

## Stimmvieh

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

von Andrea Meyer

VERSION VOM 30.06.2014; 2 alternative Regelungen zu Startspielerin und Tiebreaker

## Spielanleitung<sup>1</sup>

Ihr seid Wahlkampfmanagerinnen für eine der vier Parteien CSD, Die Oliven, PS und SDI. Setzt eure neun Politikerinnen möglichst geschickt ein, um Stimmen und Parteispenden zu sammeln. Je nachdem, ob du eine deiner Spitzenkandidatinnen oder deiner Hinterbänklerinnen einsetzt, verändert sich die Kartenauswahl für die nächste Spielerin. In deinem Zug versuchst du deshalb, eine für dich gut passende Karte zu nehmen, ohne der nachfolgenden Spielerin zu viel zu gönnen. Manchmal lohnt es sich, zu viel Einfluss aufzuwenden, um der Nachbarin keine Vorlage zu geben. Doch was, wenn gerade diese Politikerin später schmerzlich fehlt?

**TIPP DER AUTORIN:** In dieser Anleitung findet ihr neben den Spielregeln Tipps der Autorin. 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 hast, darfst du vorher deine gesammelten Spenden verdoppeln. Die anderen beiden Spielerinnen zählen ihre Spenden nur einfach.

**TIPP DER AUTORIN:** Am einfachsten ist es zu gewinnen, wenn ihr entweder nur Spenden sammelt oder die zweitmeisten Stimmen habt.

### Das Material: Die Wahlkampfausstattung

- 4 Parteien in den Farben schwarz (CSD), grün (Die Oliven), rosa (PS) und rot (SDI) mit jeweils
  - 9 Einflusskarten – 9 verschiedenen Politikerinnen mit Einflusswerten von 1 bis 9
  - 1 Parteikarte
  - 1 Übersichtskarte
- 17 Stimmenkarten mit Wahlslogans (Gesamtzahl der Stimmen: 350.000)
- 24 Spendenkarten mit Parteispenden von Lobbyorganisationen (Gesamtsumme der Spenden: 2.100.000 €)
- 1 Karte „Moderatorin“
- 1 Ablage für den Stapel der Spendenkarten
- 1 Ablage für den Stapel der Stimmenkarten
- für das Spiel zu dritt
  - 1 neutrale Karte "Angelus",
  - 1 neutrale Karte "Angelus Hinterbänklerinnen"
- diese Spielanleitung

---

<sup>11</sup> Diese Spielanleitung ist im Femininum verfasst - aus Gründen. Alle Menschen, die sich nicht als weiblich definieren, sind selbstverständlich mitgemeint und herzlich eingeladen mitzuspielen.

## 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 Einflusskarten mit hohen Werten als entsprechende Spenden- oder Stimmenkarten.

### [TIPP DER AUTORIN]

Karten mit gleicher Stimmenzahl sind mit verschiedenen hohen Einflüssen versehen. So gibt es z.B. 25.000 Stimmen mit Einfluss 6 und Einfluss 7. Die Spenden sind alle unterschiedlich hoch. Allerdings bekommt man mit den niedrigen Einflusskarten mehr Spenden pro Einflusspunkt als mit den höheren.

## Die Spielvorbereitung: Vorwahlkampf

Wenn du die älteste Spielerin bist, bist du die Moderatorin. Nimm dir die Moderatorinnenkarte und lege sie offen vor dir ab. Du bist verantwortlich dafür, dass die Auslage in der Tischmitte aufgefüllt wird.

ALTERNATIVE 2: Weil du die erfahrenste Managerin bist, gewinnst du als Ausgleich im Falle eines Gleichstandes immer.

