

Das politische Talent

I. Grundlagen

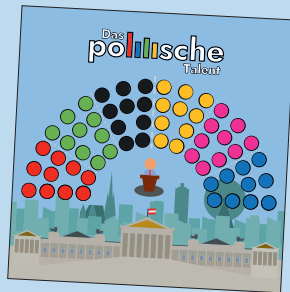
In „Das politische Talent“ spielt ihr eure eigenen Parteien, stellt Kandidat:innen auf, tretet im Wahlkampf gegeneinander an und schmiedet Koalitionen. Ihr sammelt ① **Siegpunkte**, indem ihr möglichst viele Runden in der **Regierung** seid und ② **Wahlversprechen** umsetzt. Wer am Ende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel.

II. Vorbereitung

1. Nehmt alle Karten aus der Verpackung und legt sie in getrennten Stapeln auf den Tisch.
Bei den Stapeln **Regierung** und **Ausrichtung** nehmt ihr nur jene Karten, die ihr gemäß der Anzahl an Spieler:innen benötigt. Mischt die einzelnen Stapel gut. Legt das **Spielbrett**, den **Siegpunkte-Zähler** und den **Spielablauf** auf den Tisch.
Wählt die Farbe eurer Sitze (Spielsteine) und legt das Startkontingent am Spielbrett und je 1 Spielstein am Siegpunkte-Zähler auf:

- 3 Spieler:innen – je 20 Sitze
- 4 Spieler:innen – je 15 Sitze
- 5 Spieler:innen – je 12 Sitze
- 6 Spieler:innen – je 10 Sitze

Die Anordnung der Sitze obliegt euch und darf während des Spiels laufend angepasst werden, um Mehrheiten ersichtlich zu machen.

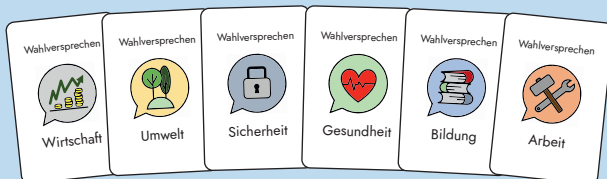


2. Zieht der Reihe nach je 1 **Ausrichtung**. Darauf befinden sich 3 Themen, die sich auf dein Spiel auswirken:

- Wenn beim **Wahlkampf** das aktuelle **Thema** eines deiner Themen ist, darfst du mit 2 Würfeln werfen.
- Du erhältst für **Wahlversprechen** deiner Ausrichtung Siegpunkte, wenn du bei der Abstimmung dafür stimmst.

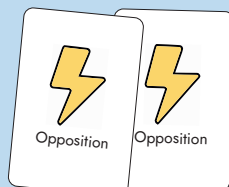


3. Zieht für jedes Thema eurer **Ausrichtung** je 2 passende **Wahlversprechen** – in Summe 6 Wahlversprechen. Verbliebene Karten werden aus dem Spiel genommen.



4. Zieht je 2 **Opposition**-Karten und haltet diese verdeckt. Nur du selbst darfst deine Opposition-Karten ansehen.

Du kannst diese Karten im Spiel nur als Aktion ausführen, wenn du gerade **keine Regierung**-Karte hältst. Verbliebene Karten werden aus dem Spiel genommen.



5. Zieht der Reihe nach je 2 Karten vom Stapel **Kandidat:in**. Und wählt davon 1 Kandidat:in aus. Achtet dabei auf:

- **Fähigkeitspunkte**: Jede:r Kandidat:in hat 3 Fähigkeitspunkte, die das Ausführen von **Aktionen** erleichtern.

- **Wahlkampfpunkte**: Je höher, desto besser. Du benötigst diese im **Wahlkampf**.

Wenn alle Spieler:innen ihre Auswahl getroffen haben, werden die ausgewählten Kandidat:innen **gleichzeitig** offen auf den Tisch gelegt.

Die ausgeschiedenen Karten kommen auf die Unterseite des Stapels und dieser bleibt am Tisch.



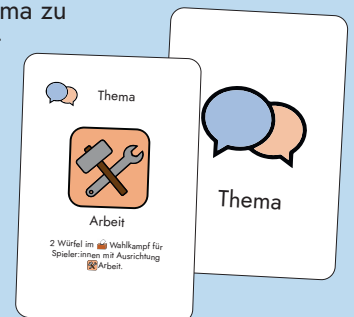
6. Zieht für eure Kandidat:innen je 2 **Skandale** und legt diese verdeckt vor euch ab. Diese 2 Skandale begleiten deine Kandidat:in bis zum Rücktritt. **Nur du selbst** darfst dir die eigenen Skandale ansehen. Der Stapel bleibt am Tisch.



