

# VOX POPULI

EIN POSTSPIEL FÜR RUND ZEHN SPIELER AB 14 JAHREN VON REINER KNIZIA

Vox Populi ist ein anonymes Strategiespiel auf politischer Ebene für rund zehn Spieler ab 14 Jahren. Jeder Spieler verkörpert eine Partei, die zunächst durch geschickte Wahlkampfführung versucht, Sitze in den Landtagen und im Bundestag zu erringen. Dann gilt es für die Parteien mehrheitsfähige Regierungskoalitionen zu bilden und sich über die Parteizugehörigkeit des Ministerpräsidenten beziehungsweise über die Zusammensetzung des Bundeskabinetts zu einigen.

Auf allen Stufen des politischen Prozesses werden politische Wertungspunkte vergeben, nach denen die Parteien streben, da diese den Gradmesser für ihren politischen Erfolg oder Mißerfolg darstellen. Jede Spielrunde entspricht einem politischen Jahr, es folgt Wahl auf Wahl und Regierung auf Regierung, und es gehört schon eine ganze Menge taktisches und strategisches Geschick dazu, seine Partei zum Erfolg zu führen.

## INHALT

1. Allgemeine Beschreibung des Postspielablaufs
2. Politischer Standort und Aktionen zahl
3. Politische Deutschlandkarte
4. Wahlkampf
5. Wahlen
6. Regierungsbildung
7. Ministerpräsidenten und Kabinettsmitglieder
8. Gesetzesvorlagen
9. Spielbeginn
10. Ablauf eines Spieljahres
11. Spieleintritt neuer Spieler
12. Beispiel

## 1. ALLGEMEINE BESCHREIBUNG DES POSTSPIELABLAUFS

Vox Populi wird postalisch mit Hilfe eines Spielleiters zwischen eventuell weit auseinander wohnenden und im Laufe der Zeit auch wechselnden Spielern gespielt. Das Spiel gliedert sich in einzelne Spielrunden, die in einem monatlichen Rhythmus aufeinanderfolgen und jeweils einem politischen Jahr, beginnend mit 1948, entsprechen. In jeder Spielrunde senden die Spieler ihre - auf den Informationen der neuesten Vox Populi Ausgabe aufbauenden - vorgedruckten Zugabgabeblätter mit ihren Spielanweisungen bis spätestens zum jeweiligen Zugabgabetermin an den Spielleiter:

| Spielername:               |                  | Partei:           | Spieljahr:        |
|----------------------------|------------------|-------------------|-------------------|
|                            | <b>Aktionen</b>  | <b>Zustimmung</b> | <b>Vorschläge</b> |
| <b>Baden-Württemberg</b>   |                  |                   |                   |
| <b>Bayern</b>              |                  |                   |                   |
| <b>Bremen</b>              |                  |                   |                   |
| <b>Hamburg</b>             |                  |                   |                   |
| <b>Hessen</b>              |                  |                   |                   |
| <b>Niedersachsen</b>       |                  |                   |                   |
| <b>Nordrhein-Westfalen</b> |                  |                   |                   |
| <b>Rheinland-Pfalz</b>     |                  |                   |                   |
| <b>Saarland</b>            |                  |                   |                   |
| <b>Schleswig-Holstein</b>  |                  |                   |                   |
| <b>Bund</b>                | <b>Standort=</b> |                   |                   |

Der Spielleiter wertet die Züge der Spieler aus und veröffentlicht die Ergebnisse zusammen mit allen sonst für die nächste Spielrunde noch relevanten Informationen in der neuen Vox Populi Ausgabe.

Das Ziel aller Parteien ist, möglichst viele politische Wertungspunkte zu erhalten. In jeder Vox Populi Ausgabe ist eine Liste der bis zu diesem Zeitpunkt gesammelten politischen Wertungspunkte der einzelnen Parteien zu finden, die Auskunft über den politischen Erfolg oder Mißerfolg der Spieler und ihrer Parteien gibt. Strenge Siegbedingungen gibt es in Vox Populi nicht, man spielt einfach so lange, wie es Spaß macht.

Es ist Aufgabe der Spieler, sich Einblick in die jeweils neueste Vox Populi Ausgabe zu verschaffen. Die Bezugsmöglichkeiten sind in jeder Ausgabe beschrieben. Die Spielteilnahme an Vox Populi ist kostenlos. Alle in den Vox Populi Ausgaben genannten Beträge dienen lediglich zur Deckung der anfallenden Material-, Druck- und Portokosten.

## **2. POLITISCHER STANDORT UND AKTIONENZAHL**

In jeder Spielrunde stehen jeder Partei garantierte drei Aktionen zur Verfügung die ihre Finanzierung aus Bundesmitteln widerspiegelt. Die Zahl der möglichen Aktionen kann sich jedoch durch Spenden, die auf den politischen Standort der Partei zurückgehen, beträchtlich erhöhen. (Sonderaktionen ergeben sich zudem durch von den Parteien gestellte Ministerpräsidenten oder Kabinettsmitglieder.>

Jede Partei nimmt auf einer Skala von 01 bis 40 ihren politischen Standort ein. Entlang dieser Skala sind auch - durch Kreuze angedeutet - Spendengelder in Form von 40 Aktionen verteilt, die jeweils auf die in der Skala am nächsten stehende Partei entfallen. (Bei gleichem Abstand mehrerer Parteien wird geteilt, die Summe der Aktionen später aber in jedem Falle auf eine ganze Zahl abgerundet.)