Lege beide Ablagen offen nebeneinander in die Tischmitte, so dass dazwischen einige Zentimeter Abstand sind. Mische die Spenden- und Stimmenkarten getrennt verdeckt. Lege die vier obersten Spendenkarten vom Stapel offen nebeneinander unterhalb der Ablagekarten aus. Lege anschließend die beiden Kartenstapel offen quer auf die passende Ablage, so dass die jeweils oberste Karte sichtbar ist. [BILD]

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

Wenn ihr zu dritt spielt, legt ihr die Einflusskarten der vierten Partei als gemischten, verdeckten Stapel 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 Einflusskarten verdeckt vor euch ab.

### [TIPP DER AUTORIN]

Wenn in der Tischmitte einzelne Karten mit vielen Stimmen oder Spenden liegen, dann ist es toll anzufangen – und also Politikerinnen mit viel Einfluss zu Spitzenkandidatinnen zu machen. Allerdings ist es auch gut, Spitzenkandidatinnen und Hinterbänklerinnen mit 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.

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.

Addiere die Einflusswerte deiner Spitzenkandidatinnen. Hast du die Spitzenkandidatinnen mit der höchsten Einfluss-Summe aufgedeckt, so bist du Startspielerin.

Spielt ihr zu dritt, erhält die Startspielerin auch die "Angelus"-Karte. Hat Angelus selbst die höchste Punktsomme, so erhält die Spielerin zu ihrer rechten die "Angelus"-Karte.

ALTERNATIVE 1: Haben zwei oder mehr von euch die gleiche höchste Einfluss-Summe aufgedeckt, wird Startspielerin, wer von den anderen Spielerinnen die niedrigste Einfluss-Summe-aufgedeckt hat. Gibt es auch

hier einen Gleichstand, mischen diese Spielerinnen ihre Hinterbänklerinnen und decken zufällig eine davon auf. Wer die höhere Einflusskarte aufgedeckt hat, beginnt.

ALTERNATIVE 2: Haben zwei oder mehr von euch die gleiche höchste Einfluss-Summe aufgedeckt, ist von euch Startspielerin, wer im Uhrzeigersinn der Moderatorin am nächsten sitzt, ggf. die Moderatorin selbst.

## Der Spielablauf: Der Wahlkampf

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

### Der Spielzug: Der Wahlkampfauftritt

Bist du an der Reihe ist, spielst du eine – offene oder verdeckte – Einflusskarte 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. 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 Karte auf den beiden Stapeln darfst du nicht nehmen. Du darfst nicht mehr als eine Karte nehmen, auch wenn der Einflusswert deiner gespielten Karte dafür hoch gewesen wäre.

#### [TIPP DER AUTORIN]

Ihr solltet euch früh entscheiden, vor allem Spenden oder Stimmen zu sammeln. Bevor du eine Einflusskarte ausspielst, solltest du gucken, welche Karte du der nächsten Spielerin auslegen willst. Es ist sinnvoll, der folgenden Spielerin die Kartensorte aufzudecken, die sie nicht benötigt, und dafür ggf. auch mal einen Einflusspunkt zu viel aufzuwenden. Liegt auf den offenen Stapeln eine niedrige Spenden- und eine hohe Stimmenkarte? Dann ist es evtl. eine gute Idee, eine Hinterbänklerin auszuspielen. Oder sammelt deine Nachbarin nur Spenden? Dann solltest du ihr eine (weitere) Stimmenkarte auslegen und also eine Spitzenkandidatin spielen. Das schränkt ihre Auswahl stark ein.

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 [BILD].

#### [TIPP DER AUTORIN]

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. Hast du eine Spitzenkandidatin - eine offen ausliegende Karte -- ausgespielt, legst du die oberste Stimmenkarte vom Stapel aus. Hast du eine Hinterbänklerin – eine verdeckt ausliegende Karte – ausgespielt, legst du die oberste Spendenkarte vom Stapel nach. Die Moderatorin hilft dir gegebenenfalls.

