

# MINISTER

Turbulentes Würfelspiel für 3-4 Spieler ab 10 Jahren

Es herrscht Wahlkampf. Die Parteien schicken ihre Kandidaten ins Rennen um die Kanzlerschaft. schwarze, Rote, Gelbe und Grüne nutzen die Gunst der Presse. Ob Radio-Interview, Zeitungsbericht oder Fernsehbeitrag - nach jedem Pressetermin steigen die eigenen Werte in der Bevölkerung. Im Schattenkabinett spiegelt sich das aktuelle Ergebnis der Frage "Was wäre, wenn heute Wahl wäre?" wieder. •och erst am Wahltag ist alles entschieden.

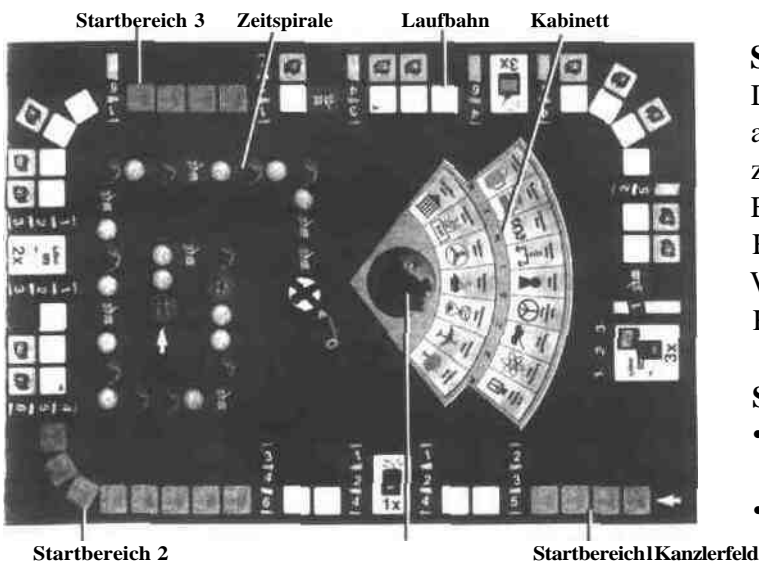
## Spielziel

Es gewinnt, wer am Ende den Kanzler stellt.

## Spielmaterial

Spielplan  
16 Parteigänger (4 in jeder Farbe)  
68 Minister (17 in jeder Farbe)  
1 Zeitstein  
1 Würfel

## Der Spielplan



- Der Spielplan besteht aus drei unterschiedlichen Teilen. Außen herum verläuft die Laufbahn, auf der sich die Parteigänger bewegen. Zu Beginn werden sie auf den orangenen Startbereichen eingesetzt.
- In der rechten Hälfte befindet sich das Schattenkabinett (nachstehend nur noch als „Kabinett“ bezeichnet) mit 16 Ministerposten, auf denen zu Beginn schon einige Minister platziert werden. Im Laufe des Spiels kommen weitere hinzu. Wer die meisten Minister im Kabinett hat, darf zusätzlich das Kanzlerfeld mit einer Figur besetzen.

- In der linken Hälfte befindet sich die **Zeitspirale**, auf der der Zeitstein in Richtung Wahltag (das Spielende) zieht.

## Spielvorbereitung

- Jeder Spieler erhält die vier Parteigänger einer Farbe und stellt sie auf beliebige Startfelder: in die Startbereiche 1 und 3 jeweils eine Figur, in den Startbereich 2 von jeder Farbe zwei Figuren.
- Zusätzlich bekommt jeder Spieler in seiner Spielfarbe 17 Minister, von denen er bereits einige auf beliebigen Felder ins Kabinett setzt, und zwar bei 3 Spielern je 3 Minister, bei 4 Spielern je 2 Minister. Seine übrigen Minister legt jeder Spieler vor sich ab.
- Der Zeitstein wird auf die Zeitspirale gesetzt, bei 3 Spielern auf die Abbildung mit drei Köpfen, bei 4 Spielern auf die Abbildung mit vier Köpfen.
- Es wird ausgewürfelt, wer beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.



## Spielablauf

Durch Würfeln setzen die Spieler ihre Parteigänger auf der Laufbahn voran. Dabei sind die Pressetermins zwischendurch und das Meinungsmacherfeld am Ende der Laufbahn die wichtigsten Bereiche. Hier überall kann man Minister ins Kabinett bringen. Wer die meisten Minister im Kabinett hat, stellt den Kanzler. Und wer am Ende den Kanzler stellt, gewinnt.