### Standorte und Aktionenzahlen

#### Spenden Parteien Aktionenzahl

x 01  
 x 02  
 x 03  
 x 04  
 x 05  
 x 06  
 x 07  
 x 08  
 x 09  
 x 10  
 x 11  
 x 12  
 x 13  
 x 14  
 x 15  
 x 16  
 x 17  
 x 18  
 .  
 .  
 .  
 .  
 .  
 x 38  
 x 39  
 x 40

Von Jahr zu Jahr kann eine Partei im Kampf um Spendengelder ihren politischen Standort verändern. Das muß jedoch gegenüber den Wählern gerechtfertigt werden, wofür bereits einige der zur Verfügung stehenden Aktionen wieder verbraucht werden. Die Veränderung um einen Skalenpunkt ist kostenlos, für jeden weiteren Skalenpunkt wird von der Partei eine Aktion verbraucht. Auf dem Zugabgabebblatt ist in der Bundeszeile lediglich der neue politische Standort und die dazu benötigte Aktionenzahl einzutragen.

Von Jahr zu Jahr werden außerdem vom Spielleiter vier der 40 entlang der politischen Standortskala verteilten Aktionen umverteilt. Dazu wählt er jeweils zufällig zwei verschiedene Zahlen zwischen 01 und 40, wobei die erste Zahl ein Skalenfeld treffen muß, das mindestens eine Spendenaktion trägt, und überträgt von diesem durch die erste Zahl festgelegten Skalenfeld eine Spendenaktion auf das durch die zweite Zahl festgelegte Skalenfeld.

Aus der konstanten Finanzierung aus Bundesmitteln und aus den Spendenaktionen ergibt sich dann jeweils die für das folgende Spieljahr für jede Partei individuelle Aktionenzahl, die ihr zur Verfügung steht. Die Aktionenzahlen werden zusammen mit den neuen politischen Parteistandorten und der neuen Spendenverteilung in jeder Vox Populi Ausgabe veröffentlicht.

### **3. POLITISCHE DEUTSCHLANDKARTE**

Dem Spiel liegt die folgende politische Deutschlandkarte mit den zehn Bundesländern zugrunde, die je nach Größe verschieden viele Stimmenfelder besitzen:

Beispiel Bremen:

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

| Bundesland                 | Stimmenfelder |
|----------------------------|---------------|
| <b>Baden-Württemberg</b>   | 24            |
| <b>Bayern</b>              | 28            |
| <b>Bremen</b>              | 12            |
| <b>Hamburg</b>             | 16            |
| <b>Hessen</b>              | 20            |
| <b>Niedersachsen</b>       | 24            |
| <b>Nordrhein-Westfalen</b> | 32            |
| <b>Rheinland-Pfalz</b>     | 20            |
| <b>Saarland</b>            | 12            |
| <b>Schleswig-Holstein</b>  | 16            |

### **4. WAHLKAMPF**

Jedes Spieljahr kann jede Partei grundsätzlich in maximal zwei Bundesländern Wahlkampfaktionen durchführen. (Sonderaktionen werden aber durch von den Parteien gestellte Ministerpräsidenten und Kabinettsmitglieder möglich.) Dazu muß auf dem Zugabgabeblatt in der Zeile des betreffenden Bundeslandes jeweils die gewünschte Anzahl der Aktionen eingetragen werden.

Für jede Wahlkampfaktion wird dann bei der Spieljahresauswertung durch den Spielleiter eines der eingezeichneten Stimmenfelder in dem betreffenden Bundesland zufällig ausgelost und mit dem Namen der jeweiligen Partei belegt - und zwar unabhängig davon ob das Stimmenfeld zuvor frei oder bereits mit einem anderen Parteinamen belegt war. Trifft man dabei auf ein eigenes Stimmenfeld, so ändert sich folglich nichts. Das gilt auch dann, wenn innerhalb einer Spieljahresauswertung dasselbe Stimmenfeld von einer Partei mehrmals getroffen wird.

Nur wenn innerhalb einer Jahresauswertung ein und dasselbe Stimmenfeld von mehreren Parteien getroffen wird, also gleichzeitig mit verschiedenen Parteienamen zu belegen wäre, wird das Feld frei - und zwar wieder unabhängig davon, ob das Stimmenfeld zu Beginn frei oder belegt war. Im Verlauf des Spiels werden daher wohl nie alle Stimmenfelder belegt sein, was eine Wahlbeteiligung von weniger als 100% widerspiegelt.

Die jeweils aktuelle Verteilung der Stimmenfelder auf die einzelnen Parteien wird in den Vox Populi Ausgaben veröffentlicht. Der Aktionenspiegel beschreibt die Anzahl der wahlkämpfenden Parteien und die Gesamtaktionenzahl in jedem Bundesland, im Bund wird die aktuelle Situation im Stimmenspiegel wiedergegeben. Aus der folgenden Tabelle sind die Anzahl der Stimmenfelder und die Sitze des Landtages für die einzelnen Bundesländer, sowie die Sitze des Bundestages zu entnehmen:

| Bundesland                 | Stimmen | Sitze |
|----------------------------|---------|-------|
| <b>Baden-Württemberg</b>   | 24      | 11    |
| <b>Bayern</b>              | 28      | 13    |
| <b>Bremen</b>              | 12      | 5     |
| <b>Hamburg</b>             | 16      | 7     |
| <b>Hessen</b>              | 20      | 9     |
| <b>Niedersachsen</b>       | 24      | 11    |
| <b>Nordrhein-Westfalen</b> | 32      | 15    |
| <b>Rheinland-Pfalz</b>     | 20      | 9     |
| <b>Saarland</b>            | 12      | 5     |
| <b>Schleswig-Holstein</b>  | 16      | 7     |
| <b>Bund</b>                | 204     | 49    |

Die Summe der Stimmenfelder aller Bundesländer ist 204 und liefert die Anzahl der für den Bund relevanten Stimmenfelder. Die Summe aller Landtagssitze beträgt 92 ist also erheblich größer als die Zahl der Sitze im Bundestag.

