

# A politikacsinálók

(Die Mächer)

## Pártok, pénz, hatalom

Tervezte: Karl-Heinz Schmiel

Kiadja: Hans im Glück Verlags-GmbH

[www.hansimglueck.de](http://www.hansimglueck.de)

2-8 játékos részére, 8 éves kortól, játékidő kb. 30 perc

*A játéknak több kiadása létezik. A fordítás a Hans im Glück kiadása alapján készült.  
A késsel írt kiegészítések a hivatalos FAQ-okból származnak, a zölddel írottak pedig háziszabályok.*

### Tartalomjegyzék

1. [Bevezető a játékszabályhoz](#)
2. [Rövid összefoglaló](#)
  - [2.1 A választási harc](#)
  - [2.2 A választás](#)
  - [2.3 A forduló vége](#)
  - [2.4 A játék vége](#)
3. [A tartozékok](#)
  - [3.1 Kártyák és lapkák](#)
  - [3.2 Kockák és jelzők](#)
  - [3.3 A játéktáblák](#)
4. [Előkészületek](#)
  - [4.1 A pártok](#)
  - [4.2 A játéktáblák](#)
5. [A játék menete](#)
  - [5.1 A kezdőforduló](#)
  - [5.2 A választási harc](#)
    - [5.2.1 A kezdőjátékos meghatározása](#)
    - [5.2.2 A programbizottság ülése](#)
    - [5.2.3 Árnyékkormány](#)
    - [5.2.4 Koalíciókötés](#)
    - [5.2.5 Médiakockák vásárlása](#)
  - [5.2.6 Nagygyűlések tartása](#)
  - [5.2.7 Közvélemény-kutatás](#)
  - [5.2.8 A nagygyűlések szavazatokra váltása](#)
6. [5.3 A választás](#)
  - [5.3.1 A mandátumok kiosztása](#)
  - [5.3.2 A választás győztese](#)
  - [5.3.3 A győzelem következményei](#)
  - [5.3.4 A párttagság növelése](#)
7. [5.4 A forduló vége](#)
  - [5.4.1 A véleménykártyák felfedése](#)
  - [5.4.2 Speciális esetek](#)
  - [5.4.3 Bevételek](#)
  - [5.4.4 Adományok](#)
6. [A játék vége](#)
  - [6.1 A mandátumok](#)
  - [6.2 A média](#)
  - [6.3 A párttagság](#)
  - [6.4 Egyezések](#)
7. [Tanácsok](#)

## Tartozékok

4 tartománytábla		
1 nemzettábla		90 kis fakocka (18-18 fekete, kék, vörös, sárga, zöld)
1 tartozéktábla		25 nagy fakocka (5-5 fekete, kék, vörös, sárga, zöld)
		45 lapos jelző (9-9 fekete, kék, vörös, sárga, zöld)
299 kártya		
	<ul style="list-style-type: none"><li>• 16 tartománykártya</li><li>• 35 árnyékkormánykártya</li><li>• 25 adománykártya</li><li>• 42 véleménykártya</li><li>• 56 programkártya</li><li>• 20 közvéleménykutatás-kártya</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 16 tartománylapka</li><li>• 20 koalíciólapka</li><li>• 5 kezdőjátékos-lapka</li><li>• 3 tagdíjlapka</li><li>• 4 duplázólapka</li><li>• 1 “nincs koalíció”-lapka</li></ul>
pénz		2 dobókocka
	<ul style="list-style-type: none"><li>• 35 ezereurós</li><li>• 20 négyezer eurós</li><li>• 25 tízezer eurós</li><li>• 25 harmincezer eurós</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 5 áttekintőlap</li><li>• jegyzetblokk</li><li>• játékszabály</li></ul>

### 1. Bevezető a játékszabályhoz

Első pillantásra hosszúnak tűnhet a játékszabály, ám ez ne szegje senki kedvét: jobb ez így, mintha két vagy három oldalba lenne belezsúfolva egy ilyen komplex játék összes szabálya.

Elsőként a játék rövid összefoglalását [\(2. pont\)](#) érdemes elolvasni, utána pedig részletesen megismerkedni a játék tartozékaival [\(3. pont\)](#).

Ezután célszerű a játék legfontosabb mechanizmusaival megismerkedni: ezek az [5.2.8](#)-as pontnál olvashatóak. Ez a játék legfontosabb része, kis túlzással minden itt dől el. A szabály elolvasása és a példa végigkövetése után már érthetővé válnak a játék alapjai.

A játék hét fordulóból áll, ezek lényegében mindig ugyanúgy zajlanak. Az első fordulóban érdemes lassan haladni, elegendő időt hagyva a játék lépéseinek értelmezésére. Minden lépés előtt dőlt betűkkel olvasható, hogy pontosan mire szolgál; csak utána következnek a részletes szabályok.

A játék végén végső értékelésre kerül sor, ekkor derül ki, ki győzött.

Derüljön hát ki, kik képesek győzelemre vezetni pártjukat a választási csatározásokban, kik a valódi politikacsinálók!

### 2. Rövid összefoglaló

*A játékosok 7 fordulón keresztül irányítják pártjukat választásról választásra. A szűkös erőforrás a pénz: ebből kell fizetni az árnyékkormány tagjainak ügködését, a média befolyásolását, a pártgyűléseket, a közvélemény-kutatásokat. Am aki jól „fekteti be” a pénzt, az a forduló végén bőséges bevételhez jut.*

## 2.1 A választási harc

A játék kezdőfordulóval indul, ami még lényegében az előkészületek része, ekkor alakul ki véglegesen a játéktér. Ezután kezdődik az első választási harc. A választási harc lépései az alábbiak:

- a kezdőjátékos meghatározása
- a programbizottság ülése
- árnyékkormány
- koalíciókötés
- médiakockák vásárlása
- nagygyűlések tartása
- közvélemény-kutatás
- a nagygyűlések szavazatokra váltása

**A kezdőjátékos meghatározása:** Minden fordulóban van egy kezdőjátékos, és mindig ő cselekszik először. Az lesz a kezdőjátékos, aki a legnagyobb összeget ígéri ezért. Kezdőjátékosnak lenni gyakorta előnyös, azonban bizonyos esetekben inkább hátrányos.

**A programbizottság ülése:** Minden pártnak van pártprogramja (programkártyák formájában), ezzel vágnak neki a választási küzdelemnek. Azonban az egyes tartományokban az ottaniak másképp gondolkodhatnak a dolgokról, mint ahogy az a pártprogramokban szerepel. A program megváltoztatása javíthat a pártok szereplésén – és e változtatásra most van lehetőség. Azonban fordulónként minden párt csak egy programkártyáját cserélheti ki.

**Árnyékkormány:** Az árnyékkormányok tagjai komoly hatással lehetnek a választási harcra. Az árnyékkormánykártyákon többféle cselekedet található – azonban minél több, annál drágább a kártya. A lehetőségek: szavazategyűjtés, kulcskérdés, médiabefolyás, sikerpropaganda, mocskos kampány.

**Koalíciókötés:** Egy tartományi választásra két párt koalícióra léphet egymással. Ekkor ők nagyobb eséllyel várhatják a szavazást, hiszen megszerzett szavazataik száma összeadódik. Azonban a koalíció feltétele, hogy a két párt programja legalább két ponton megegyezzen. Ezért is fontos, hogy a pártprogramokat időben megváltoztassák a pártok, nehogy potenciális koalíciós partnerek nélkül maradjanak.

**Médiakockák vásárlása:** Médiakockák vásárlásával a pártok befolyásra tesznek szert a médiákban, és így manipulálhatják a tartomány lakóinak véleményét: a legnagyobb befolyással bíró párt kicserélhet egy ottani véleménykártyát. Természetesen célszerű arra törekedni, hogy az új kártya megegyezzen a párt programjával, mert ez plusz szavazatokat jelent.

**Nagygyűlések tartása:** Szavazatok szerzéséhez elengedhetetlen nagygyűlések rendezése. Azonban minden játékosnak korlátozott a készlete a gyűléskockákból. A gyűléskockákat mindig a megfelelő pillanatban kell szavazatokra váltani.

**Közvélemény-kutatás:** Közvélemény-kutatások megrendelésével és közzétételével a saját párt népszerűsége növelhető, más pártok népszerűsége csökkenthető. A népszerűség szintén kihat a szavazatok számára.

