

Politopoly

Autor(en): **Feldmann, Frank / Senn, Martin**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Nebelspalter : das Humor- und Satire-Magazin**

Band (Jahr): **115 (1989)**

Heft 29

PDF erstellt am: **21.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-613195>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

POLITOPOLY

Der *Nebelspalter* präsentiert exklusiv ein Spiel für alle Politiker und jene, die es noch werden wollen. Zu gewinnen gibt's hier nicht Ansehen, sondern ganz einfach (Spiel-) Geld. Und gewisse Hürden haben Sie schon vor Spielbeginn übersprungen: Im Nationalrat sind Sie bereits, in den Ständerat kommen Sie in (fast) jedem Fall und vielleicht reicht's gar in die Regierung oder zum Bundespräsidenten!

Was Sie brauchen:

Besorgen Sie sich Spielgeld, möglichst mit 100er- und einzelnen 500er-Werten und einer Gesamtsumme von 6000 Franken (bei zwei Spielern).

Nehmen Sie irgendeinen kleinen Gegenstand, der in die Spielfelder passt, als Symbol für sich.

Schliesslich benötigen Sie auch zwei Würfel. Bei «Politopoly» können auch mehrere Spieler mitmachen. Es braucht dann einfach zusätzliche «Parteikassen».

Und so geht's:

Jede(r) Partei/Spieler erhält 3000 Franken Parteienfinanzierung der öffentlichen Hand in die Kasse. Und schon geht's los:

● Mit den beiden Würfeln kann man zwei Augen, drei, vier usw. bis zu 12 Augen werfen. Jedes der nummerierten Felder muss besetzt werden, beide Rhomben werden bespielt (zuerst der «Nationalrat»). Da sich mit zwei Würfeln keine Eins werfen lässt, muss man zu Beginn einen der beiden Würfel so lange werfen, bis man eine Eins be-

kommt. Für jede verfehlte Eins zahlt man dem Gegner 100 Franken.

● Auf jedem der Felder steht ein Politikum, das Sie entweder etwas kostet oder Ihnen etwas einbringt. Wie so oft im Leben hat fast alles seinen Preis – so oder so. Würfelt man, nachdem man Feld eins erreicht hat und man ist an der Reihe, eine Vier, dann stellt man die Banane oder den Kaktus auf das Feld vier. Man geht also nicht in der Sequenz der Nummern (also 2, 3, 4 etc.) über die Rhombusfelder, sondern richtet sich streng nach den gewürfelten Augen. Allerdings müssen beide Parteien darauf achten, dass alle 12 Felder in jedem der beiden Rhomben besetzt werden (aufschreiben!)

● Jedes Spielfeld kann nur einmal besetzt werden. Wer nochmals beispielsweise eine Drei oder eine Acht würfelt und dieses Feld schon einmal besetzt hat, übergibt seinem Mitspieler die Würfel, bis er wieder dran ist. Er muss so lange würfeln, bis eine Zahl herauskommt, deren Feld er noch nicht besetzt hat.

● Wer viermal hintereinander eine ungerade Zahl würfelt, zahlt dem Gegner 200 Franken, wer dreimal hintereinander 12 Punkte (2x6) würfelt, kommt vorübergehend in den Bundesrat und kann, nachdem der Gegner sein nächstes Spiel gemacht hat, sofort in den zweiten Rhombus auf Nummer eins überwechseln, ohne eine Eins würfeln zu müssen wie beim ersten

Rhombus. Auch auf diesem Rhombus müssen alle Felder einmal besetzt werden.

● Wer siebenmal im Verlauf eines Spiels durch beide Rhomben gleiche Augen würfelt (also zweimal Eins, zweimal Zwei, zweimal Drei usw., aber nicht unbedingt in dieser Reihenfolge) wird Bundesrat und hat damit automatisch das Spiel gewonnen, egal wieviel Geld er in seiner Kasse hat. Wer fünfmal hintereinander (!) eine ungerade Zahl würfelt (also z.B. eine Zwei und eine Drei oder eine Sechs und eine Eins), dessen Partei wird aus dem Bundesrat gedrängt und er kann nur weiterspielen, wenn er noch über 500 oder mehr Franken verfügt. Hat er weniger als 500 Franken, ist es aus mit ihm. Er hat verloren.

● Beide Spieler müssen alle 24 Felder passieren, es sei denn, der eine hat die Partie als Bundespräsident bereits gewonnen. Tritt dieser Fall nicht ein, gewinnt, wer am Ende des Spiels nach Passieren der 24 Felder die meisten Nebis hat. Gewinner ist also nicht unbedingt, wer zuerst alle 24 Felder passiert hat. Er muss warten, bis sein Mitspieler ebenfalls alle Felder besetzt hat. Erst dann wird «abgerechnet». Ein Tip: Spielregeln kopieren und nehmen «Politopoly» auf den Tisch legen!

© Frank Feldman/Martin Senn/Nebelspalter

