



## Sonstige Regeln

- (1) Beginnt ein Spieler, sich bei einer Rede zu wiederholen, endet seine Redezeit.
- (2) Es gibt Spielkarten, bei denen man keine Prozentpunkte gewinnen oder verlieren kann.
- (3) Ein Spieler kann nicht unter Null Prozentpunkte kommen. Hat er beispielsweise nur noch vier Prozentpunkte und soll fünf verlieren, dann werden ihm nur vier Punkte abgezogen und ein Mitspieler gewinnt entsprechend auch nur vier Punkte.

## Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn der erste Spieler das Zielfeld „Wahltag“ erreicht. Wer jetzt über 50 Prozentpunkte erreicht hat ist Sieger und kann allein die Regierung bilden, ansonsten muss er einen oder mehrere Koalitionspartner finden, um über 50 Prozent zu kommen und regieren zu können.

## Impressum

**Herausgeberin:** Landeszentrale für politische Bildung Baden Württemberg (LpB), Staffenbergstraße 38, 70184 Stuttgart, lpb@lpb-bw.de, www.lpb-bw.de

**Idee & Konzept:** Susanne Meiser, Stuttgart

**Redaktion:** Werner Fichter, LpB BW Stuttgart

**Gestaltung:** RPKD, Ralph Pfeifer Kommunikations-Design, Weinstadt

**Herstellung:** Mugele GmbH, Beilstein

lpb

Landeszentrale für politische Bildung  
Baden-Württemberg

## Spielanleitung

### WAHLTAG – WER ÜBERZEUGT, REGIERT!

Der Bundestagswahlkampf tritt in seine „heiße Phase“. Alle Kandidaten müssen beherzt für ihre politische Überzeugung kämpfen. Gefragt sind Sachwissen, gute Argumente, sicheres Auftreten und manchmal auch Glück. Gewonnen hat, wer am Wahltag die meisten Prozentpunkte hat. Um regieren zu können, braucht man mehr als 50 Prozent. Wenn es einer Partei allein nicht reicht, dann muss sie eine Koalition bilden.

### Ein Spiel

- für 3 bis 6 Spieler ab 14 Jahren
- für den schulischen und außerschulischen Unterricht
- für den Freundeskreis und die Familie

### Spieldauer

- 45 Minuten plus x

### Spielmaterial

- 1 Spielbrett
- 1 Würfel
- 1 Sanduhr (Laufzeit 30 Sekunden)
- 6 Spielfiguren und 6 gleichfarbige Zählsteine
- 24 Positionskarten
- 50 Fragekarten
- 50 Ereigniskarten
- 50 Aktionskarten
- Spielanleitung





## Vorbereitung

Das Spielbrett wird aufgebaut; die Spielfiguren werden auf die Startrampe gestellt. Für die Spieler liegen Schreibstifte und Notizpapier bereit.

Zu Beginn bekommen alle Mitspieler die gleiche Anzahl von Prozentpunkten – und zwar 100 geteilt durch die Zahl der Mitspieler, bei 6 Mitspielern also 100 geteilt durch 6 gleich 16,7 Prozentpunkte (abgerundet: 16). Entsprechend werden die Zählsteine auf der Prozentskala positioniert.

## Frage-, Ereignis- und Aktionskarten

Die Frage-, Ereignis- und Aktionskarten werden getrennt voneinander gemischt und mit der Rückseite nach oben neben das Spielbrett gelegt.

## Positionskarten

Die Positionskarten werden offen ausgelegt. Jeder Spieler sucht sich 4 Karten aus, die seine politischen Grundüberzeugungen im Spiel festlegen. Sie dienen zur Orientierung beim Ausspielen der Aktionskarten. Die restlichen Positionskarten werden aus dem Spiel genommen.

## Start

Vor dem Start erläutert jeder Spieler seine politische Grundposition auf der Grundlage seiner Positionskarten (Meine Partei sagt ...). Dann würfelt der jüngste Spieler als erster. Er landet auf einem Frei-, Frage-, Ereignis- oder Aktionsfeld.

## Was passiert auf einem Fragefeld?

Der Spieler zieht die obere Fragekarte und liest sie vor. Wer zuerst die richtige Antwort nennt, darf sich seine Prozentpunkte erwürfeln (pro Auge 1 Prozentpunkt) und den Spieler bestimmen, der diese Punktzahl verliert. Dem Spieler, der die Karte gezogen und vorgelesen hat, dürfen keine Prozentpunkte abgezogen werden. Falsche Antworten werden nicht bestraft.

## Was passiert auf einem Ereignisfeld?

Der Spieler zieht die obere Ereigniskarte und liest sie vor. Auf der Karte steht, ob er bei diesem Ereignis Prozentpunkte gewinnt oder verliert. Der Würfel entscheidet über die Höhe von Gewinn oder Verlust. Der Spieler bestimmt, wer von seinen Mitspielern umgekehrt Prozentpunkte verliert oder gewinnt.

## Was passiert auf einem Aktionsfeld?

Es gibt zwei Arten von Aktionskarten:

- (1) Karten, die gleich gespielt werden müssen; sie enthalten das Wort „**sofort**“.
- (2) Alle anderen Aktionskarten können zwar auch sofort gespielt werden, sie dürfen aber auch erst einmal „**geparkt**“ werden. So gewinnt der Spieler Zeit, um sich Gedanken über die Aufgabe zu machen. Er kann die Karte immer vor einem seiner nächsten Spielzüge ausspielen.

Ein Spieler darf **aber höchstens zwei „geparkte“ Karten** vor sich liegen haben, ab der dritten muss er eine davon ausspielen.

Auf den Karten ist die Vergabe der Prozentpunkte vermerkt. Falls nicht, würfelt er den Wert aus und bestimmt, wer im Gegenzug Punkte verliert oder gewinnt.

