

STIMMVIEH

Ein Spiel um politischen Einfluss
für 3-4 Spielerinnen ab 12 Jahren

von Andrea Meyer

Spielanleitung

Ihr seid Wahlkampfmanagerinnen für die Parteien CSD, Die Oliven, PS oder SDI und setzt eure Politikerinnen ein, um Stimmen und Parteispenden zu sammeln.

Je nachdem, ob du Spitzenkandidatin oder Hinterbänklerin einsetzt, verändert sich die Auslage für die nächste Spielerin.

Manchmal lohnt es sich, viel Einfluss aufzuwenden, nur um ihr keine Vorlage zu geben. Doch was, wenn gerade die dafür eingesetzte Politikerin später schmerzlich fehlt?

Diese Spielanleitung ist im Femininum verfasst – aus Gründen. Alle Menschen, die sich nicht als weiblich definieren, sind selbstverständlich mitgemeint und herzlich eingeladen mitzuspielen.

Das Material: Die Wahlkampfausstattung

Politikerinnen aus 4 Parteien mit Einflusswerten von 1 bis 9



4 Parteikarten – eine je Partei



4 Übersichtskarten/Kurzanleitungen (VS/RS)

Stimmen / Votes

Gesamt / Total: 350.000

nutzbarer Einfluss
influence benefit

| anzahl der Karten number of cards | Wert Value |
|--------------------------------------|---------------|
| 1 | 15.000 |
| 2 | 15.000 |
| 3 | 20.000 |
| 4 | 20.000 |
| 5 | 25.000 |
| 6 | 25.000 |
| 7 | 30.000 |
| 8 | 30.000 |
| 9 | 30.000 |

Spenden / Donations

Gesamt / Total: 2.100.000 €

nutzbarer Einfluss
influence benefit

| anzahl der Karten number of cards | Wert Value |
|--------------------------------------|---------------|
| 1 | 50.000 € |
| 2 | 60.000 € |
| 3 | 70.000 € |
| 4 | 80.000 € |
| 5 | 90.000 € |
| 6 | 100.000 € |
| 7 | 120.000 € |
| 8 | 150.000 € |
| 9 | 200.000 € |

ANLEITUNG

Use all, or most of the cards to influence, or to vote, when nobody has any more.

Wahl als drei Teile:

1. Ihre Kandidaten aus: Legen eine Spaltenzahl am Stimmen, eine Handzettelkarten.

2. NE Karte aus der Auswahl (Einflusswert-Kandidaten) und legen sie oben neben Spaltenzahl vor die Abgabe Spalten- oder Stimmentage.

3. je nachdem, wo deine gerade Karte liegt.

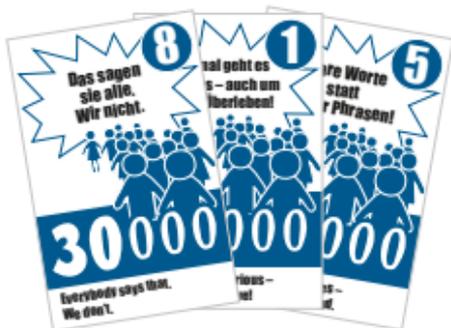
Use it to collect the most the ends when nobody has any more.

Wie sitzen:

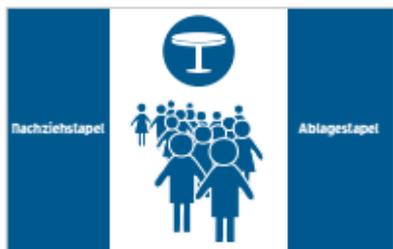
Discard a tip card (the next to the donations) and place it on the floor in front of you, where you discarded the



...für deinen
eigenen Wahllogan



17 Stimmekarten mit Wahlslogans, Stimmen und Einflusswerten von 1 bis 9



Ablage Stimmekarten



24 Spendenkarten mit Parteispenden, Stimmen und Einflusswerten von 1 bis 9



Ablage Spendenkarten

... und natürlich diese Spielanleitung

Für das Spiel zu dritt



Im Spiel zu dritt ändern sich einige Regeln, die ihr in den schwarzen Kästen findet.



In den blauen Kästen findet ihr Tipps von Andrea, der Autorin von Stimmvieh. Sie sollen gerade am Anfang dabei helfen, gute Entscheidungen zu treffen.

