



Vertaling en illustraties door Dirk Schoorens, Spelgroep Ars Ludendi, Limburg, België.

“Die Macher” is een spel over de politieke machtsstrijd in de Bondsrepubliek Duitsland. Tot 5 politieke partijen beconcurreren elkaar voor het beste verkiezingsresultaat in de Duitse deelstaten en voor het meeste zegepunten op het einde van het spel.

De weg naar de macht is lang en eist van de spelers een reeks beslissingen: het partijprogramma actualiseren, een schaduwkabinet samenstellen, akkoorden afsluiten met eventuele coalitiepartners, de media bespelen, verkiezingsmanifestaties organiseren en opiniepeilingen beïnvloeden.

Uw belangrijkste hulpmiddel hierbij is geld. Maar geld is schaars en de verkiezingsstrijd erg duur. Soms zit er voor de partijen niets anders op dan een kleine “bijdrage” in baar geld te aanvaarden.

Dit is een complex spel dat de spelers gedurende 4 uren onder spanning zal houden.

Inhoud

1. Tips om deze spelregels te bekijken	3
2. Korte beschrijving en doel van het spel	4
2.1 Verkiezingsstrijd	4
2.2 Verkiezingsoverwinning	5
2.3 Einde van een spelronde	5
2.4 Doel van het spel	5
3. Beschrijving van het spelmateriaal	6
3.1 Kaarten en fiches	6
3.2 Houten materiaal	7
3.3 Spelborden	7
4. Voorbereiding	9
4.1 Materiaal voor de spelers	9
4.2 Opstelling van de spelborden	9
5. Spelverloop	11
5.1 Startronde	11
5.2 Verkiezingsstrijd	11
5.2.1 Startspeler kiezen	11
5.2.2 Vergadering van de programmacommissie	12
5.2.3 Schaduwkabinet	12
5.2.4 Coalities vormen	13
5.2.5 Mediastenen kopen	14
5.2.6 Verkiezingsmanifestaties organiseren	14
5.2.7 Opiniepeilingen bestellen	15
5.2.8 Verkiezingsmanifestaties in stemmen omzetten	17
5.3 De actuele deelstaat afrekenen	18
5.3.1 Zetels toewijzen	18
5.3.2 De winnaar van de actuele deelstaatverkiezing bepalen	18
5.3.3 Gevolgen van de verkiezingsoverwinning	18
5.3.4 Aantal partijleden verhogen	19
5.4 Einde van de ronde	19
5.4.1 Publieke opiniekaarten omdraaien	19
5.4.2 Bijzonderheden	19
5.4.3 Verkiezingsgeld uitkeren	20
5.4.4 Partijdonaties	20
6. Speleinde	21
6.1 Nationale zetels	21
6.2 Nationale media	21
6.3 Aantal partijleden	21
6.4 Overeenstemming partijprogramma met nationale publieke opinie	21
7. Speltips	23

Spelmateriaal

Spelborden

4 deelstaatborden
1 nationaal bord
1 organisatiebord

Houten materiaal

90 verkiezingsmanifestatieblokjes (8 mm)
18 in elke kleur
zwart, blauw, rood, geel, groen
25 grote mediastenen (12 mm):
5 in elke kleur
zwart, blauw, rood, geel, groen
45 platte merkstenen (12x12x6 mm)
9 in elke kleur
zwart, blauw, rood, geel, groen

Kartonnen materiaal

16 deelstaafiches
20 coalitiefiches
5 startspelerfiches
3 partijledenfiches
4 verdubbelingfiches (Doppler 2)
1 "Geen Coalitie" fiche (Keine Koalition)

299 speelkaarten

16 deelstaatkaarten (Bundesländer)
35 schaduwkabinetkaarten (Schattenkabinet)
25 bijdragekaarten (Spenden)
42 publieke opiniekaarten (Volkes Meinung)
56 partijprogrammakaarten (Parteiprogramm)
20 opiniepeilingkaarten (Umfrage)

speelgeld

2 speciale dobbelstenen

5 overzichtsbladen

1 blok notitieblaadjes

1 spelregelboekje

1. Tips om deze spelregels te bekijken

Deze spelregels lijken op het eerste zicht wel zeer uitgebreid. Laat U hierdoor echter niet ontmoedigen het spel te leren spelen. Jammer genoeg kunnen spellen van deze complexiteit niet beschreven worden met enkele regeltjes op één of twee pagina's. Anderzijds wordt U beloond met een spelplezier dat niet snel zijn aantrekkingskracht verliest.

Lees eerst de korte beschrijving van het spel (hoofdstuk 2 van de spelregels) en bekijk daarna de beschrijving van het spelmateriaal (hoofdstuk 3).

Hierna moet U zich met het hoofdmechanisme van het spel bezighouden. Dit is in paragraaf 5.2.8, Verkiezingsmanifestaties in stemmen omzetten, beschreven. Dit is het centrale aandachtspunt van het spel. Speel het uitgebeelde voorbeeld na op het spelbord. U heeft nu een basisbegrip van het spel en kan beginnen spelen.

Het spel verloopt over 7 ronden met steeds hetzelfde verloop. Voor de eerste spelronde moet U Uw tijd nemen en de afzonderlijke stappen rustig afwerken. De betekenis van de stappen is aan het begin van elke paragraaf beschreven (► **Vette druk**). Hierna volgen de specifieke regels die aan deze actie verbonden zijn.

Op het einde van het spel is er een slotafrekening die de winnaar van het spel aanduidt.

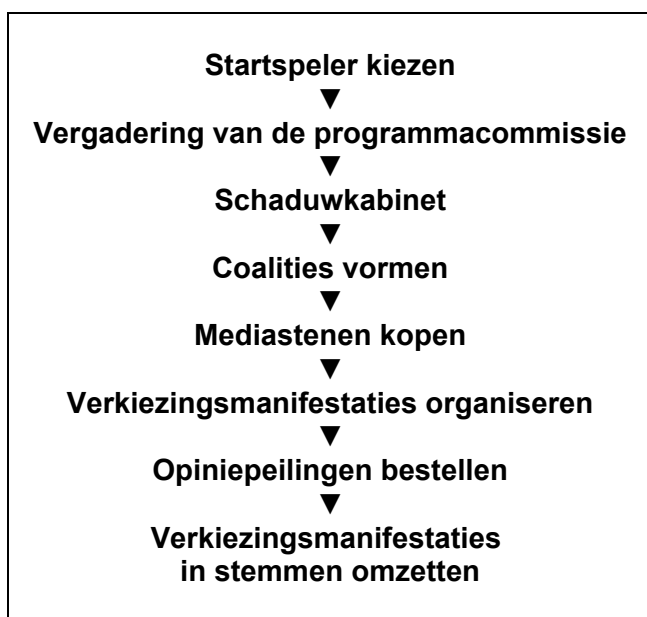
Neem het lot van Uw politieke partij beheerst in de hand en voer haar naar de verkiezingsoverwinning, immers U bent "Der Macher".

2. Korte beschrijving en doel van het spel

► Als speler heeft U de opdracht om Uw partij doorheen de verkiezingsstrijd in zeven deelstaten te loodsen. Uw belangrijkste hulpmiddel hierbij is geld. U heeft het geld nodig om schaduwkabinetkaarten, mediastenen, verkiezingsmanifestatieblokje en opiniepeilingkaarten in te zetten. Wanneer U behoedzaam omspringt met Uw financiële mogelijkheden, dan ontvangt U op het einde van een spelronde nieuwe geldmiddelen.

2.1 Verkiezingsstrijd

Het spel begint met een startronde waarin de startposities op het spelbord worden vastgesteld. Hierna volgt de eigenlijke verkiezingsstrijd. Het verloop van een verkiezingsstrijdronde is als volgt:



Startspeler kiezen

In elke ronde wordt een startspeler aangeduid die bij alle acties begint. De speler die het meeste geld biedt mag de startspeler aanduiden. Bij sommige acties is het voordelig de startspeler te zijn, bij andere acties is de laatste speler bevoordeeld.

Vergadering van de programmacommissie

Iedere speler heeft een partijprogramma, bepaald door zijn programmakaarten, waarmee hij de verkiezingsstrijd intrekt. Dit programma is de basis van de politieke campagne. In sommige deelstaten is dit programma helemaal niet populair, aangezien de bevolking daar een geheel andere mening heeft over deze thema's. In dit geval levert een aanpassing van het partijprogramma heel wat betere kansen op voor succes bij de verkiezingen. Tijdens deze fase hebben de spelers de gelegenheid hun programma aan te passen. Er mag echter slechts één programmakaart per ronde worden gewisseld.

Schaduwkabinet

De politici van het schaduwkabinet ondersteunen de speler tijdens de verkiezingsstrijd. Het spel bevat kaarten (Schattenkabinet) die veel acties toelaten. De meeste van deze kaarten zijn duur. Andere kaarten zijn goedkoper, maar bieden niet zoveel mogelijkheden. De schaduwkabinetkaarten bieden de mogelijkheid om de volgende types actie uit te voeren:

Stemmen verzamelen

Een thema tot belangrijkste verkiezingsthema maken

Medespelers uit de media verdringen

De trend van de eigen partij versterken

De trend van een andere partij verzwakken

Coalities vormen

Twee spelers kunnen in een deelstaat een coalitie vormen. Dit verhoogt de kansen op een verkiezingsoverwinning, aangezien de stemmen van beide partijen worden samengeteld. Om een coalitie te mogen vormen moeten beide spelers minstens twee dezelfde partijprogrammakaarten in hun partijprogramma hebben. Het vormen van een coalitie kan dus een andere reden zijn om het partijprogramma aan te passen.

Mediastenen kopen

Via de aankoop van mediastenen wint een partij aan invloed op de publieke opinie in een deelstaat. De partij met de meerderheid in mediastenen in een deelstaat mag een publieke opiniekaart in deze deelstaat wisselen. Bij het wisselen van een publieke opiniekaart moet de speler er op letten dat de nieuwe publieke opiniekaart overeenstemt met het eigen partijprogramma. Dit levert meer stemmen op en verhoogt de kans op een verkiezingsoverwinning.

Verkiezingsmanifestaties organiseren

Verkiezingsmanifestaties vormen de basis voor het verzamelen van stemmen. Elke speler heeft een beperkt aantal verkiezingsmanifestatieblokjes. Het is belangrijk om deze op het juiste moment op een overdachte manier te verdelen over de verschillende deelstaten om het aantal stemmen te optimaliseren.

