder eines Dienstgrades bereits besetzt sein, zählt dieser Wurf nicht und muß in der nächsten Runde wiederholt werden.

### Karriere

- Sobald ein Spieler alle seine Partei-Freunde auf dem Spielplan stehen hat, darf er sie befördern. Er setzt dazu je Wurf eine Spielfigur auf ein beliebiges freies Feld des nächsthöheren Dienstgrades, sofern er eine Augenzahl gewürfelt hat, die dafür auf dem Feld „Beförderung“ angegeben ist.

Beispiele:  
Vom Assistenten zum Sekretär mit Augenzahlen 1, 2 oder 3. Vom Regierungsrat zum Oberamtsrat mit Augenzahlen 6 oder 1.
- Sofern der Partei-Freund ein Feld der „Laufbahn“ besetzt, unter dem auf einem Feld des „Aktenkellers“

ein Symbol (Feuerwehrhauptmann, Rettungsmedaille, Stadtrat, Konsul u. s. w.) steht, darf er noch einmal würfeln.

- Ein zweiter Wurf ist auch dann erlaubt, wenn ein Partei-Freund einen Dienstgrad erreicht, den ein anderer seiner Partei bereits innehat.
- Treffen die beiden zuvor genannten Ereignisse nacheinander oder mehrmals hintereinander ein, dürfen sie auch durch zusätzliches Würfeln ausgenutzt werden = Beförderungslawine.
- Die 4 Bereiche werden von Amtsvorstehern geleitet: Aufsichtsbeamter, Kanzleichef, Abteilungsleiter und Abteilungspräsident (Rote Felder in der Laufbahn). Wenn ein Spieler ein Partei-Mitglied auf ein Feld dieser leitenden Beamten stellt, kann er eine von folgenden 3 Möglichkeiten nutzen:
  - Alle Partei-Gegner, die in diesem Bereich hinter ihm in der „Laufbahn“ stehen, werden in den „Aktenkeller“ geschickt, indem der Spieler die Spielfiguren auf die darunter eingezeichneten Felder stellt. Die dadurch freiwerdenden Felder der „Laufbahn“ dürfen nicht durch andere Figuren besetzt werden. Nicht in den Aktenkeller geschickt werden die Figuren, die oberhalb eines Symbols (Feuerwehrhauptmann, Konsul usw.) stehen.
  - Alle Partei-Freunde, die in diesem Bereich hinter ihm im „Aktenkeller“ sitzen, werden in die „Laufbahn“ zurückgeholt.
  - Alle Partei-Freunde, die in diesem Bereich hinter ihm stehen, werden um einen Dienstgrad befördert (Beispiel: Schreiber zum Oberschreiber).Dabei darf ein Partei-Freund, der zu diesem Zeitpunkt zusammen mit dem leitenden Beamten den gleichen Dienstgrad bekleidet, über diesen hinweg zum nächsten befördert werden.

Wenn der Spieler den Partei-Vorsitzenden auf ein Feld dieser leitenden Beamten stellt, gelten die gleichen Regelungen wie beim Partei-Mitglied, jedoch nicht nur für den Bereich des leitenden Beamten, sondern für alle hinter ihm liegende Bereiche.  
Ein danach in die „Laufbahn“ zurückgeholter Amtsvorsteher darf die Rechte der Punkte 7 und 9 nicht in Anspruch nehmen.
- Durch Würfe, die ihrem Dienstgrad entsprechen, kann man seine Partei-Freunde in die „Laufbahn“ einzeln zurückholen. Punkt 7 gilt in diesem Falle nicht.
- Sofern bei einer Beförderung alle Felder des (der) nächsthöheren Dienstgrade(s) besetzt sind, erfolgt





eine Beförderung auf den danach noch freien Dienstgrad.

Am Ende der „Laufbahn“ bedeutet es das Erreichen der Stellung des Minister-Machers und Proporzlers, wenn die letzten Posten alle besetzt sind.