Das Spielziel: Bereicherung

Du gewinnst das Spiel, wenn du am Ende die meisten Spenden hast. Wenn du die meisten oder zweitmeisten Stimmen (und damit ausreichend „Stimmvieh“) hast, darfst du vorher deine gesammelten Spenden verdoppeln. Die anderen beiden Spielerinnen zählen ihre Spenden nur einfach.



Am einfachsten ist es zu gewinnen, wenn ihr entweder nur Spenden sammelt oder die zweitmeisten Stimmen habt.

Vor dem ersten Spiel: Einführung in die Politik

Macht euch mit dem Spielmaterial vertraut. Auf den Übersichtskarten könnt ihr sehen, welche Werte die Spenden- und Stimmenkarten haben. Es gibt mehr Politikerinnen mit hohen Werten als entsprechende Spenden- oder Stimmenkarten.



Karten mit gleicher Stimmenzahl sind mit verschieden hohen Einflüssen versehen. So gibt es z.B. 25.000 Stimmen mit Einfluss 6 und Einfluss 7.

Die Spenden sind dagegen alle unterschiedlich hoch. Allerdings bekommt man mit den niedrigen Politikerinnen mehr Spenden pro Einflusspunkt als mit den höheren.

Die Spielvorbereitung: Vorwahlkampf

Legt beide Ablagen offen nebeneinander in die Tischmitte, so dass dazwischen einige Zentimeter Abstand sind. Mischt die Spenden- und Stimmenkarten getrennt verdeckt.

Legt die vier obersten Spendenkarten vom Stapel offen nebeneinander unterhalb der Ablagekarten aus. Legt anschließend die beiden Kartenstapel offen auf die passende Ablage, so dass die jeweils oberste Karte sichtbar ist.



Entscheidet euch, wer welche Partei managt. Nimm dir deine Parteikarte und lege sie vor dir aus. Nimm die neun gleichfarbigen Politikerinnen deiner Partei auf die Hand. Nimm dir außerdem eine Übersichtskarte.

ANGELUS



Wenn ihr zu dritt spielt, legt ihr die Politikerinnen der vierten Partei als gemischten, verdeckten Stapel zwischen zweien von euch bereit.

Daneben legt ihr die Parteikarte dieser Partei und darunter die Karte „Angelus Hinterbänklerinnen“ offen aus.

Entscheidet euch geheim, welche vier eurer Politikerinnen ihr als Spitzenkandidatinnen in den Wahlkampf schicken wollt und legt die vier entsprechenden Politikerinnen verdeckt vor euch ab. Wer die Politikerinnen mit der **höchsten Einflusssumme** auslegt, wird **Startspielerin**.



Wenn in der Tischmitte Karten mit vielen Spenden ausliegen, ist es toll anzufangen – und also Politikerinnen mit viel Einfluss zu Spitzenkandidatinnen zu machen.

Allerdings ist es auch gut, Spitzenkandidatinnen und Hinterbänklerinnen mit jeweils hohen und niedrigen Einflusswerten zu haben, denn das erhöht eure Flexibilität.

Deckt anschließend alle eure Spitzenkandidatinnen gleichzeitig auf und legt sie oberhalb eurer Parteikarte offen nebeneinander aus. Die fünf Karten, die ihr jetzt noch auf der Hand haltet, sind eure Hinterbänklerinnen. Ihr spielt mit allen neun Karten.



Wer fängt an?

Addiere die Einflusswerte deiner Spitzenkandidatinnen. Wer die höchste Einflusssumme ausgelegt hat, ist Startspielerin.

ANGELUS



Spielt ihr zu dritt, so deckt ihr die obersten vier Karten von Angelus Stapel auf - dies sind ihre Spitzenkandidatinnen. Legt dahinter die übrigen fünf Karten offen aus - dies sind Angelus Hinterbänklerinnen. Legt die Karte „Angelus Hinterbänklerinnen“ daneben. Die Startspielerin erhält auch die „Angelus“-Karte. Hat Angelus selbst die höchste Einflusssumme, so erhält die Spielerin zu ihrer rechten die „Angelus“-Karte.

Was passiert bei Gleichstand?

Haben zwei oder mehr von euch die gleiche höchste Einflusssumme aufgedeckt, wird Startspielerin, wer von den anderen Spielerinnen die niedrigste Einflusssumme aufgedeckt hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, mischen die Spielerinnen mit der niedrigsten Einflusssumme ihre Hinterbänklerinnen und decken zufällig eine davon auf. Wer die höhere Politikerin aufgedeckt hat, beginnt.

