

# DER KANZLERSIMULATOR

## Spielanleitung



## Inhaltsverzeichnis

1	Spielstart.....	4
1.1	Infoseiten zum Kanzlersimulator.....	4
2	Intro/ Spielfläche .....	4
2.1	Zeitstrahl.....	5
2.2	Politische Wetterlage .....	5
2.3	Infoseiten.....	5
2.4	Spieleinstellungen .....	6
2.5	Menüleiste.....	6
2.5.1	Dein Handy .....	6
2.5.2	Dein Weg in die Medien .....	7
2.5.3	Deutschlandindex.....	7
2.5.4	Politbarometer .....	7
2.5.5	Sachpunkte .....	8
3	Den Kanzler gestalten.....	8
4	Wahlversprechen .....	9
4.1	Themen.....	9
4.2	Meinungsbalken .....	10
4.3	Übereinstimmung mit den Parteien.....	10
5	Kanzlerpartei auswählen .....	11
5.1	Parteiwahl.....	11
5.2	Übereinstimmung mit den Parteien.....	12
5.3	Wahlplakate .....	12
6	Das Wahlergebnis.....	13
7	Das neue Parlament .....	13
7.1	Parteipositionen im Parlament .....	14
7.2	Die Parlamentarier .....	14
8	Regierungsbildung.....	15
8.1	Koalitionsbildung.....	15
8.2	Kanzlerwahl .....	17
8.3	Ministerernennung.....	18
9	Der Haushalt.....	19
9.1	Haushaltsverteilung.....	19

9.2	Deutschlandindex.....	20
9.3	TV-Haushaltsmeldungen .....	20
10	Gesetzesbildung .....	21
10.1	Koalitionsdebatte .....	22
10.2	Abstimmung I .....	23
10.3	Ausschuss-Debatte .....	24
10.4	Abstimmung II .....	25
11	Überzeugungstools.....	26
11.1	Argumente.....	27
11.2	Machtkampf .....	28
11.3	Schnick Schnack Schnuck.....	29
11.4	Politischer Deal.....	30
11.5	Kompromiss.....	31
12	Kampagnen-Tool .....	32
13	Rate-Show .....	33
14	Ereignisse.....	34
15	Punkte.....	34
16	Spielende/ Spielergebnis .....	35

# 1 Spielstart

Der Kanzlersimulator ist ein Browsergame und über folgende URL zu erreichen:

[www.kanzlersimulator.de](http://www.kanzlersimulator.de)

Die Simulation ist auch auf allen neueren mobilen Endgeräten spielbar.

## 1.1 Infoseiten zum Kanzlersimulator

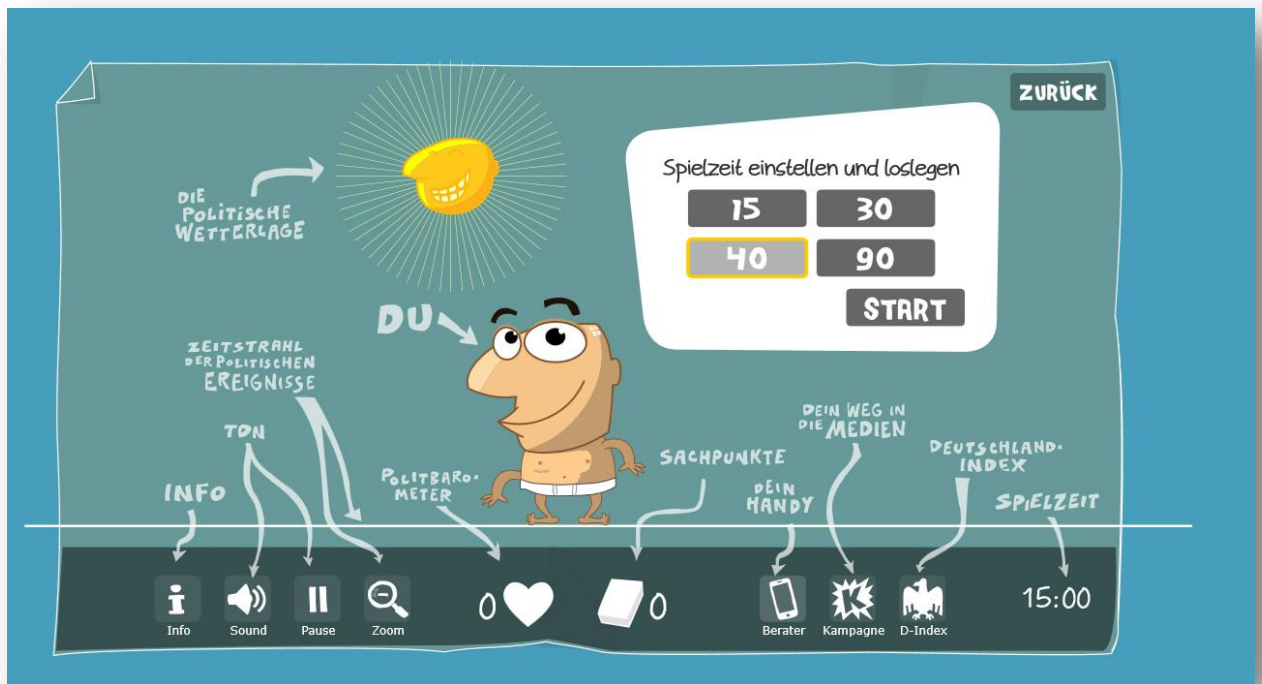
Auf den Infoseiten bei Planet Schule findet man verschiedene Linkssammlungen zu Texten und Filmen mit zahlreichen Hintergrundinformationen und Standpunkten zu den im Spiel genannten politischen Themen: [www.planet-schule.de/demokratie/kanzlersimulator/docs/](http://www.planet-schule.de/demokratie/kanzlersimulator/docs/).

Auch zum Spiel selbst finden sich hier Informationen z.B. über das Zustandekommen der Partei- und Volksmeinungen sowie dem Punktesystem. Außerdem ist dort diese Spielanleitung hinterlegt.



## 2 Intro/ Spieloberfläche

Bevor man das Spiel beginnt, kann man die gewünschte Spielzeit einstellen oder eine animierte Kurzanleitung mit den wichtigsten Spielfunktionen einblenden.



## 2.1 Zeitstrahl

Grundsätzlich ist das Spiel in Form einer Zeitachse aufgebaut, die einer Legislaturperiode des Bundeskanzlers entspricht. Alle Spielereignisse kommen als Miniplakate wie auf einem Fließband von rechts ins Spiel geschaukelt. Erreichen Sie den Kanzler, öffnet sich das entsprechende Aufgabenfenster.

