DAMPFPLAUDERER & STIMMENKLAU

oder wie werde ich Bürgermeister?

Du möchtest einmal Bürgermeister werden und später vielleicht mal Präsident sein? Kein Problem! Du musst nur möglichst viele Stimmen ergau...., ich meine natürlich für dich „gewinnen“!
Zu Stimmen kommst du bei diesem Spiel aber nur durch total unmögliche, tatsachenfremde Methoden. Aber aufgepasst, am Schluss, bei der „geheimen Wahl" bekommt jeder die Rechnung präsentiert.
Ein nicht ganz ernst gemeintes Spiel für 3 - 6 Wagemutige von Ewald Wolfsgruber.

ZIEL:

Möglichst viele Unterstützungskarten sammeln und absichern, damit man bei der geheimen Bürgermeisterwahl auch zum Bürgermeister gewählt wird, oder auch nicht.

VORBEREITUNG:

Man legt den Spielplan in die Mitte des Tisches. Man könnte ihn auch unter den Tisch legen, aber dann spielt es sich etwas schlechter!

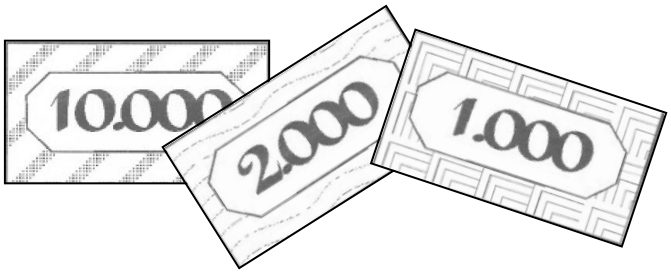
Acht beliebige Unterstützungskarten werden bei der ***Wahlliste*** auf das ***Feld*** des ***amtierenden Bürgermeisters*** gelegt. Der Bürgermeister startet immer mit acht Stimmen. Dann werden die restlichen Unterstützungskarten neben ihren Platz am Spielplan so hingelegt, dass sie teilweise unter dem Spielplan liegen.

Jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus und erhält die dazu passende Stimmenklaukarte (damit man weiß welche Farbe die eigenen Dampfplauderer-Merker haben!), dann die dazugehörigen Dampfplauderer-Merker und die Mitbewerberkärtchen seiner Farbe. Die Mitbewerberkärtchen brauch man bei der Version Wählerwille oder falls es zu einer Stichwahl am Ende des Spieles kommen sollte. Die 6 großen Favoritenkarten werden gemischt und jeder Spieler zieht sich verdeckt eine davon. Sie gibt an welcher Favorit man am Schluss ist und welches Feld auf der Wahlliste des seinige ist. Die übrigen Favoritenkarten kommen verdeckt in das Rathaus (Schachtel).

Die Wahlliste wird neben den Spielplan gelegt.

Es bekommt jeder Mitspieler zwei Wirtschafts-Karten und zwei Fahnenkarten. Die restlichen Wirtschafts- und Fahnenkarten kommen auf die dafür vorgesehenen Felder am Spielplan. Weiter bekommt jeder 68.500,- €. Das restliche Geld wandert ins Rathaus.

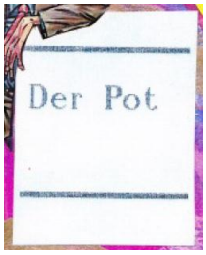
Jeder Spieler erhält also:
Spielgeld, 2 Wirtschaftskarten, 2 Fahnenkarten, 1 verdeckte Figurenkarte (Favoriten), 1 Stimmenklaukarte, 20 Dampfplauderer-Merker, 1 Satz Mitbewerberkärtchen ***aber keine Spielfigur!***

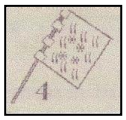


Aufteilung der Geldscheine:

5 Scheine zu 10.000,-
6 Scheine zu 2.000,-
4 Scheine zu 1.000,-
4 Scheine zu 500,-
5 Scheine zu 100,-

Auf das POT-Feld, im Inneren Bereich des Spielplanes, legt man die Summe von 4000,-.