**A nagygyűlések szavazatokra váltása:** Az átváltás az alábbi formula alapján történik:

$$\text{szavazatok száma} = \text{nagygyűlések} \times (\text{népszerűség} + \text{egyezések})$$

Egy párt akkor kap sok szavazatot, ha sok gyűlést tartott, népszerű, és pártprogramja a lehető legjobban hasonlít a tartomány lakóinak véleményére.

## 2.2 A választás

Az aktuális tartományban sor kerül a szavazásra, és kiderül, melyik párt vagy koalíció győz. A szavazatokat mandátumokra kell váltani, és a játék végén a mandátumokért győzelmi pontok járnak. A választás győztese egy médiakockáját a nemzettáblára rakhatja, valamint befolyásolhatja a nemzet véleményét; a játék végén ezek miatt is győzelmi pontok járnak. Épp ezért érdemes legalább egy, de inkább több választáson győzedelmeskedni.

## 2.1 A forduló vége

A forduló végén a pártok pénzhez jutnak: részben a megszerzett mandátumok, részben a párttagság alapján. Érdemes ezekre ügyelni, hogy legyen azután miből finanszírozni a következő választási harcot. Adományokkal is fel lehet tölteni a pártkasszát, azonban a kipattanó botrányok miatt csökkenhet a párttagság. Ezzel a forduló véget is ér, és a játéktéren végrehajtandó változtatások után egy újabb tartományban új választási harc veszi kezdetét.

## 2.4 A játék vége

A 7. fordulóval a játék is véget ér, és sor kerül a végső értékelésre. Az a játékos győz, akinek a legtöbb győzelmi pontja van. Győzelmi pontok járnak a megszerzett mandátumokért, a nemzettáblán lévő médiakockákért, a párttagság méretéért, valamint a pártprogramok és a nemzettáblán lévő véleménykártyák közötti egyezésekért.

## 3. A tartozékok

### 3.1 Kártyák és lapkák

	
<p><b>Adománykártyák:</b> Ezek segítségével tölthetők fel a pártkasszák. Szerepel rajtuk az adomány összege, a kockázat, vagyis hogy mennyivel csökken a párttagság az adomány elfogadása miatt, valamint az, hogy az adomány visszautasítása esetén mennyivel nő meg a párttagság.</p>	<p><b>Véleménykártyák:</b> Minden választási témához tartozik támogató (világos) és elutasító (sötét) vélemény.</p>
	
<p><b>Közvéleménykutatás-kártyák:</b> A közvéleménykutatások megváltoztathatják a pártok népszerűségét. Felül látható, hogyan változhat a pártok népszerűsége, ha nyilvánosságra kerül a közvélemény-kutatás; alul pedig az, hogy a közvélemény-kutatás eltitkolásánál mennyivel nő meg a párttagság.</p>	<p><b>Pártprogramkártyák:</b> Minden választási témához tartozik támogató (világos) és elutasító (sötét) program.</p>

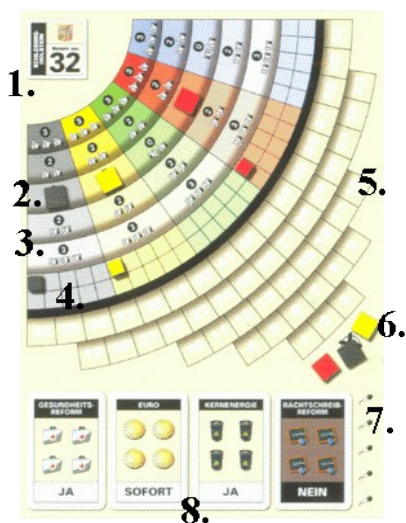
	
<p><b>Árnyékkormány:</b> Az árnyékkormányok tagjai befolyásolhatják a választások kimenetelét. Felül a telefonikon koalíciókötési lehetőséget jelent. Középpűt a költség látható, alul pedig a lehetséges cselekedetek.</p>	<p>A <b>tartománykártyákon</b> a mandátumok elosztásának részletezése látható, a <b>tartománylapkákon</b> pedig az, hogy az adott tartományban egy párt legfeljebb hány mandátumhoz juthat.</p>

### 3.2 Kockák és jelzők

A kis kockák a nagygyűléseket, a nagyok a a pártok médiabefolyását jelképezik. A jelzők a különböző sávokon (szavazat, népszerűség, párttagság) mozognak.

### 3.3 A játéktáblák

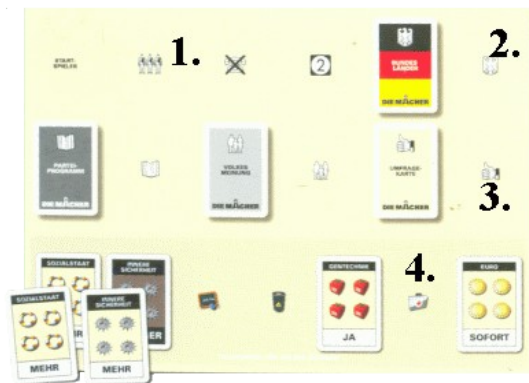
A játék jórészt a négy tartománytáblán folyik. A nemzettábla bizonyos országos dolgok összesítésére szolgál. A tartozéktáblán vannak a húzópaklik, a nem használt lapkák, stb.



**Tartománytábla:** 1. A tartománylapka helye. 2. Népszerűségi kezdőmezője. 3. Népszerűségi sáv. 4. 10 hely a nagygyűléseknek. 5. Szavazatsáv. 6. A szavazatkockák kezdőmezője. 7. A médiakockák helyei. 8. A véleménykártyák helyei.



**Nemzettábla:** 1. Győzelmi pontok médiabefolyásért. 2. A médiakockák helyei. 3. A párttagsávsáv. 4. A párttagság növekedése egyezés esetén. 5. A véleménykártyák helyei. 6. Győzelmi pontok egyezés esetén.



**Tartozéktábla:** 1. A lapkák helyei (kezdőjátékos, tagdíj, nincs koalíció, duplázó). 2. A tartománylapkák helye. 3. A húzópaklik és a dobott lapok helyei. 4. A cserére felcsapott véleménykártyák.

## 4. Előkészületek

### 4.1 A pártok

Minden játékos választ magának egy pártot, és megkapja a párt:

- 18 gyűléskockáját,
- 5 médiakockáját,
- 7 árnyékkormánykártyáját,
- 5 adománykártyáját,
- 5 programkártyát, képpel felfelé.

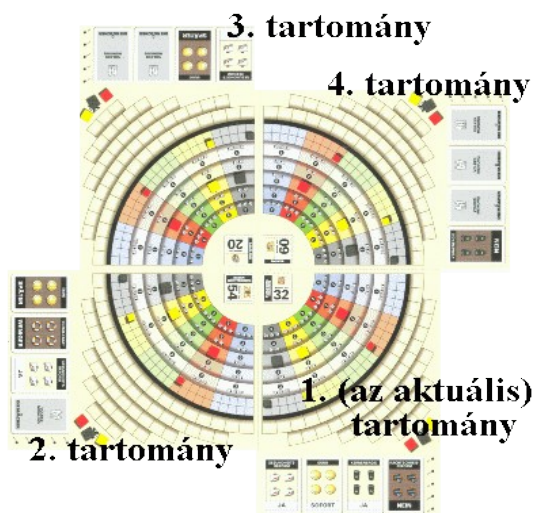
A pártprogramokat meg kell keverni, majd mindenkinek kiosztani 5 kártyát, képpel felfelé. Ha valaki egymásnak ellentmondó programokat kapna, akkor ezek helyett újakat kap.

**Példa:** Egy játékos megkapja az „euró most” és az „euró később” programokat. A játékos az „euró később” helyett új kártyát kap.

- 3 programkártyát, képpel lefelé.  
Mindenki húz 3 programkártyát, és ezeket képpel lefelé rakja ki maga elé – vagy utóbb kézbe is vehetőek. Itt nem számít, hogy vannak-e ellentmondó programok. A megmaradt programkártyák képpel lefelé a tartozéktáblára kerülnek, húzópakliként.
- 4 koalíciólapkáját,
- egy jegyzetlapot,
- 25000 eurót.

