

Spielvorbereitung

1 Der Spielplan stellt das Ministerium dar. Er wird in die Tischmitte gelegt, so dass jeder Spieler ihn problemlos erreichen kann.

2 Jeder Spieler erhält ein Set (A, B, C oder D) mit seinen 10 Startkarten. Es besteht aus 7 Geld-Karten und 3 Siegpunkt-Karten. Jeder Spieler mischt seinen Kartenstapel und legt ihn verdeckt als persönlichen Nachziehstapel vor sich ab.

3 Der Stapel der Aktionskarten wird folgendermaßen vorbereitet: So viele Karten des Abschnitts V (Die Dokortitel), wie Spieler teilnehmen, bilden verdeckt den untersten Teil des Stapels. (Bei 3 Spielern werden also beispielsweise 3 Dokortitel verwendet.) Dann werden alle Karten des Abschnitts IV gemischt und verdeckt oben auf die Dokortitel gelegt. Dasselbe geschieht nacheinander mit den Aktionskarten der Abschnitte III und II. Der so entstandene Stapel wird unten rechts neben den Spielplan gelegt, also neben die Straße, die sich auf dem Spielplan unterhalb des Ministeriumsgebäudes befindet.

Ausnahme bei einer Partie zu zweit: Bevor der Nachziehstapel zusammengestellt wird, kommen die drei folgenden Karten aus dem Spiel: 23, 32 und 49! (Diese Zahlen stehen oben links auf den Karten.)



4 Alle Aktionskarten des Abschnitts I werden gemischt und am unteren Rand des Spielplans nebeneinander offen auf die Felder der Straße gelegt, beginnend mit dem Feld ganz links.

Ausnahme bei einer Partie zu zweit: Da Karte 23 zu Abschnitt I gehört, aber aus dem Spiel entfernt worden ist, wird vom Nachziehstapel eine Aktionskarte gezogen und als letzte Karte auf die Straße gelegt, so dass wieder 11 Karten die Straße füllen.

13 Alle nicht verwendeten Startkarten, Wahlhelfer und Spielsteine kommen zurück in die Schachtel und werden in dieser Partie nicht verwendet.

12 Die grünen Siegpunkt-Marker kommen als allgemeiner Vorrat auf den Tisch.

11 Der andere Spielstein zeigt auf der Bus-Abbildung des Spielplans die aktuelle Spielreihenfolge an. Dazu werden diese Spielsteine jetzt zufällig gezogen und nacheinander auf den Fenstern des Busses in einer vorläufigen Spielreihenfolge platziert. Erst zu Beginn der ersten Runde des Spiels kämpfen die Spieler in Phase 1 um die richtige Reihenfolge.

10 Jeder Spieler stellt 1 seiner Spielsteine auf Feld 0 des Erfolgspfads, der rund um den Spielplan verläuft.

9 Jeder Spieler nimmt sich 1 Übersichtskarte sowie 3 Wahlhelfer und 2 Spielsteine in seiner Farbe. Die restlichen Wahlhelfer aller Spieler (4 pro Farbe) bilden einen gemeinsamen Vorrat. Die Übersichtskarte zeigt auf der Vorderseite alle Aktionen, die von Spielbeginn an zur Verfügung stehen, und auf der Rückseite alle Aktionen, die durch die zusätzlichen Büros ins Spiel kommen werden.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

a) verdeckter Nachziehstapel
b) Aktionsbereich
c) Zwischenablage (zu Beginn leer)
d) Ablagestapel (zu Beginn leer)

5 Bei drei oder vier Spielern kommen im Ministerium normale Büros hinzu - und zwar in Form der Büro-Karten mit dem Aufdruck 3-4 (bei 3 Spielern) oder 3-4 (bei 4 Spielern); diese werden auf die Felder mit den runden Fenstern links neben den aufgedruckten Büroräumen gelegt.

In einer Partie zu zweit werden keine weiteren normalen Büros verwendet. Deshalb bleiben die Karten der normalen Büros (mit dem Aufdruck 3-4 und 4) in der Schachtel; die Karten der zusätzlichen Büros werden jedoch genutzt (siehe Punkt 6).



Rückseite

6 Der Nachziehstapel für die zusätzlichen Büros wird folgendermaßen vorbereitet: Die Büro-Karte für Abschnitt 5 wird verdeckt zuunterst gelegt. Die beiden gemischten Karten für Abschnitt 4 kommen oben drauf. Auf dieselbe Weise wird mit den Büro-Karten der anderen Abschnitte verfahren, so dass schließlich die Karten für Abschnitt 1 oben auf dem Stapel liegen.



