MACHTWECHSEL

Das Spiel gegen Politikverdrossenheit

Ist Ihnen die Politik zu abgehoben? Jetzt nehmen Sie die Regierungsbildung selbst in die Hand.

Bauen Sie ein eigenes Netzwerk aus Kandidaten der politischen Zeitgeschichte auf. Verschaffen Sie sich die finanziellen Mittel für einen erfolgreichen Wahlkampf. Spielen Sie Ihre Konkurrenten durch überraschende Ereignisse aus und werden so – bis zum nächsten Spiel – Regierungschef oder Regierungschefin.

Nebenbei können Sie Ihre Kenntnisse über die politische Geschichte der Bundesrepublik auffrischen.

heptagon

Ein Spiel für 2 – 6 Personen

1. Das Spielzeug

- **11 Auftragskarten** (+ 2 Blankokarten)
- **41 Koalitionskarten** (+ 4 Blankokarten)
- **42 Ereigniskarten** (+ 4 Blankokarten)

} **83 Aktionskarten**

- **6 Infokarten** mit Spielhinweisen
- **42 Geldstücke** im Gesamtwert von 59 ₽ (25 x 1 Penunze; 17 x 2 Penunzen)
- **1 Fach** für die **Bank**
- **1 Fach** für die **Wahlkasse**

} Münzschachtel

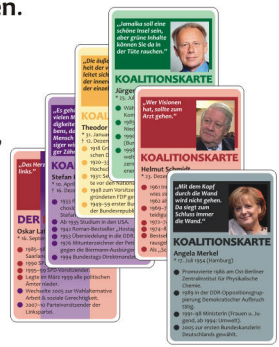
2. Wahlkampfvorbereitungen

Die **11 Auftragskarten** des Spiels verteilen sich auf:

- **2 Aufträge** zur Bildung einer **Alleinregierung** für Schwarz bzw. Rot (für die Sie 5 Koalitionskarten der entsprechenden Farbe benötigen).
- **1 Auftrag** zur Bildung einer **„Großen Koalition“** aus Schwarz und Rot (mit insg. 7 Koalitionskarten beider Farben).
- **5 Aufträge** zur Bildung von **Zweierkoalitionen** (mit insg. 6 Koalitionskarten beider jeweiligen Farben).
- **3 Aufträge** zur Bildung von **Dreierkoalitionen** (mit insg. 7 Koalitionskarten aus den drei Koalitionsfarben).

Die Auftragskarten werden gemischt. Jeder der 2–6 Mitspieler zieht verdeckt seine Auftragskarte mit den darauf verzeichneten Bedingungen zur erfolgreichen Regierungsbildung. Die restlichen Auftragskarten werden verdeckt beiseite gelegt.

Im Spiel sind **83 Aktionskarten**: bestehend aus **42 Ereigniskarten** und **41 Koalitionskarten.**



Die **41 Koalitionskarten** setzen sich zusammen aus:
12 Koalitionskarten der Farbe **Schwarz**,
11 Karten der Farbe **Rot**,
je **6 Karten** von **Grün** und **Gelb**,
5 Karten der Farbe **Violett**,
1 Koalitionskarte, die als **„Der Rote Oskar“** entweder als rote oder als violette Koalitionskarte eingesetzt werden kann.

Die **Koalitionskarten** werden **zusammen** mit den **42 Ereigniskarten** gemischt.
Jeder Spieler erhält verdeckt **2 Aktionskarten** ausgeteilt.
Die restlichen Aktionskarten bilden den Ziehstapel, neben dem die oberste Karte aufgedeckt wird.

Ablagestapel offen

Ziehstapel verdeckt

Die Penunzen (₱) genannten Geldstücke werden im Fach der **Bank** deponiert, die jedem Spieler ein Startkapital im Wert von **4 ₱** auszahlt.
Für die **Wahlkasse** wird ein noch leeres Fach eingerichtet.

3. Strategie

Um Ihren Auftrag zu erfüllen, für den Sie, je nach zu bildender Regierung, 5–7 Koalitionskarten bestimmter Koalitionsfarben vorweisen müssen, sollten Sie zunächst Karten zukaufen, soweit es Ihre Finanzen erlauben.