Die grauen, kleinen FAHNENKARTEN mit Zahlen werden gemischt und dann sechs Stück verdeckt gezogen. Von diesen sechs werden nun jeweils eine Karte verdeckt auf die Felder STROM, WASSER, TELEFON, STRASSENBAU, ÖFFENTLICHER VERKEHR und RUNDFUNK, die sich im Innenkreis des Spielplanes befinden, gelegt. Sie werden erst dann umgedreht wenn eine Spielfigur darauf zu stehen kommt.

STARTSPIELER:

Parteizentrale Felder (Startfelder)

Jetzt werden ***alle sechs Spielfiguren***, egal wie viel Mitspieler es gibt, auf ihre farbigen Parteizentrale Felder (Startfelder) gestellt.
Ein jeder Spieler kann mit einer jeden Spielfigur in seiner Runde ziehen und seine Aktionen durchführen. Zieht der ***aktive Spieler*** während des Spieles mit der z.B. ***roten Spielfigur*** über oder genau auf die rote Parteizentrale, so erhält er ***sofort die 15.000,-*** vom Rathaus und ***nicht der Besitzer der Favoritenkarte***!

Zur Info, die Spielfigur mit der du dich wahrscheinlich gerade in deiner Runde bewegen möchtest, muss nicht identisch mit deiner verdeckt gezogenen Favoritenkarte sein. Man zieht meistens nur dann mit ihr, wenn die Spielfigur selber dir einen Vorteil bringt. Denn ***alle Bonus- und Maluspunkte*** die man während seiner Spielrunde für ***die Spielfigur*** bekommt gelten immer für den Spieler der ***diese Favoritenkarte besitzt***. Du solltest solange wie möglich verheimlichen welche Spielfigur du als Favoritenkarte hast um nicht unnötige Maluspunkte von deinen Mitspielern zu erhalten. Das wird noch wichtiger wenn die WÄHLERWILLE Aktionskarten ins Spiel kommen!

Wer erst vor kurzen z.B. einen Parteifunktionär die Hand geschüttelt hat wird Startspieler oder auf die klassische Art, es wird ausgewürfelt wer das Spiel beginnt. In diesen Fall darf der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnen. Die Spielfiguren werden immer die **genaue Augenzahl** in Uhrzeigersinn gezogen. Der Wurf kann nicht mit Fahnenkarten verbessert werden!

KARTEN und/oder UNTERSTÜTZUNGPLÄTTCHEN KAUFEN:

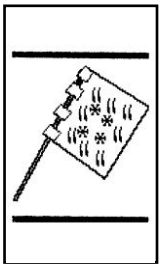
Man kann gleichzeitig unterschiedliche Karten und Unterstützungsplättchen einkaufen, wenn man das Geld dazu hat! Die Unterstützungsplättchen kann man entweder sofort, oder am Beginn seines Zuges einsetzen!

Wirtschaftskarten:

Kommt man mit einer beliebigen Spielfigur ***auf*** eine ***beliebige Parteizentrale (Startfeld)*** so kann man sich max. 3 Wirtschaftskarten um je 5.000,- einkaufen.
Wirtschaftskarten kann man bei unbesetzten Unterstützungsfelders, mit dem ***richtigen Symbol*** (es gibt 5 verschiedene Symbole u. Joker), gegen die Unterstützungskarte eintauschen. Bei besetzten Unterstützungskarten kann man sie dazu verwenden um den Besitzer zu einer KO-Diskussion „einzuladen“.
Wenn man eingeladen oder überredet wird muss man sich der Diskussion stellen. Bei einer KO-Diskussion gelten keine Unterstützungsplättchen.

Man kann auch Wirtschaftkarten als Fahnenkarten einsetzen um eine Würfelprobe besser bestehen zu können oder falls man bei einem öffentlichen Auftrag Fahnenkarten abgeben möchte aber keine besitzt ist es besser eine Wirtschaftskarte zu opfern um nicht 10.000,- Strafe zahlen zu müssen.

Fahnenkarten:



Kommt man, wie bei den Wirtschaftkarten, ***auf*** eine ***beliebige Parteizentrale (Startfeld)*** so kann man sich max. 5 Fahnenkarten um je 2000,- einkaufen.
Fahnenkarten dienen dazu um die Höhe seiner geworfenen Würfelaugen, bei einer beliebigen Würfelwurfprobe ***nicht für Bewegungen***, zu erhöhen. ***Die Anzahl der zum Einsatz kommenden Fahnenkarten muss man immer vor dem Würfelwurf festlegen***.

