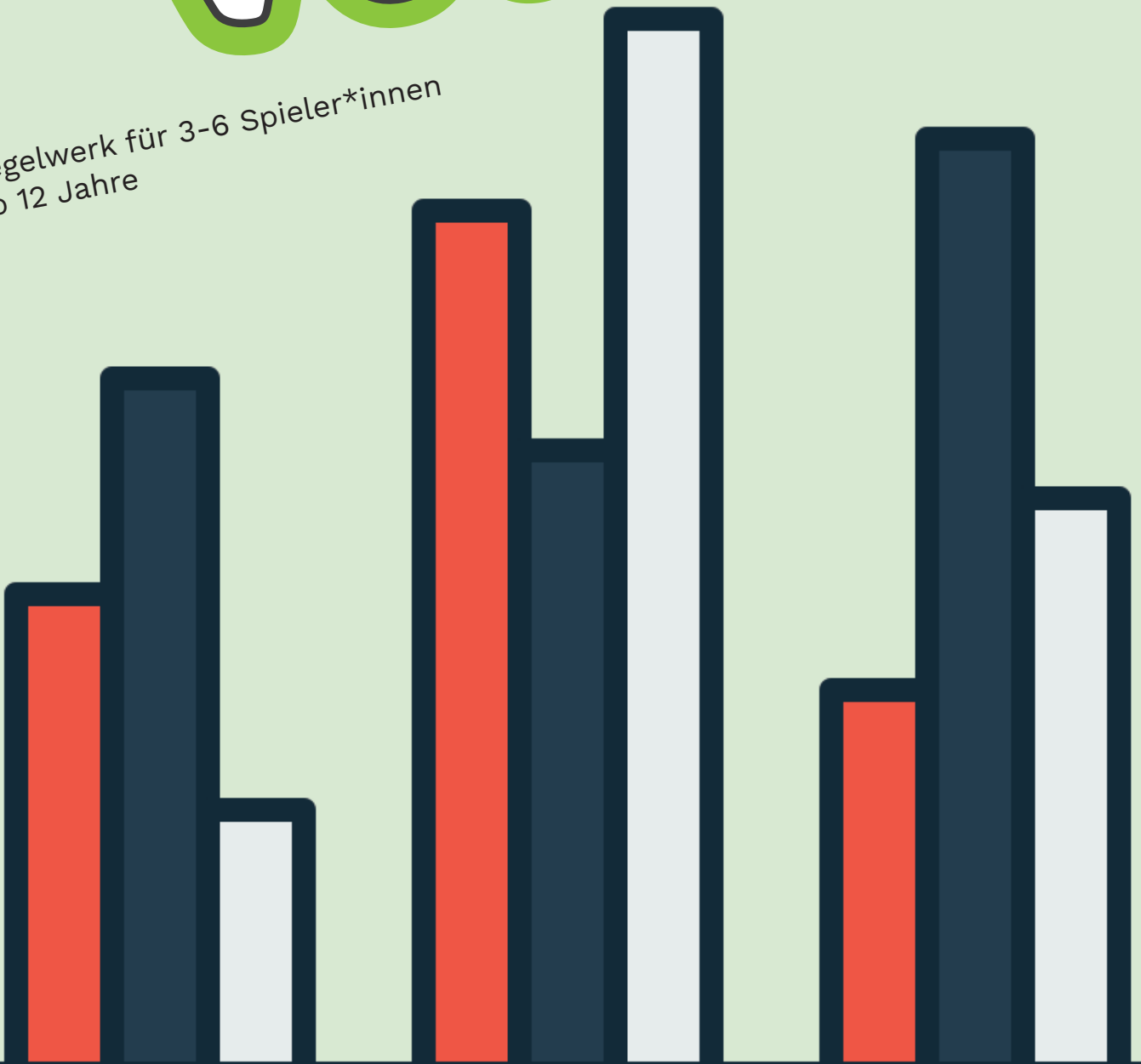


~~Get Voted!~~

Regelwerk für 3-6 Spieler*innen
ab 12 Jahre



Inhalt des Spiels

Get Voted ist ein Spiel zum Thema Wahlkampf. Es hat sich zum Ziel gesetzt nicht nur die passive Beteiligung durch den Gang zur Wahlurne zu beleuchten, sondern einen Einblick in die aktive Beteiligung am Wahlkampf zu geben. Das Spiel eignet sich sowohl für Menschen, die bereits politisch aktiv sind als auch für die, die bisher wenige Berührungspunkte damit hatten. Das Spiel kann natürlich nur einen oberflächlichen Einblick auf die Planung einer Wahlkampagne und die Durchführung eines Wahlkampfes geben. Es eignet sich daher als Einstieg, um sich näher mit anstehenden Wahlen zu beschäftigen, um politische Themen zu diskutieren oder sich im Anschluss näher mit dem Parteiensystem zu befassen. Get Voted greift an manchen Stellen reale politische Ereignisse auf und verarbeitet sie satirisch - es bietet also genug Grundlage für eine spannende Auseinandersetzung mit Demokratie, Wahlen, Parteien und Jugendorganisationen. Entwickelt wurde das Spiel von einer Jugendgruppe, die bereits eigene Wahlkampf Erfahrungen gemacht hat.