## 2.2 Politische Wetterlage

Im Hintergrund des Spiels ist ein Himmel zu sehen, der sich - je nachdem, wie sich die politische Wetterlage für den Kanzler entwickelt - mal verfinstert, mal hell und sonnig ist. Das politische Wetter reagiert so auf kurzfristige Spielentscheidungen, während die Punkte die langfristige Spielentwicklung abbilden.

## 2.3 Infoseiten



Über einen Klick auf die Schrift „Der Kanzlersimulator“ gelangt man wieder zu der Startseite mit Informationen zum Spiel. Hierzu öffnet der Browser einen neuen Tab.



Um von den Infoseiten ins Spiel zurück zu kommen, klickt man auf das immer noch geöffnete Spielfenster (Tab) im Browser.

## 2.4 Spieleinstellungen



Bevor der Kanzlersimulator gestartet wird, lässt sich die gewünschte Spielzeit voreinstellen.



Die verbleibende Zeit bis zum Spielende, wird später rechts unten eingeblendet.

## 2.5 Menüleiste

Am unteren Spielrand befindet sich die Menüleiste mit zahlreichen Bedienelementen.



### 2.5.1 Dein Handy



Wenn sich der **Kanzlerberater** Dr. Disselbeck mit hilfreichen Tipps zu aktuellen Spielsituationen, Lob oder Warnungen beim Kanzler melden möchte, vibriert das Handysymbol.



Jetzt kann man das Kanzler-Handy mit einem Klick auf das Symbol öffnen und die SMS von Dr. Disselbeck lesen. Das Handy meldet sich von selbst und kann nur Nachrichten von Dr. Disselbeck empfangen.

## 2.5.2 Dein Weg in die Medien



Über den Mikrofon-Knopf kann eine **PR-Kampagne** für ein besseres Image des Kanzlers in der Bevölkerung gestartet werden. Ob die Kampagne positiv von den Bürgern aufgenommen wird oder dem Kanzler eher politisch schadet, erfährt man in den Nachrichten. (Siehe auch Seite 32)



Mit diesem Knopf wird der Kanzler in die nächste **Rateshow** eingeladen, in der man die Chance hat, wichtige Sympathiepunkte zu sammeln (siehe auch Seite 33)

## 2.5.3 Deutschlandindex



Um zu erfahren, wie der aktuelle Haushaltsplan sich auf die jeweiligen Bereiche in Deutschland (z.B. Kultur, Wirtschaft, Umwelt, etc.) ausgewirkt hat, informiert man sich am besten im Deutschlandindex. (siehe Seite 20)

## 2.5.4 Politbarometer



Neben diesem Symbol ist im Menü jederzeit der aktuelle Stand der **Sympathiepunkte** abzulesen. Man erfährt also, wie beliebt der Kanzler in der Bevölkerung

ist. PR-Kampagnen und Auftritte in der Rateshow beeinflussen diesen Wert ebenso, wie eine erfolgreiche politische Gesetzesarbeit oder eine gute Haushaltsverteilung.

### 2.5.5 Sachpunkte



Neben diesem Symbol findet man die erreichten Sachpunkte für erfolgreich absolvierte Gesetzeshürden und eine gute Haushaltsverteilung.

## 3 Den Kanzler gestalten



Wenn der Kanzlersimulator gestartet wurde, kann man zunächst seinen ganz persönlichen Kanzler-Avatar gestalten.



Mit den hellen Pfeilen links und rechts neben der Figur lassen sich **Geschlecht und Hautfarbe** einstellen.



Mit den dunklen Pfeilen können **Frisur, Kopfschmuck, Brille, Kleidung und zusätzliche Accessoires** bestimmt werden.

**ZUFALL**

Die **Zufallstaste** wählt aus allen Eigenschaften einen zufällig zusammengestellten Kanzler.



## FERTIG

Wenn die Kanzlergestaltung abgeschlossen ist, gelangt man mit dem Knopf „Fertig“ zu den „Wahlversprechen“.



Eine Kurzbeschreibung zu diesem Fenster wird eingeblendet, wenn man auf den Infoknopf in der rechten oberen Ecke klickt.

## 4 Wahlversprechen

Welche Versprechen willst du vor der Wahl machen? Beziehe Position!

**KEIN AUSSTIEG AUS DEM ATOMAUSSTIEG**

Kultur Umwelt Soziales Wirtschaft Sicherheit

- Ausstieg aus dem Klimaschutzplan 2050
- Generelles Tempolimit auf deutschen Autobahnen bei 150 km/h
- Laufzeitverlängerung für deutsche Kernkraftwerke

ja neutral nein

Deine Übereinstimmung mit den Parteien in Deutschland

**FERTIG**

Avatar gestalten Wahlversprechen Partei wählen

Bevor man Kanzler werden kann, muss man zunächst die kommende Bundestagswahl gewinnen. Hierfür ist es unverzichtbar, ein Wahlprogramm auf die Beine zu stellen, das den Bürgern zeigt, für was sich der Kanzler im Falle seiner Wahl einsetzen würde. Dieses inhaltliche Programm setzt sich also aus einzelnen Wahlversprechen zusammen, die man den Wählern vor der Wahl gibt.

### 4.1 Themen

Kultur Umwelt Soziales Wirtschaft Sicherheit

- Ausstieg aus dem Klimaschutzplan 2050
- Generelles Tempolimit auf deutschen Autobahnen bei 150 km/h
- Laufzeitverlängerung für deutsche Kernkraftwerke

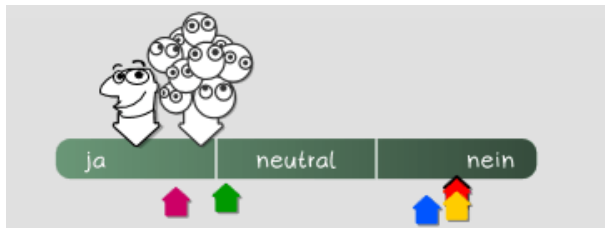
Wahlversprechen können im Spiel aus fünf Bereichen zusammengestellt werden, die auf verschiedenen Farbtafeln abgelegt sind.



**Jede Themenzeile enthält einen Infoknopf, der** zum jeweiligen Thema ein Infofenster mit einer kurzen Erläuterung zum Thema öffnet. In diesem Fenster befindet sich ein weiterer, blauer Link, der zu einer neuen Seite im Browser führt. Hier werden weitere Informationen zum jeweiligen Thema bereitgestellt (Linksammlung zu kurzen Aufsätzen oder Filmen)

## 4.2 Meinungsbalken

Wird ein Thema durch Anklicken aktiviert, erscheint der „Meinungsbalken“. Auf diesem Balken wird das ganze Meinungsspektrum zu einem politischen Thema von „ja“ über „neutral“ bis „nein“ als Farbverlauf abgebildet.