#### Beispiel:

Auf dem Tisch liegen die folgenden Karten: (BILD)

200.000 €	15.000 €	50.000 €	30.000 €
Einfluss 9	Einfluss 3	Einfluss 2	Einfluss 8

Gisela hat nur noch ihre Hinterbänklerinnen „8“ und „3“ auf der Hand, ihre Spitzenkandidatin „7“ liegt offen vor ihr. Sie spielt die 3 aus und nimmt sich die Karte mit der 50.000€-Spende. Da sie eine Karte aus der Hand gespielt hat, legt sie anschließend eine Spendenkarte vom Stapel in die Mitte.

Kannst du keine der aufgedeckten Stimmen- oder Spendenkarten nehmen, weil du keine ausreichend hohe Einflusskarte mehr hast, musst du eine Einflusskarte ausspielen, ohne eine Stimmen- oder Spendenkarte zu nehmen. Du darfst auch freiwillig eine zu niedrige Karte spielen, um die Auswahl für die nachfolgende Spielerin unverändert zu lassen. Du bekommst dann aber natürlich weder Stimmen- noch Spendenkarte.

Ist bei drei Spielerinnen Angelus an der Reihe, so entscheidet diejenige, vor der die "Angelus"-Karte liegt, welche

Karte Angelus spielt. Gebt anschließend die Karte an eure linke Nachbarin weiter.

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

### Die Auswertung: Wahlnacht

Nach der letzten Runde ermittelt ihr, wer das Spiel gewinnt. Zählt dazu jede eure erworbenen Stimmen zusammen. 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 euch anderen zählen die gesammelten Spenden nur einfach. Gewinnerin ist, wer so die meisten Spendengelder gesammelt hat.

ALTERNATIVE 1: 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 die gleiche Stimmensumme habt - eure Spenden verdoppeln.

ALTERNATIVE 2: Gibt es einen Gleichstand bei den Stimmen, so ist diejenige besser, die im Uhrzeigersinn der Moderatorin am nächsten sitzt, ggf. die Moderatorin selbst.

### 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.

Daniels Stimmenkarten:		Holgers Stimmenkarten:	
30.000 Stimmen	Einfluss 9	25.000 Stimmen	Einfluss 7
25.000 Stimmen	Einfluss 7	25.000 Stimmen	Einfluss 6
20.000 Stimmen	Einfluss 5	20.000 Stimmen	Einfluss 5
15.000 Stimmen	Einfluss 2	20.000 Stimmen	Einfluss 4
	Gesamt-Einfluss: 23		Gesamt-Einfluss: 22

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

Karin hat Spenden in Höhe von 330.000 € gesammelt, Daniel hat 430.000 €, Holger 410.000 € und Gisela 780.000€ Spenden eingeworben. Gewonnen hat also Holger mit 820.000 € Spenden (2 x 410.000 €), vor Gisela mit 780.000 €, Karin mit 660.000 € (2 x 330.000 €) und Daniel mit 430.000 € 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.

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

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

### Danke:

Die Erstauflage dieses Spiels 1998 zu veröffentlichen, war mir nur dank der Hilfe vieler Freundinnen und Freunde rund um das Tagungshaus Drüberholz möglich. Für die Unterstützung beim Testen und der Veröffentlichung der Neuauflage gebührt insbesondere Ulrich Blum, Daniel Danzer, Gisela Enders, Klaus Lange, Daniel Müllenbach, Wolfgang Nutt, Markus Münch-Pauli, Marina Pauli und Holger Scheibig Dank.

### Die Autorin:

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. Als politischer Mensch twittert sie regelmäßig unter @andreameyer.

Der Grafiker:

Daniel Müllenbach

Der Fotograf:

Klaus Lange

Die Unterstützer und Unterstützerinnen:

Die Neuauflage von Stimmvieh wurde über ein Crowdfunding bei Startnext.de finanziert. An dieser Stelle gebührt allen Unterstützerinnen und Unterstützern großer Dank - ihre Namen findet ihr auf <http://www.bewitched-spiele.de>. Besonderer Dank gebührt jenen, die sich als "Senior Campaigner" früh zur Unterstützung und aktiven Beteiligung entschieden haben. Dies sind: Name, Ort; Name, Ort usw.