

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

DIE MACHER

Superwahljahr für Politprofis!

Liebe Leserin, lieber Leser! „Gott, wie gerne wäre ich mal Bundeskanzler! Was würde ich nicht alles anders machen.“ Es gibt wohl nicht wenige Wählerinnen und Wähler, die nicht schon mal diesen träumerisch-visionären Gedanken nachgegangen sind. Beim Karl-Heinz Schmiel-Klassiker „Die Macher“ können Sie zumindest den zweiten Teil dieser Wunschvorstellung in einem wahren Wahlmarathon umzusetzen versuchen. Bundeskanzler(in) werden Sie dennoch nicht, denn diesen „ehrenhaften“ Titel hat der Autor dieses Meisterwerks nicht als Spielziel vorgesehen. Auch dürfen Sie Ihre reale politische Meinung durchaus für sich behalten, egal für welche Partei – es gibt bei „Die Macher“ deren fünf: CDU, SPD, FDP, Grüne, PDS – Sie bei den sieben Landtagswahlen nun wohl oder übel werben müssen. Für den leidenschaftlichen Alternativen mag es dabei schon mal befremdend sein, plötzlich für den Ausbau der Atomkraft eintreten zu müssen. Doch alles ist ja nur ein Spiel, selbst die hohe Politik, bitte das nicht zu vergessen! Durch das elegante Zusammenwirken real angehauchter politischer Mechanismen wie Medienpräsenz, Wahlveranstaltungen, Parteiprogramm, Kostenerstattung, Spenden oder Umfragen ermöglichen „Die Macher“ ein subjektiv dichtes Nachempfinden eines prickelnden Wahlgeschehens. Vielleicht sind Sie bei Ihrem nächsten Besuch im Österreichischen Spielmuseum in Leopoldsdorf bei dieser politischen „Schlammschlacht“ mit dabei! Alle Ausgaben dieses Edelspiels stehen zur Verfügung: siehe www.spielen.at

Landtagswahl um Landtagswahl, ständig wird der Lichtkegel bei diesem ausufernden Wahlhammer auf ein neues Politzszenario fal-

len. Sieben Wahlen gilt es zu schlagen, mit begrenzten Ressourcen, mit geschickt gezimmerten Koalitionen, mit Versprechungen und kleinen Intrigen, mit Glück und weiser Vorausschau. Jeder Wahltag geht unmittelbar in die Intensivphase für den nächsten über, insgesamt sieben Mal müssen die bis zu fünf Parteiführer („Die Macher“, also Sie, werter Leserin, werter Leser) in acht Phasen ihre nachhaltigen Entscheidungen treffen: Programm-Kommissionen zusammenstellen, Schattenkabinette formen, Koalitionen bilden, Medienpräsenz zeigen, Wahlveranstaltungen abhalten, Umfragen manipulieren und Wahlen im jeweils aktuellen Bundesland abhalten. Das Problem dabei: Während noch die Tagesentscheidung in Hessen fällt, muss vielleicht bereits für den Tag X in Nordrhein-Westfalen, Niedersachsen oder Bayern geplant werden. Und immer wieder sind die Mittel knapp, immer wieder gibt es neue Verzahnungen, immer wieder unerwartete Koalitionssituationen, immer wieder knifflige Entscheidungen. Und doch kann es durchaus vorkommen, dass bei aller Planung und Strategie am Ende der Glücksfaktor (von Karl-Heinz Schmiel mit fast „bissigem Humor“ eingebaut) über Ihren Wahltag entscheidet. Sollten Sie auf der Loser-Seite stehen, dürfen Sie ja getrost bei nächster Gelegenheit ein spielerisches Politcomeback versuchen. Vor allem, wenn Ihnen der eingangs erwähnte Gedanke nicht aus dem Kopf gehen will: „Gott, wie gerne wäre ich mal Bundeskanzler!“