Die -tatsächlichen- **Positionen der Parteien** im deutschen Bundestag zu diesem Thema, wurden einzeln abgefragt und sind hier mit verschiedenen farbigen Pfeilen markiert (siehe hierzu auch auf den Kanzlersimulator-Infoseiten/Über das Spiel/ Parteipositionen).

Durch das Verschieben der kleinen Kanzlerfigur, kann man die gewünschte politische Position des Kanzlers markieren. Erst jetzt ist das Thema im Wahlprogramm des Kanzlers angekreuzt.




Die Haltung der deutschen Bevölkerung zum Thema wird auf Basis einer realen **Meinungsumfrage** durch den Pfeil mit vielen Köpfen angezeigt (siehe auch Kanzlersimulator-info/Themeninfos).

## 4.3 Übereinstimmung mit den Parteien



Sowie die Position des Kanzlers auf dem Meinungsbalken markiert wurde, gibt es einen Ausschlag in diesem Index, der zeigt, wie die Wahlversprechen des Kanzlers mit den Meinungen der anderen Parteien im deutschen Bundestag übereinstimmen. Der grüne Balken steht z.B. für die Übereinstimmung zu der grünen Partei. Hier wird also die Übereinstimmung jeder Partei zum gesamten Wahlprogramm des Kanzlers dargestellt.

 Eine Kurzbeschreibung zu diesem Fenster wird eingeblendet, wenn man auf den Infoknopf in der rechten oberen Ecke klickt.

## 5 Kanzlerpartei auswählen



In diesem Fenster entscheidet man sich dafür, für welche Partei man als Kanzler antreten möchte. Die inhaltliche Übereinstimmung zwischen den eigenen Wahlversprechen und denen der realen Bundestagsparteien spielt dabei eine große Rolle.

### 5.1 Parteiwahl



Auf einer Liste kann man die Partei ankreuzen, für die man als Kanzler kandidieren möchte (Siehe hierzu auch Seite 12 "Übereinstimmung mit den Parteien"). Diese Entscheidung ist zwingend erforderlich, da man sich als Kanzler nicht direkt wählen lassen kann. Gewählt werden von den Bürgern nur Parteien und jede hat ihren eigenen Kanzlerkandidaten.

Im grauen Feld darunter stehen noch **zusätzliche Eigenschaften** wie „naturfreundlich“ oder „technikbegeistert“ zur Auswahl, unter denen man sich für eine entscheiden muss. Aus den beiden gewählten Eigenschaften entsteht der Name der Kanzlerpartei, der links im Wahlplakat erscheint.

## 5.2 Übereinstimmung mit den Parteien



Dieser Index zeigt, wie die Wahlversprechen des Kanzlers mit den Meinungen der anderen Parteien im deutschen Bundestag übereinstimmen.

Bei der Wahl der Partei, für die man kandidieren möchte, spielt dieser Index eine große Rolle, weil er zeigt, ob die eigenen Ziele zu denen der Wunschpartei passen. Falls nicht, wird der Kanzler später viele Gegner in der Regierung haben, die ihm das Einlösen seiner Wahlversprechen erschweren.

## 5.3 Wahlplakate



Die Auswahl der Partei, für die man kandidieren möchte (z.B. Linksdemokraten“) und einer Zusatzeigenschaft (z.B. „Bürgerrechtsfreundlich“) ergibt den **Namen der Partei** auf dem Wahlplakat (Z.B. BLP = **B**ürgerrechtsfreundliche **L**inksdemokratische Partei).

Die kleinen **Miniplakate** am unteren Rand des Fensters zeigen alle Wahlversprechen des Kanzlers in der Übersicht. Jedes Thema hat sein eigenes Symbol, das im weiteren Spiel immer wieder auftaucht. Klickt man darauf, erscheint im Wahlplakat ein kurzer **Slogan** zum Wahlversprechen und die Haltung des Kanzlers in dieser Frage wird deutlich.



Mit dem Fertig-Knopf beendet man die Wahlvorbereitungen zur Bundestagswahl und erhält das Wahlergebnis der Parteien.



Eine Kurzbeschreibung zu diesem Fenster wird eingeblendet, wenn man auf den Infoknopf in der rechten oberen Ecke klickt.

## 6 Das Wahlergebnis



Sowie man die Wahlvorbereitungen abgeschlossen hat, ist Wahlsonntag und das **Wahlergebnis** wird in den Nachrichten bekannt gegeben.

## 7 Das neue Parlament

**Regierungsbildung: Bilde eine Koalition**

Suche dir passende Regierungspartner, mit denen du die Mehrheit im Parlament hast.

150	ja	neutral	nein
	ja	neutral	nein
	ja	neutral	nein
	ja	neutral	nein
	ja	neutral	nein

37.5%

Deine Partei

Opposition

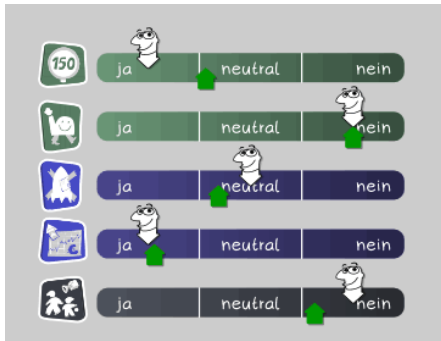
**FERTIG**

Koalition > Kanzler > Minister

Wird der TV-Monitor weggeklickt, erscheint das neue Bundestagsparlament mit seiner Partienzusammensetzung als Tortengrafik.

Die Kanzlerpartei befindet sich am linken Rand des Parlaments („Deine Partei“).

## 7.1 Parteipositionen im Parlament

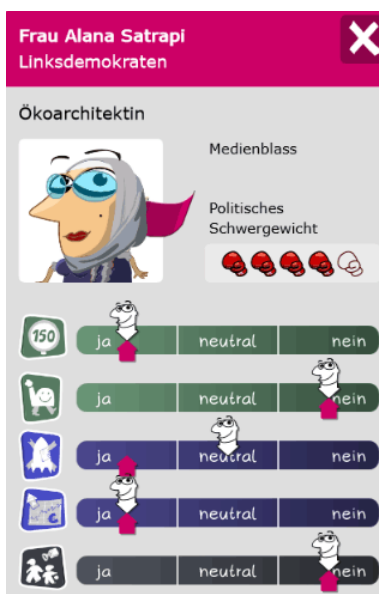


In diesem Index sind noch einmal die Wahlversprechen des Kanzlers als Miniplakate mit Meinungsbalken aufgelistet. Die Position des Kanzlers wird für jedes Thema durch den kleinen Kanzlerkopf markiert.

