

Polit Poker

The title 'Polit Poker' is rendered in a large, black, serif font. The word 'Polit' is on the top line, and 'Poker' is on the bottom line. The letters of 'Poker' are stylized, with the vertical strokes of the 'P', 'o', 'k', and 'r' acting as flagpoles. The horizontal strokes of these letters are replaced by flags that appear to be waving in the wind. The background of the flags is a light, textured grey.

Wer kennt die Ziele der Parteien am besten?

Ein Fragespiel für 1 bis 8 Wähler

**von
Franz Scholles**

SPIELANLEITUNG

Inhalt

144 Fragekarten mit 288 Fragen, Rotfolie,
Spielanleitung

Spielzweck

Jede der 144 beidseitig bedruckten Karten enthält entweder

ORIGINAL-AUSZÜGE aus den Parteiprogrammen der fünf Bundestagsparteien

oder

ORIGINAL-ZITATE aus Bonn und dem Rest der Welt

Von jeder Partei - CDU/CSU, SPD, FDP, PDS und Bündnis 90/Grüne — sind **42 Parteiprogrammpunkte** aus den Grundsatzprogrammen und den aktuellen Wahlprogrammen ausgewählt.

Die Aussagen beziehen sich auf die Politik-Gebiete

- 1. GRUNDWERTE**
- 2. RECHT + FINANZEN**
- 3. WIRTSCHAFT**
- 4. SOZIALES**
- 5. ÖKOLOGIE**
- 6. INTERNATIONALES**

Hinzu kommen **78 Zitate**, bei denen die zitierte Person aus vier Personenvorschlägen auszuwählen ist.

Es gilt, die Parteiprogramme und Zitate der richtigen Partei bzw. der richtigen Person zuzuordnen.

Spielvorbereitung

Zu Beginn des Spieles werden die 144 Karten gründlich gemischt. Anschließend werden zwei gleichhohe Kartenstapel gebildet.

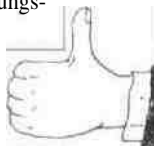
Ein Kartenstapel wird zurück in die Kartenbox gelegt, der zweite so auf dem Tisch ausgelegt, daß jeder Spieler von dort bequem seine Fragekarten ziehen kann.

Zum Schluß entscheiden die Spieler, welche Seite der gezogenen Karten **immer** vorgelesen wird.

Auf den **Vorderseiten** befinden sich links oben **rote Charakterköpfe**, auf den **Rückseiten** **blaue Charakterköpfe**.

KLEINE AUGENKUNDE

Die Sehkraft von Spielern ist mitunter sehr unterschiedlich ausgeprägt. Während es einer Minderheit selbst mit Rotfolie nicht gelingt, das Lösungsfeld zu entziffern, ist anderen Spielern das Erkennen der verborgenen Lösung selbst ohne das Auflegen der Rotfolie möglich. Daher zieht der Vorlesende die Karte so, daß er den Daumen auf dem Lösungsfeld hat.



Spielverlauf

1. Runde

Die Spieler ziehen abwechselnd eine Karte vom Tischstapel und lesen diese den Mitspielern vor.



ÖKOLOGIE

Lösungsfeld

Unsere Techniker, unsere Industrie haben das Know-how
unsere Umwelttechnologie zur Nummer
zum Export...

Anschließend sagt der vorlesende Spieler, **welcher Partei** er den Programmpunkt zuordnet.

Bei den Zitatkarten wählt er aus den vorgeschlagenen prominenten Personen die Person, von der die Aussage seiner Meinung nach stammt.

Hat der vorlesende Spieler Recht, so erhält er die Fragekarte und legt diese nach Politikgebieten geordnet vor sich auf den Tisch aus.

Beispiel: Der Vorlesende ordnet die Karte **richtig** der **SPD** zu und darf diese behalten.

Hat er falsch getippt, ohne daß ihm ein Mitspieler durch sein VETO widersprochen hat, so legt er die Karte in die Kartenbox zurück.



Veto

Mitspieler, die den Text anders als der Vorlesende zuordnen würden, können ihr „**VETO**“ einlegen, bevor die Lösung ermittelt wird.

Falls mehrere Spieler ein **gleichlautendes** VETO einlegen, gilt lediglich das VETO des schnellsten Spielers.