## **5. WAHLEN**

In allen Bundesländern und im Bund finden in einem vierjährigen Zyklus Wahlen statt. Die genauen Wahltermine sind der folgenden Tabelle zu entnehmen:

|                     |                               |
|---------------------|-------------------------------|
| Baden-Württemberg   |                               |
| Bayern              | 1949, 1953, 195?, 1961, 1965, |
| Bremen              |                               |
| Hamburg             |                               |
| Hessen              |                               |
| Niedersachsen       | 1950, 1954, 1958, 1962, 1966, |
| Nordrhein-Westfalen |                               |
| Rheinland-Pfalz     |                               |
| Saarland            | 1951, 1955, 1959, 1963, 196?, |
| Schleswig-Holstein  |                               |
| Bund                | 1952, 1956, 1960, 1964, 1968, |

In den betreffenden Bundesländern wird nach der Ausführung aller Wahlkampfaktionen in der Spieljahresauswertung die Anzahl der Stimmenfelder ermittelt, die auf die einzelnen Parteien entfallen. Entsprechend dieser Stimmen werden dann die Landtagsitze nach dem d' Hondtschen Verfahren auf die Parteien verteilt. Dazu teilt man die Stimmzahlen aller Parteien der Reihe nach durch 1, 2, 3, 4, u.s.w. und vergibt dann die Landtagssitze in der Reihenfolge der höchsten Quotienten bis der Landtag gefüllt ist. Bei gleichen Quotienten werden die Sitze zuerst auf die stimmenstärkeren Parteien des Wahlgebiets vergeben. Erst wenn gleiche Quotienten auf gleichstarke Parteien fallen und noch nicht genügend Sitze vergeben sind, erhalten alle solchen Parteien einen

weiteren Sitz, auch wenn dabei die vorgesehene Sitzzahl überschritten wird. Solche Überhangmandate gelten jeweils nur für eine Legislaturperiode.

Nach jeder Landtagswahl erhält jede Partei, die Sitze im Landtag erhalten hat, einen politischen Wertungspunkt, der die Möglichkeit zur Teilnahme an politischen Entscheidungen honoriert.

Bundestagswahlen verlaufen ganz entsprechend, wobei aber die Gesamtheit aller 204 Stimmenfelder bei der Auszählung berücksichtigt wird. Die 49 Bundestagssitze werden ebenfalls nach dem d'Hondtschen Verfahren vergeben.

Nach jeder Bundestagswahl erhalten alle Parteien so viele politische Wertungspunkte, wie sie Sitze im Bundestag erhalten haben.

Die jeweils aktuelle Verteilung der Landtags -und Bundestagssitze auf die einzelnen Parteien wird in den Vox Populi Ausgaben veröffentlicht.

## **6. REGIERUNGSBILDUNG**

Nach jeder Wahl versuchen die Parteien regierungsfähige Koalitionen zu bilden, die mit weiteren politischen Wertungspunkten honoriert werden.

In den neugewählten Landtagen geht es um die Bildung einer Regierungskoalition, die mehr als 50% der Landtagsitze umfaßt, und um die Einigung darüber, welche Partei der Regierungskoalition den Ministerpräsidenten stellt. Es werden dafür so viele politische Wertungspunkte vergeben, wie der jeweilige Landtag Sitze umfaßt.

Zu diesem Zwecke können die beiden stärksten Parteien des jeweiligen Landtages, d.h. jene beiden Parteien, die in der Sitzverteilung der Vox Populi Ausgabe zuoberst genannt werden (bei gleicher Sitzzahl entscheidet die Stimmenzahl und dann noch die Aktionenzahl der letzten Runde über die Stärkereihenfolge) , dem Spielleiter je einen Koalitionsvorschlag übermitteln. Hierfür muß das Zugabgabeblatt in der Zeile des jeweiligen Bundeslandes unter „Vorschläge" folgende Angaben enthalten:

- die Namen aller Parteien, die an der Regierungskoalition beteiligt werden sollen
- in Klammern hinter jeder Partei ihren natürlichen (1, 2, 3 usw.) Anteil an den zu verteilenden politischen Wertungspunkten
- in Klammern hinter einer Partei ein ‚P, das die Partei auszeichnet die den Ministerpräsidenten stellen soll

Alle für eine Regierungskoalition vorgeschlagenen Parteien müssen dabei in einer nicht mehr als 25 Skalenfelder umfassenden Spanne auf der politischen Standortskala enthalten sein. Extreme Parteien an den beiden Skalenenden werden dadurch in ihrer Koalitionsfähigkeit eingeschränkt.

Die beiden Vorschläge werden in der folgenden Vox Populi Ausgabe vom Spielleiter veröffentlicht. Bis zum nächsten Zugabgabetermin können dann alle in den Vorschlägen angesprochenen Parteien ihre Zustimmung zu höchstens einem der Vorschläge erklären, indem sie in der Zeile des betreffenden Bundeslandes unter der Rubrik „Zustimmung den Namen der Partei eintragen, von der der Koalitionsvorschlag stammt. Soll keinem der Vorschläge zugestimmt werden, so bleibt die betreffende Rubrik einfach leer. Die beiden vorschlagenden Parteien sind allerdings verpflichtet, einem der beiden Vorschläge zuzustimmen. Eine leere Rubrik wird in diesem Falle vom Spielleiter als Zustimmung zum eigenen Vorschlag gewertet.

Gleichzeitig mit ihrer Zustimmung oder Ablehnung können die beiden nächststärkeren Parteien, d.h. jene die an der dritten und vierten Position der Sitzverteilung in der Vox Populi Ausgabe zu finden sind, für den Fall, daß die ersten beiden Vorschläge erfolglos bleiben, ihrerseits je einen Koalitionsvorschlag an den Spielleiter übermitteln. Den 25-Skalenfelder-Spannen wird dabei die aktuellste politische Standortverteilung zugrunde gelegt, und nicht die Standortsituation aus dem Wahljahr.

Findet einer der beiden ersten Vorschläge die Zustimmung der Partei, die den Ministerpräsidenten stellen soll, und weiterhin die Zustimmung von so vielen weiteren genannten Parteien, daß insgesamt mehr als 50% der Landtagssitze umfaßt werden, so gilt die Regierungskoalition als zustande gekommen. Es ist dazu also nicht erforderlich, daß alle vorgeschlagenen Parteien zugestimmt haben, wenn nur eine Mehrheit zustande gekommen ist. In diesem Falle

erhalten alle Parteien, die ihre Zustimmung erteilt haben, die eingeklammerte Anzahl von politischen Wertungspunkten gutgeschrieben. Das Zustimmungsergebnis und die Parteizugehörigkeit des Ministerpräsidenten sind dann in der nächsten Vox Populi Ausgabe zu finden.