## So werden die Parteigänger bewegt

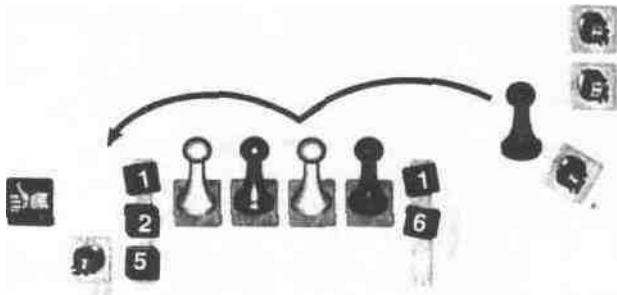
- Wer an der Reihe ist, würfelt und stellt fest, welchen seiner Parteigänger er vorbewegen darf.
- Die Parteigänger werden nicht von Feld zu Feld, sondern von Bereich zu Bereich bewegt.
- Wenn man eine Figur in den nächsten Bereich vorsetzen möchte, muß man eine der Würfelzahlen werfen, die auf der Grenze zwischen zwei Bereichen, abgebildet ist.
- Der Parteigänger wird dann auf ein beliebiges Feld des neuen Bereichs gestellt.

Beispiel: Um aus dem rechten in den linken Bereich zu gelangen, muß eine 1, 2 oder 5 gewürfelt werden.



- Wenn alle Felder eines Bereichs vollständig belegt sind, darf dieser Bereich übersprungen werden. Der Parteigänger wird sogleich in den darauf folgenden Bereich weitersetzt.

Beispiel: Hier darf der Parteigänger bei einem Würfelergebnis von 1 oder 6 sogleich in den übernächsten Bereich vorrücken.



Auf diese Weise können auch mehrere Bereiche auf einmal übersprungen werden, wenn sie alle vollständig belegt sind.

### Die Pressetermine



Zieht ein Spieler eine seiner Figuren auf ein Feld „Pressetermin“, würfelt der Spieler sofort 1x, 2x oder 3x -je nachdem, welche Zahl auf dem Feld angegeben ist. Für jedes Würfelergebnis 1, 2 oder 3 darf er entsprechend viele Minister ins Kabinett setzen.

Beispiel: Der Spieler setzt seinen Parteigänger auf den Pressetermin „Fernsehen“ und würfelt eine 5, eine 3 und eine 1. Ersetzt 4 Minister (3+1) ins Kabinett.

Auf den Feldern „Pressetermin“ dürfen beliebig viele Parteigänger stehen.

### Das Meinungsmacherfeld

Zieht ein Spieler einen seiner Parteigänger auf das Meinungsmacherfeld am Ende der Laufbahn, würfelt er sofort 3x, und für jede 1, 2 oder 3 setzt er entsprechend viele Minister ins Kabinett. Solange sein Parteigänger auf dem Meinungsmacherfeld steht, hat der Spieler jedesmal, wenn er an der Reihe ist und eine 1, 2 oder 3 würfelt, die Wahl: entweder er zieht einen Parteigänger voran oder er setzt so viele Minister wie er gewürfelt hat, ins Kabinett



Auf dem Meinungsmacherfeld dürfen beliebig viele Parteigänger einer Farbe stehen.

Zieht der Spieler einen weiteren Parteigänger auf das Meinungsmacherfeld, würfelterwie üblich sofort. Bei 1, 2 oder 3 setzt er entsprechend viele Minister ins Kabinett.

Kommt ein Spieler später an die Reihe und hat mehrere Parteigänger auf dem Meinungsmacherfeld stehen, dann setzt er bei Würfel 1, 2 oder 3 für jeden Parteigänger entsprechend viele Minister ins Kabinett.

Beispiel: Au/dem Meinungsmacherfeld stehen 2 Parteigänger. Der Spieler würfelt eine 3 und setzt dafür 6 Minister (2x3) ins Kabinett.

Wenn allerdings ein Parteigänger eines anderen Spielers auf das Meinungsmacherfeld zieht, werden alle dort befindlichen Parteigänger **hinausgeworfen** und auf den Pressetermin „Zeitung (2x)“ gesetzt. Von dort kann der Parteigänger nun wieder Richtung Meinungsmacherfeld starten. Natürlich darf der soeben hinausgeworfene Parteigänger für den Pressetermin jetzt nicht 2x würfeln.

Anschließend würfelt der neue Meinungsmacher sofort 3x, um gemäß den Regeln Minister ins Kabinett zu bringen.

