

4. BILANZEN DER KARRIEREN

Nach **drei** Legislaturperioden, also 15 Wahlrunden, wird festgestellt, wer die meisten Punkte erhandelt und erspielt hat: Dieser wird dann Ehrenvorsitzender seiner Partei und mit diversen wohldotierten Ehrenämtern und Aufsichtsrat-Mandaten honoriert – und gilt nebenbei noch als der Sieger des Spiels.

5. ZWEI WICHTIGE AUSNAHMEN

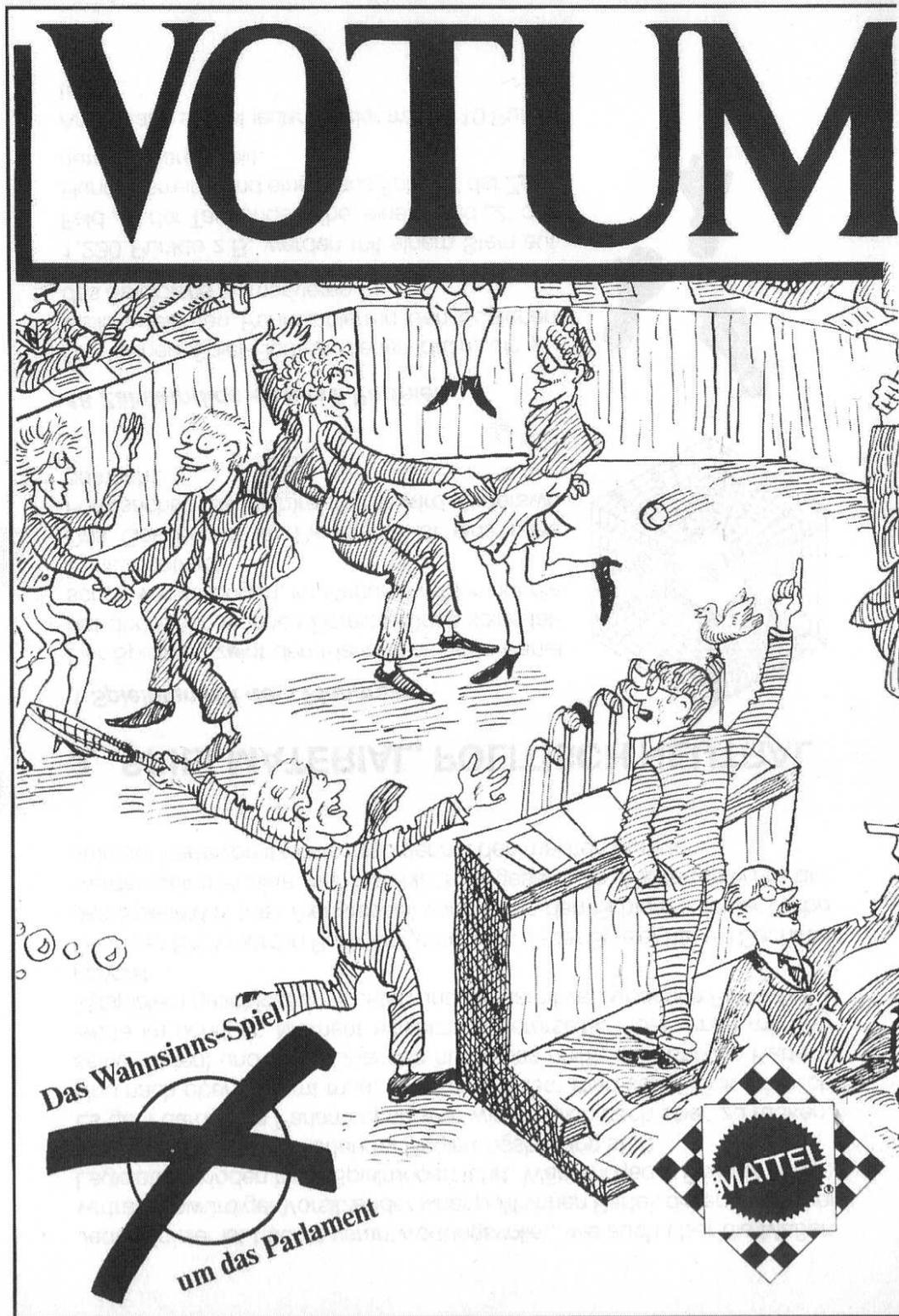
Bei den Verhandlungen einer Regierungsbildung können zwei außergewöhnliche Fälle auftreten.