Dieses Spiel ist im Rahmen des Projekts „Gamification: Gesellschaft spielen“ in Kooperation mit dem Verein Niedersächsischer Bildungsinitiativen e.V. entstanden. Das Projekt wurde ermöglicht durch eine Förderung der Aktion Mensch.



Spielbestandteile

- 27 blaue Wahlkampfkarten
- 27 grüne Wahlkampfkarten
- 27 pinke Wahlkampfkarten
- 27 gelbe Wahlkampfkarten
- 18 lila Wahlkampfkarten
- 49 rote Wahlkampfkarten
- 3 Regenbogenkarten
- 10 Risikokarten
- 65 Aktionskarten
- 2 Würfel
- 1 Rundenschieber
- x GELD
- x Wähler*innenstimmen

Ziel

Das Ziel des Spiels ist es - wie bei jedem Wahlkampf - am Ende die meisten Stimmen von den Wähler*innen zu bekommen, um die Wahl zu gewinnen.

Baut eure Bekanntheit mit Plakaten und Flyern aus. Verteilt eure Werbeartikel an Wahlkampfständen oder beim Haustürwahlkampf. Baut euch ein inhaltliches Profil auf, ohne dabei selber Opfer der chaotischen Wahlkampfzeit zu werden!

Vorbereitung:

Alle Spieler*innen starten das Spiel mit 5 GELD als Wahlkampfbudget und 5 Wähler*innenstimmen (WS) als Parteibasis.

GELD



Wähler*innenstimmen



Die Wahlkampfkarten werden in einzelnen Stapeln nach Kartentyp offen auf dem Tisch sortiert. Die Aktionskarten und die Risikokarten werden gemischt und jeweils als verdeckter Stapel zur Seite gelegt.

Der Rundenschieber wird in die Mitte gelegt und auf das erste Feld (Start) geschoben. Jede Runde wird der Schieber aufs nächste Feld geschoben.

Spielablauf

Bei Get Voted! gibt es in jeder Runde verschiedene Phasen, die im Folgenden näher erläutert werden sollen.

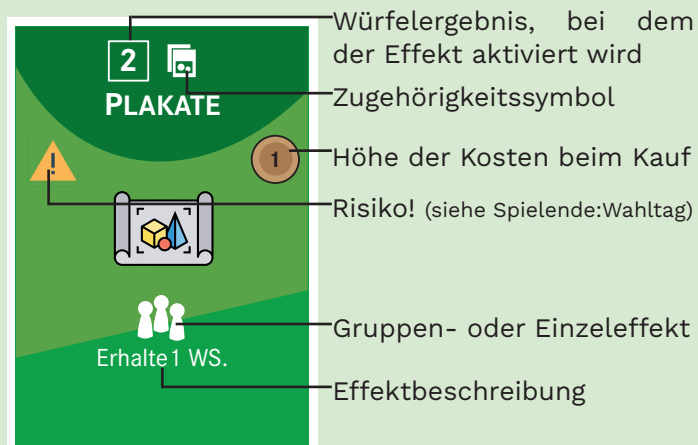
Rundenbeginn

Zu Beginn jeder neuen Runde erhalten alle Spieler*innen 1 GELD. Zeigt der Rundenschieber eine Podiumsdiskussion, wird um Geld gespielt, bevor die Spieler*innen ihren Zug ausführen dürfen. Die Spieler*innen erhalten nur das GELD aus der Podiumsdiskussion.

Der Spielzug - Die erste Runde

Um Wähler*innenstimmen zu bekommen, müssen Spieler*innen ihren Wahlkampf aufbauen. Dies tun sie, indem sie Wahlkampfkarten kaufen. In der ersten Runde dürfen alle Spieler*innen der Reihe nach ihre ersten Wahlkampfkarten kaufen. Jede Spieler*in kann bis zu zwei unterschiedliche Wahlkampfkarten kaufen. Es darf nicht zwei Mal die gleiche Karte sein. Danach wird der Rundenschieber auf Runde 1 geschoben.