### 4.2 A játéktáblák

**Tartománytáblák:** E táblák mutatják a választási küzdelem állását. Található rajtuk egy-egy szavazatsáv, amelyek a megszervezett szavazatok számontartására szolgálnak. Minden pártnak van tíz helye, ahová nagygyűlései kockái kerülhetnek, valamint van egy-egy népszerűségi sávja. Ezenfelül minden lapon van még öt hely a médiakockáknak, valamint négy hely a véleménykártyáknak.



Minden párt lerak minden tartománytáblára:

- 1 jelzót a szavazatsáv mellé,
- 1 jelzót népszerűségi sávjának 0-s mezőjére,
- 1 gyűléskockát saját nagygyűléseihez.

**Tartománykártyák és –lapkák:** A tartománykártyákat meg kell keverni. Minden tartománylaphoz húzni kell egy tartománykártyát: a kártya a tábla mellé kerül. A tartománylapkák közül ki kell keresni a megfelelőt, és azt a tartománytáblára kell tenni. A megmaradt tartománykártyák és –lapkák a tartozéktáblára kerülnek.

**Véleménykártyák:** Az 1. tartománytáblára képpel felfelé ki kell rakni 4 véleménykártyát. Ha ezek között van olyan, amely megegyezik egy másikkal vagy ellentmond egy másiknak, akkor helyette újat kell húzni. *Mindig az az 1. tartománytábla, amelyen mind a négy véleménykártya képpel felfelé van, és erre a szabály mint az „aktuális választás tartományára” hivatkozik.* A többi tartománylapkára az alábbiak szerint kerülnek a véleménykártyák:

- 2. tartománytábla: 3 kártya képpel felfelé, 1 képpel lefelé;
- 3. tartománytábla: 2 kártya képpel felfelé, 2 képpel lefelé;
- 4. tartománytábla: 1 kártya képpel felfelé, 3 képpel lefelé.

*Célszerű, ha a tartománytáblákon lévő véleménykártyák, valamint a játékosok előtt felcsapott programkártyák sorrendje a tartozéktábla alsó részén lévő sorrendet követi, így könnyebb az összehasonlítás.*

**Nemzettábla:** Minden játékos felrakja egy jelzőjét a párttagság sáv 5-ös mezőjére. Más egyelőre még nem kerül fel erre a táblára.

**Tartozéktábla:** *Ez a tábla a különféle tartozékok tárolására szolgál.*

A megmaradt programkártyákat, véleménykártyákat és tartománykártyákat e tábla megfelelő részeire kell tenni. Ide kerülnek még a közvélemény-kutatások kártyái is. E húzópaklikat mind jól meg kell keverni. Szintúgy a játéktáblán kell tartani a „pártfüggetlen” lapkákat; azonban az 1. és a 3. forduló tagdíjlapkáit az 1., illetve a 3. tartománytáblára kell tenni.

A tábla alsó része a véleménykártyák kicserélhetőségét biztosítja. A játék elején fel kell csapni és ide kell tenni a véleménypakli hat felső lapját. Köztük lehetnek megegyező vagy ellentmondó véleménykártyák; ezek egymásra kerülnek.

## 5. A játék menete

*Először van egy kezdőforduló, majd hét tartományban egymás után választásokat tartanak, tehát lesz még hét rendes forduló. Minden rendes forduló három részből áll: választási harc (5.2), választás (5.3), a forduló vége (5.4). Ezután új forduló kezdődik a választási harccal. Ez alól az utolsó, 7. forduló kivételt jelent: a forduló - és az egész játék – a választás befejeztével véget ér.*

### 5.1 A kezdőforduló

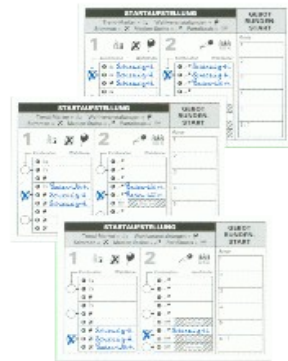
*A kezdőforduló tulajdonképp még az előkészületek része, a pártok felkészülnek a nagy küzdelemre.*

A játékosok egyszerre és egymás elől titkolva jegyzetlapjukra felírják, hogyan indul neki pártjuk a választási küzdelmeknek. E lapon két oszlop van, az első a népszerűség/szavazat/nagygyűlések, a másik pedig a média/párttagság.

Az első oszlopban három lehetőség van, de csak egy választható. A kiválasztott lehetőségnél minden sorba be kell írni, hogy melyik tartományra vonatkozik; ugyanaz a tartomány többször is beírható.

A második oszlopban négy lehetőség van, de itt is csak egy választható. A médiánál itt is be kell írni, hogy melyik tartományra vonatkozik.

*Ha például egy játékos az első oszlopban a második lehetőséget jelölte be, az elsőként megjelölt tartományban eggyel megnő a népszerűsége, a másodikként megjelöltben kap 6 szavazatot, a harmadikként megjelöltben (ez a három persze akár ugyanaz a tartomány is lehet) kap 6 gyűléskockát, így ott már 7 kockája lesz. Ha a második oszlopban a harmadik lehetőséget jelölte be, akkor kap egy médiakockát a megjelölt tartományra, valamint párttagsága megnő 8-cal, tehát 5-ről 13-ra.*



Miután ezzel mindenki végzett, a lapokat fel kell fedni és a bejelölt változtatásokat végre kell hajtani.

Előfordulhat, hogy egy tartományra több médiakocka kerülne, mint ahány ott elvileg elhelyezhető. Ez ebben az egy esetben nem probléma, ilyenkor mind felkerülnek a tartomány táblájára – természetesen később már nem kerülhet újabb médiakocka erre a tartományra, és a médiabefolyás változtatása is csak árnyékkormánykártyával vagy médiacserével (5.2.3 és 5.2.5) lehetséges.

Mindezekért a cselekedetekért nem kell fizetni.

## 5.2 A választási harc

### 5.2.1 A kezdőjátékos meghatározása

*Minden fordulóban meg kell határozni, hogy melyik párt cselekedhet elsőként ebben a fordulóban. A többiek mindig az ülésrendben, az óramutató járása szerint következnek.*

Titokban mindenki felírja jegyzetlapjára, a megfelelő helyre, hogy mennyi pénzt ajánl azért, hogy ebben a fordulóban ő legyen a kezdőjátékos (a „0” is érvényes ajánlat). Ezután a lapokat fel kell fedni. Az lesz a kezdőjátékos, aki a legmagasabb ajánlatot tette (a szabály a továbbiakban „kezdőjátékosként” hivatkozik rá), és ő lapkáját az aktuális választás táblájára rakja.



Ha a legmagasabb ajánlat tekintetében egyenlőség alakul ki, az érintettek dobznak a két kockával; akinél az eredmény nagyobb, az győz.

Csak a győztesnek, tehát a kezdőjátékosnak kell ajánlatát befizetnie a bankba.

### 5.2.2 A programbizottság ülése

*A programbizottságok megváltoztathatják a pártok eddigi programjait.*

Minden játékos előtt képpel felfelé programkártyák fekszenek: ezzel a programmal vágnak bele a választási harcba. Emellett mindenki kezében vannak még programkártyák. Ezek a párt belső véleményét tükrözik, amelyek kihathatnak a párt hivatalos programjára.

Először a kezdőjátékos cselekszik, majd sorban, az óramutató járása szerint a többiek. A soron lévő játékos képpel lefelé lévő programkártyáit a kezébe veszi, majd eldönti, hogy ezek közül egyet vagy többet el akar-e dobni. Az eldobott kártyák a tartozéktáblára, a programkártyák húzópaklija mellé kerülnek. Ezután a játékos a húzópakliból annyi kártyát húz, hogy három programkártya legyen a kezében.

Most a játékos megváltoztathatja egy pártprogramját. Ez úgy történik, hogy egyik képpel felfelé lévő programkártyáját a tartozéktáblára, a dobott lapokhoz rakja, majd a kezében lévő programkártyák egyikét képpel lefelé lerakja az eldobott kártya helyére. Ezután a játékos a kezében lévő programkártyákat képpel lefelé lerakja maga elé.