Kommt andererseits keine Regierungskoalition aufgrund der ersten beiden Vorschläge zustande, so werden neben den alten fehlgeschlagenen Zustimmungsergebnissen die von den beiden nächststärkeren Parteien bereits übermittelten

Koalitionsvorschläge in der Vox Populi Ausgabe veröffentlicht, zu denen nun wieder alle angesprochenen Parteien ihre Zustimmung abgeben können. Kommt damit eine Regierungskoalition zustande, so werden auch dann die vereinbarten politischen Wertungspunkte gutgeschrieben und die Parteizugehörigkeit des Ministerpräsidenten festgeschrieben und das Ergebnis in der folgenden Vox Populi Ausgabe veröffentlicht.

Kommt erneut keine Regierungskoalition zustande, so bleibt das Bundesland bis zur nächsten Wahl - die dem Zeitplan gemäß bereits im folgenden Spieljahr anstehen wird - ohne Regierung. Politische Wertungspunkte werden dann nicht vergeben. - Grundsätzlich wird jeweils immer nur zwischen zwei Vorschlägen abgestimmt, nur wenn beide Vorschläge identisch sind, liegt nur ein Vorschlag vor.

Die Regierungsbildung im Bund läuft ganz entsprechend ab. Jeder Koalitionsvorschlag muß hinter den vorgeschlagenen Parteien in Klammern auch den Anteil an den 49 zu vergebenden politischen Wertungspunkten enthalten, wobei wieder eine 25-Skalenfelder-Spanne eingehalten werden muß. Zudem muß in jedem Vorschlag durch in Klammern zugefügte Buchstaben "K", "V", "M" auch über die Parteizugehörigkeit eines Kanzlers, eines Vizekanzlers und von vier Ministern entschieden werden. Eine Regierungskoalition gilt dann als zustandegekommen, wenn die den Kanzler stellende Partei ihre Zustimmung erteilt hat und zudem insgesamt Parteien mit mehr als 50% der Sitze zugestimmt haben. Dann werden wieder die 49 politischen Wertungspunkte entsprechend verteilt und die Kabinettsposten den Parteien zugeordnet. Andererseits bleibt auch der Bund nach zweimal zwei erfolglosen Koalitionsvorschlägen bis zur nächsten Bundestagswahl die dem Zeitplan gemäß bereits wieder im folgenden Spieljahr anstehen wird ohne Regierung.

## **7. MINISTERPRÄSIDENTEN UND KABINETTS MITGLIEDER**

Solange eine Partei in einem Bundesland den Ministerpräsidenten stellt, kann sie dort - ungeachtet ihrer Wahlkampfaktionen in bis zu zwei sonstigen Bundesländern - jedes Spieljahr zwei zusätzliche Wahlkampfaktionen ausführen, ohne daß das auf ihre Aktionenzahl angerechnet wird.

Entsprechendes gilt für Kanzler, Vizekanzler beziehungsweise die Minister, die von einer Partei gestellt werden, die allerdings jedes Jahr in einem beliebigen Bundesland acht, vier beziehungsweise zwei zusätzliche Wahlkampfaktionen ausführen können, ohne daß dies auf die Aktionenzahl und Wahlkampfbeschränkung auf zwei Bundesländer der Parteien angerechnet wurde.

In der Zeile des entsprechenden Bundeslandes sind zu diesem Zwecke dann auf dem Zugabgabeblatt unter der Rubrik „Aktionen“ lediglich die Kennbuchstaben "P","K","V" oder "M" einzutragen. Eine Verwendung dieser Sonderaktionen zum politischen Standortwechsel einer Partei ist nicht möglich.

## **8. GESETZESVORLAGEN**

Solange eine Partei den Bundeskanzler stellt, kann sie durch Gesetzesänderungen einen Einfluß auf die Spendenverteilung ausüben. Dazu trägt sie in der Bundeszeile ihres Zugabgabeblattes unter der Rubrik „Vorschläge“ je Spielrunde bis zu vier durch einen Pfeil verbundene Zahlenpaare (z.B. 17→ 35) ein, die im Standort- und Spendenplan jeweils die Umverteilung einer Spendenaktion vom erstgenannten auf das zweitgenannte Skalenfeld bewirken soll. Der Spielleiter veröffentlicht diesen Gesetzesvorschlag in der nächsten Vox Populi Ausgabe. Bis zum dann folgenden Zugabgabetermin hat noch der Bundesrat, bestehend aus allen derzeit - jeweils ziemlich wenigen - im Amt befindlichen Ministerpräsidenten, ein Vetorecht: Das „Veto“ eines Ministerpräsidenten, eingetragen in der Rubrik „Zustimmung“ der Bundeszeile des Zugabgabeblattes genügt, um den Gesetzesvorschlag zu Fall zu bringen.

Erfolgt kein Veto, so führt der Spielleiter zu Beginn der nächsten Spieljahresauswertung die Umverteilung durch, und zwar unabhängig davon, ob der Kanzler noch im Amt ist oder nicht. In jedem Falle wird der Spielleiter die

Entwicklung des Gesetzesvorschlages in der folgenden Vox Populi Ausgabe veröffentlichen. - Eine von einem leeren Feld ausgehende Umverteilung bewirkt nichts

## **9. SPIELBEGINN**

Das Spiel beginnt mit dem Spieljahr 1948. Jeder Spieler wählt sich einen Parteinamen und eine zugehörige Abkürzung aus nicht mehr als drei einzelnen Großbuchstaben und in Form einer Zahl zwischen 01 und 40 einen politischen Standort. Zudem kann jede neu gegründete Partei zu Spielbeginn 16 Wahlkampfaktionen über beliebig viele Bundesländer verteilen, wobei jedoch auf kein Bundesland mehr als vier Aktionen entfallen dürfen. All diese Angaben müssen auf dem Zugabgabeblatt zusammen mit der vollständigen Adresse und möglichst der Telefonnummer des Spielers bis zum ersten Zugabgabetermin beim Spielleiter eintreffen.