Opiniepeilingen bestellen

Dit is het uitgelezen moment voor iedere speler om de trend voor zijn eigen partij te verbeteren en/of de trend voor andere partijen te verzwakken. De trend is één van de factoren die het omzetten van verkiezingsmanifestaties in stemmen beïnvloed.

Verkiezingsmanifestaties in stemmen omzetten

Het omzetten van verkiezingsmanifestaties in stemmen verloopt volgens de volgende formule:

Aantal verkiezingsmanifestaties x factor
factor = trendgetal + overeenstemmingsgetal

Het overeenstemmingsgetal is het aantal partijprogrammakaarten van de betreffende speler

dat overeenstemt met de publieke opinie in deze deelstaat.

Om een hoog aantal stemmen te verzamelen in een deelstaat moet een politieke partij een hoog aantal verkiezingsmanifestatieblokjes, een positieve trend voor de partij en een goede overlapping van het partijprogramma met de publieke opinie combineren.

2.2 Verkiezingsoverwinning

Na de verkiezingsstrijd wordt de huidige deelstaat afgerekend. Het aantal verzamelde stemmen bepaalt welke partij of welke coalitie de verkiezing in deze deelstaat heeft gewonnen. De stemmen worden omgezet in zetels. Deze zetels zijn directe zegepunten en beslissen zo rechtstreeks over winst op het einde van het spel.

De winnaar van de verkiezingen heeft nog andere voordelen. Hij mag een mediasteen op het nationale spelbord plaatsen en mag de nationale publieke opinie beïnvloeden. Beide acties leveren extra overwinningspunten op op het einde van het spel. Daarom is het belangrijk van één of meer deelstaatverkiezingen te winnen.

2.3 Einde van een spelronde

Op het einde van elke ronde krijgen de spelers nieuw geld. De hoeveelheid geld die een speler ontvangt wordt bepaald door het aantal bevestigde zetels en door het aantal partijleden. Het is belangrijk beide factoren in het oog te houden om voldoende geld ter beschikking te hebben voor de verdere verkiezingsstrijd. Iedereen die vindt dat hij wat krap bij kas zit heeft de mogelijkheid om de boekhouding wat op te frissen via een "kleine bijdrage". Hieraan is echter het risico dat de partijbasis dit niet graag ziet en dat het aantal leden vermindert. Eens al het geld betaald is, is deze ronde voorbij. Er worden enkele aanpassingen aangebracht op de spelborden, en het spel gaat verder met de volgende deelstaatverkiezing.

2.4 Doel van het spel

Het spel eindigt na de 7^{de} ronde. Hierna volgt de eindafrekening. De winnaar is de partij die het meeste overwinningspunten behaalt. Overwinningspunten krijgt men voor gewonnen zetels, voor invloed over de media op het nationaal spelbord, voor het aantal partijleden en voor de overeenkomst van het partijprogramma met de nationale publieke opinie.

3. Beschrijving van het spelmateriaal

3.1 Kaarten en fiches

De kaarten drijven het spel aan. Verstandig inzetten van de kaarten bepaalt welke partijen het goed zullen doen bij de verkiezingen. De fiches dienen om het speloverzicht te bewaren.

Bijdragekaarten (Spenden-Karten)

met bijdragen kan de partijkas gespijsd worden.

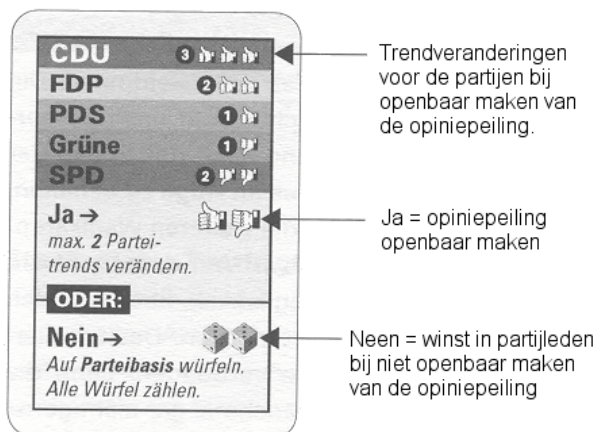


Publieke opiniekaarten (Meinungs-Karten)



Opiniepeilingkaarten (Umfrage-Karten)

deze veranderen de trend voor partijen.

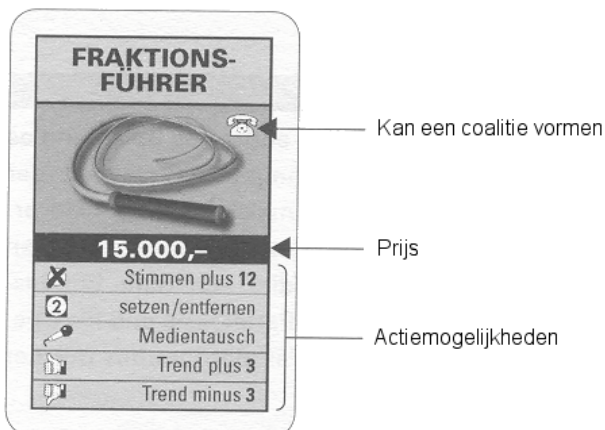


Partijprogrammakaarten (Programm-Karten)



Schaduwkabinetkaarten (Schattenkabinett)

verschillende actiemogelijkheden van kabinetsmedewerkers verhogen de kans op succes bij een deelstaatverkiezing.



Deelstaatkaarten (Länder-Karte)

gedetailleerd overzicht van stemmen en zetels.

BAYERN		
Stimmen		Mandate
5	- 9	= 12
10	- 14	= 17
15	- 19	= 22
20	- 24	= 27
25	- 29	= 32
30	- 34	= 37
35	- 39	= 42
40	- 44	= 48
45	- 49	= 54
ab	50	= 60

Deelstaatfiches (Länder-Plättchen)

maximaal te behalen zetels



3.2 Houten materiaal

De 18 kleine blokjes (8 mm) stellen de verkiezingsmanifestaties voor. In de spelregels worden zij verder als verkiezingsmanifestatieblokjes aangeduid.



De 5 grote blokjes (12 mm) stellen de aanwezigheid van de partij in de media voor. In de spelregels worden zij verder als mediastenen aangeduid.



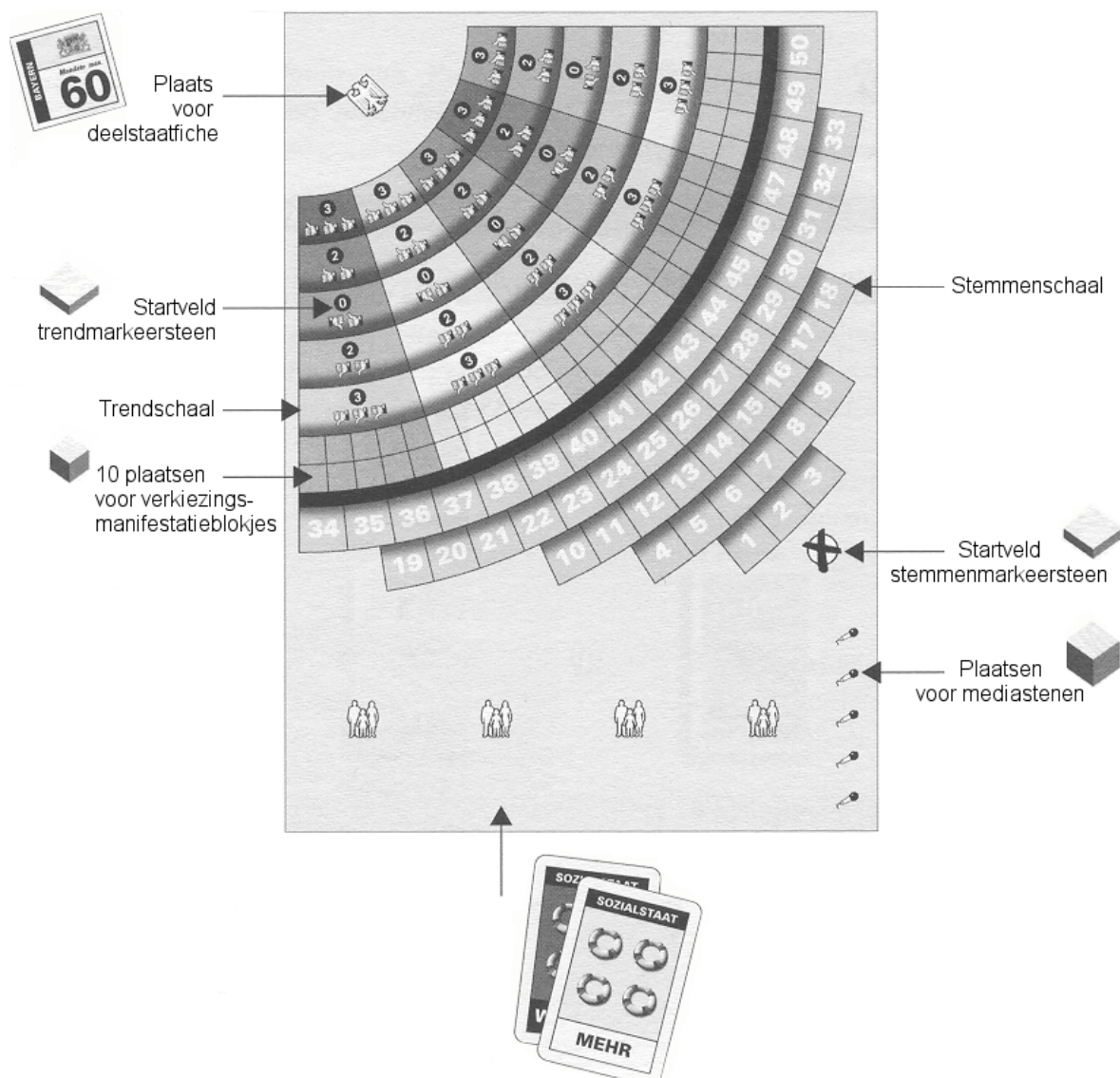
De platte rechthoeken (12x12x6) zijn markeerstenen voor verschillende schalen: de trend op de deelstaatborden en het ledenaantal op het nationaal bord.