Minden fordulóban minden párt programjának csak egy pontját változtathatja meg. [Azonos és ellentétes programpontok a csere után sem lehetnek a pártprogramban. Egy programkártya kicserélhető vele ellentétes programkártyára.](#)

### 5.2.3 Az árnyékkormány

*Az árnyékkormányok segítik a választási harcot. Az árnyékkormányok különféle módokon avatkozhatnak bele a tartományokban zajló választási küzdelembe, a választási sikert biztosítandó.*

Az egyes kártyák képességei nagyon különbözőek. Egyesek erősebbek, mások gyengébbek, több vagy kevesebb a választási lehetőség – de ezt a kártyák költsége is tükrözi. Továbbá egyes kártyákon telefonikon látható: az ilyen kártyák segítségével a pártok koalícióra léphetnek egymással ([5.2.4](#)). [Nem kötelező árnyékkormánykártyákat kijátszani.](#)

**Az árnyékkormánykártyák elhelyezése:** A kezdőjátékos választ árnyékkormánykártyái közül egyet vagy többet, és azt vagy azokat lerakja a tartománytáblák mellé. Egy tartománytábla mellé csak egy kártyát rakhat. Ezután sorban ugyanígy tesznek a többiek is.



Miután ez megtörtént, a lerakott kártyákat fel kell fedni, és a költségüket be kell fizetni a bankba. Ezután a játékosok a játéksorrend szerint egyesével végrehajtják a kártyákat.




[Először a kezdőjátékos rakja le kártyáit, majd sorra a többiek. Ugyanígy történik a végrehajtás is, először a kezdőjátékos hajtja végre összes kijátszott árnyékkormánykártyája cselekedeteit, majd sorban a többiek.](#)

Minden kártyával csak egy cselekedet hajtható végre.

Ha egy kártyán van telefonikon, akkor a játékos ugyanezen tartománytábla mellé [lerakja](#) egy koalíciólapkáját. [Koalíciók csak az aktuális választás tartományában alakulhatnak; a többi tartományhoz kirakott koalíciólapkák addig ott maradnak, amíg az a tartomány nem lesz az aktuális választás tartománya.](#)

A cselekedet végrehajtása után az árnyékkormánykártya kikerül a játékból. Az árnyékkormánykártyák lehetőségei:

	<p><b>Szavazatgyűjtés:</b> A játékos saját jelzőjét a megjelölt számú mezővel előrébbmozgatja a szavazatsávon.</p>
	<p><b>Kulcskérdés:</b> A játékos a tartozéktábláról egy duplázólapkát rárak a tartomány egyik véleménykártyájára; amikor majd a pártok szavazatokra váltják eddigi munkálkodásukat, ez a vélemény duplán fog számítani (<a href="#">5.2.8</a>).</p> <p>Egy másik lehetőség, hogy a játékos egy már lerakott duplázólapkát rak vissza a tartozéktáblára, a „rendes” értékre csökkentve így a véleményt.</p> <p>Minden tartományban csak egy kulcskérdés lehet, tehát csak egy véleménykártyán lehet duplázólapka. A kulcskérdéssé vált véleménykártya nem cserélhető ki.</p>

	<p><b>Médiabefolyás:</b> A játékos a tartománylapkáról visszaadja egy másik játékosnak annak egy médiakockáját, és helyére lerakja egy sajátját. A játékosnak ezért 4000 eurót kell befizetnie a bankba, míg az a játékos, aki visszakapta kockáját, kap a bankból 4000 eurót.</p>
	<p><b>Sikerpropaganda:</b> A játékos saját jelzőjét előrébbmozgatja saját népszerűségi sávján. A kezek száma határozza meg, hogy hány mezővel – azonban legfeljebb a +3-as mezőre.</p>
	<p><b>Mocskos kampány:</b> A játékos egy másik párt jelzőjét hátrébbmozgatja annak népszerűségi sávján. A kezek száma határozza meg, hogy hány mezővel – de legfeljebb a –3-as mezőre. A mocskos kampány ellen nem véd a médiakontroll.</p>

#### 5.2.4 Koalíciókötés

*A koalícióra lépő pártok erősebbek együtt, mint külön-külön, mert a koalíció pártjaira leadott szavazatok összeadódnak, így nagyobb az esély a győzelemre. A koalíciók mindig csak az adott tartományra érvényesek.*

Ha több koalíciólapka is van az aktuális tartománytábla mellett, az érintett pártok koalícióra léphetnek egymással.

Egy koalíciót mindig két párt alkot, és szükséges, hogy e pártok programja legalább két ponton azonos legyen (programkártyáik között legyen legalább két azonos). A koalíciók önkéntesek, mindkét fél beleegyezése szükséges. Ha létrejön a koalíció, a két párt koalíciólapkáját egymásra kell tenni.

Azonban koalícióra kényszeríthet egy párt egy másikat, ha programjuk legalább három ponton közös. Ilyenkor a soron lévő játékos egymásra rakja saját és a koalícióba kényszerített párt koalíciólapkáját.

Koalíció kötésére elsőként a kezdőjátékosnak van lehetősége, ő tehet ajánlatot a többi pártnak, vagy kényszerítheti valamelyiket. Ezután a soron következő játékosnak van ugyanerre lehetősége, és így tovább. Aki már koalícióra lépett valakivel, az ebben a fordulóban már nem köthet újabb koalíciós megállapodást (sem önkéntest, sem kényszerítettet).

*Nem teljesen tisztázott a koalíciókötés lehetőségének mikéntje. Az egyik értelmezés szerint a soron lévő (koalícióképes) játékos csak egy javaslatot tehet; a másik szerint a soron lévő játékos tetszése szerint tehet javaslatokat önkéntes koalíciókra a lehetséges partnerekkel, mielőtt a következő játékos kerülne sorra.*

A koalíciók tagjai csak a szavazás után kapják vissza koalíciólapkáikat.

#### 5.2.5 Médiakockák vásárlása

*A médiakockák megvásárlásával a pártok manipulálhatják az egyes tartományok lakóinak véleményét. Az számít, hogy melyik pártnak van a tartományban médiakontrollja. Minden médiakocka 4000 euróba kerül.*

A kezdőjátékos kezd: lerakhat egy médiakockát bármelyik tartománytábla egy üres médiahelyére; ez 4000 eurójába kerül. Ha nem akar így tenni, passzolhat; utóbb, ha megint rajta lesz a sor, megint vásárolhat egy médiakockát. Utána a soron következő játékos passzol vagy vesz egy médiakockát, és így tovább.

Ez mindaddig tart, míg egymás után mindenki el nem passzolja a lehetőséget. Így egy játékos (ha képes rá) többször is vásárolhat akkor is, ha a többiek mindig passzolnak.

Csak üres médiahelyre lehet médiakockát tenni. Médiahelyből minden tartományban 5 van; ha egy tartományban már van 5 médiakocka, oda nem lehet újabbat letenni.

A vásárlás bevégeztével meg kell nézni, hogy az egyes tartományokban van-e valakinek médiakontrollja: ez akkor áll elő, ha egy tartományban több médiakockája van, mint bármelyik másik játékosnak.

Ha valakinek egy tartományban médiakontrollja van, akkor manipulálhatja az ottaniak véleményét: a véleményhelyeken lévő kártyák egyikét kicserélheti a tartozéktábla alján lévő véleménykártyák **valamelyikére**. Ilyenkor a tartománytábláról levett vélemény kikerül a játékból, a cserehelyre pedig új kártyát kell a pakliból felcsapni. Az új kártya nem egyezhet meg a tartományon lévő többi kártya egyikével sem, és azokkal ellentétes sem lehet. Nem cserélhető ki olyan kártya, amelyen duplázólapka van (kulcskérdés), **sem még képpel lefelé lévő véleménykártya. Egy vélemény kicserélhető vele ellentétes véleményre (amennyiben a cserehelyen van az adott véleménykártyából)**. Először az aktuális tartományban kerül sor a cserére (ha és amennyiben), majd sorban, az óramutató járása szerint a többiben.

### 5.2.6 Nagygyűlések tartása

*Nagyon nagy a fontossága a különféle tömegrendezvényeknek, nagymértékben befolyásolják a megszerezhető szavazatokat, és így a választás kimenetelét. Minden nagygyűlés 1000 euróba kerül.*

Először a kezdőjátékos tarthat nagygyűléseket: a tartománytáblákra lerakja gyűléskockáit, minden ilyen kockáért befizetve 1000 eurót. Egy fordulóban egy párt minden egyes tartományban legfeljebb 4 nagygyűlést tarthat.