Rückmeldungen an: Hugo.Kastner@spielen.at
Homepage: www.hugo-kastner.at



EMPFEHLUNG #35

Autor: Karl-Heinz Schmiel

Preis: ab 35,00 Euro

Jahr: seit 1998

Verlag: Hans im Glück

<http://www.hans-im-glueck.de>

SPIELER

3-5

ALTER

14+

DAUER

240+



Wissen

Info+

Glück

Ganz anders als etwa bei der in dieser Kolumne bereits vorgestellten „Wahlperle“, „Minister“ (Rudi Hoffmann) kommen „Die Macher“ (das sind ausnahmsweise mal Sie, werter Leser - der „Homo politicus“ in Ihnen) fast ganz ohne Glück über die sieben Wahlschlachten. Strategisches Denken, Entscheidungsfreude und letztlich eine gute Übereinstimmung von Parteiprogramm und Meinungsbildung bringen am Ende den verdienten Wahlsieg oder den bitteren politischen Absturz.

Hugos EXPERTENTIPP

Wenn Sie nicht den vollen Wahlmarathon, sprich: mehrstündiges Regelstudium, des auf den ersten Blick komplexen Wahlmodus, gehen wollen, sollten Sie sich von einem erfahrenen Politprofi ins Geschehen einführen lassen. Und suchen Sie sich vor allem Ihre „politischen Gegner“ (hier: Spielpartner) mit Bedacht aus. Wer zu schnell den spielerischen Mut verliert, wird seine Partei (SPD, CDU, Grüne, FDB und PDS – alte Fassung) kaum erfolgreich durch alle sieben Landtagswahlen hieven. Fortgeschrittene Politprofis können den Parteien auch ein ständig offen liegendes Profil geben – dadurch ändert sich die strategische Ausrichtung dieses Edelspiels nochmals ganz beträchtlich.

Hugos BLITZLICHT

„Die Macher“ ist für viele Kritiker, mich eingeschlossen, das beste „Wahlspiel“, das je erdacht wurde. Ein riesiges Dankeschön an Karl-Heinz Schmiel! Hier greifen alle Mechanismen nahezu perfekt ineinander. Und hier wird auch das politische Vokabular (Wahlveranstaltungen, Medienpräsenz, Mitgliederwerbung, Parteiprogramm, Kostenerstattung, Spenden, Umfragen, Parteibasis, Mitgliederschwund) meisterhaft in eine Vielzahl fordernder Aktionsmöglichkeiten umgesetzt. Sie sollten wahrlich keine dieser Landtagswahlen versäumen.

VORANKÜNDIGUNG: TRIVIAL PURSUIT
Welche Farbe haben schottische Schafe?



IMPRESSUM

Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spiele Museum“, vertreten durch Obfrau Dipl.Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Telefon 02216-7000, Fax 02216-7000-3, mail-to: office@spielen.at, Internet: www.spieljournal.at - Chefredakteur: **Dipl. Ing. Dagmar de Cassan**

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Diese Meinung muss aber nicht mit der Meinung der Redaktion oder „Spielen in Österreich“ übereinstimmen. WIN bringt Informationen über Spiele und über die Spieleszene.

(Alle Rezensionen zu den Spielen in ALLES GESPIELT und in NEU EINGETROFFEN sind von Dagmar de Cassan)

Copyright (c) 2009 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielefest, Spielefest, Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.

Ihre Email-Adresse: Wir versenden oft an unsere Mitglieder, Abonnenten und Interessenten eine Erinnerung für Termine und sonstige Infos. Wenn Sie noch nie eine Email von uns erhalten haben, fehlt uns Ihre Email!

ÖFFENTLICHES MEDIUM
Dieses Medium liest der
»OBSERVER«
Österreichs größter Medienbeobachter
Tel.: (01) 213 22 0

Symbolerklärungen



Für einen Spieler geeignet



Für zwei Spieler geeignet



Für viele Spieler geeignet



Mindestalter