3.3 Spelborden

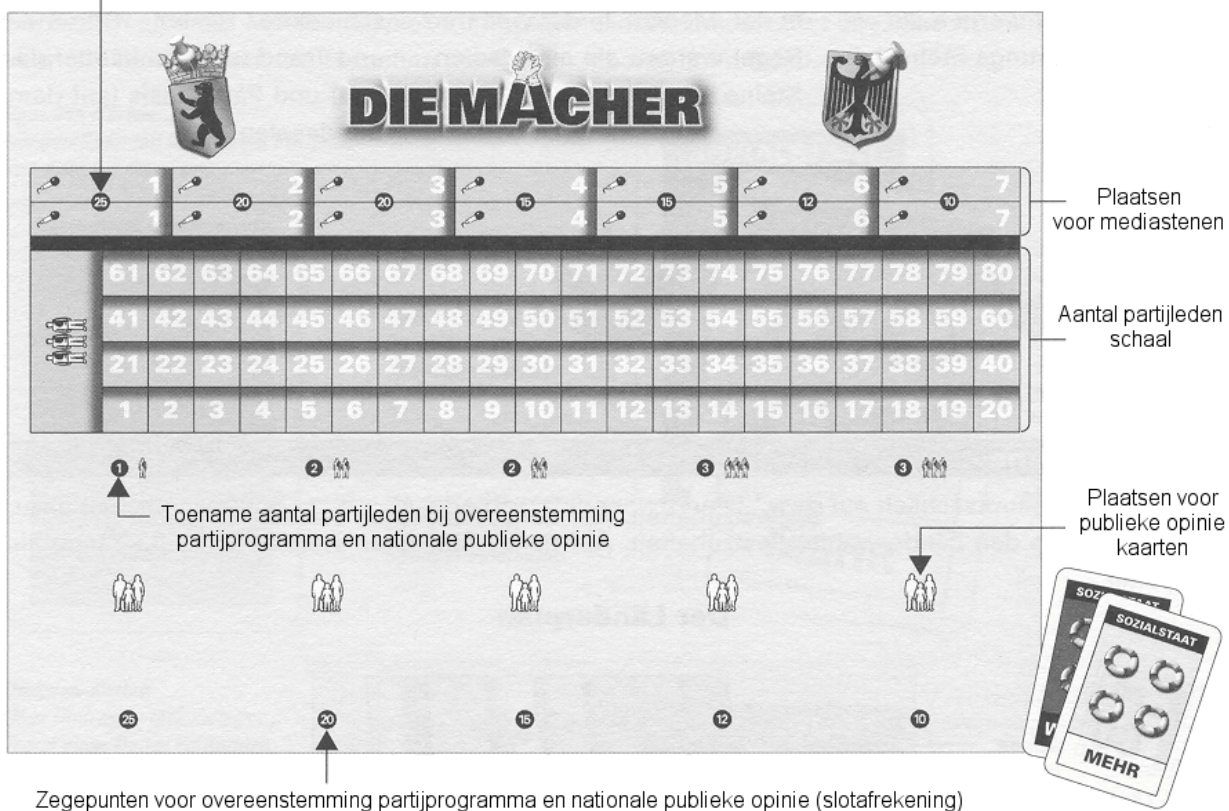
Er wordt hoofdzakelijk op de vier deelstaatborden gespeeld. Het nationaal bord toont de resultaten van de deelstaten waar de verkiezingen al gehouden zijn, de nationale publieke opinie, het ledenaantal van elke partij en de invloed van elke partij op de media. Op het organisatiebord worden kaarten en fiches die nodig zijn tijdens het spel gesorteerd.

Het deelstaatbord



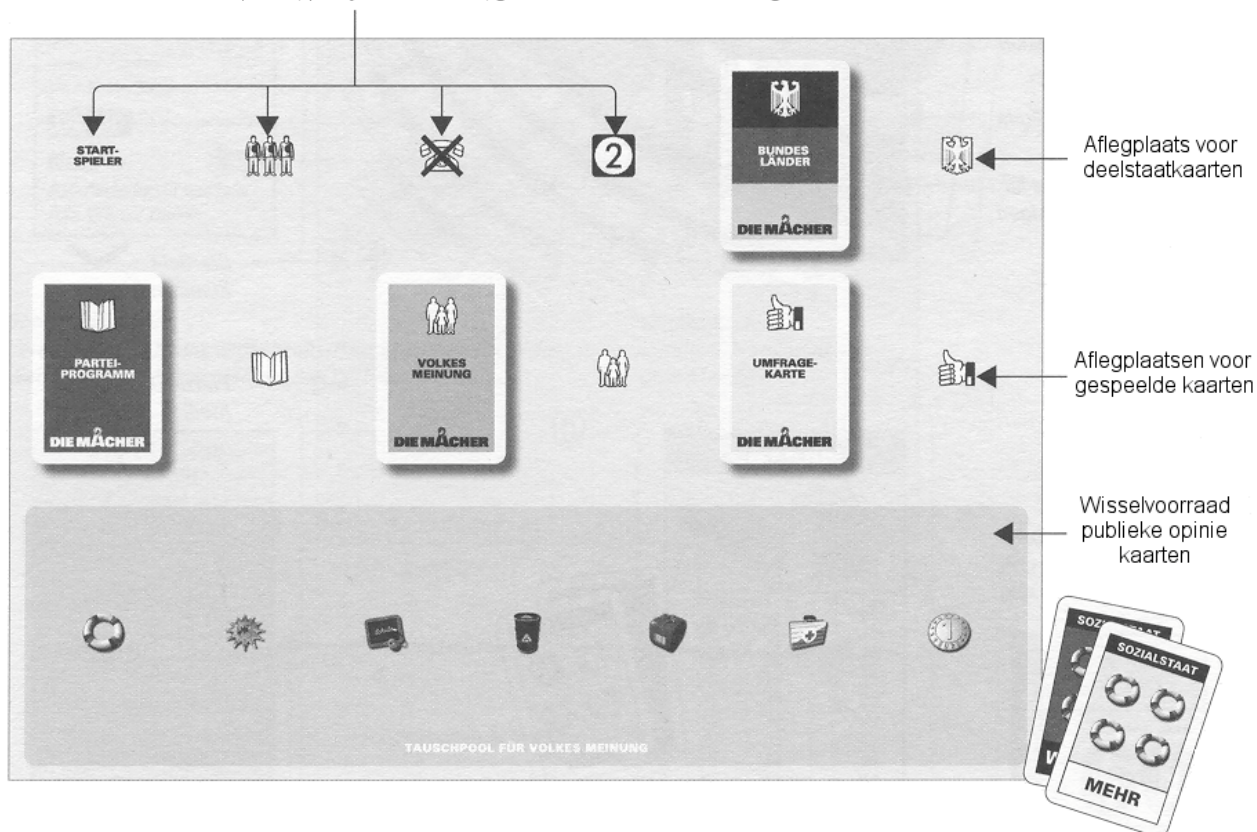
Het nationaal bord

Zegepunten voor nationale mediacontrole (eindafrekening)



Het organisatiebord

Plaatsen voor startspeler-, partijleden betalen, geen coalitie- en verdubbelingsfiches.



4. Voorbereiding

4.1 Materiaal voor de spelers

Iedere speler kiest een kleur en neemt ...

Houten materiaal

- ▶ 18 verkiezingsmanifestatieblokjes (8 mm)
- ▶ 5 mediastenen (12 mm)

Kaarten

- ▶ 1 set van 7 schaduwkabinetkaarten (Schattenkabinet)
- ▶ 1 set van 5 bijdragekaarten (Spendenkarte)

- ▶ 5 partijprogrammakaarten (Partei Programm)

Deze 5 partijprogrammakaarten worden zichtbaar voor iedereen opgelegd. Indien een speler twee identieke of mekaar tegensprekende kaarten ontvangt, moet hij kaarten omwisselen.

Voorbeeld: een speler krijgt de kaart “Euro sofort” en dan “Euro später”. Hij moet de kaart “Euro später” wisselen.

▶ 3 partijprogrammakaarten (verdekt)
Het speelt geen rol of twee van deze kaarten identiek of aan elkaar tegengesteld zijn.

De overblijvende programmakaarten worden gedekt op de juiste plaats op het organisatiebord gelegd.

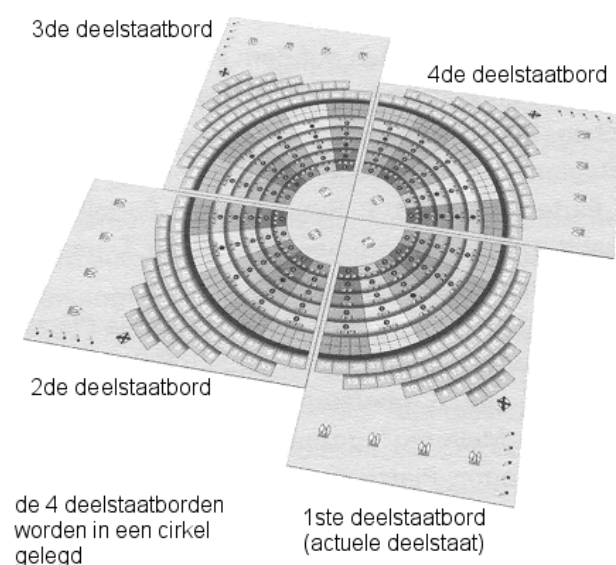
Iedere speler neemt ook

- ▶ 4 coalitiefiches in zijn kleur
- ▶ 1 notitieblad
- ▶ speelgeld ter waarde van 25.000,-

4.2 Opstelling van de spelborden

De deelstaatborden

▶ Op de 4 deelstaatborden speelt het verloop van de regionale verkiezingen zich af. Ieder deelstaatbord heeft een stemmenschaal die aangeeft hoeveel stemmen de partijen al verzameld hebben. Iedere partij heeft 10 vakjes voor verkiezingsmanifestatieblokjes en een schaal die weergeeft of de trend zich in hun voor- of nadeel ontwikkelt. Er zijn ook 5 plaatsen voor mediastenen en 4 plaatsen voor de publieke opiniekaarten.