Egy tartománytáblán minden párt 10 gyűléskockájának van helye, vagyis egy párt egy tartományban legfeljebb 10 nagygyűlést tarthat. Azonban a gyűléshelyek üressé tehetőek, és így majd új gyűlések tarthatóak, amennyiben egy párt szavazatokra váltja a nagygyűlések eredményét ([5.2.8](#)).

### 5.2.7 Közvélemény-kutatás

*A közvélemény-kutatások közzététele megváltoztathatja a pártok népszerűségét: javítható a saját, rontható másik párt népszerűsége. Azonban a közvélemény-kutatás fegyverként óvatosan kezelendő: a megrendelő nem tudhatja bizonyosan, mit kap. Minden tartományban egy közvélemény-kutatás folytatható le.*

A kezdőjátékos az 1. (vagyis az aktuális) tartományban vagy mond egy licitet, vagy passzol. Ezután sorban a többiek jönnek: vagy felüllicitálják az eleddig legmagasabb licitet, vagy passzolnak. Aki passzol, az kiszáll ebből a licitből. A licit győztese befizeti licitjét a bankba, majd megnézi a tartomány közvélemény-kutatás kártyáját. Ezután el kell döntenie, közzéteszi-e azt vagy sem.

**Közzététel:** Ha a játékos közzéteszi a közvélemény-kutatás eredményét, akkor annak hatásai közül legfeljebb kettőt végrehajthat, megváltoztatva tehát legfeljebb két párt népszerűségét az adott tartományban. A játékos az adott pártok jelzőit a kezek száma és a hüvelyujjak iránya szerint mozgatja.

A közzétett közvélemény-kutatás nem befolyásolhatja negatívan annak a pártnak a népszerűségét, amely pártnak az adott tartományban médiakontrollja van.

**Eltitkolás:** Ha a játékos eltitkolja a közvélemény-kutatás eredményét, akkor megnőhet pártjának tagsága. A játékos dob a két kockával: amennyi a két kocka összege, annyival nő pártjának tagsága.

Akár közzétették, akár eltitkolták a közvélemény-kutatás eredményét, a kártya képpel felfelé a tartozéktáblára, a dobott lapokhoz kerül.

Ezután a fentiek szerint sorban a másik három tartományban is aukcióra kerül sor az ottani kártyáért, és az aukció győztese a fentiek szerint jár el.

Ha kifogy a közvéleménykutatás-kártyák paklija, a dobott lapokat megkeverve új paklit kell alkotni. (Erre szinte biztosan sor kerül, hiszen csak 20 ilyen kártya van.)

### 5.2.8 A nagygyűlések szavazatokra váltása

*Ez a játék talán legfontosabb pontja. A pártoknak lehetőségük van arra, hogy nagygyűléseiket szavazatokra váltsák, hiszen végül a szavazatok száma dönti el a választást. A játékosoknak azt kell eldönteniük, hogy most váltják át nagygyűléseiket szavazatokká, vagy reménykednek abban, hogy utóbb jobb hatásfokkal tehetik majd meg ugyanezt.*

Elsőként a 4. tartománynál kerül sor erre (ott, ahol csak egy véleménykártya van felcsapva), ezután az óramutató járásával ellentétes sorrendben a többiben. Az aktuális tartomány azonban nem kerül sorra – majd úgyis megtörténik ott ez az 5.3.1-es lépés során. Mindig a kezdőjátékos cselekedhet először az adott tartományban, majd sorra, az óramutató járása szerint a többiek.

Nem mindig érdemes az átváltást megcsinálni: ha egy párt népszerűtlen, vagy programja túl sok ponton szembemegy a tartomány lakosainak véleményével, akkor talán jobb kivárni, amíg kedvezőbbé válik itt a helyzet.

Csak olyan párt válthat szavazatokra nagygyűléseket, amely legalább öt nagygyűlést tartott (legalább ennyi gyűléskockája van a tartománytáblán).

Az átváltás formulája:

$$\text{szavazatszám} = \text{gyűlések száma} \times (\text{népszerűség} + \text{egyezősek})$$

A gyűlések száma azon gyűlések száma, amelyet a játékos szavazatokra vált; nem kötelező átváltáskor az összes gyűléskockát szavazatokra váltani.

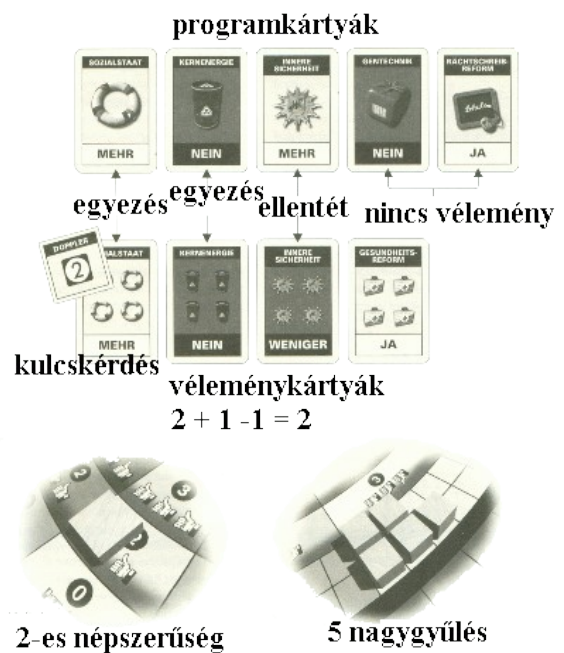
A népszerűség mértékét az szabja meg, hogy a párt jelzője melyik mezőn van a népszerűségi sávon. Ez lehet +3, +2, 0, +2 és -3.

Az egyezés azt jelenti, hogy meg kell nézni, mennyire egyezik meg a párt programja és a tartomány lakosságának véleménye. Minden egyezés +1-et, minden ellentét -1-et ér. A kulcskérdések duplán számítanak, tehát egyezésnél +2-t, ellentétnél -2-t érnek. 0-t érnek azok a programpontok, amelyekkel kapcsolatban a tartomány lakosainak nincs véleménye.

A népszerűséget és az egyezést össze kell adni, és ezzel kell az átváltandó gyűléskockák számát megszorozni.

A szorzó (az egyezések és a népszerűség összege) nulla vagy negatív is lehet; ilyenkor a párt minden 2 átváltott gyűléskockájáért kap 1 szavazatot.

Ha egy párt 50 vagy több szavazatot kap, akkor jelzőjét az 50-es mezőre rakja; senkinek nem lehet 50-nél több szavazata egy tartományban.



$$2\text{-es népszerűség} \quad 5 \text{ nagygyűlés} \quad 5 \times (2 + 2) = 5 \times 4 = 20 \text{ szavazat}$$

Ha a szavazatsávon ugyanazon a mezőn több jelző is van, ezeket egymásra kell tenni; mindig a később idekerült jelző lesz felül.

A játékosok visszakapják a szavazatokra átváltott gyűléskockáikat, ezeket a következő fordulókban újra felhasználhatják.

Ezután meg kell nézni, van-e olyan játékos, akinek ebben a tartományban egyedül több szavazata van, mint a többiek együtt. Ha van, ő kicserélheti a tartománytáblán lévő egyik véleménykártyát a tartozéktáblán lévő másikkal. Ez pontosan úgy történik, hogy a soron lévő tartományban a nagygyűlések szavazatra váltása után kerülhet sor a „véleménycserére”. Mivel az aktuális választás tartományára ebben a lépésben nem kerül sor, itt ilyenformán nem, csak médiakontrollal lehet véleményt cserélni. Ilyenkor sem cserélhető le kulcskérdés. A cserénél a tartománytábláról levett vélemény kikerül a játékból, a cserhelyre pedig új kártyát kell a pakliból felcsapni.