Nach der Durchführung aller Wahlkampfaktionen, der Einrichtung der politischen Standorte und der Ermittlung der individuellen Aktionenzahlen der Parteien für das Spieljahr 1949, der eine gleichverteilte Spendenskala mit einer Aktion je Spendenfeld zugrunde gelegt wird, werden alle Informationen in der ersten Ausgabe Vox Populi 1948/1949 an die Spieler übermittelt.

Von da an läuft das Spiel nach dem im folgenden beschriebenen Spielrhythmus ab, wobei allerdings im Spieljahr 1949 zur besseren Standortverteilung der politischen Parteien auch für beliebige Standortänderungen noch keine Aktionskosten anfallen.

Von Beginn an gilt folgende Fehlerregelung: Unleserliche oder unsinnige Anweisungen können vom Spielleiter nicht ausgeführt werden und bleiben unberücksichtigt. Werden in zu vielen Bundesländern Wahlkampfaktionen ausgeführt oder werden zu viele Aktionen eingesetzt, so werden die Anweisungen des Zugabgabeblattes von oben nach unten so lange ausgeführt, bis der wahre Handlungsumfang der Partei aufgebraucht ist. Standortänderungen werden dabei grundsätzlich nur vollständig oder überhaupt nicht ausgeführt. In allen Zweifelsfällen versucht der Spielleiter so zu entscheiden, das die Beeinträchtigung des Spielerzuges möglichst geringfügig ausfällt.

## **10. ABLAUF EINES SPIELJAHRES**

Alle Zugabgabeblätter, die den Spielleiter vor dem jeweiligen Zugabgabetermin, der an dem betreffenden Tag grundsätzlich um 10Uhr vormittagseingerichtet ist, erreicht haben, werden vom Spielleiter in der nachstehenden Reihenfolge ausgewertet:

### Gesetzesvorlage

- Feststellen des Zustimmungsergebnisses
- gegebenenfalls Umverteilung der Spendengelder gemäß der Gesetzesvorlage
- gegebenenfalls Einbeziehung neuer Gesetzesvorlagen

### Regierungsbildung

- Feststellung der Zustimmungsergebnisse
- gegebenenfalls Verteilung der politischen Wertungspunkte und Parteizuordnung der Ministerpräsidenten beziehungsweise Kabinettsmitglieder
- gegebenenfalls Aufforderung an die dritt- und viertstärkste Partei zur Abgabe von Koalitionsvorschlägen
- gegebenenfalls Erklärung der Unregierbarkeit

### Koalitionsvorschläge

- Einbeziehung aller relevanten Koalitionsvorschläge

### Wahlkampf

- Durchführung aller Wahlkampfaktionen

### Wahlen

- Verteilung der Landtags- beziehungsweise Bundestagssitze und Ermittlung der Stärkefolge der Parteien
- Verteilung politischer Wertungspunkte
- Aufforderung an die erst- und zweitstärkste Partei zur Abgabe von Koalitionsvorschlägen

#### Standortwahl

- Einrichtung der neuen Parteienstandorte
- Zufällige Umverteilung von vier Spendenaktionen
- Ermittlung der neuen individuellen Aktionenzahlen der einzelnen Parteien

Alle relevanten Ergebnisse werden vom Spielleiter in der nächsten Vox Populi Ausgabe veröffentlicht. Alle Spieler haben dann wieder bis zum nächsten Zugabetermin, der ebenfalls veröffentlicht wird, Zeit, den Spielleiter mittels eines neuen Zugabageblattes von ihrem weiteren Vorgehen zu unterrichten. Dazu kann die folgende Checkliste eine Hilfestellung geben

- sollte möglicherweise eine Gesetzesvorlage gemacht oder durch ein Veto verhindert werden?
- wurden alle gemachten Koalitionszustimmungen eingetragen?
- wurde allen Aufforderungen, Koalitionsvorschläge abzugeben, nachgekommen und die 25-Skalenfelder-Spanne beachtet?
- wurden alle gewöhnlichen Wahlkampfaktionen in maximal zwei Bundesländern und alle Sonderwahlkampfaktionen durch Ministerpräsidenten und Kabinettsmitglieder eingetragen?
- wurde gegebenenfalls ein neuer Parteistandort und die zugehörigen Aktionskosten aufgeführt, ohne die Aktionenzahl zu überziehen?
- enthält das Zugabageblatt den Spielernamen, die Parteiabkürzung, das Spieljahr und eventuell rechts oben den Partienamen?

Erhält der Spielleiter von einem Spieler in einem Spieljahr das Zugabageblatt nicht oder nicht rechtzeitig, so verfallen für die betroffene Partei alle Handlungsmöglichkeiten des Spieljahres. Kann ein Spieler voraussehen, daß ihm die Zugabgabe zu einem bestimmten Spieljahr nicht möglich sein wird, so kann er den Spielleiter mit konkreten Anweisungen beauftragen, für diesen Zeitraum seine Handlungsinteressen zu vertreten.

### **11. SPIELEINTRITT NEUER SPIELER**

Bis zu einer angemessenen Spielerzahl kann der Spielleiter auch noch während des Spielverlaufs neuen Spielern den Spieleintritt gestatten. Solche Spieler wählen ebenfalls einen Parteinamen, eine zugehörige Abkürzung und einen politischen Standort, und sie können zu Beginn auch sofort 16 Wahlkampfaktionen über beliebig viele Bundesländer verteilen, wobei jedoch wieder auf kein Bundesland mehr als vier Aktionen entfallen dürfen.