## Die Proporz-Bude

12. Anstelle der Beförderung vom Amtmann zum Oberamtman kann der Spieler seine Partei-Freunde in die Parteien-Proporz-Bude setzen und noch 3mal würfeln. Jede gewürfelte 6 berechtigt den Spieler, 2 Minister durch den Partei-Vorsitzenden, bzw. 1 Minister durch das Partei-Mitglied in das Kabinett zu bringen. Die anderen Würfe verfallen.

Die Beförderung zum Oberamtman wird nachgeholt, sobald wieder eine entsprechende Augenzahl (4, 1 oder 6) gewürfelt wurde.

## Minister-Macher

13. Als Ministerialrat wird man mit einer gewürfelten 1 zum Minister-Macher und Proporzler befördert und setzt seinen Partei-Freund auf das entsprechende Feld.

Von der gleichen Partei dürfen mehrere Minister-Macher und Proporzler eingesetzt werden. Jeder einzelne bringt seine Minister in das Kabinett, und zwar wie folgt:

- Ist der Partei-Vorsitzende Minister-Macher und Proporzler, darf der Spieler für jede gewürfelte 6 sofort 2 Minister in das Kabinett stellen.
- Ist ein Partei-Mitglied Minister-Macher und Proporzler, darf der Spieler für jede gewürfelte 6 sofort 1 Minister in das Kabinett stellen.
- Sobald die erste Partei 3 Minister im Kabinett hat, stellt sie auch den Kanzler. Der Spieler stellt zusätzlich eine Minister-Figur auf das Feld „Kanzler“.

14. Sobald ein Partei-Gegner das Feld „Minister-Macher und Proporzler“ erreicht hat, wird (werden) der (die) amtierende(n) Minister-Macher und Proporzler in die Proporz-Bude geschickt. Von hier aus kann (können) er (sie) wieder am Kampf um die Macht teilnehmen (siehe auch Punkt 12, Absatz 2).

15. Jeder Spieler hat das Recht, den Kanzler durch eine eigene Minister-Figur zu ersetzen, sobald er einen Minister mehr im Kabinett hat als die Partei, die bis dahin den Kanzler stellte.

16. Wenn das Kabinett voll besetzt ist und der Minister-Macher und Proporzler durch eine gewürfelte 6 einen (mehrere) Minister hineinbringen kann, darf ein (eine gleiche Anzahl) gegnerischer Minister dem Spieler zurückgegeben werden.

## Lebensalter

17. Wenn ein Spieler nicht in der Lage ist, seine Partei voranzubringen (die gewürfelte Augenzahl ist nicht zu verwerten), wird der Spieler (symbolisch) älter. Das heißt: Er setzt sein Lebensalter-Symbol um die gewürfelte Augenzahl weiter.

18. Trifft ein Spieler beim Älterwerden auf einen Punkt „Beförderung“, darf er alle Partei-Freunde um einen Dienstgrad befördern.

19. Trifft ein Spieler beim Älterwerden auf einen Punkt „Minister-Macher“, so darf er einen seiner Partei-Freunde, der mindestens Inspektor ist, auf das Feld „Minister-Macher und Proporzler“ setzen und die zuvor beschriebenen Rechte in Anspruch nehmen.

20. Jeder Spieler ist berechtigt, anstelle des Vorbringens seiner Partei-Freunde freiwillig älter zu werden, um die Vorteile „Beförderung“ bzw. „Minister-Macher“ im Alter von 24, 33, 38, 46, 51 und 58 Jahren zu nutzen.

21. Sobald das Lebensalter-Symbol den Punkt 65 erreicht hat, werden der Partei-Vorsitzende und die 3 Partei-Mitglieder pensioniert, indem sie der Spieler vom Spielplan entfernt.

## Spielende

22. Das Spiel ist beendet, sobald alle Lebensalter-Symbole die 65 erreicht haben. Wer zu diesem Zeitpunkt den Kanzler stellt, ist Sieger.