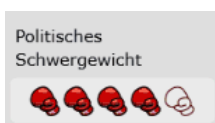
Klickt man auf die verschiedenen Parteien im Parlament, erscheinen in diesem Index zusätzlich kleine bunte Pfeile, die die politischen Meinungen der Parteien zeigen.

Es lässt sich also leicht überprüfen, welche anderen Parteien ähnliche Ziele wie der Kanzler haben und deshalb für eine Koalition geeignet sind.

## 7.2 Die Parlamentarier



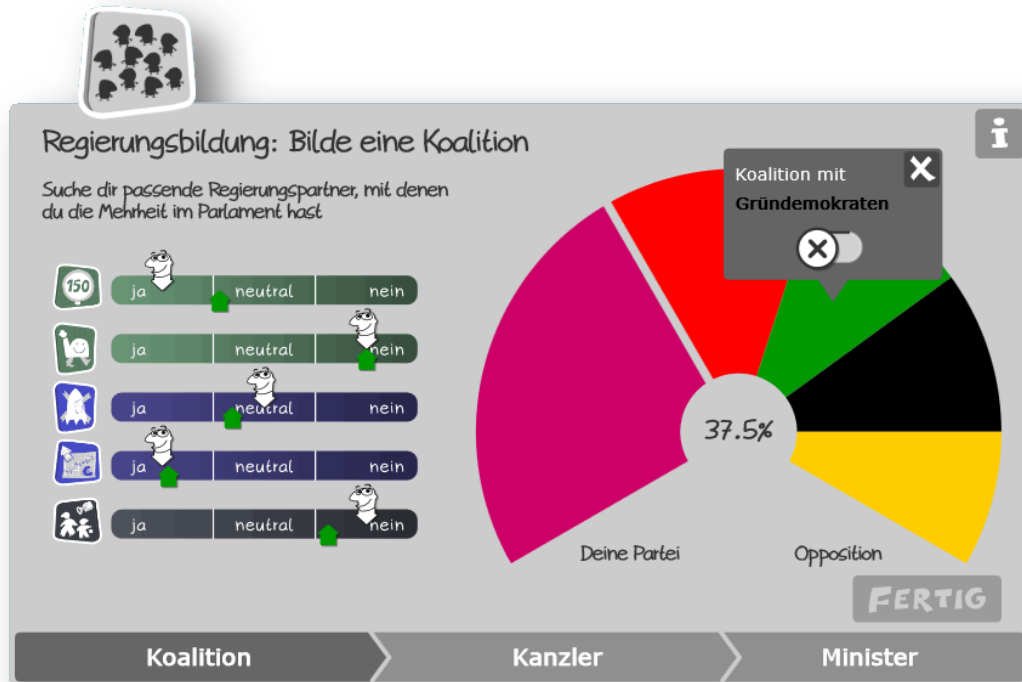
Im Anschluss an die Koalitionsbildung werden die einzelnen Politiker des neuen Parlaments sichtbar. Klickt man auf diese Parlamentarier, öffnet sich die jeweilige Eigenschaftskarte. Sie zeigt durch ihre Farbe die **Parteizugehörigkeit**. Außerdem ist ganz oben der **Beruf** des Parlamentarier notiert - ein wichtiger Hinweis darauf, für welche Argumente er in politischen Debatten besonders empfänglich ist. (siehe auch Argumente-Tool Seite 26)



Die Anzahl der Boxhandschuhe gibt einen Hinweis auf die **politische Schlagkraft** der betreffende Politiker, falls es dazu kommt, sich in einem Machtkampf gegen diesen Politiker durchsetzen zu müssen (siehe auch Machtkampf Seite 28).

Ganz unten auf der Karte sind noch einmal die Wahlversprechen des Kanzlers abgebildet. Der kleine weiße Pfeil auf den Meinungsbalken zeigt, welche **Meinungen** der Politiker hier vertritt. Schnell wird klar, ob seine Position (kleiner Pfeil) von der Meinung des Kanzlers (kleiner Kanzlerkopf) abweicht. Wichtig z.B. bei der Auswahl der Minister (siehe Seite 18)

## 8 Regierungsbildung

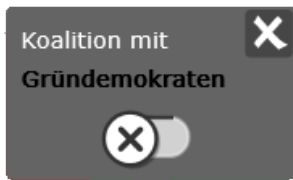


Hat die Bundestagswahl ein Ergebnis gebracht, bei dem eine Regierungsbildung mit dem eigenen Kanzler an der Spitze möglich ist, öffnet sich dieses Fenster.

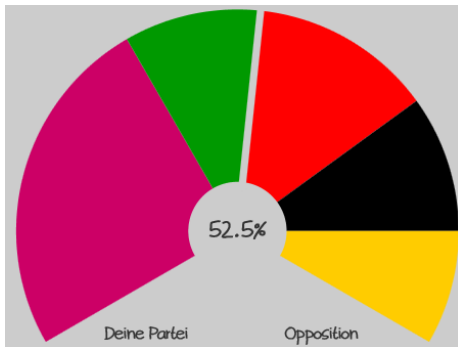
Die Regierungsbildung verläuft in drei Schritten: Der Koalitionsbildung, der Kanzlerwahl und der Ministerernennung. Am unteren Rand dieses Fensters wird durch graue Pfeile angezeigt, in welcher Phase der Regierungsbildung man sich aktuell befindet.

### 8.1 Koalitionsbildung

Jetzt geht es darum, mit einer oder mehreren passenden Parteien zu koalieren, um eine Mehrheit im Parlament zu erreichen. Durch Anklicken der verschiedenen Parteien, werden deren inhaltliche Positionen links im Fenster als farbiger Pfeil sichtbar. Die eigenen Positionen sind durch den Kanzlerkopf markiert.



Wenn eine geeignete Partei gefunden wurde, kann man diese durch Ziehen am Schalter zur Koalition hinzufügen oder auch wieder entfernen. Nur gleichgroße oder kleinere Parteien sind durch Klick **anwählbar** bzw. **abwählbar**. In der Mitte des Parlaments wird jetzt der Anteil der Koalition im Parlament gezeigt. Für eine Regierungsbildung sind mind. 51% erforderlich.