Ab der folgenden Vox Populi Ausgabe werden die neuen Parteien dann ins Spiel integriert.

### **12. BEISPIEL**

Nehmen wir an, Egon Müller habe sich zur Teilnahme an einer Vox Populi Partie entschlossen. Er entscheidet sich für die "Partei Deutscher Postspieler" PDP mit dem politischen Standort 17.

1948 möchte Egon Müller je vier Wahlkampfaktionen in Bayern, Hamburg und Hessen, sowie je zwei Wahlkampfaktionen in Bremen und im Saarland durchführen, womit seine ihm zur Verfügung stehenden 16 Aktionen verbraucht sind. Zum Zugabetermin des Spieljahres 1948 schickt Egon Müller dem Spielleiter daher folgendes Zugabageblatt:

**Spielername:** Egon Müller**Partei:** PDP**Spieljahr:** 1948

|                            | Aktionen | Zustimmung | Vorschläge |
|----------------------------|----------|------------|------------|
| <b>Baden-Württemberg</b>   |          |            |            |
| <b>Bayern</b>              | 4        |            |            |
| <b>Bremen</b>              | 2        |            |            |
| <b>Hamburg</b>             | 4        |            |            |
| <b>Hessen</b>              | 4        |            |            |
| <b>Niedersachsen</b>       |          |            |            |
| <b>Nordrhein-Westfalen</b> |          |            |            |
| <b>Rheinland-Pfalz</b>     |          |            |            |
| <b>Saarland</b>            |          |            |            |
| <b>Schleswig-Holstein</b>  | 2        |            |            |
| <b>Bund</b> Standort= 17   |          |            |            |

Da es sich um Egon Müllers erstes Zugababeblatt handelt, vermerkt er auf dessen Rückseite noch seine vollständige Adresse mit Telefonnummer und den vollständigen Namen der von ihm gewählten Partei.

Neben Egon Müller nehmen noch neun weitere Spieler an der Vox Populi Partie teil, die sich für die Parteien A, B, C u.s.w. bis 1 entschlossen haben. Auch sie haben dem Spielleiter für 1948 entsprechende Zugababeblätter geschickt.

Bei der Auswertung des Spieljahres 1948 führt der Spielleiter zunächst alle Wahlkampfaktionen durch. Wir wollen dabei nur die Geschehnisse in Bremen verfolgen. Dort führen neben Egon Müller auch die Parteien A und B je vier, die Partei C drei und die Partei D eine Wahlkampfaktion durch. Entsprechend wählt der Spielleiter für diese Parteien durch zufälliges Ziehen folgende Stimmenfelder:

A 2, 7, 11, 11

B 5, 8, 9, 9

C 1, 7, 12

D 9

PDP 3, 12

Daher wird in der ersten Vox Populi Ausgabe 1948/1949 folgende Situation in Bremen zu finden sein:

**Bremen:**

|   |   |     |   |
|---|---|-----|---|
| C | A | PDP |   |
| B |   |     | B |
|   |   | A   |   |

Weiter wird der Spielleiter bei der Auswertung des Spieljahres 1948 alle politischen Standorte einrichten und die daraus resultierenden individuellen Aktionenzahlen der einzelnen Parteien ermitteln und in der Vox Populi Ausgabe 1948/1949 veröffentlichen. Es könnte sich dabei folgendes Bild ergeben haben:

| Spenden | Parteien | Aktionenzahl |
|---------|----------|--------------|
| X 01    |          |              |
| x 02    |          |              |
| x 03    | A        | 9            |
| x 04    |          |              |
| x 05    |          |              |
| x 06    |          |              |
| x 07    |          |              |
| x 08    |          |              |
| x 09    |          |              |
| x 10    | E        | 7            |
| x 11    | I        | 4            |
| x 12    |          |              |
| x 13    | B        | 4            |
| x 14    |          |              |
| x 15    | C        | 5            |
| x 16    |          |              |
| x 17    | PDP      | 6            |
| x 18    |          |              |
| x 19    |          |              |
| x 20    |          |              |
| x 21    | G        | 7            |
| x 22    |          |              |
| x 23    |          |              |
| x 23    |          |              |
| x 24    |          |              |
| x 25    |          |              |
| x 26    | D, F     | 7            |
| x 27    |          |              |
| .       |          |              |
| .       |          |              |
| x 37    | H        | 12           |
| x 38    |          |              |
| x 39    |          |              |
| x 40    |          |              |

Nachdem die Vox Populi Ausgabe 1948/1949 erschienen ist, ist die Reihe wieder an den Spielern. Nehmen wir an, daß sich Egon Müller aufgrund der bevorstehenden Landtagswahlen zu je drei Wahlkampfaktionen in den zwei Bundesländern Bayern und Bremen entschließt. Zudem will Egon Müller versuchen, mit seiner Partei die politische Standortlücke bei Feld 32 zu besetzen, was in dieser Spielrunde ja noch kostenfrei geschehen kann. Daher hat Egon Müllers Zugabgabeblatt für 1949 folgendes Aussehen:

| Spielername: Egon Müller   |              | Partei: PDP | Spieljahr: 1949 |
|----------------------------|--------------|-------------|-----------------|
|                            | Aktionen     | Zustimmung  | Vorschläge      |
| <b>Baden-Württemberg</b>   |              |             |                 |
| <b>Bayern</b>              | 3            |             |                 |
| <b>Bremen</b>              | 3            |             |                 |
| <b>Hamburg</b>             |              |             |                 |
| <b>Hessen</b>              |              |             |                 |
| <b>Niedersachsen</b>       |              |             |                 |
| <b>Nordrhein-Westfalen</b> |              |             |                 |
| <b>Rheinland-Pfalz</b>     |              |             |                 |
| <b>Saarland</b>            |              |             |                 |
| <b>Schleswig-Holstein</b>  |              |             |                 |
| <b>Bund</b>                | Standort= 32 |             |                 |