Wie viel Fahnenkarten jeder Spieler einsetzen möchte, bleibt ihm überlassen. Nach dem Wurf werden die eingesetzten Fahnenkarten zurück auf dem Stapel gelegt.

Unterstützungsplättchen:

Kommt man ***auf*** eine ***beliebige Parteizentrale (Startfeld)*** so kann man sich max. 5 Unterstützungsplättchen um je 1500,- einkaufen. Sie dienen dazu um die Augenzahlen auf den Unterstützungsfelder am Spielplan zu erhöhen, damit sie von dem anderen Mitspieler nicht so leicht zu klauen sind. Hat das Feld einen Augenzahl von 3 und man hat 4 Unterstützungsplättchen dazugelegt, so erhöht sich der Würfelwert des Feldes auf 7.

POTFELDER:

Über ein POT-Feld ziehen:

Zieht man ***über*** ein POT Feld so zahlt man 1000,- in den POT. Mit diesen Geldern kann man dann die Fahnen-Karten für die öffentlichen Aufträge einkaufen!

Rathaus bekommt Geld:

Wann immer das Rathaus Geld bekommt wird von diesem Geld jeweils ein 1000,- auf ein jedes POT-Feld gelegt.

Fahnenkarten kaufen für den POT:

Jeder Spieler kann, bevor der aktive Spieler gewürfelt hat, beantragen dass man um einen Teil oder um alles POT-Geld Fahnenkarten eingekauft werden sollen. Jeder Spieler hat von Spielstart aus mind. eine Stimme. Hat er auch schon Unterstützungskarten sammeln können, so gibt die Anzahl der Unterstützungskarten die Höhe der Stimmenanzahl an. Einfache Stimmenmehrheit entscheidet ob gekauft wird oder nicht! Wird um ein Statussymbol im Inneren Spielbereich gewürfelt, kann in dieser Runde nicht ein Fahnenkauf verlangt werden.

Auf einem POT-Feld landen:

Kommt man genau auf ein POT-Feld und liegen Geldscheine im POT (was meist der Fall ist) so kann man versuchen sich das Geld zu krallen… äh, man kann um SUBVENTIONEN ansuchen. Der Geldwert wird gezählt und durch 2 geteilt und dann aufgerundet. Für jeden ganzen 1000,- muss man ein Würfelauge abziehen. Landet man unter 0 so bekommt man den POT Geld nicht und muss die Hälfte der POT-Summe in das Rathaus zahlen (davon mind. 2000,- in den POT). z.B. im POT liegen 7000,-. Durch 2 geteilt erhält man 3500,-, nun wird aufgerundet auf 4000,-. Man muss nun mindesten eine ***vier würfeln*** um das Geld aus dem POT zu erhalten. Auch hier kann man ***vor dem Würfeln*** Fahnenkarten einsetzen um seine Würfelwurf zu erhöhen. Will man die Probe nicht machen läuft es genauso ab wie wenn man darüber ziehen würde, man zahlt 1000,- in den POT!

UNTERSTÜTZUNGSFELDER:

A. Freies Unterstützungsfeld:

Kommt man auf ein Unterstützungsfeld das noch keinem Mitspieler gehört, es liegt noch neben dem Spielplan, kann man nun versuchen diese Unterstützungskarte zu erhalten.

Man hat folgende Möglichkeiten:

1. Man versucht sein diplomatisches Geschick (Würfelsymbol vier)
2. Man zahlt den aufgedruckten Betrag z.B. 24.000,- an das Rathaus
3. Man tauscht es ein (Wirtschaftskarte mit dem richtigen Symbol z.B. PC)
4. Man kann auch auf seine Aktion verzichten.

Die Karte erhält der amtierende Bürgermeister und gilt nicht mehr als frei. Die Spielfigur bekommt keine Strafe.

1. Diplomatisches Geschick:

Hier muss man nun ***gleich oder mehr*** würfeln als auf dem Würfelsymbol vermerkt ist. Hat man genug gewürfelt so erhält man die Unterstützungskarte und hat eine Stimme für die Wahl mehr. (falls man sie solange halten kann). Da es sich auch hier um eine Würfelprobe handelt kann man auch ***Fahnenkarten, vor dem würfeln,*** einsetzen.

