

Tiefe Taschen

für 4 bis 8 skrupellose Politiker

Fabian Zimmermann

November 29, 2015

In diesem Spiel schlüpfen die Spieler in die Rolle von einflussreichen Politikern, mit dem Ziel möglichst viel Geld aus dem Staatsvermögen in die eigene Tasche zu wirtschaften. Dabei verteilt ein Spieler als amtierender Präsident Geld aus der Staatskasse an sich und seine Kollegen. Über diese Verteilung wird abgestimmt, oftmals erst nach ausgiebigen Verhandlungen, bei denen auch Bestechungsgelder fließen. Über mehrere Runden fließt immer neues Staatsvermögen in die Taschen der Spieler, bis der Staatsbankrott eintritt. Außerdem kann man versuchen, seine Mitspieler zu erpressen.

1 Material

- Spielanleitung
- 40 Aktionskarten (5 pro Spieler)
- 16 Bestechungsmarker (2 pro Spieler)
- 8 Ermittler (1 pro Spieler)
- 80 Geldkarten (je 16 mal 1 Mio, 2 Mio, 3 Mio, 4 Mio und 5 Mio)

2 Vorbereitung

Jeder Spieler erhält in seiner Farbe fünf Aktionskarten, zwei Bestechungsmarker und den Ermittler. Außerdem erhält jeder Spieler Geld mit den Werten 2 Mio, 3 Mio und 4 Mio als Privatvermögen, das er ab diesem Zeitpunkt geheim hält.

Die restlichen Geldkarten werden gemischt und auf einen verdeckten Stapel gelegt, der die Staatskasse bildet. Der intriganteste Spieler wird erster Präsident.

3 Ziel des Spiels

Das Spiel endet mit dem Staatsbankrott, d.h. sobald nicht mehr genug Geld für einen neuen Haushalt zur Verfügung steht. Gewonnen hat, wer bis dahin das meiste Geld in die eigene Tasche gewirtschaftet hat - sprich wer das größte Privatvermögen besitzt.

4 Allgemeiner Ablauf

Das Spiel geht über mehrere Legislaturperioden. Zu Beginn jeder Legislaturperiode stellt der amtierende Präsident einen Haushalt auf. Über diesen Haushalt wird dann nach ausgiebigen Verhandlungen mit Bestechungen und Einschüchterungsversuchen abgestimmt. Wenn die Mehrheit zufrieden mit dieser Aufteilung ist, oder Besseres zu tun hat, als dagegen zu stimmen, steckt jeder das ihm zugewiesene Geld in die eigene Tasche. Sollte allerdings eine Mehrheit gegen diesen Haushalt stimmen, muss der Präsident zurücktreten und ist für diese Legislaturperiode politisch erledigt. Der Oppositionsführer wird zum neuen Präsidenten und hat nun die Chance, mit dem gleichen Geld eine erfolgreiche Aufteilung zu finden. Scheitert auch er, ereilt ihn das gleiche Schicksal wie seinem Vorgänger und er muss ebenfalls zurücktreten. Dies geht solange, bis der Haushalt endlich angenommen wurde. Dann beginnt das normale Regieren. Dies ist natürlich furchtbar langweilig und wird daher in diesem Spiel auch nicht weiter betrachtet.

Daher beginnt hier sofort die nächste Legislaturperiode, in der alle zuvor zurückgetretenen Präsidenten ihr überraschendes politisches Comeback feiern und auch wieder neues Geld verteilt werden kann. So folgt eine Legislaturperiode auf die nächste, bis plötzlich vollkommen unerwartet kein Geld mehr in der Staatskasse ist.

5 Ablauf

Phase 0 – Beginn einer Legislaturperiode

Der Präsident zieht so viele Geldkarten wie Spieler mitspielen aus der Staatskasse und legt sie zunächst offen in die Mitte des Tisches. Dieses Geld steht in der Legislaturperiode für den Haushalt zur Verfügung. Außerdem werden alle politisch inaktiven Spieler wieder aktiv.

Phase 1 – Haushalt aufstellen

Der Präsident verteilt nun das Geld offen an die politisch aktiven Spieler. Dabei ist er in seiner Aufteilung vollkommen frei. Er ist insbesondere nicht gezwungen, jedem Spieler etwas zukommen zu lassen. Diese Phase endet, sobald der Präsident seine Aufteilung beendet hat. Danach kann diese Aufteilung nicht mehr verändert werden. Das Geld bleibt zunächst offen vor den Spielern liegen.