Durch verschiedene Spielzüge (siehe Punkt 5) wie das Ausspielen von Ereigniskarten, die Versteigerung eigener Karten oder durch Aussitzen können Sie Ihr Budget an Penunzen wieder aufstocken.

Falls Ihr Blatt aussichtsreich für eine Regierungsbildung ist, die allerdings Ihrem Auftrag nicht entspricht, können Sie sich durch das Ausspielen der Ereigniskarte „Koalitionswechsel“ eine andere Auftragskarte verschaffen.

4. Wahlsieg und Regierungsbildung

Sie haben gewonnen, wenn Sie **während Ihres Spielzugs** die für Ihren aktuellen Auftrag ausreichende Anzahl passender, nicht-deaktivierter (siehe Punkt 8) Koalitionskarten vorweisen können.

Gewinnen können Sie also nur, wenn Sie am Zug sind. Sie haben **auch dann gewonnen**, wenn Sie durch **Spielzug B** (siehe Punkt 5) eine der für Ihre Auftragserfüllung erforderlichen Karten abwerfen müssten.

(Gewinnen geht vor Abwerfen!)

Feiern Sie Ihren Regierungsantritt mit einer kleinen Rede, bis die Karten neu gemischt sind.

5. Die Spielzüge

Es wird **reihum** gespielt. Wenn Sie an der Reihe sind, können Sie **einen** der folgenden sechs Spielzüge ausführen:

A

KARTENKAUF: Für **1 ₽** in die **Wahlkasse** erwerben Sie die oberste Aktionskarte vom Ablagestapel.
Wenn dies die letzte abgelegte Karte war, wird vom Ziehstapel eine neue aufgedeckt.

B

ZIEHEN/ABWERFEN: Eine Karte vom Ziehstapel aufnehmen und danach eine Karte aus Ihrer Hand auf den Ablagestapel abwerfen. Jede Aktionskarte (Koalitions- wie Ereigniskarten), die Sie auf der Hand halten, kann von Ihnen abgeworfen werden. Wenn Sie ziehen, müssen Sie abwerfen (**Ausnahme:** Sie haben gewonnen – siehe Punkt 4). **Abgeworfene Ereigniskarten werden nicht ausgeführt!**

C

AUSSITZEN: Sie legen eine Wahlkampfpause ein, überdenken Ihre Strategie und erhalten **aus der Bank 1 ₽**.

D

EREIGNISKARTE AUSSPIELEN/AUSFÜHREN: Das Ausspielen einer Ereigniskarte ist ein eigener Spielzug. Wenn das Ausspielen kostenpflichtig ist, **zahlen Sie** den angegebenen Betrag in die **Wahlkasse.** Dann **führen** Sie das auf der Karte vermerkte **Ereignis** aus. Anschließend wird diese **Karte aus dem Spiel** genommen.

E **Tauschangebot:** Bieten Sie **eine** der Aktionskarten aus Ihrer Hand den Mitspielern **zum Tausch** an. Kündigen Sie an, welche Karte Sie anbieten (z. B. eine rote Koalitionskarte) und welche Sie dafür bekommen möchten (z. B. eine gelbe Koalitionskarte). Attraktiver wird Ihr Angebot, wenn Sie noch Penunzen drauflegen. Der Spielzug gilt auch dann als durchgeführt, wenn kein Tausch erfolgt.

F **Kaufangebot:** Entweder Sie bieten **eine eigene Karte zum Verkauf** an (die Mitspieler können diese Karte durch Überbieten ersteigern). Wenn Sie mit dem Höchstgebot nicht zufrieden sind, brauchen Sie nicht zu verkaufen.

Oder Sie unterbreiten selbst **ein Angebot** an Ihre Mitspieler, **um eine** gewünschte **Karte zu kaufen** (Bsp.: „Ich biete **3 p** für eine schwarze Koalitionskarte“). Der Spielzug gilt auch dann als durchgeführt, wenn kein Verkauf/Kauf erfolgt.