Sind aus irgendeinem Grund schon Unterstützungsplättchen vorhanden z.B. WÄHLERWILLE, so werden diese zum Wert des Würfelsymbols der Unterstützungsplättchen dazugezählt.

Fällt das Wurfergebnis aber niedriger aus so muss man die Hälfte, (WERT) der Kosten von der Unterstützungskarte als Strafe an das Rathaus zahlen (z.B, 12.000,-) und die Karte erhält auch der amtierende Bürgermeister auf sein Feld in der Wahlliste. Die Spielfigur, nicht der Spieler, bekommt als Strafe, auf seinem Feld der Wahlliste, ein Unterstützungsplättchen und der Spieler der diese Spielfigur als Favoritenkarte besitzt hat somit einen Minuspunkt für den Tag der Wahl erhalten. Ja ja die Wählergunst ist unberechenbar.

B. Unterstützungsfeld nicht mehr frei:
Kommt ein Spieler auf ein Unterstützungsfeld das schon jemanden gehört, egal ob einem Mitspieler oder dem amtierenden Bürgermeister, so er folgende Möglichkeiten hat:

Man hat folgende Möglichkeiten:
1. Man zahlt den roten Party(Forderung)Beitrag an den Besitzer der Karte und es passiert nichts
2. Man möchte die Unterstützungskarte haben und lädt zur einer freundschaftlichen Diskussion ein
3. Man möchte die Unterstützungskarte haben und lädt zur einer KO Diskussion ein

1. Den Partybeitrag an den Besitzer zahlen
(die Höhe steht ROT auf der Karte). Der Besitzer kann aber auch weniger oder gar nichts verlangen. Der Bürgermeister verlangt immer den vollen Partybeitrag. Das Geld geht dann an das Rathaus.

2. Freundschaftliche Diskussion:
Keine Unterstützungsplättchen auf dem Feld:

Man muss mindesten oder mehr Augen würfeln als auf dem Feld vermerkt ist. Der aktive Spieler muss sich vor dem Würfelwurf entscheiden wie viel Fahnenkarten er einsetzen will. Der verteidigende Spieler gibt nun seine Anzahl der Fahnenkarte bekannt um die Augenzahl des Feldes zu erhöhen. Der Bürgermeister besitzt nie Fahnenkarten! Dann würfelt der aktive Spieler.
Unterstützungsplättchen auf dem Feld:
Um jedes Unterstützungsbonusplättchen erhöht sich die Augenzahl auf dem Feld. Hat das Feld eine Augenzahl von 4 mit 3 Unterstützungsplättchen, so braucht man insgesamt 7. Das geht nur mit Einsatz von Fahnenkarten. Der aktive Spieler muss sich vor dem Würfelwurf entscheiden wie viel Fahnenkarten er einsetzen will. Der verteidigende Spieler gibt nun seine Anzahl der Fahnenkarte bekannt um die Gesamtzahl des Feldes zu erhöhen.

3. KO-Diskussion-Einsatz der Wirtschaftkarte:
Besitzt der aktive Spieler eine Wirtschaftskarte mit dem richtigen Symbol so kann er den Besitzer zu einer KO-Diskussion herausfordern. In diesen Fall verlieren die Unterstützungs-Plättchen ihre Wirkung. Der aktive Spieler muss sich vor dem verteidigenden Spieler entscheiden wie viele Fahnenkarten er einsetzen will. Dann der verteidigende Spieler. Liegen alle Fahnenkarten vor den Diskussionsteilnehmer so gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtaugenzahl. Bei Gleichstand verliert der aktive Spieler!
Aktiver Spieler gewinnt die KO-Diskussion:
Die Unterstützungskarte wechselt den Besitzer, alle Unterstützungsplättchen werden aus dem Spiel genommen.
Aktiver Spieler verliert die KO-Diskussion:
Um sein Gesicht zu wahren zahlt er die Summe in der Höhe von WERT auf der Unterstützungskarte als Partyspende an den Besitzer. Auf die Wahlliste erhält das ***Wahlfeld der Spielfigur*** ein Unterstützungsplättchen (Minuspunkt bei der Wahl).