Der Spielablauf: Der Wahlkampf

Ihr spielt nacheinander reihum in Runden; das Spiel dauert neun Runden.

Der Spielzug: Der Wahlkampfauftritt

Bist du an der Reihe, spielst du eine Politikerin vom Tisch oder aus der Hand aus und legst sie auf den passenden Ablagestapel für Spitzenkandidatinnen (neben dem Stimmenstapel ) oder für Hinterbänklerinnen (neben dem Spendenstapel )

Nimm dir dann eine der in der Mitte ausliegenden Stimmen- oder Spendenkarten mit einem gleichen oder darunter liegenden Einflusswert.



Welche Karte darfst du nehmen?

Mit einer Politikerin mit Einfluss „7“ kannst du also z.B. Stimmen- oder Spendenkarten mit den Werten 1-7 nehmen, nicht aber solche, für die ein Einfluss von 8 oder 9 benötigt wird.

- Die jeweils oberste Politikerin auf den beiden Stapeln darfst du nicht nehmen.
- Du darfst nicht mehr als eine Karte nehmen, auch wenn der Einflusswert deiner gespielten Stimmen- oder Spendenkarte dafür hoch genug wäre.
- Du darfst im Rahmen dieser Regeln jede ausliegende Karte nehmen, egal ob du Spitzenkandidatin oder eine Hinterbänkerin gespielt hast.

Sammele die erworbenen Stimmen- und Spendenkarten vor dir auf zwei getrennten, offenen Stapeln, so dass deine Mitspielerinnen die Kartenzahl und die oberste erworbene Karte jedes Stapels sehen können, nicht aber die Gesamtsummen deiner erworbenen Stimmen und Spenden.



Aufzupassen, wer wie viel Stimmen hat, lohnt sich, denn zum Verdoppeln der Spenden reicht ein Vorsprung von 5.000 Stimmen.

Lege anschließend für die folgende Spielerin eine neue Karte aus, so dass wieder vier Karten zur Auswahl stehen.

WICHTIG:

- Hast du eine **Spitzenkandidatin** vom Tisch ausgespielt, legst du die oberste **Stimmenkarte** vom Stapel  aus.
- Hast du eine **Hinterbänklerin** von deiner Hand ausgespielt, legst du die oberste **Spendenkarte** vom Stapel  nach.



Entscheide dich früh, vor allem Spenden oder Stimmen zu sammeln. Vor dem Ausspielen solltest du gucken, welche Karte du der nächsten Spielerin vorlegen willst. Es ist sinnvoll, ihr die Kartensorte aufzudecken, die sie nicht benötigt, und dafür ggf. auch mal einen Einflusspunkt zu viel aufzuwenden. Liegt auf den Nachziehstapeln eine niedrige Spenden- und eine hohe Stimmenkarte? Dann spiele eine Hinterbänklerin aus. Oder sammelt deine Nachbarin nur Spenden? Dann lege ihr eine (weitere) Stimmenkarte aus und spiele also eine Spitzenkandidatin.

Beispiel

Gisela ist am Zug.
Folgt ihren Schritten 1, 2 und 3 in dieser Grafik.



3 Da sie mit Detlef eine ihrer Hinterbänklerinnen aus der Hand gespielt hat, legt sie die oberste Spendenkarte in die Tischmitte.



2 Die Spendenkarte von Dazebook Inc. legt sie offen unterhalb ihrer Partekarte ab.



1 Sie schickt Detlef Hanz zur Schwindelbuch AG, um die Spende über 60 T€ abzuholen, und legt seine Karte links auf den Spenden-Ablagestapel.

Darfst du auch keine Karte nehmen?

- Kannst du mit der gespielten Kandidatin eine Stimmen- oder Spendenkarte nehmen, so musst du das auch tun.
- Kannst du keine der aufgedeckten Stimmen- oder Spendenkarten nehmen, weil du keine ausreichend hohe Politikerin mehr hast, musst du eine Politikerin ausspielen, ohne eine Stimmen- oder Spendenkarte zu nehmen.
- Du darfst auch freiwillig eine Politikerin mit zu wenig Einfluss spielen, um die Auswahl für die nachfolgende Spielerin unverändert zu lassen. Du bekommst dann aber natürlich weder eine Stimmen- noch eine Spendenkarte.

ANGELUS



Ist bei drei Spielerinnen Angelus an der Reihe, so entscheidet diejenige, vor der die „Angelus“-Karte liegt, welche Spitzenkandidatin oder Hinterbänklerin Angelus spielt. Gebt anschließend die „Angelus“-Karte an eure linke Nachbarin weiter.