Beispiel Wahlkampfkarte:



Der Spielzug - ab der zweiten Runde

Zu Beginn eines Zuges muss gewürfelt werden. Je nach Würfelergebnis werden die entsprechenden Wahlkampfkarten der Spieler*innen aktiviert.

Wahlkampfkarten haben entweder einen Einzeleffekt (1) oder einen Gruppeneffekt (2). Einzeleffekte gelten nur dann, wenn ihr selbst die entsprechende Zahl gewürfelt habt, Gruppeneffekte immer dann, wenn andere Spieler*innen die entsprechende Zahl gewürfelt haben.

Beispiel anhand der Wahlkampfkarte „Plakate“: In der ersten Runde hast du dir für 1 GELD Plakate gekauft. In der nächsten Runde würfelt eine Mitspielerin eine 2. Da die Karte einen Gruppeneffekt hat, wird sie nun aktiviert. Du erhältst 1 WS aus der Bank.


Die gelben Wahlkampfkarten kosten kein GELD. Diese müsst ihr mit euren Wähler*innenstimmen bezahlen.

Jedes Mal, wenn das Würfelergebnis eine gerade Zahl ergibt (2, 4, 6, 8, ...) wird eine Aktionskarte gezogen.

Im Anschluss dürfen erneut Wahlkampfkarten gekauft werden. Danach ist der Zug beendet und die*der nächste Spieler*in ist an der Reihe.

Haben alle Spieler*innen den Zug beendet, wird der Rundenschieber weiter nach oben geschoben. Ab der 5. Runde ist die heiße Wahlkampfphase erreicht. Nun kann mit 2 statt mit nur einem Würfel gewürfelt werden.

Podiumsdiskussion - Minispiel

Zeigt der Rundenschieber eine Podiumsdiskussion , wird zuerst ein Minispiel gespielt, bevor jemand seinen*ihren Spielzug ausführt.

Bei einer Podiumsdiskussion würfeln die Spieler*innen der Reihe nach im Uhrzeigersinn mit zwei Würfeln. Am besten schreibt ihr euch das Würfelergebnis auf. Die höchste Zahl gewinnt.

Nach den Würfelergebnissen wird GELD ausgezahlt.

Beispiel mit 6 Spieler*innen:

Platz 1:	10 GELD
Platz 2:	9 GELD
Platz 3:	8 GELD
Platz 4:	7 GELD
Platz 5:	6 GELD
Platz 6:	5 GELD


Bei Gleichstand bekommen beide Spieler*innen die höhere Summe.

Beispiel: Lisa würfelt eine 12, Rama und Mina würfeln beide eine 10, Karim würfelt eine 7. Lisa bekommt 10 GELD, Rama und Mina jeweils 8 GELD und Karim erhält 6 GELD. Einen vierten Platz gibt es nicht.

Spielende: Wahltag

Am Ende jedes Wahlkampfes steht der Wahltag. Hier erfahren wir, ob sich der Wahlkampf ausgezahlt hat oder nicht. In dieser Runde dürfen keine Wahlkampfkarten mehr gekauft und keine Aktionskarten mehr gezogen werden. Alle Spieler*innen würfeln der Reihe nach 2 Mal. Dabei gelten alle Karteneffekte, wie in einer ganz normalen Runde.

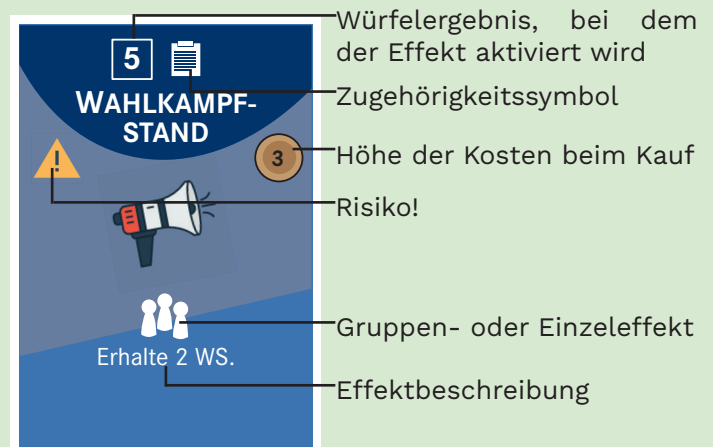
Risikokarten

Haben alle Spieler*innen ihre abschließenden Würfe erledigt, wird eine Risikokarte (siehe Seite x) gezogen. Die Risikokarten stellen die unvorhersehbaren Events und Konsequenzen des eigenen Wahlkampfes dar. Risikokarten können sich außerdem auf Wahlkampfkarten beziehen, die mit einem entsprechenden Symbol  markiert sind.