1. Nur 2 Parteien verfügen über die gleiche Anzahl Sitze, die verbleibenden Parteien haben keine Sitze:

In diesem Falle erhält der Spieler, der dem Startspieler (der also im bisherigen Spielverlauf die meisten Punkte hat) im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt, 90 Regierungs- und alle 210 Ministerpunkte zugesprochen. Die andere Partei muß sich halt mit den verbleibenden 60 Regierungspunkten zufrieden geben.

2. Trotz verbissenster Verhandlungen findet keine Einigung zwischen den Spielern statt:

In diesem Falle wird eine **Minderheitsregierung** gebildet. Der Spieler, der in dieser Runde die meisten Sitze hatte, erhält automatisch 150 Regierungspunkte und verteilt nach eigenem Gutdünken die Ministerposten an die restlichen Parteien.



VOTUM

EIN LEBENSNAHES SPIEL UM WAHLSIEGE UND MEHRHEITEN
von Roland Siegers
für 4 bis 6 Spieler



KURIOSUM

Ein vereinigtes Europa, welche Chancen kann diese Vision dem Vollblutpolitiker bieten! Endlich ist Schluß mit dem kleinstaatlichen Denken, die Mauschelei überwindet die Grenzen!

Das einzigartige Spiel VOTUM erlaubt es, die erregende Rolle eines Parteiführers zu spielen, der zur Generation der Enkel heutiger Größen gehören könnte.

Möglich wurde dies durch die unermüdlichen Recherchen des unerschrockenen Belgiers Roland Siegers. Sein Material fand er in Brüsseler Archiven, die so geheim sind, daß außer ihm selber niemand ihre Existenz kennt.

In härtester Konkurrenz zu mehreren Nachrichtenmagazinen ist es ihm gelungen, das brisante Material exklusiv für dieses Spiel aufzubereiten, das den Parteien der Zukunft den Spiegel vorhalten könnte.

1. WORUM GEHT ES?

Votum ist ein schnelles und kommunikatives, manchmal lautes und oft trickreiches Spiel: es braucht entschlossenes Handeln, ein bißchen Glück und vor allem Verhandlungsgabe.



Ministerpunkte gibt es gemäß der Zahlen, die auf der Parteikarte zu den Ministerposten verzeichnet sind. (Die Ministerpunkte **eines** Amtes können nicht über mehrere Parteien aufgeteilt werden.)

Um Ministerpunkte wird bekanntlich frei verhandelt.

Die Regierungs- und die Ministerpunkte, die auf den Kampagnenkarten angegeben sind, werden addiert und im Plenarsaal, also auf dem Spielplan markiert.

3.4. NEUE WAHL – NEUE CHANCEN

Nachdem die erste Wahl beendet ist, dreht der neue Startspieler die nächste Städtekarte herum, und die zweite Wahlrunde beginnt. Startspieler jeder neuen Runde ist der Führer der stärksten Partei in der Regierung aus den vorangegangenen Wahlen.

Nun findet in der Stadt, die die neue Städtekarte zeigt, die nächste Wahl statt, indem jede Partei eine Kampagnenkarte ausspielt. Jetzt stehen nur noch 4 Karten zur Auswahl, da die Karte aus der ersten Wahlrunde ja verbraucht ist. Auf die Wahl folgt wie bekannt die Regierungsbildung.

Insgesamt laufen fünf Wahlrunden ab, dann ist eine Legislaturperiode beendet.

3.5. DIE NÄCHSTE LEGISLATURPERIODE

Die nach der fünften Wahl übriggebliebene Städtekarte wird herumgedreht, dort findet die erste Wahl der **zweiten** Legislaturperiode statt. Die übrigen Städtekarten werden gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt.

Alle 30 Kampagnenkarten werden vom Vorsitzenden der stärksten Partei der letzten Regierung gemischt, wieder erhält jeder Spieler 5 Karten. Die neue Legislaturperiode läuft wie bereits bekannt ab, Politik ist im Prinzip eben immer dasselbe.

Die aus der ersten Legislaturperiode erzielten Punkte bleiben natürlich erhalten, neu erworbene werden hinzugezählt.