VERPATZTE WÜRFELPROBEN - SPIELFIGUR hat immer das Pech:
Grundsätzlich gilt: Für eine ***jede verpatzte Würfelprobe*** wird ein ***Unterstützungsplättchen*** auf das ***Wahlfeld der Spielfigur*** auf der Wahlliste gelegt. Sie gilt als ***Minuszähler*** und wird bei der Wahl von den Unterstützungspunkten und -Karten abgezogen.

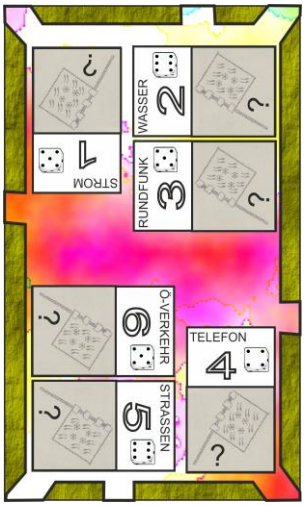
ZUWENIG ODER KEIN GELD MEHR?

Kommt man während des Spieles in eine Situation wo man etwas bezahlen muss und kein Geld mehr hat so muss man entweder Unterstützungskarten um dessen WERT an das Rathaus verkaufen oder, mit Mindestgebot in Höhe des WERT, an die Mitspieler meistbietend versteigern.

Unterstützungsplättchen (auch die am Spielplan) können um 1000,-, Fahnenkarten um 1000,- und Wirtschaftkarten um 3000,- an das Rathaus verkauft werden.

Spielt man mit der Version Wählerwille so kann man auch eine Wählerwille-Karte um 1000,- an das Rathaus verkaufen.

ÖFFENTLICHE AKTION, INNERER KREIS UND STATUSKARTEN:



Nach der dritten Runde oder spätestens wenn sechs Spielfiguren ihre Parteizentralen verlassen haben, kann begonnen werden die Aufträge mit öffentlichem Interesse im inneren Kreis erfüllen zu lassen.

Befindet sich mindestens eine Spielfigur auf einem beliebigen Parteizentrale Feld können ein oder mehrere Spieler, mit einfacher Mehrheit, den Antrag einbringen dass es zu einer öffentlichen Aktion kommen soll.

MEINUNG DES BÜRGERMEISTERS:
Die Meinung des aktiven Bürgermeisters (alle die auf seinem Feld der Wahlliste liegen sind seine Stimmen) wird nun mit einem Würfelwurf bestimmt.
Bürgermeister stimmt zu: Würfelauge 1 und 2
Bürgermeister enthält sich: Würfelaugen 3 und 4 (keine Stimmabgabe)
Bürgermeister ist dagegen: Würfelaugen 5 und 6

ANTRAG ABGELEHNT:
Wird abgestimmt dass er ***nicht in den inneren Kreis*** ziehen muss, so ist sein normaler Spielzug beendet und erhält als ***BONUS 4000,-*** Da man sich ja „freiwillig“ opfern wollte. Er würfelt einmal und zieht die Spielfigur um so viele Felder weiter wie er geworfen hat. Er darf weder etwas kaufen noch muss er irgendwelche Forderungen bezahlen. Auch die 15.000,- mit der richtigen Farbe der Parteizentrale kommen nicht zur Auszahlung. Er kann aber noch, wenn er welche vor sich liegen hat, Unterstützungsplättchen auslegen. Es kommt also zu keiner Aktion und der nächste Spieler ist an der Reihe.

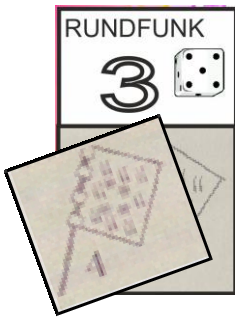
ANTRAG ANGENOMMEN:
Der Spieler der gerade an der Reihe ist „darf“ also seine Runde dazu nützen etwas zum Wohle der Gemeinschaft zu erledigen. Befinden sich mehr als eine Spielfigur auf einer beliebigen Parteizentrale kann er es sich aussuchen mit welcher Spielfigur er in den inneren Kreis fährt.

Zur Info: gelingt der öffentliche Auftrag so erhält die SPIELFIGUR die Statuskarte auf ihr Wahllistenfeld und der aktive Spieler erhält NUR die Bonuszahlung von 20.000,-. Gelingt die Probe nicht so erhält die SPIELFIGUR einen Maluspunkt auf ihr Wahllistenfeld! Der aktive Spieler erhält als BONUS 4.000,- weil er sich so eigennützig für die Gesellschaft geopfert hat.