Die Spielkarten - Wahlkampfkarten

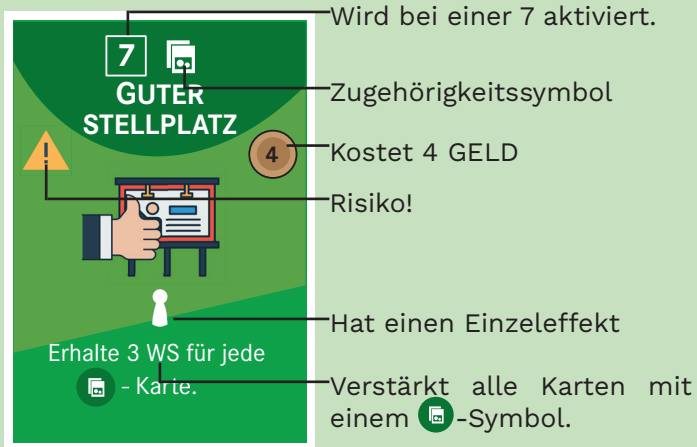
Grundausrüstung Wahlkampf

Dies sind die Karten für deinen Wahlkampf. Die Farben und die Symbole kennzeichnen ihre jeweilige Zugehörigkeit. Davon gibt es 6 verschiedene:

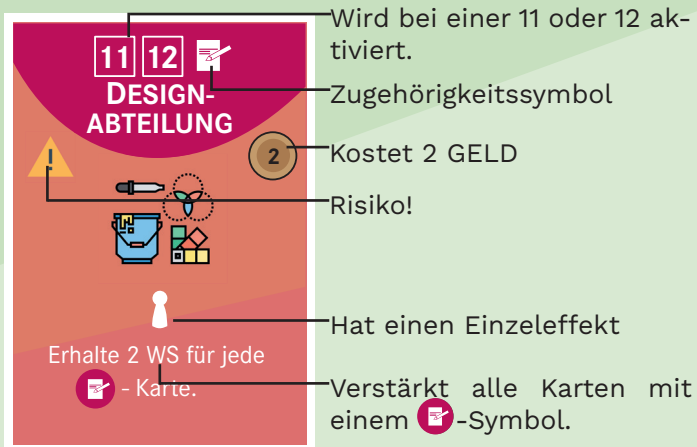
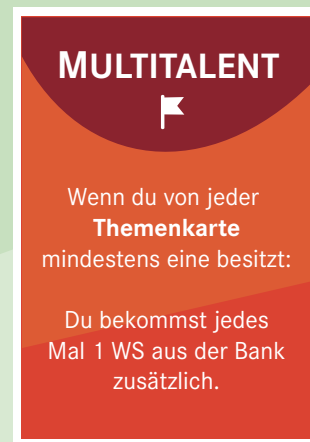


Verstärkende Karten

Diese Karten haben einen verstärkenden Effekt auf die Grundausrüstung. Der gute Stellplatz funktioniert zum Beispiel in Kombination mit Plakaten und Bauzäunen. Die Werbeartikel verstärken den Haustürwahlkampf und den Wahlkampfstand. Die Designabteilung verstärkt die Flyer und Social Media-Karten.



Besitzt du von jeder Themenkarte mindestens eine, dann bekommst du die „Multitalent“- Karte. Sie bringt dir bei jeder Aktivierung eine zusätzliche WS aus der „Bank“.