De deelstaatborden voorbereiden

Iedere speler plaatst de volgende stukken in zijn eigen kleur op elk van de 4 borden:

1 markeersteen

op het startveld van de stemmenschaal



1 markeersteen

op het "0" veld van de trendschaal



1 verkiezingsmanifestatieblokjes

uit de voorraad van de speler



Deelstaatkaarten & deelstaatfiches

De 16 deelstaatkaarten worden goed vermengd en naast elk deelstaatbord wordt één kaart gelegd. De overeenkomstige deelstaatfiches worden dan op de deelstaatborden gelegd. Op deze manier kunnen de spelers zien in welke 4 deelstaten eerst verkiezingen worden gehouden en in welke volgorde. De overblijvende deelstaatkaarten en -fiches worden op het organisatiebord gelegd.

Publieke opiniekaarten

Op het 1^{ste} deelstaatbord worden 4 publieke opiniekaarten (Volkes Meinung) op de daarvoor voorziene plaats gelegd. Indien dezelfde of elkaar tegensprekende opinies worden gelegd, dan moeten deze omgewisseld worden tot alle opinies verschillend zijn.

Het 1^{ste} deelstaatbord (met 4 openliggende publieke opiniekaarten) heeft een speciale status in het spel en wordt verder in de spelregels als “huidig deelstaatbord” aangeduid.

Op de andere deelstaatborden worden ook publieke opiniekaarten gelegd:

► 2^{de} deelstaatbord:

3 kaarten open en 1 kaart verdekt

► 3^{de} deelstaatbord:

2 kaarten open en 2 kaarten verdekt

► 4^{de} deelstaatbord:

1 kaart open en 3 kaarten verdekt

Steeds worden openliggende identieke of mekaar tegensprekende kaarten gewisseld.

Het nationaal bord

► op het nationaal bord worden de resultaten van de deelstaatverkiezingen vastgelegd

Iedere speler legt een markeersteen in zijn eigen kleur op veld “5” van de partijleden-schaal. Verder blijft het nationaal bord in het begin van het spel leeg.

Het organisatiebord

► op het organisatiebord wordt het resterende spelmateriaal klaargelegd. Hierdoor verbetert het speloverzicht.

De overblijvende programma-, openbare opinie- en deelstaatkaarten liggen op de hiervoor voorziene plaats, zoals ook de opiniepeilingkaarten. Alle kaartstapels moeten nogmaals goed worden vermengd en verdekt worden neergelegd.

Er zijn ook plaatsen voorzien voor verschillende fiches. De overeenkomstige fiches moeten op de voor hun voorziene plaatsen worden gelegd. De twee fiches “Parteibasis zahlt 1. Runde” (de partijleden betalen, 1^{ste} ronde) en “Parteibasis zahlt 3. Runde” worden respectievelijk langs het 1^{ste} en 3^{de} deelstaatbord gelegd.

De plaats voor de publieke opinie (Volkes Meinung) moet netjes worden gehouden, aangezien de publieke opiniekaarten regelmatig nodig zullen zijn tijdens het spel als de spelers de publieke opinie beïnvloeden om deze beter in overeenstemming te brengen met hun partijprogramma.

Bij het begin van het spel worden de 6 bovenste kaarten van de publieke opiniekaartenstapel genomen en per opinie open op de voor hun voorziene plaats op de wisselplaats (Tauschpool) gelegd. Identieke en mekaar tegensprekende kaarten worden op elkaar gelegd.

5. Spelverloop

► Hier beginnen de eigenlijke spelregels. Eerst wordt er een startronde gespeeld en daarna komen er 7 deelstaatverkiezingen, met andere woorden 7 spelronden. Tijdens elke ronde worden steeds de gebeurtenissen in paragrafen 5.2 Verkiezingsstrijd, 5.3 De actuele deelstaat afrekenen en 5.4 Einde van de ronde, in deze volgorde afgehandeld. De enige uitzondering is ronde 7, de laatste spelronde. Hier wordt alleen paragraaf 5.3 De actuele deelstaat afrekenen, uitgevoerd. Hierna is het spel beëindigd.

5.1 Startronde

► De startronde dient om de startposities op de 4 deelstaatborden en op het nationaal bord te bepalen.

De spelers noteren in het geheim hun voorkeur voor de startpositie van hun partij op hun notitieblaadje. Op het blaadje staan twee rubrieken voor de startopstelling: trendstijging / stemmen / verkiezingsmanifestaties en mediastenen / partijleden .

STARTAUFSCHÜSS		GEBOT RUNDEN-START	
Trend-Marker = Wahlveranstaltungen = Stimmen = Medien-Steine = Parteibasis =		Runde	
1	Kombination Wahländer	1	
	Bayern	2	
	Bayern	3	
	Sachsen	4	
		5	
		6/7	
2	Kombination Wahländer		
	Mecklenburg		
	Bayern		

Onder rubriek 1 en rubriek 2 zijn er 3 respectievelijk 4 keuzemogelijkheden. In elke rubriek mag de speler slechts 1 keuze aankruisen. Bijvoorbeeld, de bovenste keuze in rubriek 1 geeft de speler 1 trendstijging in een deelstaat, nog 1 trendstijging in dezelfde of een andere deelstaat en 6 verkiezingsmanifestatieblokken in dezelfde of een andere deelstaat. Elke keuzemogelijkheid behalve een stijging van het aantal partijleden is gelinkt aan een deelstaat. U schrijft op voor welke deelstaten de actie geldt. Een deelstaat mag meer dan éénmaal worden opgeschreven. Wanneer alle spelers hun keuzen hebben aangeduid, laten zij hun notitieblaadje zien en worden de gewenste startopstellingen op de deelstaatborden en/of nationaal bord uitgevoerd.

Tijdens deze procedure is het mogelijk dat er meer mediastenen in een deelstaat worden geplaatst dan er plaatsen zijn voorzien. In dit geval worden al deze mediastenen op het be-

treffende deelstaatbord geplaatst. In deze deelstaat kunnen dan geen extra mediastenen meer gekocht worden. De enige manier waarop in deze deelstaat nog veranderingen kunnen worden aangebracht in de mediatoestand is door het spelen van een schaduwkabinetkaart (zie ook paragrafen 5.2.3 en 5.2.5). Alle acties tijdens de startronde zijn gratis.

5.2 Verkiezingsstrijd

5.2.1 Startspeler kiezen

► Bij elke ronde wordt een startspeler aangeduid die bij alle acties van de ronde als eerste begint. De andere spelers volgen in wijzerzin.

Iedere speler noteert in het geheim op zijn notitieblaadje in de rubriek "Gebot Rundenstart" een willekeurig bedrag. Ook "0" is toegelaten. Het geldbod wordt bekend gemaakt en de speler met het hoogste bod beslist wie de startspeler voor deze ronde wordt. De gekozen speler plaatst dan zijn fiche "Startspieler" naast het deelstaatbord. Indien twee of meer spelers hetzelfde hoogste bod uitbrengen, dan wordt de beslissing genomen met de speciale dobbelsteen. De hoogste worp kiest de startspeler. De speler met het winnende bod betaalt dit bedrag aan de bank.

5.2.2 Vergadering van de programma-commissie

► **De vergadering van de programmacommissie geeft de spelers de mogelijkheid om hun partijprogramma aan te passen.**

Iedere speler heeft 5 partijprogrammakaarten open voor hem liggen. Deze kaarten vormen zijn partijprogramma waarmee hij de verkiezingsstrijd aangaat. Iedereen heeft ook 3 gedekte partijprogrammakaarten. Deze 3 kaarten stellen de interne discussies binnen de partij voor over eventuele aanpassingen van het partijprogramma.

De startspeler begint en de andere spelers volgen in wijzerzin.

De speler bekijkt zijn gedekte programmakaarten en beslist hoeveel hij er wil wisselen. Hij mag indien hij dit wil drie kaarten wisselen. Hij legt de kaarten die hij niet meer wenst op het organisatiebord en vult zijn hand terug aan tot 3 programmakaarten met de bovenste kaarten van de programmakaartenstapel.

Nu mag hij 1 partijstandpunt veranderen. Een ongewenste kaart wordt uit zijn open partijprogramma verwijderd en op het organisatiebord afgelegd. Hij vervolledigt nu terug zijn open partijprogramma met een kaart uit zijn hand.

De resterende handkaarten worden terug gedekt voor de speler neergelegd. In elke ronde mag slechts 1 partijstandpunt veranderd worden.

5.2.3 Schaduwkabinet

► **Het schaduwkabinet ondersteunt de speler tijdens de verkiezingsstrijd. Met de hulp van de leden van het schaduwkabinet voeren de spelers bepaalde acties uit in de deelstaten die hun kansen op een verkiezingsoverwinning opmerkelijk kunnen verbeteren.**

De mogelijkheden geboden door elke schaduwkabinetkaart zijn zeer verschillend. Er zijn sterke kaarten met een uitgebreide keuzemogelijkheid, maar ook zwakkere met minder opties. Deze verschillen komen ook tot uiting in de prijs die aan het inzetten van elke schaduwkabinetkaart vasthangt. De verschillende mogelijkheden staan vermeld op elke kaart. Vermeldenswaard zijn de kaarten met een telefoonsymbool. Deze kaarten laten een speler toe een coalitie te vormen met een andere partij in de deelstaat waarin ze worden uitgespeeld (zie paragraaf 5.2.4).

Schaduwkabinetkaarten uitspelen

De startspeler mag 1 of meer kaarten uit zijn voorraad schaduwkabinetkaarten kiezen en plaatst deze dan gedekt langs een deelstaatbord. Per deelstaat mag in een ronde slechts 1 schaduwkabinetkaart gelegd worden. De andere spelers volgen in wijzerzin.

Hierna worden de kaarten opengedraaid en betaalt iedereen de prijs van de gespeelde kaart of kaarten aan de bank. Nu worden de acties van de schaduwkabinetkaarten om beurt uitgevoerd. Per kaart mag slechts 1 actie worden uitgevoerd.

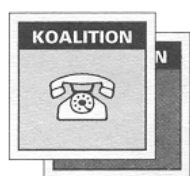
Indien een speler een kaart heeft gespeeld met een telefoonsymbool, dan moet hij nu ook een coalitiefiche (Koalition) naast het betreffende deelstaatbord leggen.

De uitgespeelde schaduwkabinetkaarten worden uit het spel verwijderd.