### 5.3 A választás

*Most kerül sor a választásra az aktuális tartományban. Az a párt vagy az a koalíció győz, amelynek a legtöbb szavazata van.*

#### 5.3.1 A mandátumok kiosztása

*Most az aktuális tartományon lévő összes gyűléskockát szavazatokra kell váltani.*

Ez pontosan az [5.2.8](#) pontnál leírtak szerint történik, azzal a különbséggel, hogy akkor is átváltódnak szavazatokra egy párt gyűléskockái, ha nincs legalább 5 gyűléskockája ezen a tartományon.

Ezután minden párt a rá leadott szavazatok alapján mandátumokhoz jut – a koalíciók itt nem számítanak, a pártok a ténylegesen rájuk leadott szavazatok szerint kapnak mandátumokat. A mandátumeloszlás a tartomány kártyájáról olvasható le. A megszerzett mandátumokat fel kell jegyezni a jegyzetlapok hátoldalára; ennek még fontos szerepe lesz a játék végén. (A mandátumok elosztása nem „reális”, a mandátumok valójában győzelmi pontok.)



SCHLESWIG-HOLSTEIN	
1	8
10	7
15	10
17	13
18	16
20	19
26	22
40	29
48	28
50	32

#### 5.3.2 A választás győztese

A mandátumok kiosztása után meg kell határozni a választás győztesét. Az a párt a győztes, amelyik a legtöbb szavazatot szerezte (legfeljebb 50-et). Ha az élen szavazategyenlőség alakult ki (ez általában azt jelenti, hogy több párt is megszerezte a maximális 50 szavazatot), az a párt a győztes, amelynek jelzője legfelül van, vagyis amelyik utolsóként gyűjtötte össze ezt a szavazatmennyiséget. A továbbiakban az ilyen győztesre „orrhosszal győztesként” hivatkozik a szabály.

Koalíció esetén a koalíció tagjainak szavazatai összeadódnak. Egy koalíció akkor győz, ha több szavazata van, mint bármelyik másik pártnak vagy koalíciónak. Szavazategyenlőségnél ugyanaz a helyzet, mint fentebb, vagyis az a koalíció győz orrhosszal, amelyiknek jelzői feljebb vannak.

### 5.3.3 A győzelem következményei

*A győztes (koalíció esetén a győztesek) a nemzettábla segítségével befolyásolhatják a végső értékelést.*

**Pártgyőzelem:** Ha a választás megnyerte – és nem orrhosszal – egy párt, az aktuális tartomány táblájáról (ha van ott egyáltalán) leveheti egy médiakockáját, és azt lerakhatja a nemzettáblán a fordulóhoz tartozó médiahelyre (felső sor).

Ezután az aktuális tartományon lévő véleménykártyák közül kettőt a nemzettáblára tehet, az alábbi szabályok szerint: A lerakott kártya balról az első üres helyre kerül. Ha azonban már van a nemzettáblán ugyanilyen kártya, a véleménykártyát erre a kártyára kell tenni – minél több kártya van egymáson, annál nagyobb esélye van annak, hogy a nép ezen a véleményen marad a játék végéig.

Ha már van a lerakandó véleménykártyával ellentétes véleménykártya a nemzettáblán, az új kártya annak a helyére kerül, az eddigi pedig kikerül a játékból. Ez akkor is megtörténik, ha több kártya volt egymáson (védett vélemény), ilyenkor mind kikerül a játékból. **A védett vélemények nem védettek az ellentétes vélemények ellen, azonban megakadályozzák, hogy más véleményekkel ki lehessen cserélni az adott véleményt; emellett minden plusz kártyáért 5 győzelmi pont jár a játék végén. Ha egy védett véleményt kicserélnék egy ellentétes véleménnyel, a vélemény és az összes öt "védő" lap kikerül a játékból.**

A fentiekből következik, hogy a nemzettáblán két különböző kártyahelyen nem lehet két ugyanolyan véleménykártya, ahogy ellentétes vélemények sem lehetnek.

Ha a nemzettábla összes kártyahelye foglalt, akkor az új kártyák korábbi kártyák helyére kerülnek. Ilyenkor a győztes levesz egy tetszőleges kártyát, és az újat annak a helyére rakja; azonban védett véleménykártya (több kártya egymáson) ilyenkor nem távolítható el.

Természetesen ha már van a nemzettáblán ugyanolyan vélemény, mint az új, vagy azzal ellentétes, akkor a kártyát a fentebb írott szabályok szerint kell lerakni.

A cseréknél **erősen javallott** Dirk Geilenkeuser és André Maack módszerének használata: Ha cserére kerül sor (ellentétes kártya, vagy nincs üres hely), elsőként a lecserélendő véleménykártya kikerül a játékból. Ezután a nemzettáblán az üressé vált kártyahelytől jobbra lévő kártyák egy hellyel mind balra „mozognak”. Így a jobb szélső kártyahely válik üressé, ide kerül az új véleménykártya; ha pedig több üres hely is van (ellentétes kártya esetén előfordulhat), balról számítva az első üres helyre kerül az új kártya. (E szabály lényege, hogy az utolsó fordulóban felrakott véleménykártyákért ne lehessen 20-25 győzelmi pontot szerezni.)

Ha egy párt csupán orrhosszal győzött, akkor továbbra is felrakhatja a nemzettáblára egy médiakockáját, azonban csak egy véleménykártyát rakhat fel a tartománytábláról a nemzettáblára, nem kettőt. Továbbá az orrhosszal legyőzött pártok is felrakhatják a nemzettáblára egy-egy médiakockájukat.

**Koalíció győzelme:** Ha egy koalíció győzött (orrhosszal vagy sem, mindegy), akkor mindkét tagja felrakhatja a nemzettáblára egy médiakockáját – amennyiben persze volt legalább egy médiakockája a pártnak a tartománytáblán. Ezenkívül mindkét párt átrakhat egy-egy véleménykártyát a tartománytábláról a nemzettáblára. Először az a párt teheti ezt meg, amely több szavazatot gyűjtött (egyenlőség esetén az, amelynek feljebb van a jelzője).

**Nincs koalíció:** Az a párt győz, amelyiknek a legtöbb szavazata van. Egyenlőségnél az győz közülük, akinek legfelül van a jelzője - ilyenkor csak orrhosszal győzött. Ez leggyakrabban úgy áll elő, hogy két vagy több párt is 50 szavazatot gyűjtött; elméletileg azonban más mezőkkel is megtörténhet.

**Csak egy koalíció van:** A koalíció pártjaira leadott szavazatokat össze kell adni, így a koalíciónak 50-nél is több szavazata lehet. Ha így van, mindenképp a koalíció győzött, hiszen a pártoknak nem lehet 50-nél több szavazatuk. Bonyolultabb a helyzet, ha egy koalíció és egy párt között szavazategyenlőség alakul ki; íme, két példa:

1. *A CDU-nak 50 szavazata van, az SPD-nek 30, a Zöldeknek 20. Az SPD és a Zöldek koalícióban vannak. A CDU-nak és az SPD-Zöldek koalíciónak is 50 szavazata van, de a CDU jelzője előrébb van, így a CDU nyert, orrhosszal. A CDU játékos feltehet egy médiakockát és egy véleménykártyát a nemzettáblára. Az SPD és a Zöldek is felrakhatnak 1-1 médiakockát. (Természetesen mindhárom párt csak akkor, ha volt médiakockájuk az aktuális választás tartománytábláján.)*
2. *2. A CDU-nak 50 szavazata van, az SPD-Zöldek koalícióban az SPD-nek 50, a Zöldeknek 0. A szavazatsáv 50 mezőjén alul van a CDU, felette az SPD jelzője; ezért az SPD-Zöldek koalíció győzött, orrhosszal. Mind az SPD, mind a Zöldek felrakhatnak egy-egy médiakockát, valamint egy-egy véleménykártyát a nemzettáblára. Az orrhosszal legyőzött CDU is felrakhatja egy médiakockáját. Ha az SPD és a CDU jelzője fordítva lett volna, a győztes a CDU lett volna.*

**Két koalíció van:** Ha két koalíció van, a koalíciók összesítik szavazataikat, és az győz, amelyiknek több szavazata van (habár természetesen előfordulhat, hogy az ötödik, magányos párt megveri mind a két koalíciót). Példák:

1. *1. koalíció 50 szavazat (SPD 30, Zöldek 20), 2. koalíció 50 szavazat (CDU 40, FDP 10), PDS 45 szavazat. A PDS csak a harmadik lett a 45 szavazattal. A CDU/FDP koalíció győzött, mert a CDU jelzője előrébb van, mint akár az SPD, akár a Zöldek jelzője. Mind a CDU, mind a FDP felrakhat egy médiakockát, valamint egy véleménykártyát a nemzettáblára. Ha viszont a PDS nem 45, hanem 50 szavazatot gyűjtött volna, ő győzött volna, hiszen az ő jelzője lett volna legelőrébb.*
2. *2. 1. koalíció 50 szavazat (SPD 50, Zöldek 0), 2. koalíció 50 szavazat (CDU 50, FDP 0), PDS 45 szavazat. A PDS csak a harmadik 45 szavazattal. Az SPD/Zöldek koalíció győzött, mert az SPD gyűjtötte össze később az 50 szavazatot, az ő jelzőjük van a CDU jelzőjén. A hatás ugyanaz, mint fentebb, csak most az SPD és a Zöldek raknak fel kockát és lapot. Ha a PDS is 50 szavazatot gyűjtött volna, az lett volna a győztes, aki utoljára gyűjtötte volna össze az 50 szavazatot - ha ez a PDS lett volna, megverte volna mind a két koalíciót.*

#### 5.3.4 A párttagság növelése

*A pártok tagsága megnő, ha programjuk megegyezik a nemzet véleményével.*

A pártok összevetik programjukat a nemzettáblán lévő véleménykártyákkal, és minden egyezés miatt megnő a pártok tagsága. A kártyahelyek fölött látható, hogy egyezésnél a párt tagsága mennyivel nő meg, hány mezőt kell mozgatni a párt jelzőjét a párttagságsávon.

Ez esetben teljesen lényegtelen, hogy egy vélemény védett-e vagy sem (azaz hány kártya van a kártyahelyen), a növekmény csak egyszer jelentkezik.

A nemzet véleményével ellentétes programpontok nem csökkentik a pártok tagságát.

## 5.4 A forduló vége

*A forduló végén fel kell készülni a következő fordulóra; ez elsősorban a tartománytáblák előkészítését jelenti.*

### 5.4.1 A véleménykártyák felfedése

Az aktuális tartomány táblájáról azok a véleménykártyák, amelyek nem kerültek fel a nemzettáblára, a tartozéktáblára, a cserehelyre kerülnek. A jelzők visszaállnak kiindulási helyzetbe. Ezután a véleménykártyák húzópaklijából négy kártyát kell húzni és képpel lefelé a tartomány táblájára tenni, majd az első kártyát fel kell csapni. Fel kell csapni és a tartománytáblához kell tenni a legfelső tartománykártyát; utána ki kell keresni és a tartománytáblára kell tenni a megfelelő tartománylapkát. **Az új (5-7.) tartományoknál a játékosok már nem kapják meg az 1 „ingyen” gyűléskockát.**

A többi tartománytábla mindegyikén fel kell fedni egy képpel lefelé lévő véleménykártyát. Ha ez ugyanolyan vagy ellentétes, mint egy ottani másik kártya, a kártya a tartozéktáblára, a cserehelyre kerül, és helyette új kártyát kell a húzópakli tetejéről felcsapni.

Az a tartomány lesz a következő fordulóban az aktuális tartomány, amelynek tábláján mind a négy véleménykártya képpel felfele van.

### 5.4.2 Speciális esetek

**1. forduló vége:** Az 1. forduló végén az 5. forduló játéktáblájára le kell rakni az 5. forduló tagdíjlapkáját.

**3. forduló vége:** A 3. forduló végén a 7. forduló játéktáblájára le kell rakni a „nincs koalíció”-lapkát – az utolsó, 7. fordulóban nincs lehetőség koalíciókötésre. Erre a tartományra is kijátszhatóak telefonikonos árnyékkormánykártyák, azonban ilyenkor a játékosok nem raknak ki koalíciólapkákat. Továbbá a tartomány táblájára lerakott 4 véleménykártya közül nem egyet, hanem kettőt kell mindjárt felcsapni.

**4. és 5. forduló vége:** E fordulók végén az aktuális tartományok táblái mindig eltávolíthatóak, így egyre kevesebb tartománytábla marad a játéktéren. A megmaradt tartománytáblákon fel kell fedni egy-egy véleménykártyát (az 5. forduló végén a 6. és a 7. tartomány összes, még képpel lefelé lévő véleménykártyáját képpel felfelé kell fordítani).

**6. forduló vége és a 7. forduló:** A 6. forduló végén a teljes 5.4 fázis elmarad (bár az aktuális tartomány tábláját érdemes eltávolítani). Nyomban következik is az igen rövid 7. forduló. Az 5.2 fázis szintúgy elmarad, csak az 5.3 hajtódik végre: a mandátumok kiosztása, a választás győztesének meghatározása, a győzelem következményei és a párttagság növelése.

### 5.4.3 Bevételek

*A megszerzett mandátumokért a pártok költségvetési bevételhez jutnak, amit a következő fordulóban már el is költhetnek. Emellett időnként a párttagság tagdíjfizetéssel támogatja a választási küzdelmet.*

**Költségvetési bevétel:** Minden párt annyiszor 1000 eurót kap, ahány mandátumot szerzett az aktuális választáson.

12 megszerzett mandátum ► 12000 euró bevétel

**Tagdíjak:** A párttagok tagdíjat fizetnek. Amelyik mezőn van a jelzője a párttagsávon, annyiszor 1000 euróhoz jut a párt. Azonban a párttagok csak az 1., a 3. és az 5. forduló végén fizetnek tagdíjat.

a jelző a 25-ös mezőn ► 25000 euró bevétel

#### 5.4.4 Adományok

*A fentebbí bevételeken túl adományokkal is gyarapítható a pártkassza.*

A kezdőjátékos kezd: adománykártyái közül egyet ki kell választania és maga elé kiraknia. Ha adományt akarja, képpel felfelé, ha pedig visszautasítja az adományt, képpel lefelé rakja le a kártyát. Ugyanígy cselekszenek a többiek is, az óramutató járási szerinti sorban.

Aki képpel felfelé rakja ki maga elé a kártyát, az az adomány összegét azonnal megkapja a bankból. Azonban az adományok kockázatosak: botrányokkal járnak, és ez csökkenti a párttagságot. Az adományt elfogadó játékosnak dobnia kell egy vagy több kockával, és a dobás eredményétől függően csökken pártjának tagsága.

Miután az adományokat elfogadó játékosok megkapták az összeget, a kártyájukat képpel lefelé kirakó játékosok felfedik kártyájukat. Minden kártyáról leolvasható, hogy az adományt visszautasító játékos hány kockával dob, és a dobás eredményének függvényében megnő pártjának tagsága.

Aki a legnagyobb adományt utasította vissza, az még ezután dob három kockával, és pártjának tagsága még ennyivel megnő. Egyenlőség esetén senki sem kapja meg ezt a bónuszt.

Minden fordulóban mindenkinek ki kell játszania egy adománykártyát (kivéve persze a 6-7. fordulókat). A kijátszott adománykártyák kikerülnek a játékból.

## 6. A játék vége

*A 7. választás után a játék véget ér, ekkor kerül sor a végső értékelésre.*

Ekkor kell használni valamelyik játékos jegyzetlapjának hátoldalát: erre kell feljegyezni a pártok győzelmi pontjait. Győzelmi pontok járnak a megszerzett mandátumokért, a nemzetáblán lévő médiakockákért, a pártprogramok és a nemzetáblákon lévő véleménykártyák egyezéseiert és a párttagságért. Bónuszpontok járnak a legnagyobb párttagságért, valamint a védett véleménykártyákért.

### 6.1 A mandátumok

Ide kell írni az egyes tartományokban szerzett mandátumokat, és végül ezek összegét.

### 6.2 A média

Ide kell írni, hogy a pártoknak mennyi pont jár a médiakockákért. A nemzetáblán a fekete körökben látható fehér számok jelzik, hogy mennyi győzelmi pont járt az azon a mezőn lévő médiakockákért. A jegyzetlapra ezek összegét kell felírni.