Hat eine Partei allein die benötigten Punkte, bekommt sie alle 150 Regierungs- und 210 Ministerpunkte gutgeschrieben: Diese werden in den entsprechenden Schienen festgehalten, und die Runde ist beendet.

Hat aber keine Partei die absolute Mehrheit, und das ist sehr oft der Fall, so muß politisch verhandelt werden. Jetzt wird es richtig zwischenmenschlich und gelegentlich auch ein bißchen laut, denn jetzt müssen für eine Koalitionsregierung die sechs Ministerposten unter den Parteiführern ausgehandelt werden. Hierbei kann eine Partei **auch mehrere Posten** übernehmen. Koalieren Parteien sich zu absoluten Mehrheit zusammen, d.h. ist erst einmal ausgehandelt, wer welchen Posten bekommt, gilt die Regierung als gebildet.

Ein Beispiel:

Stellen wir uns vor, die einfache Mehrheit zur Regierungsbildung betrüge 130. Grau, mit 120 Sitzen, eröffnet die Debatte und bietet Lila (10 Sitze) eine Koalitionsbildung an. Lila will dafür alle Ministerposten haben; und das ist Grau zu teuer, Grau verhandelt dann mit Rosa (30 Sitze), und sie einigen sich, daß Rosa alle Ministerposten außer dem des Kultus- und des Arbeitsministers bekommt. (Die Macht ergibt sich aus den tatsächlichen Abhängigkeiten und den Verhandlungskünsten.)

So wird gefeilscht und gehandelt, und zwar so lange, bis zwei (oder drei oder vier) sich über die Ministerposten einigen, und eine Regierung bilden. Die Punkte werden errechnet (Wie? Das wird sogleich erklärt!) und markiert, die nächste Wahlrunde darf beginnen.

3.3. JETZT WIRD ABGESAHT:

Regierungspunkte gibt es gemäß der Sitz-Stärke einer Partei in der Koalition. Die Partei, die die meisten Sitze hat erringen können, ist die stärkste Partei dieser Runde. Haben mehrere Parteien gleich viele Sitze, so ist diejenige die stärkste, deren Führer dem Startspieler im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt:

Das gilt auch bei der Ermittlung der zweitstärksten Partei usw.



Jeder Spieler ist höchst verantwortungsvoller, wie auch über die Maßen vertrauenswürdiger Vorsitzender einer politischen Partei, die er durch drei Legislaturperioden bzw. Spielrunden führt. Während jeder Periode finden fünf Wahlen mit anschließender Regierungsbildung statt.

Es geht darum, im Parlament so weit wie möglich nach oben zu rücken. Und nach oben kommt man, einerseits, indem man sein Glück (nämlich seine Karten) und seine Chancen nutzt, das heißt, die richtigen Kartenwerte im richtigen Moment einsetzt, andererseits, indem man mit den Mitspielern geschickt um Posten und die damit verbundenen Punkte verhandelt.

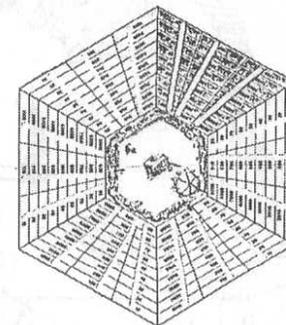
Denn der Erfolg wird in Punkten gemessen. Jeder Spieler hat ein Sechstel des Spielfeldes (des Plenarsaals) vor sich, in den Schienen seiner Farbe werden seine Punkte markiert. Nach insgesamt 15 Wahlen gewinnt der stärkste Parteivorsitzende; also der mit den meisten Punkten.

2. SPIELMATERIAL, POLITISCH NEUTRAL

1 Spielplan mit dem Plenarsaal

Der Spielplan zeigt den Plenarsaal. Jede Partei hat dort einen eigenen Bereich. Doch keine falschen Vorstellungen, im Plenum werden nur die Punkte notiert.

Das Geschehen im Plenarsaal ist eine reine Formsache, die wa(h)re Politik wird anderswo gemacht.

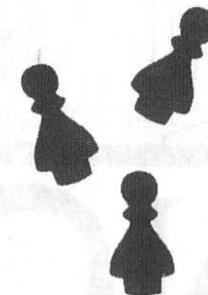


18 Zählkandidaten aus 6 Parteien

Die kleinen Spiel-Figuren dienen dazu, die jeweils erreichten Punktzahlen in den Schienen des Spielplans zu markieren.