Phase 2 – Politik und Abstimmung

In dieser Phase findet das eigentliche politische Geschacher statt. Am Ende dieser Phase muss jeder Spieler eine Aktionskarte verdeckt vor sich ausgespielt haben. Bereits ausgespielte Aktionskarten können noch bis zum Ende dieser Phase jederzeit geändert werden. Die Spieler können in dieser Phase außerdem versuchen, andere Spieler in ihrem Abstimmungsverhalten zu beeinflussen. Dazu haben sie neben üblichen verbalen Argumenten die Möglichkeit, andere Spieler zu bestechen (siehe Abschnitt *Bestechungen*) oder mit Hilfe ihres Ermittlers einzuschüchtern.

Zum Einschüchtern kann man seinen Ermittler vor einem anderen Spieler platzieren. Dieser eröffnet einem die Option, diesen Spieler zu erpressen. Ob es tatsächlich zur Erpressung kommt oder ob der Ermittler nur ein Bluff war, entscheidet sich, sobald in der nächsten Phase die Aktionskarten aufgedeckt werden. Auch die Position des Ermittlers kann man bis zum Ende dieser Phase verändern.

Diese Phase endet, sobald alle Spieler mit der Wahl ihrer Aktionskarte und der Position ihres Ermittlers zufrieden sind. Sollte es zu einem endlosen hin und her Geschiebe kommen, müssen die Ermittler im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Präsidenten, gespielt werden. Anschließend kann dann jeder Spieler eine Aktionskarte auswählen.

Phase 3 – Aktionen ausführen

In dieser Phase werden die Aktionskarten der Spieler reihum im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Präsidenten, ausgewertet. Erst wenn die Aktion eines Spielers komplett ausgewertet ist, kommt der nächste an die Reihe. Eine Ausnahme bildet die Karte *Erpressung abwehren*.

Wer an der Reihe ist, deckt seine Aktionskarte auf und überprüft zunächst, ob er Bestechungsgeld bekommt oder zurückgeben muss (siehe Abschnitt *Bestechungen*). Anschließend führt er die Aktion seiner Aktionskarte aus.

Zustimmen oder Ablehnen

Dies ist eine Stimme für bzw. gegen den amtierenden Präsidenten und seinen vorgeschlagenen Haushalt. In der nächsten Phase wird dann ausgewertet, ob er erfolgreich war oder zurücktreten muss. Der amtierende Präsident darf seinen eigenen Vorschlag niemals ablehnen und kann daher nicht die Karte *Ablehnen* spielen.

In Staatskasse greifen

Der erste Spieler, der diese Karte aufdeckt, darf in die Staatskasse greifen. Dazu zieht er verdeckt die oberste Geldkarte vom Staatskassenstapel und fügt sie sofort seinem eigenen Privatvermögen hinzu. Alle anderen Spieler, die diese Karte gespielt haben, gehen leer aus.

Erpressen

Damit diese Karte eine Wirkung hat, muss der eigene Ermittler vor einem anderen Spieler stehen (in *Phase 2 – Politik und Abstimmung* besteht die Möglichkeit, ihn vor jemandem zu platzieren). Aus dem Privatvermögen dieses Spielers darf man dann eine zufällige Geldkarte ziehen und seinem eigenen Privatvermögen hinzufügen. Allerdings nur dann, wenn dieser Spieler nicht die Aktionskarte *Erpressung abwehren* gewählt hat.

Erpressung abwehren

Diese Karte verhindert, dass man mit der Karte *Erpressen* tatsächlich erpresst wird. Sie darf daher außer der Reihe aufgedeckt werden, sobald man erpresst wird, d.h. sobald ein Konkurrent, der seinen Ermittler vor einem platziert hat, die Karte *Erpressen* aufdeckt. Statt dem Erpresser Geld auszuhändigen, nimmt man ihm eine zufällige Geldkarte ab. Wenn diese Karte aufgedeckt wurde, bleibt sie bis zum Ende von *Phase 3 – Aktionen ausführen* offen liegen und wirkt gegen alle Erpressungsversuche.

Phase 4 – Neuer Präsident oder Ende der Legislaturperiode

Es werden die Stimmen für den Präsidenten (gespielte *Zustimmen* Karten) mit den Stimmen gegen den Präsidenten (gespielte *Ablehnen* Karten) verglichen. Wenn eine Mehrheit gegen den Präsidenten gestimmt hat, kommt es zum Rücktritt. Ansonsten (bei einer Mehrheit für den Präsidenten oder bei Gleichstand) war der Vorschlag erfolgreich. Am Ende dieser Phase bekommt jeder Spieler seinen Ermittler zurück und seine gespielte Aktionskarte wieder auf die Hand.