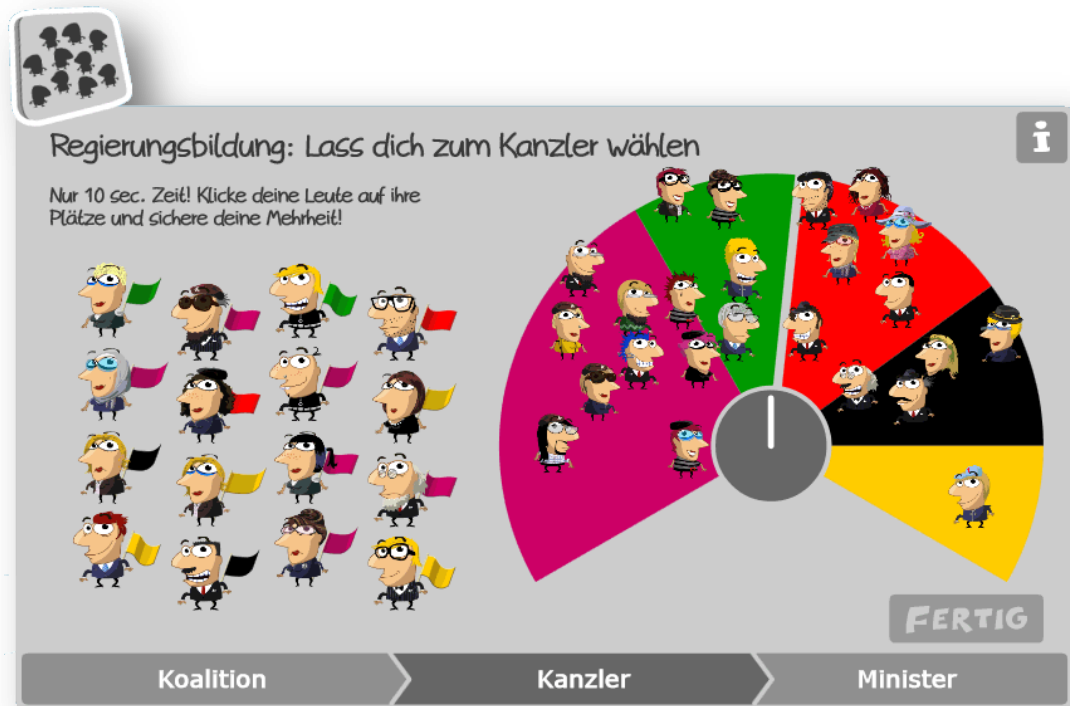


**FERTIG** Mit dem „fertig-Knopf“ schließt man die Koalitionsverhandlungen ab und gelangt zur Kanzlerwahl.

**i** Eine Kurzbeschreibung zu diesem Fenster wird eingeblendet, wenn man auf den Infoknopf in der rechten oberen Ecke klickt.



## 8.2 Kanzlerwahl



Kurz vor der Kanzlerwahl befinden sich viele Parlamentsmitglieder noch immer nicht auf ihren Plätzen. Sowie man beginnt die Parlamentarier der Koalition, die noch außerhalb des Plenarsaals stehen, auf ihre Plätze zu klicken, läuft die Spieluhr. Vor Ablauf der Zeit müssen mehr Parlamentarier als von der Opposition im Plenarraum sein, sonst scheitert die Kanzlerwahl und muss wiederholt werden.

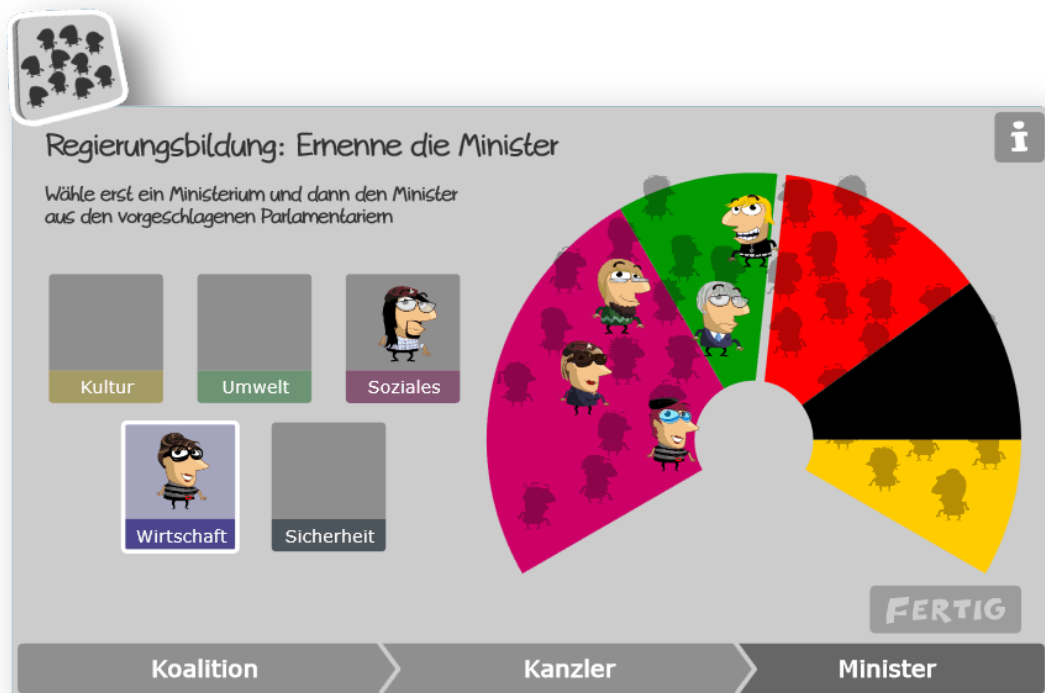
**FERTIG**

Der „fertig-Knopf“ beendet die Kanzlerwahl.

**i**

Eine Kurzbeschreibung zu diesem Fenster wird eingeblendet, wenn man auf den Infoknopf in der rechten oberen Ecke klickt.