Im inneren Kreis gibt es sechs Statusfelder, STROM, WASSER, TELEFON, RUNDFUNK, STRASSENBAU und ÖFFENTLICHER VERKEHR, mit der Zahl 1-6. Er würfelt nun mit dem Würfel, die Zahl gibt an welchen Statusauftrag es zu erfüllen gilt. Ist dieser Auftrag schon erfüllt, darf er sich einen beliebigen anderen auswählen! Dann stellt er die Spielfigur auf das Statusfeld und deckt, wenn sie noch verdeckt auf den Feld liegt, auf. Es gibt einfachere und schwierigere Statusfelder und Fahnenkarten.

Gelingt es ihm nun diesen Statusauftrag zu erfüllen so bringt es ihm extra Geld. Aber die Sonderpunkte BONUS- oder MALUSPUNKTE erhält die Spielfigur und wird auf das Feld der Figur auf der Wahlliste gelegt und wirkt sich bei der Bürgermeisterwahl für den Besitzer der Favoritenkarte aus.

Dann wird versucht die Statuskarte zu erhalten.



Der Spieler hat die Zahl 3 gewürfelt und muss nun den Auftrag für Rundfunk machen. Auf dem Statusfeld ist ein ***Würfelsymbol*** mit einer bestimmten Augenzahl. Weiterst liegt eine ***graue Fahnenkarte*** mit einer Zahl darauf. z.B. Rundfunk mit Augenzahl 5 und eine verdeckte graue Fahnenkarte mit der Zahl 4. Das ergibt eine Gesamtsumme von 9. Da es aber keinen W6-Würfel gibt der bis 9 geht, kann der aktive Spieler nun Fahnenkarten vom POT und/oder von seinen Mitspielern anfordern.

Da er nicht damit rechnet recht hoch zu würfeln, fordert er 7 Fahnenkarten an. Im POT sind aber nur 2. Die Mitspieler müssen nun überlegen was sie machen. Verpatzt der aktive Spieler die Probe so müssen alle Mitspieler, auch der aktive Spieler, die keine Fahnenkarte zur Unterstützung gestellt haben, egal ob sie gefordert wurden oder nicht, jeweils 10.000,- an das Rathaus als Strafe zahlen. Spieler die Fahnenkarten beigesteuert haben brauchen nur 1000,- zahlen.

Gewinnt der aktive Spieler die Probe so erhält ***die Spielfigur*** (nicht der Spieler) die graue Fahnenkarte auf seinem Feld der Wahlliste. Der Wert der grauen Fahnenkarte sind dann seine Bonuspunkte am Ende des Spieles bei der Bürgermeisterwahl für den Spieler mit der Favoritenkarte. z.B. ***graue Fahnenkarte 4 = vier Unterstützungskarten***. Der aktive Spieler erhält als ***BONUS 20.000,-*** vom Rathaus.

Verlassen des inneren Kreis:
Nachdem man ***seine „freiwillige" Aktion*** gemacht hat, egal ob man ein Statusfeld gewonnen hat oder nicht, muss man den inneren Kreis wieder verlassen.

Es gibt acht Verbindungen vom äußeren Kreis (Pfeile) in den inneren Kreis. Der aktive Spieler und nur er, keine Mehrheitsbeschlüsse möglich, kann bestimmen wo er hinausfährt. Er würfelt und sucht sich einen Ausgang aus, dann stellt er die Spielfigur auf eine der Parteizentralen oder auf eines der beiden POT-Felder. Von dort fährt er die gewürfelte Zahl in Uhrzeigersinn weit. Seine Runde ist damit beendet. Er darf weder etwas kaufen, noch muss er irgendwelche Forderungen bezahlen. Aber auch die 15.000,-, die man erhalten würde wenn man mit der richtigen Farbe der Parteizentrale landen würde, kommen nicht zur Auszahlung. Der aktive Spieler kann aber noch, wenn er welche vor sich liegen hat, Unterstützungsplättchen auslegen.