7. Nun deckt ihr 1 **Thema** auf. Das aufgedeckte Thema ist nur im **Wahlkampf** relevant.

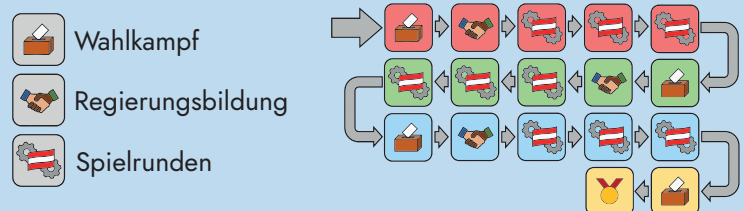
Wenn das aktuell aufgedeckte Thema zu deiner **Ausrichtung** zählt, darfst du im Wahlkampf 2 Würfeln zu deinen Wahlkampfpunkten addieren.

Nach jedem Wahlkampf wird **automatisch** das nächste Thema vom Stapel aufgedeckt. Das vorherige Thema kommt auf die Unterseite des Stapels.



III. Spielablauf

Es gibt 3 Spielphasen, die sich im Laufe des Spiels wiederholen.



Am **Spielablauf**-Board könnt ihr mit einem nicht benötigten Spielstein immer in die aktuelle Spielphase vorrücken.

1. Wahlkampf

Das Spiel beginnt mit einem **Wahlkampf**. Dabei tritt jede:r der Reihe nach gegen den/die Mitspieler:in links von sich an. So geht es reihum durch, bis alle **Duelle** bestritten sind.

Wer das **Bundeskanzleramt** hat, beginnt den Wahlkampf. Da es zu Spielbeginn noch keine Regierung gibt, wird der/die erste:r Spieler:in ausgewürfelt.

In diesen Duellen werfen beide beteiligten Spieler:innen je **1 Würfel**, der zu den **Wahlkampfpunkten** der jeweiligen **Kandidat:in** gezählt wird.

$$5 + 2 = 7$$

Wenn das aktuelle **Thema** zu deiner **Ausrichtung** zählt, darfst du im Duell **2 Würfel** zu den Wahlkampfpunkten addieren.

$$4 + 5 = 9$$

Wenn aktiv, werden auch **Bonus-** und **Malus-Punkte** sowie **Skandale** eingerechnet.

Es können mehrere Faktoren das Ergebnis beeinflussen. Wer das höhere Ergebnis erzielt, gewinnt das Duell.

$$4 + 4 = 8$$

$$4 + 2 = 6$$

Wer das Duell gewonnen hat, darf **die Differenz** der Ergebnisse in Form von Sitzen der eigenen Farbe auf das Spielbrett legen. Wer verloren hat, muss diese Anzahl von den eigenen Sitzen abziehen.

Unabhängig von der tatsächlichen Höhe der Differenz könnt ihr **maximal 3 Sitze** pro Duell gewinnen bzw. verlieren.

Man darf insgesamt nur **bis zu maximal 26 Sitze** gleichzeitig halten, kann aber auf **0 Sitze** fallen. Gewinne und Verluste von Sitzen über oder unter diesen Grenzen entfallen.

Beispiel Wahlkampf:

Aktuelles **Thema** ist **Umwelt**.

Spieler:in **Grün** hat eine Kandidatin mit 4 Wahlkampfpunkten und eine Ausrichtung mit dem Thema Umwelt. Sie darf mit 2 Würfeln werfen.

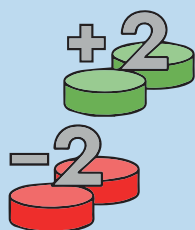
$$4 + 5 = 9$$

$$5 + 2 = 7$$

Spieler:in **Rot** hat eine Kandidatin mit 5 Wahlkampfpunkten und einen **Bonus**. Ihre Ausrichtung ist ohne dem Thema Umwelt. Sie darf nur mit 1 Würfel werfen.

Die Differenz beträgt 2 Punkte zu Gunsten von Grün. **Grün** darf **2 grüne Sitze** am Spielbrett **hinzufügen** & **Rot** muss **2 rote Sitze** weglegen.