1.230 Punkte z.B. werden mit einem Stein auf Feld „1“ der Tausenderreihe, einem Feld „2“ der Hunderterreihe und einem aus Feld „3“ der Zehnerreihe dargestellt.

Am Anfang startet jeder Spieler mit 1.110 Punkten.



6 Parteikarten

Jeder Spieler bekommt eine Parteikarte, der er entnehmen kann, wieviele Regierungs- und Ministerpunkte er in der Regierungsverantwortung absahnen kann.

6 Städtekarten

BO = Bonn BR = Brüssel
L = London P = Paris
R = Rom W = Wien

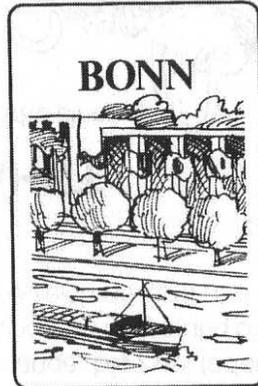
Diese Karten stehen für die Wahlorte. Die Städtekarten werden gemischt, verdeckt neben den Spielplan gelegt, dann wird die erste Karte aufgedeckt und legt fest, wo die erste Wahlrunde stattfindet.

30 Kampagnenkarten

Die Karten zeigen die Wahlergebnisse von Wahlkampagnen, die der Generalsekretär der Partei ausarbeitete. Leider sind die Erfolge einer Kampagne höchst unterschiedlich. So ist der Vorsitzende immer im Zweifel, da er bei einer Wahl in Bonn beispielsweise eine starke Karte ausspielen soll, wenn diese doch in Rom noch viel mehr Stimmen brächte. Doch wer weiß, welche Ansprüche die kommenden Wahlen noch stellen werden?

Die Anzahl der Parlamentssitze, die eine Wahlkampagne einbringt ergibt sich aus der **Schnittstelle** von der Zeile in der **Parteifarbe** und der Spalte mit dem Namen der **Stadt**, in der gerade gewählt wird.

Regierungspunkte		Ministerpunkte	
Absolute Mehrheit	160	Außenminister	60
Koalition mit 1	90	Innenminister	50
Koalitionspartei	60	Finanzminister	40
Koalition mit 2	70	Verteidigungsminister	30
1 Koalitionspartei	50	Arbeitsminister	20
2 Koalitionspartei	30	Kultusminister	10
Koalition mit 3	60	Gesamt	210
1 Koalitionspartei	40		
2 Koalitionspartei	30		
3 Koalitionspartei	20		



	BO	BR	L	P	R	W
120	90	60	30	30		
20	20	30	30	30		
	20	10	30	20		
		10	10	20		
			10	10		
				10		



3. DAS SPIEL BEGINNT

Ein vertrauenswürdiger Spieler wird auf beliebige Weise zum Startspieler bestimmt. Dieser mischt die 6 Städtekarten und legt sie verdeckt neben den Spielplan. Die oberste Karte wird umgedreht; in dieser Hauptstadt findet die erste Wahl statt.

Sodann mischt der Startspieler die 30 Kampagnenkarten gut durch und gibt jedem Spieler 5 Karten. Nicht benötigte Karten (bei weniger als 6 Mitspielern) werden beiseite gelegt.

3.1. STIMMEN RAFFEN

Nachdem nun der Ort der ersten Wahl bekannt ist, werden die Kampagnenkarten ausgespielt. Beginnend mit dem Startspieler legt jeder eine Karte offen vor sich aus. Wenn man an der Reihe ist, sieht man also, welche Karten bereits gespielt wurden und man kann eventuell seine Taktik danach ausrichten.

Wie viele Parlamentssitze man in dieser Wahlrunde bekommt, steht auf der Kampagnenkarte. Im Schnittpunkt von eigener Zeile (der mit der eigenen Parteifarbe und Spalte (der mit der Stadt, in der die Wahl stattfindet) steht die Anzahl der errungenen Sitze.



3.2. JETZT GEHT ES UM DIE... MACHTFRAGE!

Alle in der Wahlrunde errungenen Sitze werden **addiert** und festgestellt, wieviele Sitze zur Regierungsbildung benötigt werden: Wurden insgesamt 100 Sitze errungen, braucht man die **einfache Mehrheit** von 51 Sitzen, aufgerundet auf 60; bei 240 wären es entsprechend 121, aufgerundet auf 130.

