Zeitschrift: Nebelspalter : das Humor- und Satire-Magazin
Band: 115 (1989)
Heft: 29

Artikel: Politopoly
Autor: Feldmann, Frank / Senn, Martin
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-613195

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 09.12.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

SPIEL ZUM HERAUSNEHMEN
(Heftklammern in Heftmitte lösen!)

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 numerierten 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 bekommt. 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*

POLITOPOLY
POLITOPOLY
KASSE DER KAKTUS-PARTEI
BUNDESRAT
BUNDESRAT
KASSE DER BANANEN-PARTEI
NATIONALRAT
STÄNDERAT
Sie kassieren 500 Franken.
Sie trinken Bruderschaft mit dem Programmdirektor des Fernsehens DRS.
Sie zahlen 500 Franken.
Sie erhalten in der Aufstellung einer Wahlliste einen schlechten Platz.
Sie kassieren 100 Franken.
Sie wettern öffentlich publikumswirksam gegen den Extremismus.
Sie zahlen 100 Franken.
Eine Untersuchungskommission in Ihrer Angelegenheit wird eingesetzt.
Sie zahlen 100 Franken.
Der Fraktionschef gratuliert Ihnen zu einer Rede, die auch in der Tagesschau erwähnt wird.
Sie kassieren 100 Franken.
Ihre Querverbindungen zur Industrie werden publik. Ein Hilferuf an die Parteizentrale bleibt ohne Echo.
Sie zahlen 100 Franken.
In einer Umfrage in Ihrem Heimatkanton schneiden Sie gut ab. Sie können bei den Wählern an.
Sie kassieren 200 Franken.
Ein Parteiausschluss-Verfahren droht.
Sie zahlen 200 Franken.
Es gelingt Ihnen, sich bei einer unstrittenen Vorlage im Parlament zu profilieren.
Sie kassieren 200 Franken.
Sie wechseln die Partei.
Sie zahlen 400 Franken.
Die lange Ochsentour hat sich gelohnt. Man wählt Sie in eine wichtige Kommission.
Sie kassieren 300 Franken.
Sie halten eine unpassende Rede zum falschen Zeitpunkt.
Sie zahlen 100 Franken.
Sie gelten in Ihrer Partei als zu intellektuell. Sie ein Buch verfassen haben.
Sie zahlen 100 Franken.
Sie machen sich durch lautlose Intervention bei Behörden verdient um das Wohl einiger Wähler.
Sie kassieren 100 Franken.
Ein dunkler Fleck in Ihrer Biographie wird bekannt. Parlamentarier-kollegen verlangen eine Aufklärung.
Sie zahlen 100 Franken.
Einige law- und order-Reden machen die Parteispitze auf Sie aufmerksam.
Sie kassieren 300 Franken.
In einem Interview sagen Sie das Richtige zum richtigen Zeitpunkt.
Sie kassieren 100 Franken.
In einer Finanzaffäre machen Sie eine schlechte Figur.
Sie zahlen 200 Franken.
Man bittet Sie um regelmässige Gastkolumnen in Ihrer Partei wohlgewogenen Print-Medien.
Sie kassieren 100 Franken.
Ihr Name fällt im Zusammenhang mit einem Skandal, und Sie würden am liebsten eine Zeitlang «wegtauchen».
Sie zahlen 300 Franken.
Sie sind ein gern gesehener Gast beim «Tischtigeschlab» und in Pressekonferenzen.
Sie kassieren 400 Franken.
Sie finden es lästig, sich der Fraktionsdisziplin zu unterwerfen und wollen unabhängiger werden.
Sie zahlen 100 Franken.
Es gelingt Ihnen, ein uppodiertes Mammutprojekt ein positives Image zu schaffen.
Sie kassieren 200 Franken.
Einige Ihrer Dissidenten kommen auf den Parteipräsidenten zu und bitten Ihn, zu kommen.
Sie zahlen 300 Franken.