So duellieren sich alle Spieler:innen mit ihren linken Sitznachbar:innen, bis alle Duelle bestritten sind.



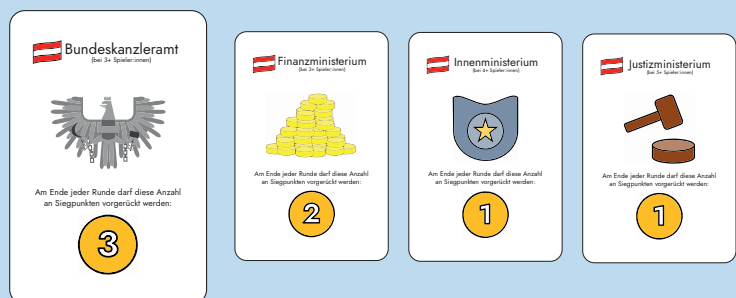
2. Regierungsbildung

Nun muss eine Regierung gebildet werden.

Die Regierung **benötigt eine Mehrheit von 31 oder mehr Sitzen**. Wer die meisten Sitze hat, darf die Verhandlungen mit den anderen Spieler:innen beginnen. Danach dürfen aber alle Spieler:innen frei verhandeln.

*Tipp: Achtet dabei auf die **Ausrichtung** der anderen Spieler:innen und verfügbaren **Regierung-Karten**. Besprecht, wer welche Regierung-Karten bekommt, welche Wahlversprechen ihr gemeinsam umsetzen möchte und welche nicht. Behaltet dabei immer die möglichen Siegpunkte im Auge.*

Ihr müsst alle verfügbaren **Regierung-Karten** unter den Spieler:innen verteilen, die in der Regierung sein sollen. Dabei kann 1 Spieler:in auch mehrere Karten halten. Beachtet, dass die Anzahl der verfügbaren Regierung-Karten von der Anzahl der Spieler:innen abhängt. Die nicht benötigten Karten werden aus dem Spiel genommen.



Die **Regierung-Karten** bringen unterschiedlich viele **Siegpunkte**, die **am Ende jeder Runde** am **Siegpunkte-Zähler** vorgerückt werden dürfen.

Wer das **Bundeskanzleramt** hält, hat besondere Aufgaben. Diese:r Spieler:in:

- muss die jeweilige Spielrunde oder den jeweiligen Wahlkampf **beginnen**.

- ist für die richtige Zuordnung der **Siegpunkte** verantwortlich. Wird am Ende der Runde vergessen, die Siegpunkte für die **Regierung-Karten** vorzurücken, verlieren die Regierungsmitglieder den Anspruch auf die vergessenen Siegpunkte.

Wenn sich Spieler:innen, die **gemeinsam eine Mehrheit** von mehr als 31 Sitzen haben, geeinigt haben, ist die Regierungsbildung **abgeschlossen**.

Die Spieler:innen, die Teil der Regierung sind, legen ihre **Regierung-Karten** **offen** vor sich auf den Tisch. Und die nächste Spielphase beginnt.



3. Spielrunden

Wenn die Regierungsbildung abgeschlossen ist, folgen **3 Spielrunden** bis zum nächsten Wahlkampf.

Die jeweilige Spielrunde beginnt der/die Spieler:in, die gerade das **Bundeskanzleramt** hält. Danach wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt.

Am Beginn deiner Spielrunde darfst du mit deinen Mitspieler:innen deine geplante Aktion besprechen und etwaige Zustimmungen erfragen.

Diese Zustimmungen sind aber nicht bindend.

Im Anschluss musst du dich für **1 Aktion** entscheiden. Sobald du dich entschieden hast, musst du diese Aktion ausführen.

Auf dem **Aktions-Board** siehst du eine kurze Übersicht aller verfügbaren Aktionen. Eine detaillierte Erklärung folgt hier.

Aktionen

Jede:r Spieler:in kann pro Spielrunde **1 Aktion** ausführen. Der Erfolg der Aktionen hängt von verschiedenen Faktoren ab.

Diese Aktionen gelingen immer:



Kandidat:in tauschen:

Ziehe **2 neue** **Kandidat:in**-Karten, sieh sie dir an und nimm bei Bedarf einen Tausch vor.

- Du darfst nur **1 Kandidat:in** behalten.