6. Die Ereigniskarten

Mit Ausnahme der Karten „Direktmandat“ können Ereigniskarten nur durch Spielzug D ausgeführt werden. Alle ausgeführten Ereigniskarten werden aus dem Spiel genommen.

6 x Wahlkampfkostenerstattung:

Alle Spieler erhalten die in die **Wahlkasse** eingezahlten **Penunzen** zu **gleichen Teilen** wieder **zurückerstattet.** Wenn danach ein nicht aufteilbarer **Restbetrag** übrigbleibt, geht er an den Spieler, der die Aktion ausgeführt hat.

6 x Koalitionswechsel:

Mit dieser Karte können Sie (gegen Zahlung der Kosten in die Wahlkasse) **Ihren Auftrag** mit der Auftragskarte **eines Mitspielers tauschen oder verdeckt** eine **neue,** noch unvergebene **Auftragskarte ziehen** (Ihr alter Auftrag wird dann aus dem Spiel genommen).

KOALITIONSWECHSEL

EREIGNISKARTE

Kosten: 1 p

Tauschen Sie **Ihre Auftragskarte** verdeckt mit der eines **Mitspielers** oder **ziehen Sie** verdeckt eine neue, **nicht vergebene Auftragskarte**.

Die Regierungswechsel im Bund 1969 und 1982 wurden nicht durch Wahlen, sondern durch Koalitionswechsel der FDP ausgelöst. Beide Aktionen führten zu einer großen Fluktuation unter Mitgliedern und Wählern der FDP.

BÜROKRATIEABBAU

EREIGNISKARTE

Kosten: 1 p

Jeder Spieler (Sie eingeschlossen) muss **bis auf zwei Karten** alle seiner **in der Hand** befindlichen Aktionskarten auf den Ablagestapel **abwerfen**.

In seiner „Ruck-Rede" vom 26. April 1997 monierte Bundespräsident Roman Herzog Regulierungswut, Bürokratismus und Angst vor Veränderungen in Deutschland. Mit dieser Rede löste er eine weitreichende Debatte zum Bürokratieabbau in Deutschland aus.

4 x Bürokratieabbau:

Gegen Zahlung der Kosten in die Wahlkasse zwingen Sie **alle Spieler** (Sie eingeschlossen) dazu, reihum **sämtliche bis auf 2** Aktionskarten aus ihren Händen **auf den Ablagestapel abzuwerfen.**

4 x Direktmandat:

Mit dieser Karte können Sie (gegen Zahlung der angegebenen Kosten in die Wahlkasse) **außer der Reihe** die **oberste Karte** vom **Ablagestapel** erwerben.

DIREKTMANDAT

EREIGNISKARTE

Kosten: 2 p

Diese Karte können Sie **jederzeit** ausspielen, um die **oberste Aktionskarte vom Ablagestapel** zu erhalten.

Derjenige Kandidat eines Wahlbezirks, der die meisten Erststimmen erhält, bekommt (unabhängig von der Parteizugehörigkeit) ein Direktmandat für den Bundestag.

PARTEISPENDE

EREIGNISKARTE

Kosten: 0 p

Zur Förderung Ihres Wahlkampfs erhalten Sie entweder **3 Penunzen aus der Bank oder** erleichtern einen Ihrer **Mitspieler um 2 Penunzen**.

Laut Parteiengesetz sind Parteien berechtigt, Spenden anzunehmen. Spenden bis zu 1.000 € können in bar erfolgen. Parteimitglieder, die Empfänger von Parteispenden sind, haben diese unverzüglich an ein für Finanzangelegenheiten zuständiges Vorstandsmitglied weiterzuleiten.

4 x Parteispende:

Sie kassieren entweder **2 p** von einem Ihrer Mitspieler oder **3 p** aus der Bank.

4 x Überhangmandate:

Decken Sie die **obersten 2 Karten** vom Ziehstapel auf und **versteigern** Sie beide an ihre Mitspieler. Die Mitspieler überbieten einander reihum bis zu einem Höchstgebot. **Entweder** Sie verkaufen **oder** Sie erwerben die Karten selbst und zahlen den Höchstbetrag in die Wahlkasse.
Gibt es kein Gebot, gehören beide Karten Ihnen.