ENDRUNDEN:

Sind alle sechs öffentliche Aktionen ausgeführt worden und es liegen keine grauen Karten mehr auf ihnen, weder offen noch verdeckt, kommt man in die Endrunde.
Es wird mit ***einfachem Mehrheitsbeschluss*** abgestimmt, ***wie viele Runden man noch zu spielen*** hat bis man zur Bürgermeisterwahl schreitet (max. 5 Runden). Auch der Bürgermeister wird befragt!

Bei einem Mehrheitsbeschluss hat jeder Spieler so viel Stimmen wie er gerade an Unterstützungskarten vor sich liegen hat. Jeder kann, muss aber nicht, einen für sich günstigen Vorschlag abgeben. Nun wird abgestimmt.
Der Vorschlag mit der höchsten Zustimmung gewinnt. Bei Gleichstand wird neu gewählt. Nach dem man sich geeinigt hat wie viel Runden man noch spielt wird nun der Endrundenspieler bestimmt. Jedes Mal wenn er dran ist beginnt eine Runde. Alle Unterstützungskarten die am Ende des Spieles noch offen sind fallen automatisch an den amtierenden Bürgermeister. Da der Bürgermeister

während des Spieles keine Würfelproben machen muss, wird er auch keine Malus Plättchen auf seinem Feld liegen haben. Außer man spielt mit der Variante WÄHLERWILLE dann kann es auch vorkommen dass er welche bekommen hat.

BÜRGERMEISTERWAHL:

Nach dem sich ein jeder Spieler während des Spieles, der eine mehrere, der andere wenigere, Unterstützungskarten gesichert hat, schreiten wir nun zur Bürgermeisterwahl.
Reihum wird nun die Favoritenkarte aufgedeckt und seine Unterstützungskarten, sowie Sonderstimmen aus der Variante WÄHLERWILLE, auf das Feld seines Favoriten auf der Wahlliste gelegt.
Liegen dort Unterstützungsplättchen so werden so viel Karten abgezogen wie Plättchen liegen. Der Wert der grauen Fahnenkarten erhöht den Wert der Karten.

Ein Beispiel: Die GELBEN haben 7 Unterstützungskarten, 3 negative Unterstützungsplättchen und eine graue Fahnenkarte mit Wert 2, das würde dann 6 Wahlpunkte ergeben.
Wer die meisten Stimmen gesammelt hat ist der Sieger und darf sich ab sofort BÜRGERMEISTER nennen!

STICHWAHL

Bei Gleichstand mit dem aktiven Bürgermeister oder von zwei oder mehr Spielern kommt es zu einer Stichwahl zwischen ihnen. Die Favoritenkarten der Spieler die es zur Stichwahl geschafft haben werden nun in die Mitte des Spielplanes gelegt damit jeder Spieler sieht wer da zum Wählen ist.

Nun gibt jeder, auch die Spieler die bei der Stichwahl gewählt werden möchten, so viele Stimmen wie man hat oder möchte geheim ab. Jede Spieler nimmt sich nun auch noch die Mitbewerberkärtchen zur Hand und sucht sich die Karte heraus die er wählen möchte. Es gibt auch die Karte „Ihr könnt mich ….“. Spieler die diese Karte zu ihren verdeckten Stimmkarten gelegt haben verzichten auf ihren Gang zur Wahlurne und gehen lieber ins Freibad.

Haben nun alle Spieler sich entschieden und ihre gültigen Wählerwillen Stimmen und die Unterstützungskarten, inklusive einem gültigen Mitbewerberkärtchen verdeckt vor sich liegen, kommt es zur Stimmauszählung.

Wer nun die meisten Stimmen hat ist Sieger.

WAHL DER ÜBERZEUGUNG:

Gibt es wieder keinen Sieger so gewinnt der Spieler der die höchste Augenzahl würfelt. Hier können alle Fahnenkarten die man noch selber hat (auch geschenkte von anderen Mitspieler) oder die er sich mit seinem restlichen Geld (und nur der wählbare Spieler kann sich welche einkaufen) noch kaufen kann, eingesetzt. Auch alle gültigen Wählerwillenkarten die sich auf einen Würfelwurf (nur auf einen Würfelwurf, keine Stimmenkarten) beziehen und die man selber hat (auch geschenkte), können eingesetzt werden.

KO-WAHL:

Kann man nach dieser „Wahl der Überzeugung“ noch immer keinen Sieger bestimmen kommt es zur KO-WAHL. Hier gewinnt der Spieler der einzig und alleine nur mit einem einfachen Würfelwurf die höhere Zahl er würfelt. Das geht so lange bis einer gewonnen hat.