- Wenn du zu Beginn deiner Runde gerade **keine Kandidat:in** hast, **musst** du diese Aktion ausführen.

Bei einem Tausch müssen auch die vorhandenen **Bonus-** und **Malus-**Punkte sowie Skandale abgelegt und **2 neue** **Skandale** gezogen werden. Diese werden wieder verdeckt auf den Tisch gelegt. Die ausgeschiedenen Karten kommen auf die Unterseite ihrer Stapel.



Opposition:

Diese Aktion darfst du nur ausführen, wenn du gerade **keine** **Regierung**-Karte hältst. Spiele 1 Opposition-Karte aus. Der Effekt der Karte tritt sofort in Kraft und die ausgespielte Karte wird aus dem Spiel genommen.

Diese Aktionen erfordern eine Abstimmung:

Spieler:innen können per Handzeichen ihre Zustimmung zur Aktion signalisieren.

Wenn diese Spieler:innen gemeinsam eine Mehrheit (31 oder mehr Sitze) haben, dann gilt die Aktion als gelungen und der Effekt der Aktion tritt in Kraft.



Wahlversprechen einlösen:

Du darfst **1 Wahlversprechen** ausspielen. Wenn die Mehrheit dafür stimmt, dürfen die **1 Siegpunkte** laut Karte vorgerückt werden. Bei Erfolg wird die Karte abgelegt. Wenn keine Mehrheit dafür stimmt, verbleibt die Karte bei dir.



Regierungswechsel:

Wenn die Mehrheit dafür stimmt, können **Regierung**-Karten beliebig getauscht oder eine ganz neue Regierung geformt werden. Falls das **Bundeskanzleramt** an eine andere Spieler:in geht, wird ab der nächsten Runde gemäß der neuen Reihenfolge gespielt.

Die **1 Siegpunkte** für die Regierung-Karten erhalten jene Spieler:innen, die die Karte am Ende der Runde halten.

Diese Aktionen gelingen bei bestandener Würfelprobe:

Damit diese Aktionen gelingen, muss durch Kombination der entsprechenden **Fähigkeitspunkte** der Kandidat:in und **1 Würfel** ein Ergebnis von **4 oder höher** erreicht werden.

Beispiel Würfelprobe:

Spieler:in A möchte die Aktion **Sitz abwerben** durchführen. Ihr Kandidat hat **1 Fähigkeitspunkt** der Kategorie

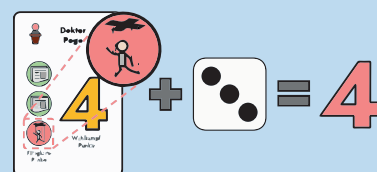


Manipulation.

Sie würfelt 3.

Somit erreicht sie **4 Punkte**.

Die Aktion gelingt. Der Effekt der Aktion tritt in Kraft.



Dirty-Campaigning:

Manipulation + 1 Würfel = 4 oder höher:

Du darfst einen **3 Malus** auf Wahlkampfpunkte an 1 Kandidat:in deiner Wahl verteilen. (max. -3 Malus je Kandidat:in)



Sitz abwerben:

Manipulation + 1 Würfel = 4 oder höher:

1 Sitz von 1 Spieler:in deiner Wahl wird vom Spielbrett genommen und du darfst 1 Sitz deiner Farbe hinzufügen.



Thema ändern:

Medien + 1 Würfel = 4 oder höher:

Du darfst das aktuelle **Thema** auf ein beliebiges anderes Thema ändern. Das vorherige Thema kommt unter den Stapel.



Skandal aufdecken:

Medien + 1 Würfel = 4 oder höher:

Du darfst **1 Skandal** bei 1 Spieler:in deiner Wahl aufdecken.



Imagekampagne:

Popularität + 1 Würfel = 4 oder höher:

Dein:e Kandidat:in erhält einen **3 Bonus** auf Wahlkampfpunkte. (max. +3 Bonus je Kandidat:in)



Skandal verdecken:

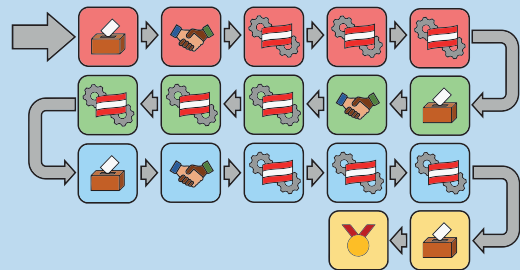
Popularität + 1 Würfel = 4 oder höher:

1 aufgedeckter Skandal deiner Kandidat:in kann wieder verdeckt werden.