### 8.3 Ministerernennung



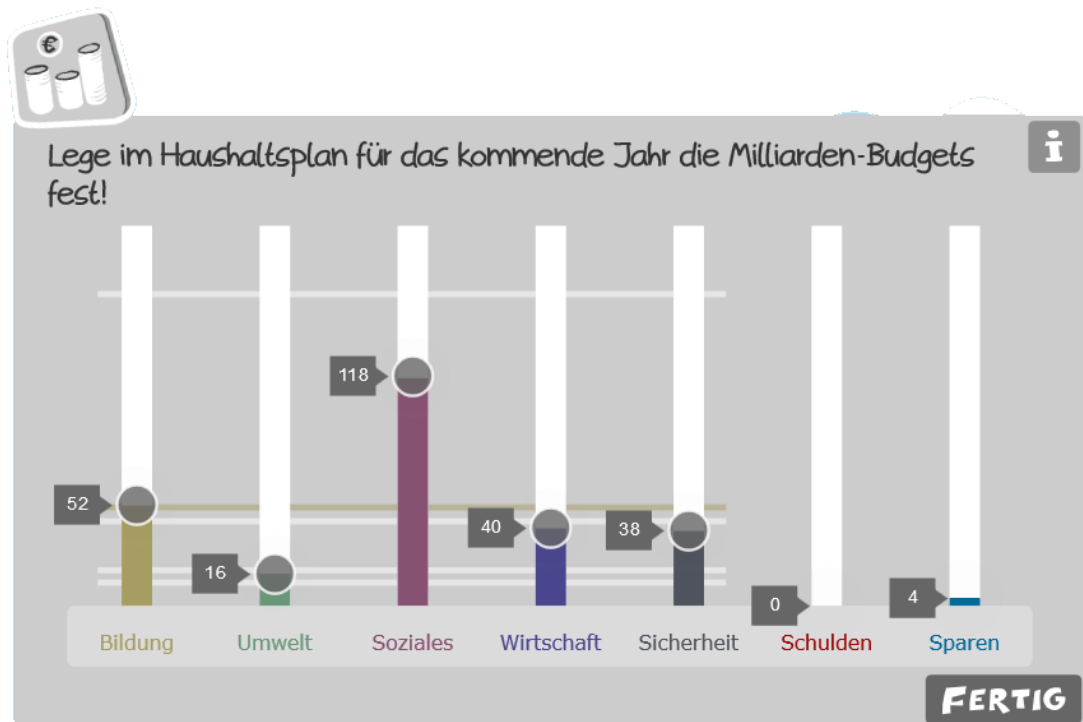
Im letzten Schritt der Regierungsbildung wird festgelegt, welche Politiker aus der Koalition zum Minister ernannt werden. Fünf Ministerien sind zu vergeben. Zunächst kann man links das **Ministerium** anwählen, das besetzt werden soll. Daraufhin wird eine Auswahl an möglichen Politikern für dieses Amt durch Aufhellung hervorgehoben. Klickt man einzelne dieser Kandidaten an, wird deren **Eigenschaftskarte** eingeblendet und man erfährt mehr über den Politiker (siehe Seite 14). Anhand der Meinungen des Politikers zu den Wahlversprechen des Kanzlers kann man nun entscheiden, ob er sich für das betreffende Ministeramt eignet.

**ZUM MINISTER ERNENNEN** Durch anklicken dieses Schalters auf der Eigenschaftskarte, wird der betreffende Politiker zum Minister ernannt.

**FERTIG** Alle Ministerien müssen besetzt werden. Es ist auch möglich, die Minister wieder umzubersetzen. Dazu muss das betreffende Ministerium aktiviert und ein neuer Kandidat ausgewählt werden. Erst mit dem Betätigen des „fertig-Knopf“ steht die neue Regierungsmannschaft fest.

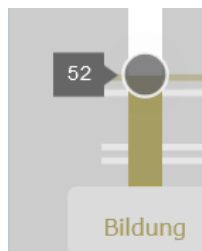
**i** Eine Kurzbeschreibung zu diesem Fenster wird eingeblendet, wenn man auf den Infoknopf in der rechten oberen Ecke klickt.

## 9 Der Haushalt



Während der Regierungszeit muss vor jedem der vier Amtsjahre ein neuer Haushaltsplan verabschiedet werden, in dem man für die verschiedenen Bereiche im Staat die erforderliche Geldmenge für das kommende Jahr festlegt.

### 9.1 Haushaltsverteilung



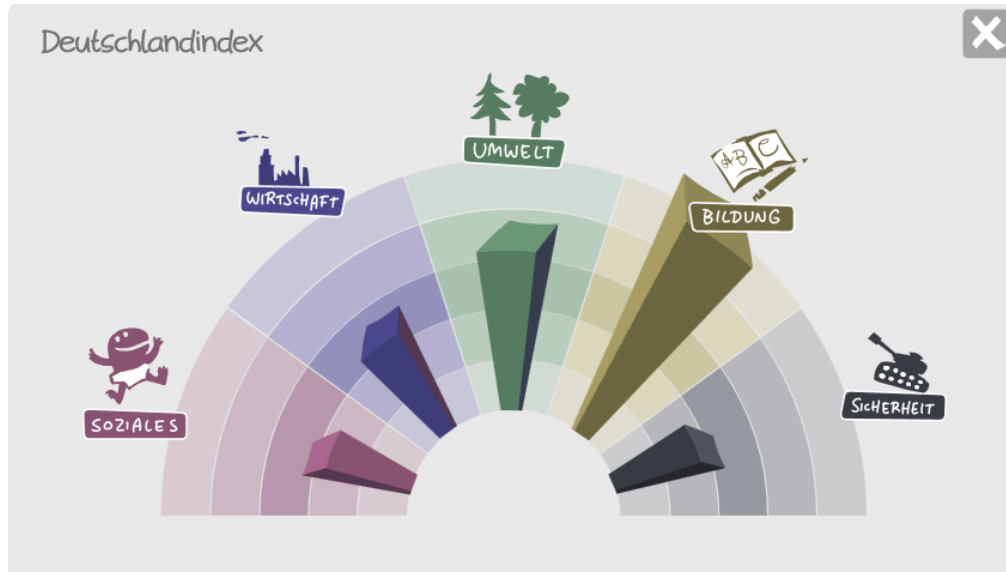
Durch Ziehen der Schieber am jeweiligen Balken, lassen sich die Etats schnell festlegen. Im Hintergrund befinden sich außerdem fünf **dünne Hilfslinien**, die die realen Budgets des Haushaltsplans 2016 in Deutschland zeigen. Die richtige Zuordnung ist allerdings Aufgabe des Kanzlers.

Eine Neuverschuldung ist nach oben begrenzt und wird bei Überschreitung angemahnt.

**FERTIG** Mit „fertig“ wird der Haushaltsplan verabschiedet.

**i** Eine Kurzbeschreibung zu diesem Fenster wird eingeblendet, wenn man auf den Infoknopf in der rechten oberen Ecke klickt.

## 9.2 Deutschlandindex



Der „Deutschlandindex“ lässt sich im Menü am unteren Bildrand mit Hilfe des kleinen Bundesadlers einblenden.