Actiemogelijkheden van de schaduwkabinetkaarten

 Het aantal stemmen voor de eigen partij wordt verhoogd. De speler plaatst zijn stemmenmarkeersteen het aangegeven aantal plaatsen omhoog.	 De invloed bij de media van een speler wordt verhoogd en deze van een andere speler wordt verminderd. De speler verwijdt een mediasteen van een andere speler van het bord en geeft deze terug aan deze speler. Hij betaalt de benadeelde 4000,- voor deze actie. Dan plaatst hij een eigen mediasteen op de vrijgekomen plaats en betaalt 4000,- aan de bank.	 De trend voor de eigen partij wordt verbeterd. De speler plaatst zijn trendmarkeersteen evenveel plaatsen omhoog als er duimen op de kaart staan. De trend van een partij kan nooit hoger dan +3 staan. 
 Een standpunt van de publieke opinie in deze deelstaat tot belangrijkste verkiezingsthema maken. Of een voordien opgewaardeerd thema terug in belang verminderen. De speler plaatst een verdubbelingsfiche op een publieke opiniekaart. Dit verdubbelt het belang van deze opiniekaart wanneer de verkiezingsmanifestaties in stemmen worden omgezet (zie paragraaf 5.2.8). De speler kan ook een eerder geplaatste verdubbelingsfiche terug in de voorraad leggen. Dan telt terug de enkelvoudige waarde van deze opiniekaart. Per deelstaat mag slechts 1 verdubbelingsfiche gelegd worden. Een opiniekaart met verdubbelingsfiche mag niet van het bord worden verwijderd.		 De trend van een andere partij wordt verminderd. De speler plaatst de trendmarkeersteen van een andere speler evenveel plaatsen omlaag als er duimen op de kaart staan. De trend van een partij kan nooit lager dan -3 staan. Ontrole van de media beschermt een speler niet tegen deze actie. 

5.2.4 Coalities vormen



► **Het vormen van een coalitie helpt de twee betrokken partijen in de huidige verkiezing. Coalitiepartners mogen hun behaalde stemmen**

samentellen en maken zo een grotere kans op het winnen van de verkiezingen (zie paragraaf 5.3.2). Coalities worden enkel voor de actuele verkiezingen gevormd.

Indien er meer dan 1 coalitiefiche naast de actuele deelstaatfiche ligt, kunnen de betreffende partijen een coalitie proberen te vormen. Een coalitie mag slechts uit 2 partijen bestaan. Twee partijen mogen enkel dan een coalitie vormen wanneer minstens 2 van hun partijprogrammakaarten identiek zijn. Zulk een coalitie is vrijwillig en wordt gevormd met de instem-

ming van beide spelers. Als een herinnering aan de coalitie worden beide coalitiefiches op elkaar gelegd.

Een coalitie kan ook afgedwongen worden indien beide partijen minstens 3 van hun partijprogrammakaarten identiek zijn. Om een coalitie af te dwingen legt de speler die aan de beurt is beide coalitiefiches op elkaar.

De startspeler heeft als eerste het recht een coalitie te vormen. Hij doet een aanbod aan een andere partij of legt een andere partij een coalitie op. Hierna zijn de volgende spelers in wijzerzin aan de beurt om een coalitie voor te stellen of op te leggen. Indien een speler al deel uitmaakt van een coalitie, mag hij niet in een andere coalitie stappen, noch vrijwillig, noch gedwongen.

Na de afrekening in de actuele deelstaat worden de coalitiefiches uit het spel verwijderd.

5.2.5 Mediastenen kopen



► Door het kopen van mediastenen krijgt de partij invloed op de publieke opinie in de deelstaat. Om dit doel te bereiken moet een partij in de betreffende deelstaat de meerderheid in mediastenen hebben. Een mediasteen kost 4.000,-.

De startspeler begint en kan 1 mediasteen op een vrije plaats op een willekeurig deelstaatbord plaatsen. Wanneer hij dit op dit ogenblik niet wenst, mag hij passen. Dit belet hem echter niet van later tijdens deze fase een mediasteen te kopen en te plaatsen. De volgende spelers hebben nu de mogelijkheid een mediasteen te kopen of te passen.

Deze fase verloopt aldus verder tot alle spelers na elkaar gepast hebben. Dit betekent dat een speler mediastenen kan blijven kopen en plaatsen ook al hebben de andere spelers gepast.

Mediastenen mogen enkel op een vrije plaats op een deelstaatbord geplaatst worden. Er zijn 5 zulke plaatsen op elk deelstaatbord. Van zodra de 5 plaatsen bezet zijn mag er geen mediastenen meer bijgeplaatst worden in deze deelstaat.

Nadat alle spelers gepast hebben wordt nagekeken of een speler mediacontrole heeft in 1 of meer deelstaten. Een speler heeft mediacontrole indien hij de meerderheid aan mediastenen heeft in een deelstaat. Dit moet slechts een eenvoudige meerderheid zijn: de speler moet gewoon de meeste mediastenen hebben liggen, hij moet niet de absolute meerderheid hebben.

Indien een speler mediacontrole heeft in een deelstaat mag hij een publieke opiniekaart van deze deelstaat wisselen met een publieke opiniekaart uit de voorraad van 6 kaarten (Taush-pool) op het organisatiebord. De nieuwe publieke opiniekaart mag in deze deelstaat nog niet aanwezig zijn en mag een reeds aanwezige kaart ook niet tegenspreken. Publieke opiniekaarten waarop een verdubbelfiche ligt mogen niet gewisseld worden.

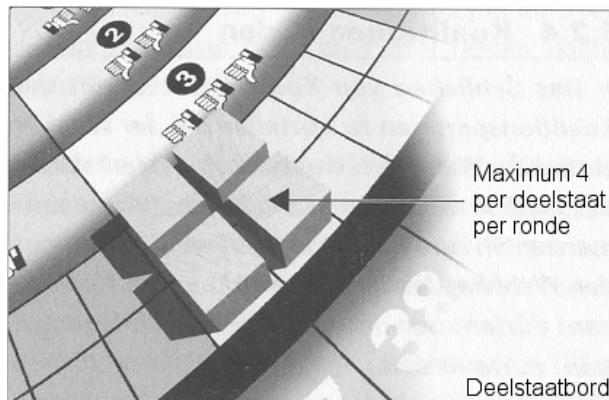
Het wisselen van een publieke opiniekaart begint in de actuele deelstaat. Hierna volgen de andere deelstaten in wijzerzin, op voorwaarde dat een speler er mediacontrole bezit.

5.2.6 Verkiezingsmanifestaties organiseren



► Verkiezingsmanifestaties vormen de belangrijkste partijbezigheid tijdens de verkiezingen. Deze vormen de basis voor het verzamelen van stemmen en dus van het uiteindelijke verkiezingsresultaat in de deelstaat. Ieder verkiezingsmanifestatieblokje kost 1.000,-

De startspeler begint en organiseert verkiezingsmanifestaties. Hiervoor legt hij verkiezingsmanifestatieblokjes op de hiervoor voorziene plaatsen op de 4 beschikbare deelstaatborden en betaalt aan de bank 1.000,- per blokje. Per deelstaat mogen per ronde maximum 4 blokjes geplaatst worden.



Er zijn per partij en per deelstaat slechts 10 plaatsen voor verkiezingsmanifestaties. Van zodra al deze plaatsen volzet zijn kunnen er geen bijkomende blokjes meer geplaatst worden.

Via het omzetten van verkiezingsmanifestaties naar stemmen (zie paragraaf 5.2.8) kan een partij terug plaats maken voor nieuwe blokjes.

5.2.7 Opiniepeilingen bestellen

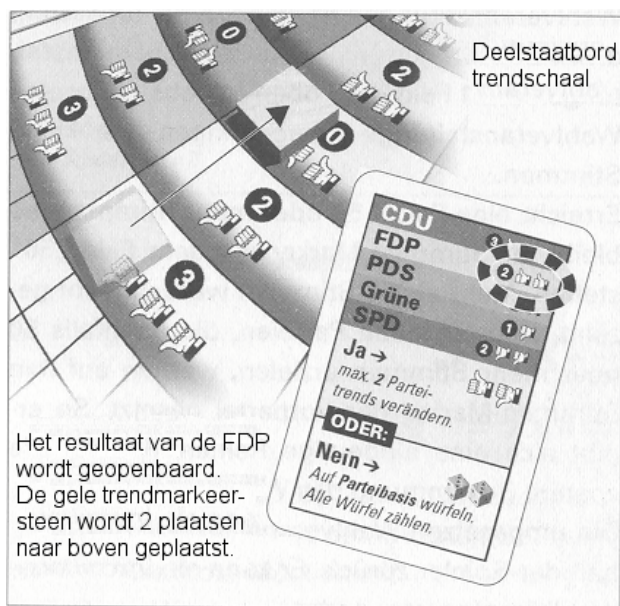
► **Opiniepeilingen late de spelers toe de trend voor hun partij te verbeteren. Het is ook mogelijk opiniepeilingen te gebruiken om de trend voor andere partijen te verslechteren. Opiniepeilingen houden echter een risico in aangezien ze “blind” worden aangekocht. Per ronde wordt per deelstaat 1 opiniepeiling geveild.**

De startspeler begint en biedt voor de actuele deelstaat een bedrag. Hij mag ook passen. Om beurt bieden of passen de andere spelers in wijzerzin. Indien zij niet passen moeten ze een hoger bod uitbrengen dan het voorgaande. Spelers die gepast hebben nemen niet meer deel aan de lopende veiling. De speler met het hoogste bod krijgt de opiniepeilingskaart voor de betreffende deelstaat en betaalt het geboden bedrag aan de bank.

Na het bekijken van de kaart beslist hij of hij de opiniepeiling openbaar maakt of niet.

Opiniepeiling openbaar maken

Indien een speler beslist de opiniepeiling openbaar te maken, dan mag hij tot 2 resultaten van de opiniepeiling uitvoeren. Hij zoekt dus 1 of 2 partijen uit en verandert de trend zoveel plaatsen overeenkomstig het aantal positieve  of negatieve  duimen op de kaart voor deze of beide partijen in de deelstaat waar de opiniepeiling heeft plaatsgevonden.



Indien een speler in de betreffende deelstaat mediacontrole (meerderheid in de mediastenen) heeft, dan is zijn partij immuun voor negatieve resultaten van de opiniepeiling. Zijn trend mag dan niet verminderd worden.