ÜBERHANGMANDATE

EREIGNISKARTE

Kosten: 0 p

Decken Sie die **obersten 2 Karten** vom Ziehstapel auf und **versteigern** diese **zu ihren Gunsten** meistbietend. Statt zu verkaufen, können **Sie** die Karten **zum Höchstgebot selbst kaufen** (Kaufpreis in Wahlkasse). Falls **niemand bietet,** gehören beide Karten **Ihnen**.

Zu Überhangmandaten im deutschen Bundestag kommt es, wenn eine Partei mehr Sitze durch Direktmandate gewinnt, als ihr gemessen am Zweitstimmenanteil zustehen.

4 x Rotation:

Tauschen Sie (gegen Zahlung der Kosten in die Wahlkasse) eine beliebige Anzahl von Aktionskarten aus Ihrer Hand, indem Sie **entweder** einem Mitspieler die **gleiche Anzahl Karten** verdeckt aus dessen Hand ziehen, **oder** indem Sie Ihre Karten abwerfen und dafür gleich viele neue Aktionskarten vom Ziehstapel aufnehmen.

2 x Die Wende:

Zwingen Sie (gegen Zahlung der Kosten in die Wahlkasse) **einen Mitspieler** dazu, verdeckt eine **neue,** unvergebene **Auftragskarte** zu ziehen. Sein alter Auftrag wird aus dem Spiel genommen.

4 x Misstrauensvotum:

Deaktivieren Sie (siehe Punkt 8) gegen Zahlung in die Wahlkasse sämtliche ausgelegten Koalitionskarten **einer** Koalitionsfarbe **eines** Mitspielers. **Deaktivierte** Koalitionskarten werden für die Erfüllung des Auftrags **nicht gewertet**.

2 x Comeback:

Gegen Zahlung in die Wahlkasse können Sie eine **beliebige** Karte vom **Ablagestapel** an sich nehmen.

2 x Der Guillaume:

Spionieren Sie (gegen Zahlung der Kosten in die Wahlkasse) das Blatt **eines Mitspielers** aus und entwenden Sie ihm **eine Karte** aus seiner Hand.

7. Auslegen von Koalitionskarten

Sobald Sie **drei Koalitionskarten einer Koalitionsfarbe** in Händen halten, die Ihrem Auftrag entspricht, **müssen** Sie **diese drei Karten offen auslegen**. (**Ausnahme:** Wenn Sie eine dieser drei Karten abwerfen müssen – siehe Spielzug B –, können Sie nicht auslegen: Abwerfen geht vor Auslegen!)

Das Auslegen ist **kein** eigener **Spielzug.**
Für Ihre 3 ausgelegten Koalitionskarten einer Farbe erhalten Sie **3 ₽ aus der Bank.**

In der Folge **können** Sie, **wenn Sie am Zug sind,** weitere Koalitionskarten **derselben Farbe** auslegen und erhalten **1 ₽** pro Karte von der Bank.

Ausgelegte Koalitionskarten sind geschützt vor Ankauf und Tausch durch Mitspieler und können nicht mehr abgeworfen werden.
Nachdem Sie einmal drei Koalitionskarten einer auftragsgemäßen Farbe ausgelegt haben, können Sie daran in der Folge so viele weitere Koalitionskarten **dieser Koalitionsfarbe** anlegen, wie Sie möchten.
Allerdings laufen Sie Gefahr, dass ein Mitspieler durch die Ereigniskarte „Misstrauensvotum" **sämtliche Ihrer ausgelegten Karten einer Farbe** deaktiviert (siehe Punkt 8).

8. Deaktivieren ausgelegter Karten

Ausgelegte Koalitionskarten können durch das Ausspielen der Ereigniskarte „Misstrauensvotum“ deaktiviert werden. Solange diese Karten **deaktiviert** sind, **zählen** sie für die Regierungsbildung **nicht** mit.