Nachdem den Spielleiter auch alle anderen Zugabgabeblätter vor dem Zugabgabetermin für 1949 erreicht haben, geht er an die Auswertung dieses Spieljahres. Wir wollen uns wieder auf die Betrachtung Bremens beschränken. Dort führen neben der FDP noch die Partei A fünf und die Parteien B und F je zwei Wahlkampfaktionen aus. Aus der Ziehung des Spielleiters ergeben sich folgende Stimmenfelder:

A 2, 6, 8, 12, 12  
 B 4, 10  
 F 8, 9  
 PDP 7, 7

Es ergibt sich in Bremen jetzt also folgendes Bild der Stimmfelder:

**Bremen:**

|   |   |     |   |
|---|---|-----|---|
| C | A | PDP | B |
| B | A | PDP |   |
| F | B | A   | A |

Auf dieser Grundlage führt der Spielleiter anschließend die in Bremen anstehende Wahl durch. Er erhält folgendes d'Hondtsches Verteilungsschema:

| Teiler | A   | B   | C   | F   | PDP |
|--------|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1      | 4   | 3   | 1   | 1   | 2   |
| 2      | 2   | 1,5 | 0,5 | 0,5 | 1   |
| 3      | 1,3 | 1   | 0,3 | 0,3 | 0,7 |

Die daraus für Bremen resultierende Verteilung der fünf Landtagssitze auf die verschiedenen Parteien wird dann wie folgt der Vox Populi Ausgabe 1949/1950 zu entnehmen sein:

**Bremen:**

A 2  
 B 2  
 PDP 1 Koalitionsvorschläge erwartet von A und B

|   |   |     |   |
|---|---|-----|---|
| C | A | PDP | B |
| B | A | PDP |   |
| F | B | A   | A |

Den Parteien A, B und PDP rechnet der Spielleiter aufgrund ihrer Anwesenheit im Landtag Bremens je einen politischen Wertungspunkt an. Die zwei stärksten Parteien des Landtages sind zudem vom Spielleiter zur Abgabe von Koalitionsvorschlägen aufgefordert worden.

Nachdem der Spielleiter in entsprechender Weise auch alle anderen Bundesländer und eventuell anstehende Wahlen ausgewertet hat widmet er sich den neuen Parteistandorten und Aktionenzahlen. Für die Spendenumverteilung ermittelt der Spielleiter folgende Zahlenpaare:

4 → 35, 13 → 7, 29 → 21, 30 → 7

Damit könnte sich für die Vox Populi Ausgabe 1949/1950 folgende Situation ergeben haben:

| Standorte und Aktionenzahlen |          |              |
|------------------------------|----------|--------------|
| Spenden                      | Parteien | Aktionenzahl |
| X 01                         |          |              |
| x 02                         |          |              |
| x 03                         |          |              |
| 04                           |          |              |
| x 05                         | A        | 7            |
| x 06                         | I        | 7            |
| xxx 07                       |          |              |
| x 08                         |          |              |
| x 09                         | E        | 6            |
| x 10                         |          |              |
| x 11                         |          |              |
| x 12                         |          |              |
| 13                           | B        | 5            |
| x 14                         |          |              |
| x 15                         | C        | 7            |
| x 16                         |          |              |
| x 17                         |          |              |
| x 18                         |          |              |
| x 19                         |          |              |
| x 20                         |          |              |
| xx 21                        | G        | 10           |
| x 22                         |          |              |
| x 23                         |          |              |
| x 23                         |          |              |
| x 24                         |          |              |
| x 25                         |          |              |
| x 26                         |          |              |
| x 27                         |          |              |
| x 28                         | D        | 7            |
| 29                           |          |              |
| 30                           | F        | 3            |
| x 31                         |          |              |
| x 32                         | PDP      | 4            |
| x 33                         | H        | 12           |
| x 34                         |          |              |
| xx 35                        |          |              |
| x 36                         |          |              |
| x 37                         |          |              |
| x 38                         |          |              |
| x 39                         |          |              |
| x 40                         |          |              |

Nun ist es nach dem Erscheinen der Vox Populi Ausgabe 1949/1950 wieder an den Spielern, ihre Entscheidungen für das Spieljahr 1950 zu treffen. Wir wollen uns dabei weiterhin nur auf das Schicksal Bremens konzentrieren. Nehmen wir an, daß so kurz nach der Wahl keine Partei dort Wahlkampfaktionen ausführen möchte.

Partei A hat für ihren Vorschlag zur Bildung einer Regierungskoalition, an der sie selbst selbstverständlich beteiligt sein möchte, keine große Auswahl, da die PDP von A aus nicht in eine 25-Skalenfelder-Spanne eingeschlossen werden kann. Die Partei A schlägt daher auf ihrem Zugabgabeblatt eine große Koalition der folgenden Form vor:

|               |  |  |                |
|---------------|--|--|----------------|
| <b>Bremen</b> |  |  | A (3,P), B (2) |
|---------------|--|--|----------------|

Da die Skalenfelder-Spanne 13 - 32 nicht mehr als 25 Felder umfaßt, hat sich Partei B - wohlwissend, daß die PDP nur mit ihr koalieren kann - zu folgen- dem Koalitionsvorschlag entschlossen:

|               |  |  |                  |
|---------------|--|--|------------------|
| <b>Bremen</b> |  |  | B (4,P), PDP (1) |
|---------------|--|--|------------------|

In der Hoffnung auf einen höheren Spendenanteil wechselt die PDP ihren politischen Standort von 32 nach 35, was die Partei zwei ihrer Aktionen kostet. Entsprechend lautet Egon Müllers Bundeszeile für 1950:

|             |                     |   |  |
|-------------|---------------------|---|--|
| <b>Bund</b> | <b>Standort=</b> 35 | 2 |  |
|-------------|---------------------|---|--|

Partei B ändert 1950 ihren Standort nicht.