Das Spiel endet nach neun Runden, wenn niemand mehr Politikerinnen besitzt.

Die Auswertung: Wahnacht

Nach der letzten Runde ermittelt ihr, wer das Spiel gewinnt. Zählt dazu jede eure erworbenen Stimmen zusammen.

ANGELUS



Spielt ihr zu dritt, so zählt auch die Stimmen von Angelus.

Hast du die meisten oder zweitmeisten Stimmen, dann darfst du anschließend deine eingeworbenen Parteispenden verdoppeln. Für alle anderen zählen die gesammelten Spenden nur einfach. Gewinnerin ist, wer so die meisten Spendengelder gesammelt hat.

ANGELUS



Zu dritt kann auch Angelus eine der Spielerinnen sein, die ihre Spenden verdoppeln dürfen. Sie kann das Spiel auch gewinnen.

Was passiert bei Gleichstand?

Bewerben sich mehr als zwei von euch mit gleich vielen Stimmen um den ersten oder zweiten Platz, addiert ihr – die ihr am Gleichstand beteiligt seid – die Einflusspunkte auf euren erworbenen Stimmenkarten.

Habt ihr weniger Einflusspunkte zur Stimmen- Werbung benötigt als die andere/n, liegt ihr vorne und dürft die Spenden verdoppeln. Kommt es auch hier zu einem Patt, dürft ihr alle – die ihr die gleiche Stim- mensumme habt – eure Spenden verdoppeln.

Beispiel

Karin hat 105.000 Stimmen gesammelt, Daniel und Holger haben beide 90.000 Stimmen eingeworben, Gisela hat 30.000 Stimmen gesammelt. Karin darf ihre Spenden verdoppeln, bei Daniel und Holger wird der benötigte Einfluss verglichen.



Daniel



Holger

Da Holger weniger Einfluss für die Stimmen- werbung aufgewendet hat als Daniel, darf er neben Karin seine eingeworbenen Spenden verdoppeln. Daniels Parteispenden zählen nur einfach.

Einflusswert

$$9 + 7 + 5 + 2 = 23$$

$$7 + 6 + 5 + 4 = 22$$

Karin hat Spenden in Höhe von 340 T€
 gesammelt, Holger hat 370 T€,
 Daniel 430 T€, und Gisela 780 T€
 Spenden eingeworben.

| | | | | | | |
|---|--|---|---|---|--|---|
|  Verband der Jäger und Sammler 200 T€ <small>Organization of hunters and gatherers</small> |  Dein Freund das Atom 150 T€ <small>The atom your friend</small> |  U-BER - der Hauptstadt- flugbahn 120 T€ <small>U-BER - The airport to the capital</small> |  Animal Pharm Inc. 100 T€ <small>The Pharma AG</small> |  MIB - Manuell ist besser 90 T€ <small>MIB - Manually is better</small> |  Rückenwinde e.V. 60 T€ <small>Talwind's organization</small> |  Dasebook Inc. 60 T€ <small>Schwindelbuch AG</small> |
|---|--|---|---|---|--|---|

Gisela: 780 T€

| | | | | |
|--|--|--|---|---|
|  Band der Strippenzieher 120 T€ <small>Organization of those who pull the stripes</small> |  Foerd 70 T€ <small>Foerd</small> |  Eckler & Hoch 70 T€ <small>Eckler & Hoch</small> |  PFB - Pauschale Ferien- kosten International 60 T€ <small>PFB - All inclusive Holiday Dates International</small> |  Bundesausschuss für Babyahrung 50 T€ <small>Federal Committee for Babyfood</small> |
|--|--|--|---|---|

Holger: 370 T€ * 2 = 740 T€

| | | | |
|--|--|---|---|
|  Giggle Inc. 100 T€ <small>Giggler AG</small> |  Mosele Metall 90 T€ <small>Metal Mosele</small> |  Rock of Health 80 T€ <small>Rock of GoodHealth</small> |  Hotel-Hale e.V. 70 T€ <small>Hotel Sharks organization</small> |
|--|--|---|---|

Karin: 340 T€ * 2 = 680 T€

| | | | | |
|---|--|--|---|--|
|  Rant a Politician Club 150 T€ <small>More about Politician Club</small> |  Die MdB-Flüsterer 90 T€ <small>The MP whisperers</small> |  Thussen Krepp 80 T€ <small>Thussen Krepp</small> |  Kauts Straffrei 60 T€ <small>Nothing except from punishment</small> |  Rant-a-Blast e.V. 50 T€ <small>Rant-a-Blast organization</small> |
|---|--|--|---|--|

Daniel: 430 T€

Gewonnen hat also Gisela mit 780 T€ vor
 Holger mit 740 T€, Karin mit 680 T€ und
 Daniel mit 430 T€ Spenden.