Nach deiner Aktion – egal, ob erfolgreich oder nicht – endet dein Zug und dein:e linke:r Sitznachbar:in ist dran.

IV. Spielende

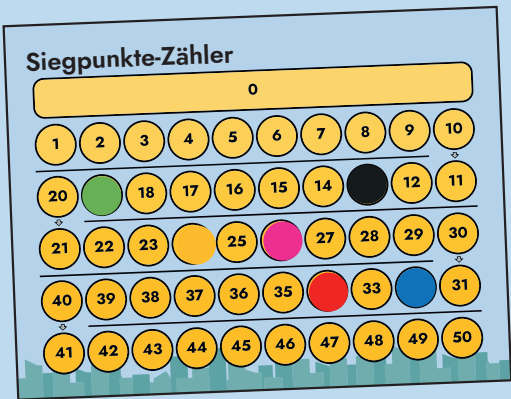
Nach 3 vollen Abläufen von **Wahlkämpfen**, **Regierungsbildungen** und je **3 Spielrunden** gibt es einen **letzten Wahlkampf**. Dieser wird wie die vorherigen Wahlkämpfe abgehalten.



Wer nach dem letzten Wahlkampf die meisten Sitze am Spielbrett hat, darf nochmal **5 Siegpunkte** am Siegpunkte-Zähler vorrücken.

Wenn mehrere Spieler:innen gleichauf die meisten Sitze haben, dürfen diese **je 3 Siegpunkte** vorrücken.

Wer am Ende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel.



Legt bei Spielbeginn je 1 Spielstein eurer Farbe am Siegpunkte-Zähler auf. Immer wenn ihr Siegpunkte gewinnt oder verliert, rückt sofort die entsprechende Anzahl nach vorne oder zurück.

V. Inhalt

Das Spiel umfasst folgende Bestandteile:

Spielkarten:

- o Kandidat:in - 22 Stück
- o Skandale - 24 Stück
- o Regierung - 4 Stück
- o Thema - 6 Stück
- o Wahlversprechen - 36 Stück
- o Opposition - 12 Stück
- o Ausrichtung - 6 Stück

Bonus- & Malus-Chips:

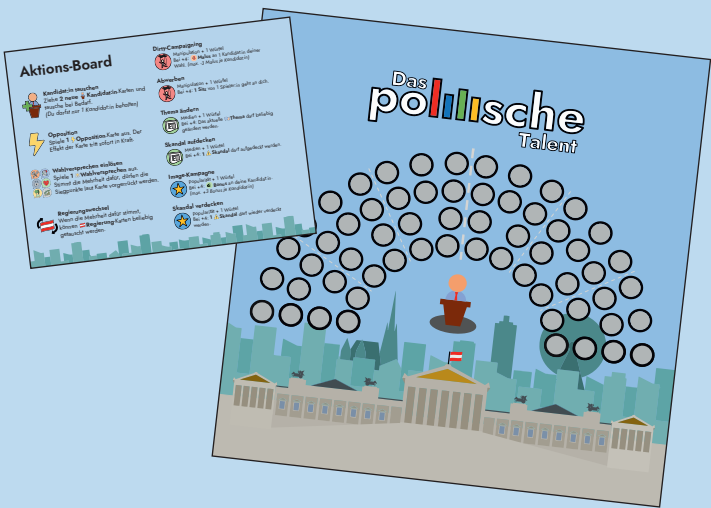
- o +1 Bonus - 12 Stück
- o -3 Malus - 6 Stück

Sonstiges:

- o Würfel - 4 Stück
- o Spielbrett - 1 Stück
- o Siegpunkte-Zähler - 1 Stück
- o Spielablauf - 1 Stück
- o Aktions-Board - 2 Stück

Färbige Holzscheiben:

- o Rot - 27 Stück
- o Schwarz - 27 Stück
- o Blau - 27 Stück
- o Grün - 27 Stück
- o Rosa - 27 Stück
- o Gelb - 27 Stück



Das politische Talent

Autor & Gestaltung: Lukas Huemer

Auflage: Original-Auflage 2024

Website: daspolitischetalent.com

E-Mail: politische.talent@gmail.com

Ab 14
Jahren

3 bis 6
Spieler:innen

60-90
Minuten