### Die Einflußfelder

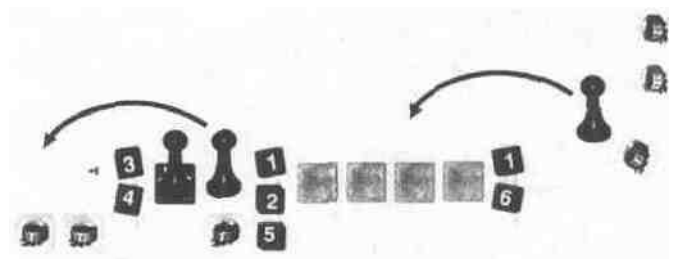
Setzt ein Spieler einen seiner Parteigänger auf eins der beiden



Einflußfelder, darf er **eine**

von zwei Aktionen ausführen. Diese gilt für alle Felder in den zurückliegenden Einflußbereichen bis einschließlich zu dem Feld, das mit einem kleinen Pfeil mit Balken markiert ist.

1. Der Spieler setzt alle eigenen Parteigänger (außer dem auf dem Einflußfeld) um einen Bereich vor, gegebenenfalls auch über dieses Einflußfeld hinaus. Beispiel: Der Spieler setzt zwei eigene Figuren in den jeweils nächsten Bereich vor, davon eine Figur über den Parteigänger auf dem Einflußfeld hinweg.



Sollte dabei eine Figur auf ein Feld „Pressetermin“ oder auf das Meinungsmacherfeld vorgesetzt werden, darf sofort gewürfelt und versucht werden, Minister ins Kabinett zu bringen.

oder

2. Er schiebt in dem Einflußbereich alle gegnerischen Parteigänger in die Fettnäpfchen, die sich unter ihren Lauffeldern befinden.

### Die Fettnäpfchen

Ein Parteigänger in einem Fettnäpfchen darf nicht vorwärts ziehen. Er muß erst wieder aus dem Fettnäpfchen befreit werden.



Ist ein Spieler an der Reihe und würfelt eine 4, 5 oder 6, darf er statt einen seiner Parteigänger vorzusetzen einen eigenen Parteigänger aus einem Fettnäpfchen wieder auf die Laufbahn zurückschieben.

Das Lauffeld über einem Parteigänger im Fettnäpfchen darf **nicht** besetzt werden, es muß für ihn freigehalten werden.

### Das Kabinett

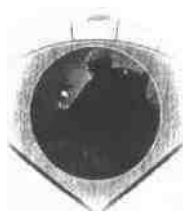


Wer Minister machen darf, setzt entsprechend viele eigene Ministerfiguren ins Kabinett und zwar zunächst auf leere Felder. Sobald im Kabinett alle Posten besetzt sind und ein Spieler weitere Minister einsetzen darf, muß er genau so viele beliebige Minister anderer Spieler hinauswerfen, wie er selbst einsetzt. Hat ein Spieler die meisten Ministerposten, setzt er zusätzlich eine Ministerfigur auf das Kanzlerfeld.

### Das Kanzlerfeld

Der Spieler, der die meisten Minister im Kabinett hat, stellt zusätzlich den Kanzler.

Sollte ein anderer Spieler mehr Minister als die Kanzlerpartei haben (wobei der Kanzler als Minister mitgezählt wird) kommt es zu einem Kanzlei-Wechsel. Gibt es keine eindeutige Mehrheit, bleibt die Kanzlerpartei als Minderheit im Amt.

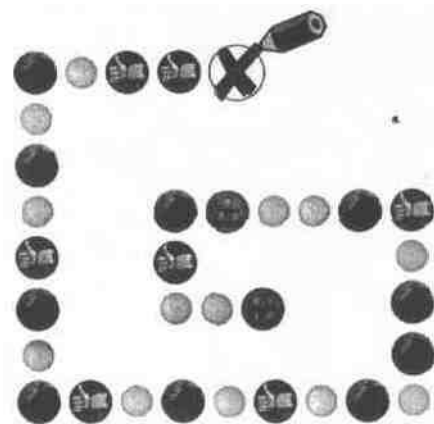


Beispiel 1: Das Kabinett ist mit 6 grünen (einschließlich Kanzler), 5 roten, 4 gelben und 2 schwarzen Figuren besetzt. Gelb darf zwei neue Minister machen. Wenn Gelb jetzt keine Figur von Grün hinausdrängt, haben beide Parteien sechs Figuren im Kabinett, Grün bleibt Kanzlerpartei. Wird aber

wenigstens eine grüne Figur geschlagen, wird Gelb die Kanzlerpartei. Grün verliert dabei den Kanzlerposten, der jetzt von Gelb zusätzlich besetzt wird, d.h. Gelb besitzt nun 7 Posten.