Mehrere Wahlkämpfe

Spielt ihr mehrere Runden, so schreibt ihr pro Runde der Siegerin 5 Punkte, der Zweiten 3, der Dritten 2 und der Letzten 1 Punkt gut.

ANGELUS



Im Spiel zu dritt schreibt ihr die Punkte für Angelus auch auf.

Am Ende gewinnt, wer insgesamt die meisten Punkte erzielen konnte.

Dein eigenes Spiel

Benutze die Blanko-Stimmenkarte, um dein Spiel individuell und unverwechselbar zu gestalten. Notiere deinen eigenen Slogan auf der Karte und sortiere eine Stimmenkarte aus, die du nicht mehr benutzen willst.

Deren Einfluss- und Stimmenwert überträgst du auf die Blanko-Stimmenkarte. Über ein Bild deiner eigenen Stimmenkarte auf www.facebook.com/BeWitchedspiele freue ich mich.



Danke

Die Erstauflage dieses Spiels 1998 zu veröffentlichen, war mir nur dank der Hilfe vieler Freundinnen und Freunde rund um das Tagungshaus Drübberholz möglich.

Für die Unterstützung beim Testen und der Veröffentlichung der Neuauflage gebührt insbesondere Daniel Danzer, Daniel Müllenbach, Gisela Enders, Holger Scheibig, Joe Casadonte, Klaus Lange, Marina Pauli, Markus Münch-Pauli, Tery Noseworthy, Ulrich Blum, Will Zander und Wolfgang Nutt Dank.

Spielentwicklung

Andrea Meyer entwickelt und veröffentlicht seit 1998 Spiele. Ihre bekanntesten Werke sind Hossa, Freeze bzw. Bühne frei und Linq. Sie lebt mit ihrer Frau und dem gemeinsamen Sohn in Berlin. Sie twittert regelmäßig unter @andreacmeyer.

Grafik

Daniel Müllenbach lebt und arbeitet als freier Grafiker in Berlin-Kreuzberg.

www.hellesblau.de

Bildbearbeitung

Klaus Lange, Studium an der FH Bielefeld /
UDK Berlin. www.klange.de

Die Unterstützer und Unterstützerinnen

Die Neuauflage von Stimmvieh wurde über
ein Crowdfunding bei Startnext.de finanziert.
An dieser Stelle gebührt allen Unterstützerin-
nen und Unterstützern großer Dank – ihre
Namen findet ihr auf
www.bewitched-spiele.de.



Startnext

Senior Campaigner

Besonderer Dank gebührt jenen, die sich früh
zur Unterstützung und aktiven Beteiligung
entschieden haben. Senior Campaigner aus
Deutschland sind **Bernd Dietrich** (Troisdorf),
Björn Kalies (Hannover), **Christine Jochem**
(Hannover), **Claudia Fischer** (Bielefeld),
Deutsches SPIELemuseum e.V. (Chem-
nitz), **Daniel Danzer** (Stuttgart), **Eva Kracht**
(Berlin), **Felix Hartard** (Berlin), **Gisela**
Enders (Berlin), **Harald Mücke** (Mönchen-
gladbach), **Jens Merkl** (Stuttgart), **Karin**
Janner (Berlin), **Markus Münch-Pauli**
(Berlin), **Michael Schramm** (Bochum),

Nele Tabler (Mudau), **Rita Vock** (Kürten),
Rudolf Rühle (Bonn), **Sebastian Küster**
(Berlin), **Stefan Stadler** (Stuttgart), **Tanja**
Sepke (Padenstedt), **Volker Imhoff** (Berlin).

Internationale Senior Campaigner sind

David Fair (Rockville, USA), **Gregor**
Schlosser (Tel Aviv, Israel), **Hitoshi Tanaka**
(Naha, Japan), **Itsuki Inoue** (Yamato-City,
Japan), **Jeph Stahl** (Grimsby, Canada),
Melissa Rogerson (Brunswick East,
Australien).

PS ★

6



Ich bin alt und brauche das Geld!

I'm old and need the money!

Otilie Pfeffer

Thx to @Netzgärtnerin