Rückseite

7 Das oberste Büro wird vom Stapel gezogen und auf das erste Fenster rechts neben den aufgedruckten Büroräumen des Ministeriums in der Spalte 1 gelegt.

8 Jeder Spieler hat vor sich Platz für seine eigene Ablage, die aus vier verschiedenen Bereichen besteht:

- a) verdeckter Nachziehstapel mit seinen eigenen Aktionskarten,
- b) Aktionsbereich, in dem sich alle in dieser Runde bereits ausgespielten (und verwendeten) Aktionskarten offen befinden,
- c) Zwischenablage, also ein um 90° gedrehter Stapel, auf dem sich alle Karten offen befinden, die in dieser Runde zu anderen Zwecken verwendet worden sind (Gebot für Spielreihenfolge, ausgetauschte Karten),
- d) Ablagestapel, auf den am Ende der Runde alle Karten aus dem Aktionsbereich und von der Zwischenablage offen abgelegt werden.

Büros

Blaue Büros (zu spielen in Phase 2) - Für Aktionskarten



- Zusätzliche Karten

Der Spieler zieht (abhängig vom Büro) sofort 1, 2 bzw. 3 Aktionskarten von seinem Nachziehstapel.



- Kartentausch

Der Spieler kann (abhängig vom Büro) auf einmal bis zu 2 oder 3 Karten aus seiner Hand auf die Zwischenablage legen und die entsprechende Anzahl an neuen Aktionskarten von seinem Stapel nachziehen. Er muss zu Beginn der Aktion entscheiden, wie viele Karten er tauschen möchte.

Gelbe Büros (zu spielen in Phase 3) - Für Geld und Käufe



- Zusätzliches Geld

Der Spieler erhält (abhängig vom Büro) 1, 2 bzw. 3 Münzen, die bei der Ermittlung der Gesamtzahl an Münzen mitzählen und verwendet werden können, um Karten zu kaufen.



- Erlaubnis zum Einkauf

Der Spieler kann (abhängig vom Büro) 1 bzw. 2 Karten kaufen. Nur wer Wahlhelfer in eines dieser Büros stellt, darf auf der Straße ausliegende Karten erwerben. Wählt ein Spieler mehrere dieser Büros, darf er entsprechend mehr Karten kaufen.



- Sondererlaubnis zum Kauf

Zuerst werden alle auf der Straße ausliegenden Karten nach links geschoben, falls es weiter links freie Felder gibt. (Karten, die auf den Feldern ganz links liegen, werden dabei nicht entfernt.) Dann werden neue Aktionskarten vom Nachziehstapel gezogen und auf die freien Felder am rechten Ende der Straße gelegt. Nun darf der Spieler 1 Karte kaufen. Wenn der Spieler diese Aktion aktiviert, müssen die Karten auch wirklich verschoben werden, sofern es auf der Straße freie Felder gibt.



- Kartenverschrottung

Der Spieler kann (abhängig vom Büro) auf einmal 1 oder 2 ungenutzte Karten aus seiner Hand vernichten und dafür 1 oder 2 Münzen bekommen. Die vernichteten Karten kommen ganz aus dem Spiel. Für jede vernichtete Karte erhöht sich die Gesamtzahl der Münzen dieses Spielers für den Kauf von Karten um 1 Münze. Der Spieler muss zu Beginn der Aktion entscheiden, wie viele Karten er vernichten möchte. Diese Aktion kann auch genutzt werden, wenn der Spieler keine Karten kaufen möchte.

Grüne Büros (zu spielen in Phase 3) - Für Siegpunkte



- Siegpunkte

Der Spieler erhält (abhängig vom Büro) 1, 2, 3, 4 bzw. 5 Siegpunkte. Diese zählen bei der Ermittlung der Gesamtzahl an Siegpunkten mit, und der Spielstein wird auf dem Erfolgspfad entsprechend vorwärts gezogen.