Beispiel 2: Im Kabinett befinden sich 7 rote Figuren (sechs Minister und zusätzlich stellt Rot den Kanzler). Außerdem gibt es jeweils 5 gelbe und 5 grüne Minister. Schwarz darf drei neue Minister einsetzen und nimmt diese Posten Rot ab. Nun hat Rot inklusive Kanzler 4, Gelb und Grün nach wie vor 5 und Schwarz jetzt neu 3 Ministerposten. Da Schwan selber den Kanzler nicht stürzen kann, zwischen Gelb und Grün es keinen eindeutig Führenden gibt, hält Rot noch den Minderheitenkanzler, bis diese seltene Situation im weiteren Spielverlauf aufgelöst wird.

### Die Zeitspirale



Immer wenn ein Spieler sein Würfelergebnis nicht ausführen kann, wird der Zeitstein auf der Zeitspirale **ein** Feld vorbewegt.

Zieht ein Spieler den Zeitstein auf ein rotes Einflußfeld, darf dieser Spieler entweder **einen** beliebigen eigenen Parteigänger um einen Bereich vorsetzen oder **einen** beliebigen fremden Parteigänger, der sich über einem Fettnäpfchen befindet, in dieses Fettnäpfchen ziehen.

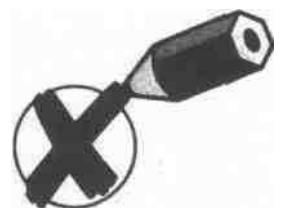


Zieht ein Spieler den Zeitstein auf ein braunes Feld „Kanzlerbonus“, bringt der Spieler, der aktuell den Kanzler stellt, sofort einen eigenen Minister ins Kabinett.



Zieht ein Spieler den Zeitstein auf das Feld „Wahltag“, endet das Spiel sofort.

Jetzt steht fest, wer die Wahl und damit das Spiel gewonnen hat.



## **Spielende**

Am Wahltag gewinnt der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt den Kanzler stellt.

Das Spiel kann auch vorzeitig enden, wenn ein Spieler das Kabinett vollständig besetzt hat, d.h. alle Ministerposten in seiner Farbe belegt sind. Dann hat dieser Spieler sofort gewonnen. Eine Wahl findet jetzt nicht mehr statt.

## **Kurzregel für einen Spielzug**

- Wer an der Reihe ist, würfelt und stellt fest, welchen seiner Parteigänger er vorbewegen darf.
- Erlaubt die Würfelzahl ein Vorrücken in den nächsten Bereich, setzt er einen seiner Parteigänger um einen Bereich voran.
- Kommt er dadurch auf einen Pressetermin, darf er würfeln und bei 1, 2 oder 3 Minister ins Kabinett bringen.
- Zieht er auf ein Einflußfeld, darf er im Einflußbereich eigene Parteigänger vorrücken oder fremde Parteigänger ins Fettnäpfchen ziehen.
- Bei den Würfelzahlen 4, 5 oder 6 darf er statt vorzurücken, einen eigenen Parteigänger aus einem Fettnäpfchen auf die Laufbahn zurückziehen.
- Hat der Spieler einen oder mehrere Parteigänger auf dem Meinungsmacherfeld stehen, kann er statt vorzurücken mit den Würfelzahlen 1, 2 oder 3 Minister ins Kabinett bringen.
- Kann der Spieler seine gewürfelte Zahl nicht verwenden, zieht der Zeitstein 1 Feld vor.

## **Der Autor**

Rudi Hoffmann hat als Grafiker gearbeitet. Seit 35 Jahren entwickelt er Spiele. Seine Spielideen sind häufig von Einfachheit, Originalität und Pfiff geprägt, ebenso wie sein witziges Politikspiel „Minister“, das es in anderer Form schon einmal gab. Rudi Hoffmanns größte Erfolge sind das „Spiel des Jahres 1989“ und insgesamt fünf Nominierungen zum „Spiel des Jahres“.

## **Grafik**

Franz Vohwinkel

## **Redaktionelle Bearbeitung**

TM-Spiele

Art.-Nr. 687113

©1998 TM-Spiele GmbH  
D-70565 Stuttgart

## **Vertrieb:**

KOSMOS Verlag  
Pfizerstr. 5-7  
70184 Stuttgart

Alle Rechte vorbehalten.  
MADE IN GERMANY