Opiniepeiling niet openbaar maken

Indien de speler de opiniepeiling niet openbaar wil maken, dan mag hij onmiddellijk met de dobbelsteen werpen om zijn aantal partijleden te verhogen. Hij werpt beide speciale dobbelstenen en mag zijn aantal partijleden verhogen met het resultaat van de dobbelsteenworp.

In beide gevallen, openbaar maken of niet, wordt de opiniepeilingkaart terug gelegd op het organisatiebord.

Dezelfde veilingprocedure wordt in wijzerzin om beurt uitgevoerd voor de 4 deelstaatborden.

5.2.8 Verkiezingsmanifestaties omzetten in stemmen

► Dit is het centrale mechanisme van het spel. De partijen hebben nu de mogelijkheid om het werk dat ze in de verkiezingsstrijd hebben geïnvesteerd om te zetten in echte stemmen. Immers alleen echte stemmen dragen bij tot een verkiezingsoverwinning. De spelers moeten inschatten of het zinvol is op dit ogenblik de verkiezingsmanifestaties om te zetten in stemmen of wachten beter is. Wat ook de beslissing is, een speler mag enkel dan beslissen verkiezingsmanifestaties om te zetten in stemmen indien hij minstens 5 manifestatieblokjes in een deelstaat heeft.

In elke deelstaat, startend met de 4^{de} (de deelstaat met 1 open publieke opiniekaart) en vervolgens in tegenwijzerzin, mogen de spelers bepalen of zij hun verkiezingsmanifestatieblokjes willen omzetten in stemmen. De startspeler begint en de andere spelers volgen in wijzerzin.

Het heeft geen zin om op dit ogenblik verkiezingsmanifestaties om te zetten in de actuele deelstaat, aangezien deze deelstaat hoe dan ook later in de ronde wordt afgerekend (zie paragraaf 5.3.1).

Het aantal stemmen dat elke verkiezingsmanifestatie opbrengt is niet altijd hetzelfde. Het aantal stemmen wordt bepaald door de trend voor de partij en door het aantal publieke opiniekaarten in de deelstaat die overeenkomen met het partijprogramma. De omzetting wordt uitgevoerd met de volgende formule:

Aantal verkiezingsmanifestaties x factor

factor = trendgetal + overeenstemmingsgetal

Een speler is niet verplicht al zijn verkiezingsmanifestaties op dit ogenblik om te zetten. Hij mag beslissen nu een deel om te zetten, en een ander deel voor een latere ronde te bewaren.

Het trendgetal wordt weergegeven door de positie van de trendmarkeersteen in deze deelstaat en kan positief (duimen omhoog), negatief (duimen omlaag) of "0" zijn.

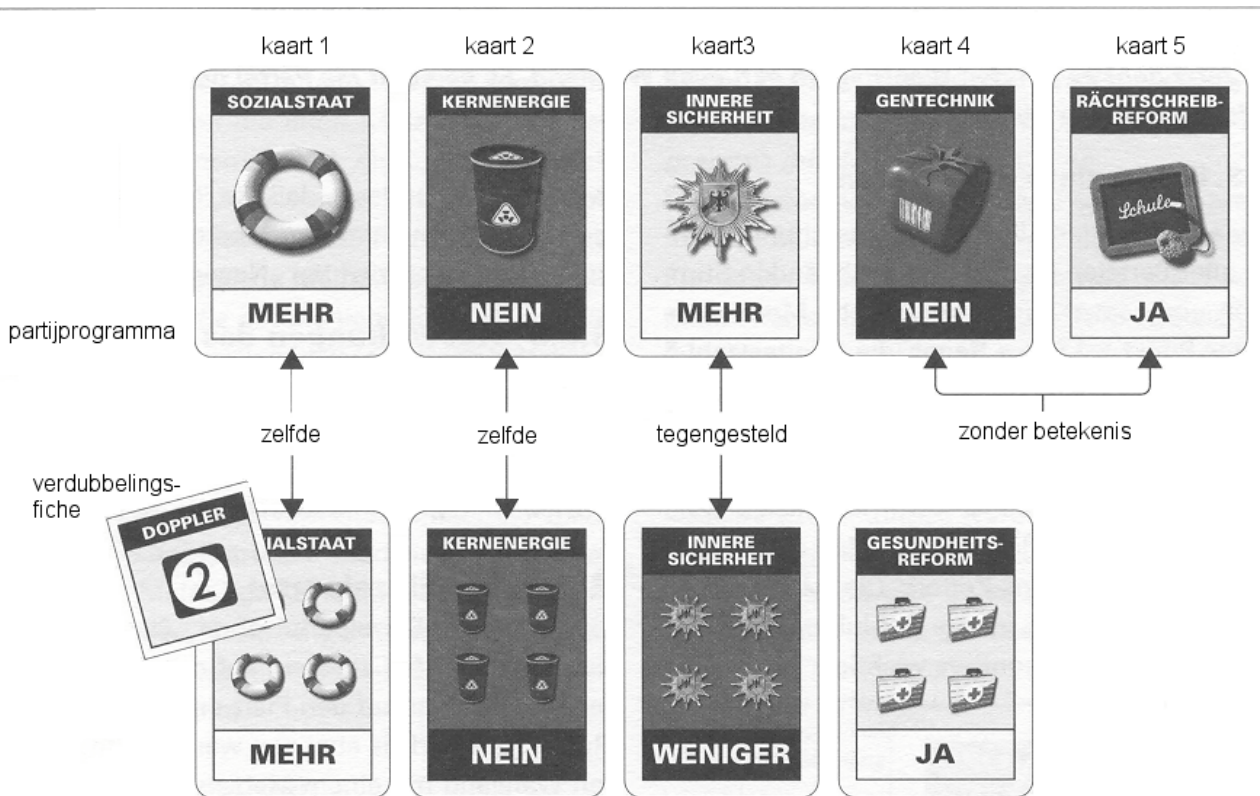
Het overeenstemmingsgetal is ook gemakkelijk te bepalen. De spelers krijgen +1 voor iedere kaart in hun partijprogramma die identiek is aan een publieke opiniekaart in deze deelstaat en -1 voor elke tegengestelde kaart. Publieke opiniekaarten met een verdubbelingsfiche

hebben +2 als resultaat indien ze overeenkomen met een kaart in het partijprogramma en -2 indien ze tegengesteld zijn.

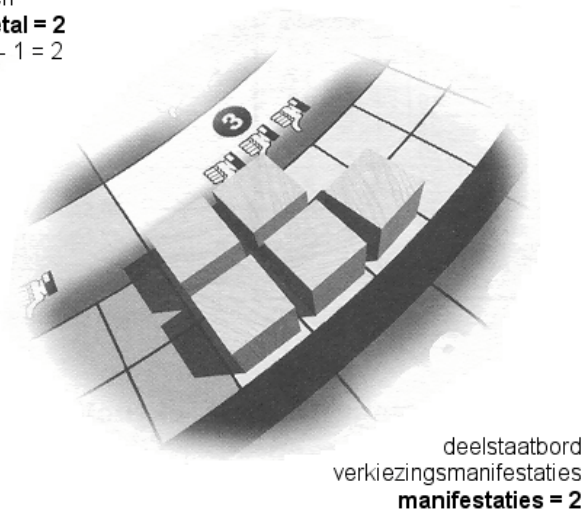
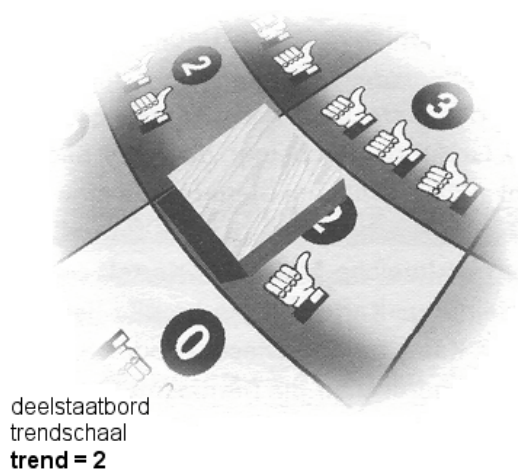
De factor gevormd door trend- en overeenstemmingsgetal wordt dan vermenigvuldigd met het aantal verkiezingsmanifestatieblokjes dat de speler wil omzetten en de markeersteen op de stemmenschaal wordt het overeenkomstig aantal vakjes hoger geplaatst.

Voor een speler met een negatieve trend en/of partijprogrammakaarten die de publieke opinie tegenspreken kan de factor "0" of zelfs negatief zijn. In dit geval krijgt deze partij 1 stem voor iedere 2 verkiezingsmanifestatieblokjes die worden omgezet. Enkelvoudige manifestatieblokjes leveren geen stemmen op. Indien een partij 50 of meer stemmen verzamelt, blijft de markeersteen op 50 staan. Meer dan 50 stemmen worden niet geteld. Indien een andere partij later ook 50 of meer stemmen behaalt, wordt haar markeersteen boven op de vorige markeersteen geplaatst. De partijen blijven in deze volgorde wanneer de deelstaat wordt afgerekend. De laatste partij die 50 of meer stemmen haalt is de winnende partij. Manifestatieblokjes die zijn omgezet worden aan de speler teruggegeven en kunnen opnieuw worden gebruikt.

Indien een speler op dit ogenblik een absolute meerderheid in stemmen heeft, dit wil zeggen meer stemmen dan al de stemmen van de andere partijen samengeteld, dan mag deze speler 1 publieke opiniekaart op het deelstaatsbord vervangen voor een publieke opiniekaart van het organisatiebord (Tauschpool).



kaart 1 : overeenstemming = +2 (verdubbelingsfiche)
 kaart 2 : overeenstemming = +1
 kaart 3 : tegengesteld = -1
 kaart 4 & 5 : geen punten
overeenstemmingsgetal = 2
 $2 + 1 - 1 = 2$



verkiezingsmanifestaties trend overeenstemmingsgetal

$$5 \times (2 + 2)$$

$$= 5 \times 4 = 20 \text{ stemmen}$$

5.3 De actuele deelstaat afrekenen

► Nu worden de eigenlijke deelstaatverkiezingen gehouden. De verkiezingen zullen worden gewonnen door de partij of coalitie die de meeste stemmen behaalt.