### 6.3 A párttagság

Ide kell írni, hogy mekkora az egyes pártok tagsága (azaz melyik mezőn van jelzőjük a párttagságon). Emellett a legnagyobb párttagságért bónuszpontok járnak: a legnagyobb tagságú párt 10, a második legnagyobb tagságú 6 győzelmi pontot kap. Egyenlőség esetén a pontokat meg kell osztani az érintettek között (ha például két párt rendelkezik a legnagyobb tagsággal, ők 16/2, azaz 8-8 győzelmi pontot kapnak; nincs második helyezett, a harmadik legnagyobb tagságú párt nem kap pontot).

### 6.4 Egyezések

Győzelmi pontot kap az a párt, amelynek programjai és a nemzettáblán lévő véleménykártyák között egyezések vannak. A nemzettáblán a kártyahelyek alatt látható, hogy egyezésnél mennyi győzelmi pont jár az adott véleménykártyáért. Az ellentétekért nem járnak mínuszpontok.

A védett véleményekért bónuszpontok szerezhetőek: egyezésnél még annyiszor 5 pont jár, ahány pluszkártya (védekezéskártya) van az adott kártyahelyen.

**35 győzelmi pont a két médiakockáért**

**53 győzelmi pont az 53-as párttagságért**

**még 6 pont a második legnagyobb párttagságért**

**programkártyák**

**még 5 pont a védekezéskártyáért**

**42 győzelmi pont a 3 egyezésért**

Ländermandate		ABRECHNUNG					Spielende				
Runde	CDU	FDP	Grüne	SPD	PDS	Siegpunkte für	CDU	FDP	Grüne	SPD	PDS
1	11					Mandate $\Sigma$	107				
2	16					Medien	16				
3	0					Parteibasis	53				
4	16					Bonus 1. Platz + 10 2. Platz + 6	6				
5	31					Übereinstimmung (Partei-programm & Bundesmeinung)	42				
6	0					Bonus + 5 je Sicherungs-Karte	6				
7	23					Endstand	148				
$\Sigma$	107										

Végül az összes eddigi győzelmi pontot összegezni kell. Az a játékos győzött, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte össze.

## 7. Tanácsok

*Nincs biztos stratégia, de az alábbiak segíthetnek a győzelem elérésében.*

Magányosan nem lehet nyerni; a koalíciókkal legyőzhetőek az egyébként erősebbek. Épp ezért érdemes úgy alakítani a pártprogramot, hogy minél nagyobb esélye legyen a koalíciókötésnek. A politikai aggályokat figyelmen kívül kell hagyni: mindegy, kivel, csak győzni kell!

Nem lehet az összes választást megnyerni: sem pénzzel, sem gyűléskockákkal nem lehet bírni. Olykor egy tartományt „fel kell adni”, és a következő tartományra kell koncentrálni. Különösen a nagyobb tartományokban érdemes minél több – lehetőleg maximális – szavazatot szerezni, mivel ezekben szerezhető meg a legtöbb mandátum. Márpedig minden megszerzett mandátum azonnal pénzt, utóbb pedig győzelmi pontot jelent.

Nagyon nagy a fontossága az utolsó választásnak: gyakorta itt dől el, ki is nyeri meg egy hajszállal a játékot. Ezért mindig figyelni kell a stratégia kialakításánál erre a tartományra.

A játékot a hiányok jellemzik: vagy nincs elég pénz, vagy nincs elég médiakocka, vagy nincs elég gyűléskocka. Jól kell hát ezekkel gazdálkodni, és nem szabad az elején mind elhasználni, hogy azután ne maradjon a végére.

A többiek elől titokban kell tartani, mennyire van tele – vagy mennyire üres – a pártkassza.

A játékban megállapodások köthetőek, és ez kommunikációra kényszeríti a játékosokat. Azonban a megállapodások felrúghatóak: ha haszontalannak ítélik, a pártok könnyű szívvel hagyják cserben tegnapi szövetségeseiket.

### Variánsok (Chris Kolenda)

**1.** A két legtöbb és a két legkevesebb mandátummal rendelkező tartomány (Bajorország, Észak-Rajna-Vesztfália, Bréma, Saar-vidék) kártyáit és lapkáit el kell távolítani a játékból.

**2.** A tartománykártyákat háromfelé kell válogatni. Az A pakliba a 15-26 mandátumos tartományok kerülnek (5 db), a B pakliba a 28-42 mandátumos tartományok (5 db), a C pakliba a 46-80 mandátumos tartományok (6 db). A paklik megkeverése után a képpel lefelé lévő pakliból egy negyedik paklit kell csinálni, az alábbiak szerint: először ide kell tenni a C pakli 3 legfelső lapját, majd a B pakli két legfelső lapját, végül az A pakli két legfelső lapját. Az A-C paklik megmaradt lapjait vissza kell tenni a dobozba. Így létrejött egy hétlapos tartománypakli, ahol az első két tartományban kevés mandátum lesz kiosztva, a 3-4. tartományban már valamivel több, és az 5-7. tartományban (ezekről csak a játék közben derül majd ki, pontosan melyikek) a legtöbb.

**3.** A pártok tagjai nem az 1., a 3. és az 5., hanem az 1., a 3. és a 4. forduló végén fizetnek tagdíjat.

## A kártyák

### Program- és véleménykártyák

- Sozialstaat:** Jóléti kiadások (több-kevesebb)
- Innere Sicherheit:** Rendészeti kiadások (több-kevesebb)
- Rächtschriebreform:** Helyesírási reform (igen-nem)
- Kernenergie:** Atomenergia (igen-nem)
- Gentechnik:** Géntechnológia (igen-nem)
- Gesundheitsreform:** Egészségügyi reform (igen-nem)
- Euro:** Euróbevezetés (hamarabb-később)

### Adománykártyák

- 10000 eurós adomány:** Elfogadásnál: A párttagság nem csökken. Elutasításnál: Dobj egy kockával – ennyivel megnő a párt tagsága.
- 20000 eurós adomány:** Elfogadásnál: Dobj egy kockával – ennyivel csökken a párt tagsága. Elutasításnál: Dobj egy kockával – ennyivel megnő a párt tagsága.
- 30000 eurós adomány:** Elfogadásnál: Dobj két kockával, de csak a nagyobb eredmény számít – ennyivel csökken a párt tagsága. Elutasításnál: Dobj két kockával – ennyivel megnő a párt tagsága.
- 40000 eurós adomány:** Elfogadásnál: Dobj két kockával, de csak a nagyobb eredmény számít – ennyivel csökken a párt tagsága. Elutasításnál: Dobj két kockával – ennyivel megnő a párt tagsága.
- 50000 eurós adomány:** Elfogadásnál: Dobj három kockával, de csak a legnagyobb eredmény számít – ennyivel csökken a párt tagsága. Elutasításnál: Dobj három kockával – ennyivel megnő a párt tagsága.

### Árnyékkormánykártyák

- Kancellár (Kanzler):** 25000 euró; 15 szavazat / kulcskérdés / médiabefolyás / 4-es sikerpropaganda / 4-es mocskos kampány; koalíció
- Frakcióvezető (Fraktionsführer):** 15000 euró; 12 szavazat / kulcskérdés / médiabefolyás / 3-as sikerpropaganda / 3-as mocskos kampány; koalíció
- Külügyminiszter (Aussenminister):** 10000 euró; 10 szavazat / kulcskérdés / médiabefolyás / 2-es sikerpropaganda / 2-es mocskos kampány; koalíció
- Pénzügyminiszter (Finanzminister):** 5000 euró; 8 szavazat / kulcskérdés / médiabefolyás / 1-es sikerpropaganda
- Szóvivő (Pressesprecher):** 5000 euró; 8 szavazat / kulcskérdés / médiabefolyás / 2-es mocskos kampány
- Igazságügy-miniszter (Justizminister):** 3000 euró; 5 szavazat / kulcskérdés / médiabefolyás
- Pénztáros (Hinterbänkler):** 3000 euró; 5 szavazat / kulcskérdés; koalíció

*Thaur*

2007.09.12.

A fordítás során igyekeztem a lehető legnagyobb gondossággal eljárni, ám korántsem lehetetlen, hogy a fordítás hibát, hibákat tartalmaz. Ha ilyenekkel találkozol, kérlek, írd meg nekem az alábbi címre: [thaur@freemail.hu](mailto:thaur@freemail.hu). Köszönöm!