Hier kann man erkennen, wie sich der aktuelle Haushaltsplan auf die verschiedenen Haushaltsbereiche in Deutschland auswirkt. Ziel ist es, eine ausgeglichene Haushaltslage zu erreichen, d.h. keine Unterfinanzierung und keine Überfinanzierung zu verursachen. Die Balken des Diagramms, sollten sich also im mittleren Bereich der Skala befinden (so wie in diesem Beispiel).



Dieses Miniplakat markiert auf dem Zeitstrahl, wann der nächste Haushaltsplan ansteht. Es ist sinnvoll, vor dieser kommenden Haushaltsverteilung in den „Deutschlandindex“ zu schauen, um evtl. Haushaltsschiefenlagen zu erkennen.

## 9.3 TV-Haushaltsmeldungen



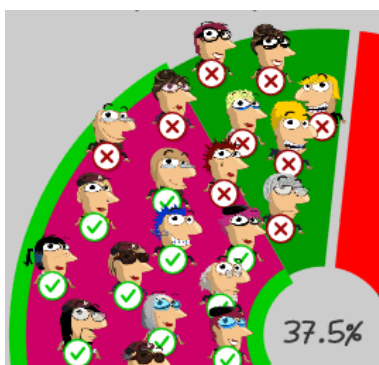
Auch in den TV-Meldungen werden aktuelle Haushaltslöcher und Unterfinanzierungen angesprochen, die im nächsten Haushaltsplan korrigiert werden können.

## 10 Gesetzesbildung



Alle vor der Wahl gegebenen Wahlversprechen erscheinen nach der Wahl als Miniplakate auf dem Zeitstrahl. Erreicht ein Wahlversprechen den Kanzler, öffnet sich ein Aktionsfenster unter dem Miniplakat, in dem man nun die Möglichkeit hat, aus dem Wahlversprechen ein Bundesgesetz zu machen.

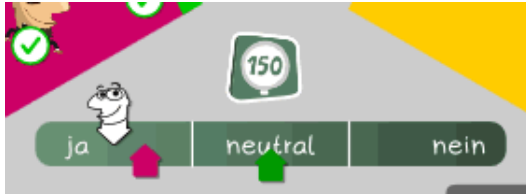
Dieses Fenster öffnet sich im Spiel immer wieder und führt so Schritt für Schritt durch die verschiedenen Phasen der Gesetzesbildung. Am unteren Fensterrand markieren graue Pfeile, in welcher Phase man sich aktuell befindet.



Die Parlamentarier zeigen ihre **persönliche Haltung** zu einem Gesetzesentwurf durch einen grünen Hacken oder einen roten Kreuz. Rot bedeutet Ablehnung, während grün Zustimmung signalisiert.

Wie die **Partei insgesamt** zu dem Gesetzesvorschlag steht, ergibt sich aus der Mehrheit ihrer Mitglieder: Ist diese *für* den Gesetzesvorschlag, erhält die ganze Partei einen grünen Rahmen, auch wenn einzelne Parteimitglieder evtl. *dagegen* sind. Steht die Partei insgesamt der Gesetzesinitiative ablehnend gegenüber, fehlt dieser „Parteirahmen“.

In der Mitte des Parlaments ist außerdem zu sehen, mit welcher prozentualen Zustimmung für den Gesetzesentwurf zu rechnen ist.

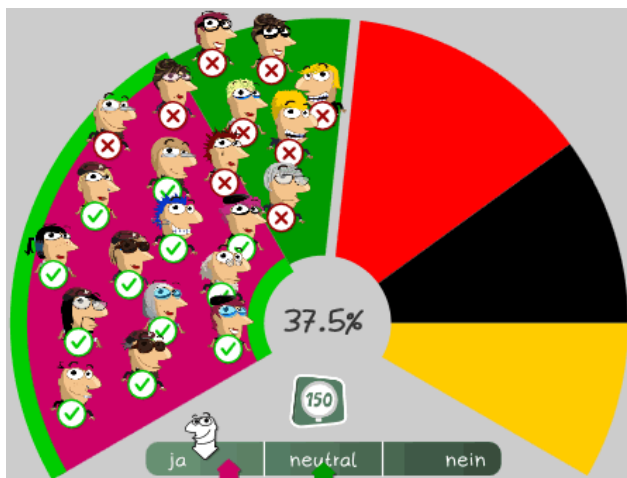


Der **Positionsbalken** unter dem Parlament zeigt, welche Position in dem neuen Gesetz vertreten werden soll. Geht es z.B. um ein „Tempolimit auf deutschen Autobahnen“, so ist hier an der Position des kleinen Kanzlerkopfes zu sehen, ob der Kanzler sich *für* (ja) oder *gegen* (nein) ein Tempolimit einsetzen will. Auch die Positionen der Koalitionsparteien sind als bunte Pfeile markiert. Die Position des Kanzlers muss nicht zwingend mit derjenigen der eigenen Partei übereinstimmen.



Eine Kurzbeschreibung zu diesem Fenster wird eingeblendet, wenn man auf den Infoknopf in der rechten oberen Ecke klickt.

## 10.1 Koalitionsdebatte



Der erste sehr wichtige Schritt zu einem neuen Gesetz besteht darin, die Mitglieder in den Koalitionsparteien für das Gesetz zu gewinnen, bevor es zu einer Abstimmung kommt. Nur wenn dies gelingt, gibt es eine Chance, dass auch im Bundestag eine Mehrheit für das neue Gesetz stimmen wird.



Links Im Fenster wird eine Auswahl an verschiedenen Überzeugungstools bereitgestellt, mit denen einzelne Politiker oder ganze Parteien überzeugt werden können (siehe Seite 26) Um einzelne Politiker zu überzeugen, müssen diese zunächst angewählt werden.



Die Koalitionsdebatte wird mit dem „Fertig-Knopf“ beendet. Das Fenster schließt sich und der Gesetzesentwurf wandert als Miniplakat bis zur kommenden Bundestagsabstimmung zurück auf den Zeitstrahl.

**Tipp:** Schließt man die Koalitionsdebatte, ohne dass die Koalitionsparteien für das Gesetz sind, wird das Gesetz wahrscheinlich in der nächsten Bundestagsabstimmung scheitern.



Eine Kurzbeschreibung zu diesem Fenster wird eingeblendet, wenn man auf den Infoknopf in der rechten oberen Ecke klickt.

## 10.2 Abstimmung I

In der ersten Plenarsitzung im Bundestag zu einem neuen Gesetzesentwurf wird dieser zunächst der Öffentlichkeit vorgestellt. Hierzu werden von Vertretern aller Parteien in zum Teil sehr hitzigen Diskussionen die Vor- und Nachteile erörtert. Entscheidend ist jedoch die Schlussabstimmung darüber, ob über dieses Gesetz weiter in einem Fachausschuss beraten werden soll, oder ob man das Gesetz fallen lässt.