Rücktritt des Präsidenten

Falls eine echte Mehrheit gegen den Präsidenten gestimmt hat, muss dieser zurücktreten. Bis zum Beginn einer neuen Legislaturperiode, d.h. bis das Geld erfolgreich verteilt wurde, ist er politisch erledigt. Er und alle bereits in dieser Legislaturperiode vor ihm zurückgetretenen Präsidenten sind bis zum Beginn der nächsten Legislaturperiode aus dem Spiel (siehe Abschnitt *Politisch inaktive Spieler*).

Der aufgestellte Haushalt gilt als nicht angenommen und die in *Phase 1 – Haushalt aufstellen* verteilten Geldkarten wandern zurück in die Mitte des Tisches. Der erste Spieler, der *Ablehnen* aufgedeckt hat, wird neuer Präsident. Er darf nun versuchen, mit demselben Geld einen tragfähigen Haushalt aufzustellen. Es geht also weiter mit *Phase 1 – Haushalt aufstellen*. Besonderheit: Sollte nur noch ein Spieler übrig sein, entfallen alle weiteren Schritte. Dieser Spieler erhält alle Geldkarten und eine neue Legislaturperiode mit ihm als Präsidenten beginnt.

Erfolgreiche Verteilung

Falls keine echte Mehrheit gegen den amtierenden Präsidenten ist, war seine Verteilung erfolgreich. Jeder Spieler steckt die ihm anvertrauten Gelder in die eigene Tasche. Der erfolgreiche Präsident geht in eine neue Legislaturperiode, d.h. es geht weiter mit *Phase 0 – Beginn einer Legislaturperiode*. Alle in dieser Legislaturperiode zurückgetretenen Spieler haben ein politisches Comeback und spielen wieder mit.

6 Bestechungen

Bestechen in Phase 2

In *Phase 2 – Politik und Abstimmung* kann man versuchen, das Abstimmungsverhalten seiner Mitspieler durch gezielte Bestechungen zu beeinflussen. Dazu platziert man einen Bestechungsmarker mit genau einer eigenen Geldkarte vor dem Spieler, den man bestechen will. Dieses Geld kann wahlweise offen oder verdeckt gespielt werden. Der Bestechungsmarker zeigt auf der Oberseite an, welche Aktionskarte der Empfänger ausspielen soll. Den einen der beiden Marker kann man so drehen, dass entweder *Zustimmen* oder *Nicht zustimmen* angezeigt wird. *Zustimmen* bedeutet, dass der Bestochene die Karte *Zustimmen* legen muss, um das Geld zu erhalten. *Nicht zustimmen* bedeutet, dass man von ihm verlangt, eine beliebige Karte außer *Zustimmen* zu spielen. Der andere Marker enthält die Optionen *Ablehnen* und *Nicht ablehnen*, also irgendeine Karte außer *Ablehnen* spielen.

Der Empfänger darf sich verdeckt gespielte Bestechungsgelder ansehen und diese auch, falls gewünscht, für alle sichtbar aufdecken. Er kann sich nun entscheiden, inwieweit er sich beeinflussen lässt. Das Ergebnis wird erst in *Phase 3 – Aktionen ausführen* deutlich.

Bestechungen auswerten

In *Phase 3 – Aktionen ausführen* werden die Bestechungen ausgewertet. Sobald ein Spieler, vor dem Bestechungsmarker liegen, seine Aktionskarte aufdeckt, wird überprüft, welche Bestechungsmarker erfüllt sind. Der Spieler darf das Geld, das unter erfüllten Bestechungsmarkern liegt, seinem Privatvermögen hinzufügen. Das Geld unter nicht erfüllten Bestechungsmarkern wandert direkt wieder zurück ins Privatvermögen seiner Absender. Die Bestechungsmarker wandern ebenfalls alle zurück zu ihren Absendern.

7 Politisch inaktive Spieler

Zurückgetretene Präsidenten sind bis zum Ende der aktuellen Legislaturperiode (also bis neues Geld aus der Staatskasse verteilt wird) politisch inaktiv. Dies bedeutet, dass sie kurzzeitig aus dem Spiel sind. Ihnen darf der amtierende Präsident beim Aufstellen des Haushalts kein Geld geben. Sie können weder bestochen noch erpresst werden und dürfen auch keine Aktionskarte spielen.

8 Spielende

Das Spiel endet mit der Staatspleite, d.h. wenn in *Phase 0 – Beginn einer Legislaturperiode* nicht mehr genug Geld für einen neuen Haushalt zur Verfügung steht. Nun zählen alle Spieler die Werte ihrer Geldkarten im Privatvermögen zusammen. Gewonnen hat, wer sich das meiste Geld in die eigene Tasche gesteckt hat.