Graue Büros - Für Spezielles



- Doppelnutzung der Karten

Der Spieler kann 1 Karte in seinem Aktionsbereich noch einmal aktivieren. (Karten in der Zwischenablage können nicht noch einmal verwendet werden!) Diese Aktion kann in Phase 2 für blaue, violette und graue Karten und in Phase 3 für grüne, gelbe und graue Karten verwendet werden. Die auf diese Weise erneut verwendete Karte kommt anschließend in die Zwischenablage. Erhält der Spieler durch diese Aktion zusätzliche Münzen, kann er diese **nicht** durch andere Aktionen vermehren! Mit dieser Aktion können **niemals** Büros gewählt werden!

Aktionskarten

Violette Karten (zu spielen in Phase 2) - Für Wahlhelfer



- Insiderinformation

Der Spieler darf zusätzlich zum ersten Büro sofort ein zweites Büro besetzen, indem er einen weiteren eigenen Wahlhelfer in ein anderes unbesetztes Büro platziert. Wenn der Spieler die Karte (aufgrund einer anderen Aktion) ein weiteres Mal verwenden darf, muss er ein drittes unbesetztes Büro wählen und dort einen weiteren eigenen Wahlhelfer platzieren.



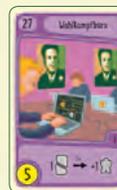
- Ellenbogen zeigen

Der Spieler darf 1 seiner Wahlhelfer in ein bereits besetztes Büro zu einem Wahlhelfer eines **anderen** Spielers stellen. So kann er dieses Büro nun auch selbst nutzen.



- Kleine PR-Aktion, Große PR-Aktion

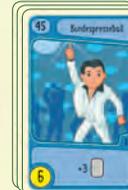
Der Spieler nimmt sich (abhängig vom Aktions-symbol) 1 bzw. 2 weitere Wahlhelfer aus dem allgemeinen Vorrat und kann sie in dieser Runde verwenden (maximal stehen im 4 zusätzliche Wahlhelfer zur Verfügung!). Am Ende der Runde legt er diese zusätzlichen Wahlhelfer wieder in den allgemeinen Vorrat zurück.



- Wahlkampfbüro

Der Spieler kann 1 ungenutzte Karte aus seiner Hand vernichten (aus dem Spiel nehmen) und sich dafür 1 Wahlhelfer aus dem allgemeinen Vorrat nehmen, um ihn in dieser Runde zu verwenden. Am Ende der Runde legt er diesen zusätzlichen Wahlhelfer wieder in den allgemeinen Vorrat zurück.

Blaue Karten (zu spielen in Phase 2) - Für Aktionskarten



- Sauna mit Kollegen, Bundespresseball, Hauptrednerin beim Bremer Schaffermahl

Der Spieler zieht sofort (abhängig vom Aktions-symbol) 2, 3 bzw. 4 Karten von seinem Nachziehstapel.



- Spendensammlung

Für jede Münze, die der Spieler ausgibt, darf er 1 neue Karte von seinem Nachziehstapel ziehen. Dies ist die einzige Aktion während Phase 2, für die der Spieler Münzen von Karten und/oder Büros verwenden darf. Der Spieler legt die ausgegebenen Münzenkarten in seinen Aktionsbereich. Wenn er nicht alle Münzen einer Karte oder eines Büros nicht ausgeben möchte, sind die überzähligen Münzen verloren. Wenn der Spieler die Spendensammlung (aufgrund einer anderen Aktion) ein weiteres Mal verwenden darf, muss er neue Münzen ausgeben, um die Aktion noch einmal nutzen zu können!

Gelbe Karten (zu spielen in Phase 3) - Für Geld und Käufe



- Väterlicher Freund, Freunde in der Industrie, Freunde bei den Banken

Diese Karten verhelfen (abhängig vom Aktions-symbol) zu 1, 2 bzw. 3. Münzen. Diese zählen dann bei der Ermittlung der Gesamtzahl an Münzen mit und können verwendet werden, um Karten zu kaufen.



- Gartenparty für Freunde

Diese Karte verdoppelt die ursprüngliche Anzahl an Münzen: Nachdem der Spieler alle Münzen addiert hat, die er aufgrund von Karten und Wahlhelfern in Büros erhält, verdoppelt er das Ergebnis. Wenn der Spieler die Karte (aufgrund einer anderen Aktion) ein weiteres Mal verwenden darf, wird die ursprüngliche Münzenzahl erneut hinzugefügt, also insgesamt **maximal** verdreifacht.