5.3.1 Zetels toewijzen

Eerst worden, te beginnen met de startspeler, alle overblijvende verkiezingsmanifestaties in de actuele deelstaat omgezet in stemmen door het aantal manifestatieblokjes te vermenigvuldigen met de factor van de partij. Hierbij wordt dezelfde formule gebruikt als in paragraaf 5.2.8.

Daarna worden, met behulp van de deelstaatkaart, het aantal behaalde stemmen omgezet in zetels (Mandate). Het aantal behaalde zetels moet worden opgeschreven op de achterzijde van het notitieblaadje van de speler onder "Ländermandate" (deelstaatzetels) in het juiste vakje voor betreffende spelronde en partij. Het aantal zetels dat in elke deelstaat wordt behaald, wordt opgeteld als onderdeel van de eindafrekening en is dus uiterst belangrijk.

deelstaatkaarten

BAYERN		
		
Stimmen		Mandate
5	- 9	= 12
10	- 14	= 17
15	- 19	= 22
20	- 24	= 27
25	- 29	= 32
30	- 34	= 37
35	- 39	= 42
40	- 44	= 48
45	- 49	= 54
ab	50	= 60

36 stemmen
= 42 zetels

5.3.2 De winnaar van de actuele deelstaatverkiezing bepalen

De winnaar van de actuele deelstaatverkiezing wordt bepaald door het aantal stemmen dat de partijen hebben behaald. De partij met de meeste stemmen wint. Indien meer dan 1 partij hetzelfde aantal stemmen behaalt (meestal wanneer 2 of meer partijen 50 stemmen halen), dan is de laatste partij die dit aantal stemmen behaalt "de winnaar met een neuslengte".

Indien 2 partijen een coalitie gevormd hebben, dan worden de stemmen van beide partijen opgeteld. De coalitie wint wanneer zij meer stemmen behaalt dan andere alleenstaande partijen of een andere coalitie. Indien een coa-

litie hetzelfde aantal stemmen heeft als een andere partij of coalitie, dan geldt dezelfde regel, namelijk dat de coalitie of partij die als laatste deze score behaalde (wiens markeersteen dus vanboven ligt) "wint met een neuslengte".

5.3.3 Gevolgen vd verkiezingsoverwinning

► De winnaar (of winnaars, in geval van een coalitie) heeft de mogelijkheid om het nationaal bord te beïnvloeden en zo voordeel te behalen bij de eindafrekening.

Alleenstaande partij wint

Indien een alleenstaande partij met een voorsprong wint (in tegenstelling tot met een neuslengte), dan mag de speler 1 mediasteen op het nationaal bord plaatsen. De speler mag dit alleen maar doen indien hij minstens 1 mediasteen op het actuele deelstaatbord heeft staan. De mediasteen wordt op de bovenste rij van het nationaal bord geplaatst in het vakje met hetzelfde nummer als de huidige ronde.

De speler mag ook 2 publieke opiniekaarten van de huidige deelstaat nemen en deze onderaan op het nationaal bord plaatsen. Hier vormen zij de nationale publieke opinie. Deze kaarten moeten op de eerste vrije plaatsen gelegd worden, startend van de linkerzijde van het nationaal bord. Indien een winnende speler een publieke opiniekaart op het nationaal bord wil leggen die identiek is aan een daar al aanwezige opiniekaart, dan legt hij deze nieuwe opiniekaart boven op de reeds aanwezige. Deze 2^{de} of 3^{de} identieke publieke opiniekaart wordt als verzekeringskaart beschouwd om de nationale publieke opinie tegen veranderingspogingen te beschermen. Zulk een verzekerde opiniekaart kan enkel verwijderd worden door een tegengestelde kaart te spelen.

Indien een winnend speler een opiniekaart wil spelen die een reeds aanwezige opiniekaart tegenspreekt, dan wordt de eerst aanwezige kaart samen met eventuele verzekeringskaart verwijderd uit het spel en door de tegensprekende kaart vervangen.

Samengevat mogen in de nationale publieke opinie geen twee plaatsen door identieke opiniekaarten bezet zijn en mogen ook geen mekaar tegensprekende opiniekaarten aanwezig zijn.

Indien al de publieke opinieplaatsen op het nationaal bord volzet zijn, dan verdringen nieuwe opiniekaarten de reeds aanwezige. De speler vervangt dan gewoon een willekeurige oude opiniekaart met zijn nieuwe opiniekaart, op voorwaarde dat deze niet beschermd is. Bij dit wisselen moet men er op letten dat identieke opiniekaarten enkel als verzekering bovenop een andere reeds aanwezige opiniekaart mag gelegd worden en dat tegengestelde kaarten tegen de tegensprekende oude opiniekaart moet worden gewisseld.

Indien een partij met neuslengte wint dan plaatst de winnende speler 1 mediasteen op het nationaal bord zoals boven beschreven, maar mag hij slechts 1 publieke opiniekaart van het deelstaatbord naar de nationale publieke opinie overbrengen.

De speler die met een neuslengte werd verslagen mag 1 mediasteen op het nationaal bord plaatsen, maar geen publieke opiniekaart.

Coalitie wint

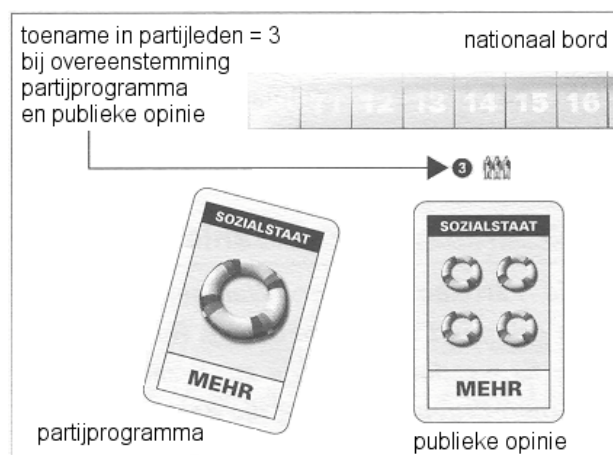
Wanneer een coalitie wint (met een voorsprong of met een neuslengte), dan mogen beide partijen 1 mediasteen op het nationaal bord leggen (op voorwaarde dat ze een mediasteen in de deelstaat hadden). Beide partijen mogen ook 1 publieke opiniekaart van de deelstaat naar de nationale publieke opinie overdragen, startend met de partij die in de coalitie het meeste stemmen had (met voorsprong of neuslengte).

5.3.4 Aantal partijleden verhogen

► De partijen verhogen nu hun ledenaantal afhankelijk van hoeveel partijprogramma-kaarten overeenstemmen met de nationale publieke opiniekaarten.

Alle partijen kijken nu na hoeveel van hun partijprogrammakaarten overeenkomen met de publieke opiniekaarten op het nationaal bord. Voor iedere identieke partijprogrammakaart verplaatst de partij haar ledenaantalmarkeersteen omhoog overeenkomstig met het aantal figuurtjes dat afgebeeld staat boven de betrokken nationale publieke opiniekaart.

Verzekerde opiniekaarten brengen niets meer op en tegensprekende kaarten worden genegeerd (deze leiden noch tot toename, noch tot afname van het ledenaantal).



5.4 Einde van de ronde

► Op het einde van een ronde moeten op de deelstaatborden enkele aanpassingen worden uitgevoerd voor de volgende spelronde.

5.4.1 Publieke opiniekaarten omdraaien

Als eerste wordt het actuele deelstaatbord opgeruimd. Alle markeerstenen worden op hun startpositie geplaatst. Daarna worden 4 nieuwe publieke opiniekaarten op het deelstaatbord gelegd, 1 open en 3 gedekt. Een nieuwe deelstaatkaart wordt gedraaid en naast het bord gelegd terwijl de overeenkomstige deelstaatfiche erop wordt geplaatst.

Al de andere deelstaatborden worden ongemoeid gelaten met uitzondering dat 1 publieke opiniekaart wordt opengedraaid. Indien hierdoor 2 identieke of 2 tegengestelde opiniekaarten op het deelstaatbord komen te liggen,

dan wordt de nieuw gedraaide opiniekaart vervangen door een andere.

Het deelstaatbord dat nu 4 open publieke opiniekaarten heeft, wordt nu de actuele deelstaat.

5.4.2 Bijzonderheden

“Parteibasis zählt 5. Runde” fiche

Na het einde van de eerste ronde wordt de fiche “Parteibasis zählt 5. Runde” (partijleden betalen na de 5^{de} ronde) naast het deelstaatbord gelegd dat juist afgerekend is en in de 5^{de} ronde de actuele deelstaat zal zijn.

“Keine Koalition” fiche

Na het einde van de 3^{de} ronde wordt de fiche “Keine Koalition” (geen coalitie) naast het deelstaatbord gelegd dat juist afgerekend is en in de 7^{de} ronde de actuele deelstaat zal zijn.

In de 7^{de} ronde mogen geen coalities gevormd worden. Schaduwkabinetkaarten met een telefoonsymbool mogen nog steeds worden gespeeld, maar geen coalities mogen worden gevormd. Deze “Keine Koalition” fiche dient als herinnering aan deze regel.

Het einde van de 6^{de} ronde

De procedure uitgevoerd op het einde van een ronde moet niet worden uitgevoerd na het einde van de 6^{de} ronde. De 6^{de} ronde eindigt na paragraaf 5.3 (de actuele deelstaat afrekenen).

7^{de} ronde

De 7^{de} ronde is zeer kort en bestaat enkel uit paragraaf 5.3 (de actuele deelstaat afrekenen). Met andere woorden, bepaal het aantal zetels, bepaal de winnaar van deze deelstaatverkiezingen en verhoog het aantal partijleden.

Wanneer het deelstaatbord dat het actuele deelstaatbord zal zijn in de 7^{de} ronde wordt opgesteld, dan moeten 2 publieke opiniekaarten open worden gelegd in plaats van 1 zoals gewoonlijk.

5.4.3 Verkiezingsgeld uitkeren

► De partijen krijgen geld dat ze dringend nodig hebben om de verkiezingsstrijd verder te zetten. Er zijn twee afzonderlijke uitbetalingen, één gebaseerd op het aantal zetels behaald in de actuele deelstaatverkiezing, en één gebaseerd op het aantal partijleden.