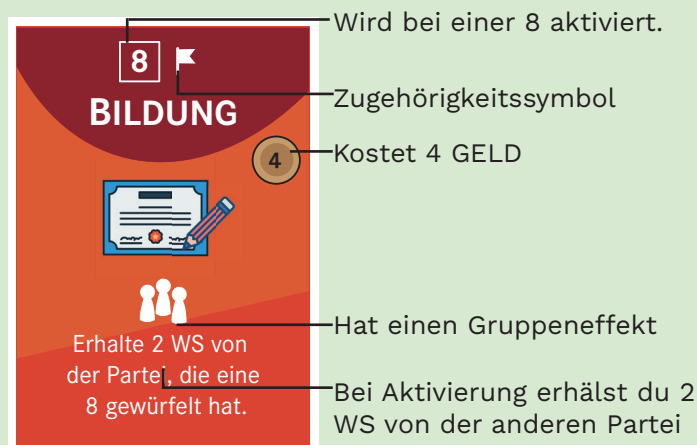
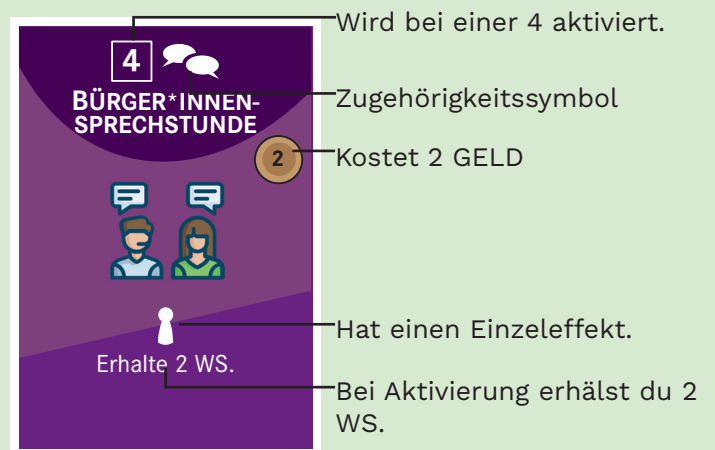


Veranstaltungskarten

Die Karten mit Veranstaltungen stehen jeweils für sich und haben keine direkten verstärkenden Karten.

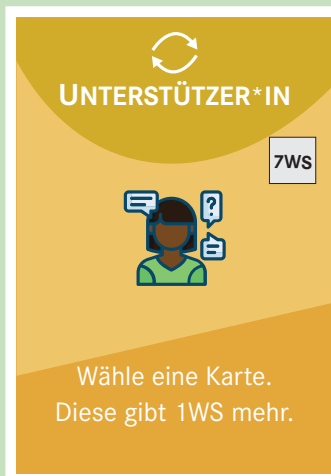
Politische Themen

Die Karten mit den politischen Schwerpunktthemen unterscheiden sich von den restlichen Wahlkampfkarten. Mit ihnen bekommst du deine Wähler*innenstimmen nicht aus der „Bank“, sondern wirbst sie von den anderen Parteien ab. Eine verstärkende Karte erhältst du nur, wenn du dich thematisch breit aufstellst.



Besondere Karten

Die besonderen Karten stehen jeweils für sich, haben keine verstärkenden Karten und haben andere Effekte. Für die besonderen Karten zahlen die Spieler*innen außerdem mit WS anstatt mit GELD. Die WS gehen zurück an die Bank.



Aktionskarten



Zusätzlich zu den Wahlkampfkarten gibt es bei Get Voted! auch die sogenannten Aktionskarten. Diese werden immer dann gezogen, wenn du ein gerades Würfelergebnis gewürfelt hast (2, 4, 6, 8, 10, usw). Steht nichts anderes auf der Karte, dann tritt der beschriebene Effekt sofort ein. Aktionskarten gibt es in 3 verschiedenen Farben.

Gelb: Der Effekt betrifft alle.

Rot: Negativer Effekt auf dich.

Grün: Positiver Effekt auf dich.



Unterstützer*in

Mit dieser Karte kannst du eine andere Wahlkampfkarte verstärken. Dies gilt allerdings nicht für verstärkende Karten.

Kampagnenbüro

Mit dem Kampagnenbüro kannst du, wenn du eine 6 würfelst, eine deiner Karten mit einer beliebigen Karte einer anderen Partei tauschen. Dies gilt nicht für die Unterstützer*in.

Wahlkampfmanipulation

Würfelst du eine 6 müssen alle anderen Parteien eine WS an dich geben.

Wahlrechtsbruch vorwerfen

Du erhältst 3 WS von der Partei, die eine 6 gewürfelt hat.

Risikokarten



Am Ende des Spiels wird eine Risikokarte gezogen. Der beschriebene Effekt betrifft alle Spieler*innen, welche die entsprechenden Bedingungen erfüllen.



Credits

Spielidee und Regelwerk:

Lana, Sammy, Simon, Karl, Justus, Emily

Umsetzung Kartendesign:

Anne

Icons:

Jemis Mali, IconScout

<https://iconscout.com/contributors/jemismali/icons>

Dieses Spiel ist im Rahmen des Projekts „Gamification: Gesellschaft spielen“ in Kooperation mit dem Verein Niedersächsischer Bildungsinitiativen e.V. entstanden. Das Projekt wurde ermöglicht durch eine Förderung der Aktion Mensch. Die Entwicklung erfolgte in der Gamegroup vom Sprötte Begegnungszentrum.



Vielen Dank an alle, die an diesem Projekt beteiligt gewesen sind!