Wer ja gelacht wenn wir keinen Bürgermeister zustande bringen.

VARIANTE WÄHLERWILLE:

Bei dieser Variante kommen auch Ereigniskarten ins Spiel. Jeder Spieler erhält vor Beginn des Spieles ***zwei Wählerwillen Karten kostenlos***. Ist eine Karte mit dem Text WÄHLERWILLE darunter, legt er sie beiseite und zieht eine neue nach. Das geht solange bis jeder zwei Karten mit dem Text ICH WEISS WAS auf der Hand hat. Dann werden die Karten neu gemischt und neben den Spielplan gelegt.

HANDY AKTIVIEREN:
Weiterst kann ein jeder Mitspieler eine beliebige Wirtschaftskarte auf seine Stimmenklaukarte legen und hat somit ein Handy aktiviert. Was ist man schon für ein Möchtegern-Politiker wenn man kein Handy hat?
Somit kann ein Spieler in jeder seinen Runden, wo er ein Handy besitz, ***bevor er Würfelt*** um jeweils 2000,- (nacheinander abheben) bis zu zwei Wählerwillen Karten kaufen. Hier erfährt er, oder auch nicht, was die Wählerschichten gerade möchte.

HANDY DEAKTIVIERT:
Liegt keine Wirtschaftskarte auf der Stimmenklaukarte. So kann man sich nur Wählerwillen Karten kaufen wenn man mit irgendeiner Figur auf einer Parteizentrale zum Stehen kommt.

ES GIBT ZWEI ARTEN VON WÄHLERWILLEN KARTEN:

WÄHLERWILLE:
Wird eine Karte mit der Überschrift WÄHLERWILLE gezogen muss sie sofort laut vorgelesen und ausgeführt werden. Nach Erledigung oder nicht Erledigung der Aufgabe wird sie auf den Ablegestapel gelegt und der Spieler darf sich eine neue ziehen, solange bis er eine ICH WEISS WAS Karte zieht und sie auf die Hand nehmen kann.

ICH WEISS WAS:
Diese Karte nimmt man auf die Hand und kann sie jederzeit, auch wenn man nicht aktiver Spieler ist und nicht dran wäre, ausspielen. Man sagt einfach ACHTUNG, ICH WEISS WAS! Und führt die Aktion durch. Bevor der aktive Spieler weiterspielen kann müssen alle die durch diese Aktion herbeigeführten Änderungen umgesetzt werden und erst dann kann er weiterspielen.

WIR HABEN FOLGENDE ELF PERSONENGRUPPEN ZU IHRER MEINUNG BEFRAGT:

Jungpensionisten ab 85 (10,11,12), ***Streßstudenten*** im Bad (14,15), ***Sanfte Radikale*** *(20, 21, 23)*, ***Fleischliebhaber*** mit Hang zum grünen (6, 8, 9), ***Baumbesetzer*** im Tiefgeschoß (1, 2), ***Bauchsportler*** mit Klappstuhl (24, 26, 27), ***Kirchenfreaks*** mit Liebe zum heavy metal (32, 33), Alles ist gut ***Banker*** *(34, 35)*, ***Grünkoster*** mit Schongebiet (28, 29, 30), ***Frauenversteher*** im Wirtshaus (3, 5), ***Öffi-Fahrgäste*** mit Ohrenschützer (16, 17, 19)

WÄHLERWILLE KARTE EINKAUFEN:
Während des Spieles kann sich der aktive Spieler immer wenn er dran ist, solange er ein ein Handy (Telefonhörer-Wirtschaftskarte) vor sich liegen hat, bis zu zwei Wählerwillen Karten um je 2.000 einkaufen.
Ist sein Handy deaktiviert, d.h. er hat er keine Wirtschaftskarte mehr auf seiner Stimmenklaukarte liegen, so kann er sich die Wählerwillen Karten erst dann einkaufen wenn er wieder mit einer Spielfigur auf einer Parteizentrale landet.

Es ist natürlich auch erlaubt im gleichen Zug sich <u>zuerst</u> eine oder zwei Wählerwillen Karten einzukaufen und <u>dann</u> die Wirtschaftskarte einzusetzen!