In der Vox Populi 1950/1951 fände man nun folgende Bremer Situation vor:

**Bremen:**

A 2  
B 2  
PDP 1

A (3,P); B (2)  
B (4,P); PDP (1)

Koalitionsvorschläge erwartet von  
PDP

|   |   |     |   |
|---|---|-----|---|
| C | A | PDP | B |
| B | A | PDP |   |
| F | B | A   | A |

Simultan zum laufenden Zustimmungsverfahren fordert der Spielleiter also bereits die beiden nächststärkeren Parteien, in diesem Falle nur die FDP, auf, auch ihrerseits Koalitionsvorschläge abzugeben.

Im Spieljahr 1951 stimmen die Parteien A und B jeweils ihren eigenen Koalitionsvorschlägen zu, d.h. sie tragen in der Spalte „Zustimmung“ bei Bremen jeweils ihren eigenen Parteinamen ein. Egon Müller jedoch verweigert seine Zustimmung und hofft Vorteile daraus schlagen zu können, daß er den letzten gültigen Koalitionsvorschlag machen darf. Da die PDP auch weiterhin mit der Partei B in einer 25-Skalenfelder-Spanne liegt, entschließt sich Egon Müller zu folgender Zugabgabe:

|               |  |  |                  |
|---------------|--|--|------------------|
| <b>Bremen</b> |  |  | PDP (3,P), B (2) |
|---------------|--|--|------------------|

In der Vox Populi Ausgabe 1951/1952 findet man also, vorausgesetzt daß in Bremen wieder keine Wahlkampfaktionen stattgefunden haben, das nachstehende Bild:

**Bremen:**

A 2  
B 2  
PDP 1

A (3,P) + ; B (2) -  
B (4,P) + ; PDP (1) -

PDP (3,P); B (2)

|   |   |     |   |
|---|---|-----|---|
| C | A | PDP | B |
| B | A | PDP |   |
| F | B | A   | A |

Schweren Herzens entschließt sich die Partei B im Spieljahr 1952 zu einer Zustimmung zu der einzigen noch möglichen Koalition:

|               |  |     |  |
|---------------|--|-----|--|
| <b>Bremen</b> |  | PDP |  |
|---------------|--|-----|--|

In der Vox Populi Ausgabe 1952/1953 wird daher vom Spielleiter folgendes Ergebnis veröffentlicht:

**Bremen:**

A 2  
 B 2 (Regierung 2)  
 PDP 1 (Regierung 3, P)  
  
 PDP (3,P) + ; B (2) +

|   |   |     |   |
|---|---|-----|---|
| C | A | PDP | B |
| B | A | PDP |   |
| F | B | A   | A |

Für diese Regierungsbildung erhält die Partei B zwei und die FDP drei politische Wertungspunkte. Wäre keine Zustimmung von B eingegangen, so hätte der Spielleiter in der vorstehenden Vox Populi Ausgabe 1952/1953 die Unregierbarkeit Bremens erklärt und keine politischen Wertungspunkte vergeben.

In jedem Falle ist es aber nun im Spieljahr 1953 höchste Zeit, in Bremen wieder Wahlkampfaktionen zu starten, da bereits zum bevorstehenden Jahresende 1953 neue Landtagswahlen in Bremen anstehen. So kann die FDP nur eine Spielrunde lang ihren Ministerpräsidentenbonus in Bremen ausnutzen. Mit der folgenden Zugabgabe würde der Spielleiter insgesamt fünf Wahlkampfaktionen für die PDP in Bremen durchführen:

|               |      |  |  |
|---------------|------|--|--|
| <b>Bremen</b> | 3, P |  |  |
|---------------|------|--|--|

Doch Bremen ist nur das kleinste Bundesland der Republik, und im Kampf um politische Wertungspunkte gibt es noch viel mehr zu tun.

## VOX POPULI - Regeländerungen September 1989

## 1. Stammwähler

Ein Stimmenfeld, das nicht neutral ist, wird zum Stammwählerfeld, wenn es von der Wahlkampfaktion der Partei, der es bereits angehört, nicht aber von der Aktion einer anderen Partei getroffen wird. Stammwählerfelder verhalten sich so wie normale Stimmenfelder, wechseln aber nicht so leicht zu anderen Parteien über.

Auf der politischen Deutschlandkarte werden Stammwählerfelder besonders gekennzeichnet.

## 1.1. Neutralisieren von Stammwählern

Wird im Wahlkampf ein Stammwählerfeld von einer oder mehreren Aktionen einer anderen Partei getroffen, so wird es wieder ein normales Feld, das aber immer noch für seine alte Partei stimmt. Ein Stammwählerfeld bleibt unverändert, wenn es von Aktionen mehrerer Parteien getroffen wird.

## 2. Wertungspunkte-Diskontierung

Zum Abschluß jeder Runde werden von den politischen Wertungspunkten 5% (abgerundet) abgezogen, d.h. eine Partei, die auf 20 bis 39 Wertungspunkte kommt, verliert einen Punkt, von 40 bis 59 Punkten werden 2 abgezogen etc.

## 3. Sonderaktionen

über die 40 Aktionen hinaus, die Teile der Bevölkerung für ihnen politisch nahestehende Parteien spenden, treffen weitere 10 Spenden für besonders aktive Parteien ein. Von diesen kann die in der Tabelle der politischen Wertungspunkte zuoberst stehende Partei 3 Aktionen finanzieren, die zwei nächstbesten Parteien je 2 und die drei darauf folgenden Parteien je eine Wahlkampfaktion. In der Tabelle der aktuellen Auswertung wird die insgesamt zur Verfügung stehende Aktionenanzahl aufgelistet.

## 4. Ende des Spiels

Zu Beginn des Spiels legt der Spielleiter die Anzahl von politischen Wertungspunkten fest, die erreicht werden soll. Die Partie endet, sobald die politischen Wertungspunkte mindestens einer Partei diese Grenze erreichen oder überschreiten. Bei einer Grenze von 100 ist mit einer Spieldauer von etwa 20 Runden zu rechnen; 150 Punkte sind kaum zu erreichen und noch höhere Grenzen machen VOX POPULI zu einem ewigen Spiel.