Voraussetzung für den Einspruch ist, daß der Widersprechende mindestens eine Fragekarte vor sich liegen hat.

Nachdem alle Zuordnungsvorschläge der Fragekarte abgegeben sind, wird die richtige Lösung nachgesehen, indem die Rotfolie über die Karte gelegt wird. Die richtige Lösung erscheint dann in der rechten oberen Ecke.

Hat ein VETO-Einlegender Recht, so erhält er die aktuelle Fragekarte und legt diese vor sich auf den Tisch aus.

Sobald mehrere Spieler Tips abgeben, erhält der Spieler, der richtig getippt hat, zusätzlich zu seiner Karte noch jeweils eine Karte aus dem Vorrat der Spieler, die mit ihrem „VETO“ falsch lagen.

Beispiel: Der Veto-Einleger tippt **falsch** auf „**die Grünen**“. Er muß eine Karte aus seinem Vorrat dem Vorlesenden abgeben.

Haben alle Spieler Unrecht, so legt jeder eine Karte in die Kartenbox zurück.

Sobald die letzte Karte vom Tischstapel gezogen ist, wird der **Gewinner der ersten Runde** ermittelt, indem jeder Spieler seine Karten zählt.



Gewinner ist, wer die meisten Karten erraten konnte.

2. Runde

Jeder Spieler stellt sich nun aus seinen verfügbaren Karten **sein** Parteiprogramm zusammen, **das ihm am besten gefällt**.

Er wählt dazu **insgesamt drei Karten** aus drei Politikfeldern aus.

Anschließend werden die einzelnen Politik-Gebiete — beginnend mit den Grundwerten — nacheinander aufgerufen (Reihenfolge siehe Seite 2).

Jeder Spieler, der einen Programmvorschlag aus dem aufgerufenen Politik-Feld hat, trägt diesen vor.

Die Mitspieler stimmen anschließend darüber ab.

Es genügt die einfache Mehrheit. Der Vortragende ist nicht stimmberechtigt. Bei Stimmgleichheit gilt der Vorschlag als abgelehnt.

Mehrheitsfähige Programmanschläge werden in der **Mitte des Tisches** nach Politik-Feldern geordnet abgelegt.

Die übrigen Karten kommen zurück in die Kartenbox.

Gewinner der 2. Runde ist, wer die meisten mehrheitsfähigen Programmpunkte vorgeschlagen hat.

3. Runde

Alle Spieler ermitteln gemeinsam, welche Partei bzw. welche Koalition die Wahl **autgrund des überzeugenden Parteiprogramms** gewonnen hat.

Dazu wird ausgezählt, wieviel Karten in der Tischmitte auf die einzelnen Parteien entfallen.



Solorunde

— **Für alle, die sich nicht entscheiden können!** —

Wie unter der Rubrik „Spielvorbereitung“ dargestellt, wählt der Spieler zunächst einen Kartens Stapel aus. Anschließend liest er die **Karten mit Parteiprogrammpunkten**. Dabei wählt er aus jedem der sechs Politikgebiete je fünf Parteiprogrammpunkte = Karten aus, die ihm gefallen. Die Karten legt er offen — nach Politikgebieten geordnet — vor sich aus.

Sobald er alle 30 Karten ausgewählt hat, erfolgt die Auswertung. Der Spieler schaut im Lösungsfeld nach, zu welchen Parteien die ausgewählten Aussagen gehören.

Die Partei, die der Wähler (Spieler) am häufigsten ausgewählt hat, ist — logischerweise!?! — zu wählen.

Bilanzrunde

— **Vor der nächsten Wahl zu spielen** —

Die Spieler sortieren die Karten aus dem Kartensatz, die Programmpunkte der Regierungsparteien) enthalten.

Anschließend lesen die Teilnehmer abwechselnd einen Programmpunkt vor und überprüfen anhand der Regierungspolitik, ob dieser in der vergangenen Legislaturperiode realisiert wurde.



Ergänzend zu diesem Spiel gibt es eine „Projektmappe Parteien“ für Schulen, Seminare und Erwachsenenbildung zum Preis von 29,80 DM. Bestellen Sie direkt beim Verlag. Dort gibt es auch Infos zu den anderen Spielen zu aktuellen Themen.

Öko-Spiele-Verlag

Batterieweg 42 f

53424 Remagen

Fon 02642/6718

Fax 02642/42277