Behaalde zetels

De partij ontvangt 1.000 maal het aantal zetels behaald in de actuele verkiezing.

zetels = 12 → uitkering 12.000,-

Aantal partijleden

De partij ontvangt 1.000 maal het aantal partijleden. Dit wordt echter alleen na ronden 1, 3 en 5 uitbetaald.

partijlidmaatschap = 25 → uitkering 25.000,-

5.4.4 Partijdonaties

► Het geld dat de partij ontvangt via behaalde zetels en vanuit het partijlidmaatschap is dikwijls niet voldoende om de politieke plannen te financieren. De partijen kunnen daarom beslissen een “bijdrage” te aanvaarden.

Beginnend met de startspeler selecteert elke speler 1 van hun bijdragekaarten (Spende) en legt deze voor zich neer. Indien ze de bijdrage wensen te aanvaarden, leggen ze de kaart open. Indien zij echter de bijdrage weigeren, spelen ze de bijdragekaart verdekt. De andere spelers volgen in wijzerzin.

Partijen die hun bijdragekaart open hebben gespeeld, krijgen het vermeldde bedrag uitbetaald door de bank. Het aanvaarden van de bijdrage houdt echter een risico in. De spelers moeten de instructies in de rubriek “Risiko” uitvoeren en 1 of meer dobbelstenen rollen en verliezen het aantal leden dat door de hoogste dobbelsteenworp wordt weergegeven (maximum 3).

Zodra alle open gespeelde bijdragekaarten zijn uitbetaald, draaien de spelers die hun bijdragekaart verdekt hebben gespeeld deze open. Door de bijdrage te weigeren worden zij beloond met een toename in het aantal partijleden. Deze spelers mogen 1 of meer dobbelstenen rollen zoals weergegeven in de rubriek “Verzicht” (weigering) en genieten een even hoge toename in lidmaatschap als zij dobbelen (maximum 9).

De speler die de hoogste bijdrage heeft geweigerd, krijgt een extra bonus. Hij mag nogmaals 3 dobbelstenen rollen en krijgt ook nu een even hoge toename in lidmaatschap als gedubbeld. Indien 2 of meer partijen de hoogste bijdrage weigeren, vervalt de bonus.

De uitgespeelde bijdragekaarten worden uit het spel verwijderd.



6. Speleinde

► Het spel eindigt na de 7^{de} ronde. Hierna volgt de eindafrekening.

Op dit ogenblik heeft gebruikt elke speler de achterzijde van zijn notitieblaadje (Abrechnung). Hier worden de zegepunten voor elke partij genoteerd en opgeteld om de eindwinnaar van het spel te bepalen.

De spelers krijgen zegepunten voor het totaal aantal zetels (Mandate), mediastenen op het nationaal bord (Medien), voor overeenkomsten tussen het partijprogramma en de publieke opiniekaarten op het nationaal bord (Übereinstimmungen zwischen Parteiprogramm und Bundesmeinung) en voor aantal partijleden (Parteibasis).

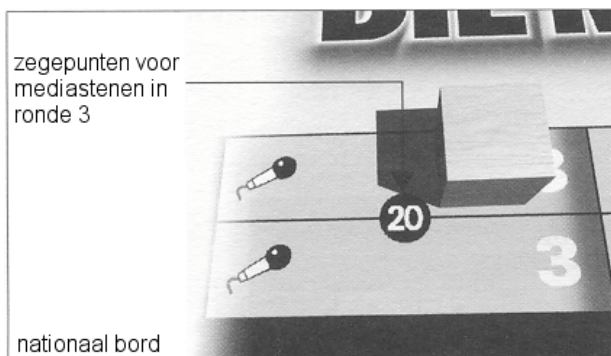
Er zijn ook bonuspunten voor de 1^{ste} en 2^{de} plaats in het aantal partijleden, en voor verzekeringskaarten in de nationale publieke opinie.

6.1 Nationale zetels (Mandate)

De spelers moeten het totaal aantal zetels behaald bij de 7 deelstaatverkiezingen in deze rij invullen.

6.2 Nationale media (Medien)

De spelers vullen in deze rij het totaal aantal punten in dat ze behaalden met hun mediastenen op het nationaal bord. Deze punten staan voor elke ronde vermeld in de zwarte cirkels op de plaats voorzien voor de mediastenen op het nationaal bord. Mediastenen geplaatst in latere rondes scoren lager dan diegene geplaatst in eerdere spelronden.



6.3 Aantal partijleden (Parteibasis)

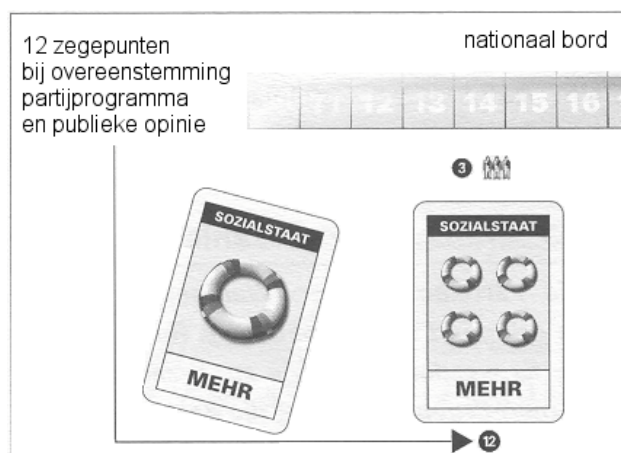
In deze rij schrijven de spelers de punten voor het aantal leden. De spelers krijgen 1 punt per vakje op de partijledenschaal.

Aanvullend krijgt de partij met het hoogste ledenaantal een bonus van 10 punten, en de partij met het tweede hoogste ledenaantal 6 punten. Bij gelijkstand in het hoogste ledenaantal worden de punten verdeeld (bv. bij 2 eerste plaatsen krijgen beiden partijen 8 punten en de derde partij niets).

6.4 Overeenstemming partijprogramma met nationale publieke opinie

De partijen ontvangen overwinningpunten voor elke kaart in de nationale publieke opinie die overeenkomt met een kaart in hun partijprogramma. Deze punten staan vermeld in de zwarte cirkels onder elke plaats voorzien voor publieke opiniekaarten op het nationaal bord. Het totaal aantal punten voor deze overeenkomst moet in deze rij worden ingevuld.

Aanvullend is er nog een bonus voorzien voor verzekeringskaarten (Bonus +5 je Sicherungskarte): de spelers krijgen 5 punten bonus voor elke verzekerde opiniekaart (kaart met een identieke kaart er boven op) waarmee zij overeenstemming hebben.



Alle zegepunten worden nu samengegeteld. De speler met het meeste punten is de winnaar.

DIE MÄCHER

1

INNERE SICHERHEIT

 WENIGER

zonder betekenis

2

SOZIALSTAAT

 MEHR

verzekeringskaart
= 5 punten

2

KERNENERGIE

 JA

zonder betekenis

3

GENTECHNIK

 NEIN

3 overeenkomsten
= 42 punten

3

GESUNDHEITS-REFORM

 JA

2 mediastenen
= 35 punten

partijleden
= 53 punten
(+ 6 punten
bonus voor
2de sterkste
partij)

partijprogramma

ABRECHNUNG											
Ländermandate					Spielende						
Runde	CDU	FDP	Grüne	SPD	PDS	Siegpunkte für	CDU	FDP	Grüne	SPD	PDS
1	12					Mandate Σ	107				
2	15					Medien	35				
3	0					Parteibasis	53				
4	15					Bonus 1. Platz + 10 2. Platz + 6	6				
5	31					Übereinstimmung (Parteiprogramm & Bundesmeinung)	41				
6	0					Bonus + 5 je Sicherungs-Karte	5				
7	13										
Σ	107					Endstand	148				

achterzijde
notitieblaadje

22

7. Speltips

► Er bestaat in dit spel geen strategie die de overwinning garandeert, maar hier zijn enkele tips die naar voor zijn gekomen tijdens onze testspellen, en die U zouden moeten helpen een hoog aantal overwinningpunten te behalen.

Probeer het spel niet op je eentje te winnen. Coalities zijn zeer nuttig, in het bijzonder om een voorliggende tegenspeler af te remmen. Houd steeds je partijprogramma in de gaten, en ook dat van de andere partijen, zodat je coalities kan vormen. Laat partijpolitieke scrupules je er niet van weerhouden een fijne deal te sluiten.

Probeer niet elke deelstaatverkiezing te winnen. Het beperkte aantal merkstenen e.a. maakt dit onmogelijk, ook al heb je voldoende geld. Laat af en toe eens een deelstaat aan je voorbij gaan en concentreer je op enkele deelstaten. Kijk hoeveel zetels er in een deelstaat kunnen worden behaald. Grotere deelstaten bieden een hoger aantal zetels.

De 7^{de} deelstaatverkiezing is extra belangrijk. Dikwijls wordt het niet duidelijk wie het spel zal winnen tot in deze ronde. Besteed voldoende

aandacht aan het voorbereiden van deze laatste ronde.

Het spel wordt gekenmerkt door een gebrek aan alles: de spelers hebben altijd te weinig geld, mediastenen of verkiezingsmanifestaties. Wees voorzichtig bij het spelen en houd een reserve, in plaats van alles onmiddellijk in te zetten bij het begin van het spel. Laat de anderen niet weten hoeveel geld je bezit.

Het spel heeft enkele elementen waarbij onderhandelen belangrijk is. Onderhandelen en ruilen brengen spelerinteractie in het spel en verhogen de spanning. Afspraken die tijdens het spel worden gemaakt zijn niet bindend en iedere speler moet zelf bepalen in hoeverre de anderen te vertrouwen, en hoe woordbreuk op de beste manier wordt afgestraft.



Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich der Autor und die Verlage bei Barbara und Dieter Hornung, Gunthart v. Chiari, Sonja Möckel, Andreas Trieb, Hannes Wildner, Renate Schricker, Paul-Heinz Freytag, Clemens Wildemann und den Münchner Spuiratz'n.

© 1997 Hans im Glück Verlags-GmbH und Moskito-Spiele

Haben Sie Anregungen oder Kritik, kontaktieren Sie uns über unsere E-Mail Adresse: glueck@cubenet.de

oder per Post:	Moskito-Spiele	Hans im Glück Verlags-GmbH
	Donnerbergerstr. 55	Birnauerstr. 15
	80634 München	80809 München

Hinweise zum Spiel, zum Autor und über unser weiteres Programm finden Sie im Internet auf unserer Homepage: <http://www.toynet.de/hans-im-glueck>