Gelb-grüne Karten (zu spielen in Phase 3) - Für Geld oder Siegpunkte



- Benefizgala der Ehefrau

Diese Karte bringt dem Spieler 1 Münze oder 2 Siegpunkte ein; er muss sich für eine dieser beiden Optionen entscheiden. Wenn der Spieler sich für die Münze entscheidet, zählt diese bei der Ermittlung der Gesamtzahl an Münzen mit und kann verwendet werden, um Karten zu kaufen. Entscheidet sich der Spieler für 2 Siegpunkte, zählen diese bei der Ermittlung der Gesamtsiegpunkte mit. Wenn der Spieler die Karte (aufgrund einer anderen Aktion) ein weiteres Mal verwenden darf, kann er erneut zwischen den beiden Optionen wählen.

Grüne Karten (zu spielen in Phase 3) - Für Siegpunkte



- Lokales Radio, lokale Zeitung, lokales Fernsehen, landesweites Radio, auflagenstärkste Tageszeitung, landesweites Fernsehen

Diese Karten bringen (abhängig vom Aktions-symbol) 1, 3, 6 bzw. 10 Siegpunkte ein. Diese zählen bei der Ermittlung der Gesamtzahl an Siegpunkten mit, und der Spielstein wird auf dem Erfolgspfad entsprechend vorwärts gezogen.



- Wahlkampfturnier

Die ursprüngliche Anzahl der **hölzernen** Siegpunkt-Marker wird verdoppelt. Nachdem der Spieler alle Siegpunkt-Marker addiert hat, verdoppelt er das Ergebnis. Wenn der Spieler die Karte (aufgrund einer anderen Aktion) ein weiteres Mal verwenden darf, wird die ursprüngliche Anzahl an Siegpunkt-Markern erneut hinzugefügt, also insgesamt **maximal** verdreifacht.



- „Dr. rer. pol.“, „Dr. rer. nat.“, „Dr. phil.“, „Dr. jur.“

Für jede investierte Münze erhält der Spieler 1 Siegpunkt. Dies ist eine einmalige Aktion, die sofort ausgeführt wird: Statt diese Karte zu kaufen, aktiviert der Spieler sie direkt. Für jede Münze, die er abgibt, bekommt er einen Siegpunkt. Danach legt er den Dokortitel offen vor sich ab, um Eindruck zu schinden – ansonsten ist diese Karte zu nichts mehr gut... Sie kommt weder auf die Zwischenablage noch auf den Ablagestapel, kann kein zweites Mal aktiviert werden und ist damit aus dem Spiel. Liegt die Karte auf einem der rechten Straßfelder, die mit Kosten verbunden sind, muss der Spieler zunächst die entsprechenden Münzen zahlen, bevor er weitere Münzen gegen Siegpunkte eintauschen kann.

Graue Karten - Für Spezielles



- Bonuszahlung an Teammitglied (zu spielen in Phase 2 oder 3)

Der Spieler darf einen eigenen Wahlhelfer in einem Büro ein zweites Mal aktivieren. Wenn der Spieler die Karte (aufgrund einer anderen Aktion) ein weiteres Mal verwenden darf, muss er einen anderen Wahlhelfer auswählen.



- Pressesprecher (zu spielen in Phase 2 oder 3)

Wer diese Karte spielt, kann eine beliebige andere seiner Karten kopieren, die sich in seinem Aktionsbereich befindet. (Es wird also davon ausgegangen, dass die kopierte Karte nun zweimal vorhanden ist.)



- Strategiesitzung (zu spielen in Phase 3)

Der Spieler darf eine beliebige Anzahl an ungenutzten Karten für die nächste Runde aufheben. Diese Karten muss er den Mitspielern nicht zeigen. Zu Beginn der nächsten Runde zieht er – wie gewöhnlich – 5 neue Karten und fügt die Karten, die er von der vorigen Runde zurückbehalten hat, hinzu. Wenn der Spieler die Karte (aufgrund einer anderen Aktion) ein weiteres Mal verwenden darf, gibt es **keinen** zusätzlichen Vorteil.

Rote Karten



Die roten Karten haben allesamt keine Funktion. Sie tragen die niedrigsten Zahlen, sind also auch bei der Ermittlung des Startspielers nicht besonders hilfreich. Man bekommt sie zwangsläufig, wenn man eine Aktionskarte kauft und auf einem beliebigen Feld links davon auf der Straße rote Karten liegen. Diese Karten haben keinen Preis und können nicht freiwillig genommen werden – so verzweifelt sollte kein Politiker sein!