Deaktiviert (durch Umdrehen) werden alle ausgelegten Koalitionskarten einer Koalitionsfarbe (z. B. Gelb).

9. Reaktivieren von Koalitionskarten

Von Ihren deaktivierten Koalitionskarten können Sie **vor** jedem Ihrer Spielzüge **eine Karte** wieder aktivieren, indem Sie **1 ₽** in die Wahlkasse einzahlen.

Anschließend können Sie Ihren Spielzug ausführen.

10. Auftragsänderung

Ändert sich Ihr Auftrag (neue Auftragskarte), so bleiben Ihre ausgelegten Koalitionskarten **nur dann** gültig, wenn sie auch **zum neuen Auftrag passen**.

Ansonsten müssen Sie Ihre ausgelegten Karten (gleichgültig ob aktiv oder deaktiviert) **wieder in die Hand aufnehmen**, brauchen jedoch die für das Auslegen von der Bank erhaltenen Penunzen nicht zurückzuzahlen.

Koalitionskarten, die Sie schon einmal ausgelegt hatten, aber durch Koalitionswechsel oder Wende wieder in die Hand aufnehmen mussten, können/müssen erneut ausgelegt werden, wenn ein neuer Auftrag es Ihnen ermöglicht. Dafür erhalten Sie von der Bank nochmals 3 ₱ ausgezahlt.
Bei Aufträgen zu Dreierkoalitionen kann es vorkommen, dass Sie von zwei Farben 3 Koalitionskarten besitzen und auch auslegen müssen, ohne dadurch bereits gewonnen zu haben.

11. Staatsbankrott – Reformstau

Sobald die Bank nicht mehr vollständig auszahlen kann, erhält sie von jedem Spieler und der Wahlkasse die Hälfte von deren Vermögen (abgerundet) zur Abwehr des Staatsbankrotts.
Ist der Ziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel neu gemischt und die oberste Karte aufgedeckt.

Teamspiel-Variante

für 6 oder 8 Spieler in Zweier-Teams.

Die Regeln entsprechen dem Einzelspiel mit **folgenden Abweichungen:**

- Jedes Zweier-Team zieht eine gemeinsame Auftragskarte.
- Jeder Spieler muss auslegen, sobald er 3 Koalitionskarten in Händen hält, die dem Auftrag entsprechen (auch bei Koalitionskarten unterschiedlicher Farben).
- Jede weitere auftragsgemäße Koalitionskarte muss gleichfalls ausgelegt werden.
- Das Deaktivieren betrifft alle ausgelegten Karten eines Spielers.
- Reaktivieren können beide Spieler eines Teams vor ihrem Spielzug.

12. Herzlichen Glückwunsch

Sie sind am Zug und haben gewonnen!

Ihr aktueller Auftrag: Bildung einer Regierungskoalition aus Schwarz, Gelb und Grün mit insgesamt 7 Koalitionskarten dieser Farben, wobei jede Farbe mindestens einmal vertreten sein muss.

IHR AUFTRAG

Bilden Sie eine Regierungskoalition aus **Schwarz, Gelb** und **Grün**. Hierzu benötigen Sie insgesamt 7 **Karten** dieser **drei Farben**, wobei Sie von **jeder Koalitionsfarbe mind. 1 Karte** vorweisen müssen.

Eine solche „Jamaika-Koalition" oder „Schwampel" (= „schwarze Ampel") wurde auf Landesebene erstmals 2009 im Saarland gebildet.

Ausgelegt haben Sie 3 grüne Koalitionskarten, die alle aktiviert sind und daher gewertet werden (wobei Sie jetzt ggf. noch eine deaktivierte Karte wieder aktivieren können).

Auf der Hand halten Sie zusätzlich 2 Koalitionskarten von Schwarz sowie 2 gelbe Koalitionskarten.

mehr auf **www.machtwechsel.info**

- **Sämtliche Bildnachweise zum Spiel**
- **Tipps und FAQ's sowie Direktverkauf**
- **E-Mail: spiel@machtwechsel.info**