Jetzt ist es für Überzeugungsarbeit des Kanzlers zu spät. Der Spieler kann nur die Abstimmung starten.

Zunächst zeigen die Politiker noch einmal kurz Ihre persönliche Meinung in Form des roten oder grünen Feldes auf dem sie stehen. Dann wird die persönliche Meinung allerdings der Mehrheitsmeinung in der eigenen Partei untergeordnet. Parteien, die den Gesetzesentwurf mehrheitlich befürworten, erhalten einen grünen Rahmen. Das Wahlergebnis erscheint in Prozenten in der Mitte des Parlaments.

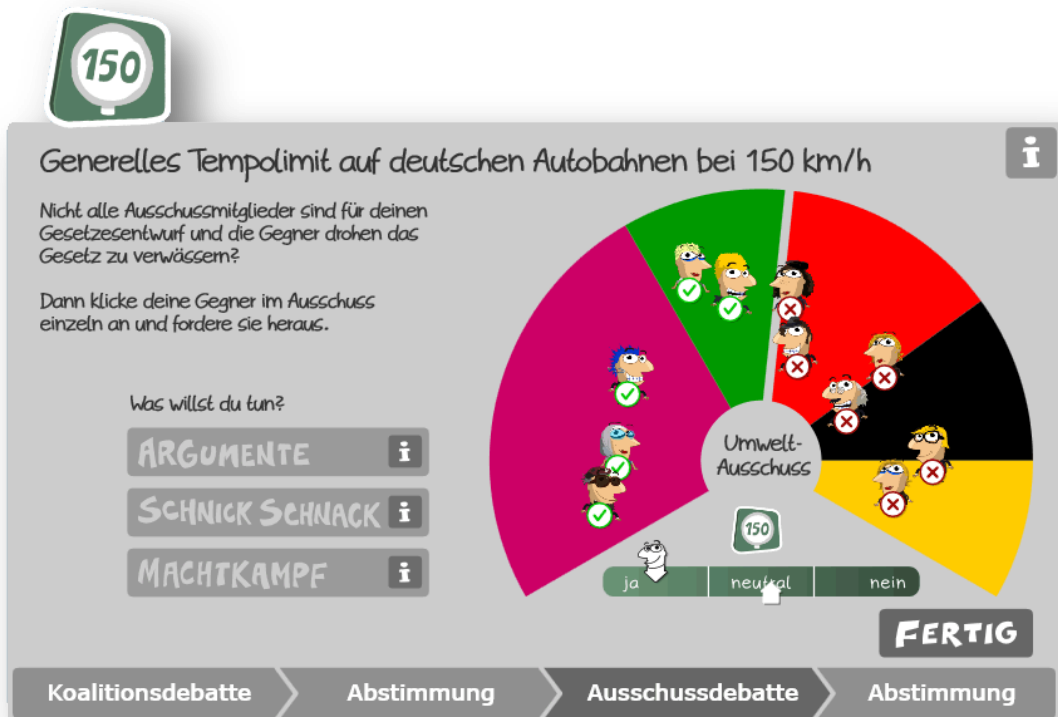
Erhält ein Gesetzesvorschlag nicht mindestens 51% der Stimmen, ist er durchgefallen und verschwindet aus dem Spiel. Das bedeutet für den Kanzler, dass er sein Wahlversprechen nicht einhalten konnte.

Das Fenster schließt sich am Ende der Abstimmung automatisch.



Eine Kurzbeschreibung zu diesem Fenster wird eingeblendet, wenn man auf den Infoknopf in der rechten oberen Ecke klickt.

### 10.3 Ausschuss-Debatte



Hat der Gesetzesentwurf die erste Hürde im Bundestag geschafft, gelangt er in den entsprechenden Fachausschuss zur weiteren Beratung. In dieser „kleinen Runde“ wird erneut mit Vertretern aus allen Parteien über das Gesetz debattiert. Die Gegner versuchen nun das Gesetz inhaltlich abzuschwächen.



Der weiße Pfeil zeigt die aktuelle Gesamtstimmung im Ausschuss zu dem Gesetz. Jede Gegenstimme verschiebt diese Position ein Stück weiter weg vom Wahlversprechen des Kanzlers (Kanzlerkopf).

Wenn das Gesetz also wie versprochen durch den Ausschuss kommen soll, so ist evtl. erneut Überzeugungsarbeit nötig, bis alle Ausschussmitglieder für den Gesetzesentwurf sind. Hierzu stehen die Überzeugungs-Tools zur Verfügung (siehe Seite 26).

**FERTIG**

Die Ausschusssitzung wird mit dem „Fertig-Knopf“ beendet. Das Fenster schließt und der Gesetzesentwurf wandert bis zur nächsten Abstimmung als Miniplakat zurück auf den Zeitstrahl.

**i**

Eine Kurzbeschreibung zu diesem Fenster wird eingeblendet, wenn man auf den Infoknopf in der rechten oberen Ecke klickt.



## 10.4 Abstimmung II

In der abschließenden Bundestagssitzung wird -nach einer erneuten Diskussion der Politiker vor laufenden Fernsehkameras- vom Parlament darüber abgestimmt, ob der überarbeitete Gesetzesentwurf als neues Gesetz verabschiedet werden soll.


Auch hier kann der Spieler, wie bei der ersten Abstimmung (siehe Seite 23), nichts weiter tun als die Abstimmung mit dem Knopf „Abstimmen“ auszulösen.

Parteien die den Gesetzesentwurf befürworten, erhalten einen grünen Rahmen. Das Wahlergebnis erscheint in Prozenten in der Mitte des Parlaments.

Hat das neue Gesetz auch diese letzte Bundestagsabstimmung überstanden und wurde zuvor von den Gegnern nicht allzu sehr abgeschwächt, hat der Kanzler sein Wahlversprechen gegenüber seinen Wählern gehalten. Dafür gibt es sowohl Sachpunkte als auch Sympathiepunkte. Weicht das neue Gesetz erheblich vom Wahlversprechen des Kanzlers ab, fallen vor allem die Sympathiepunkte deutlich niedriger aus.

Falls das neue Bundesgesetz ganz wesentlich die Interessen der Bundesländer berührt, muss auch im Bundesrat noch einmal über dieses Gesetz abgestimmt werden. Auf diese Abstimmung wird im Spiel in den TV-Nachrichten hingewiesen.

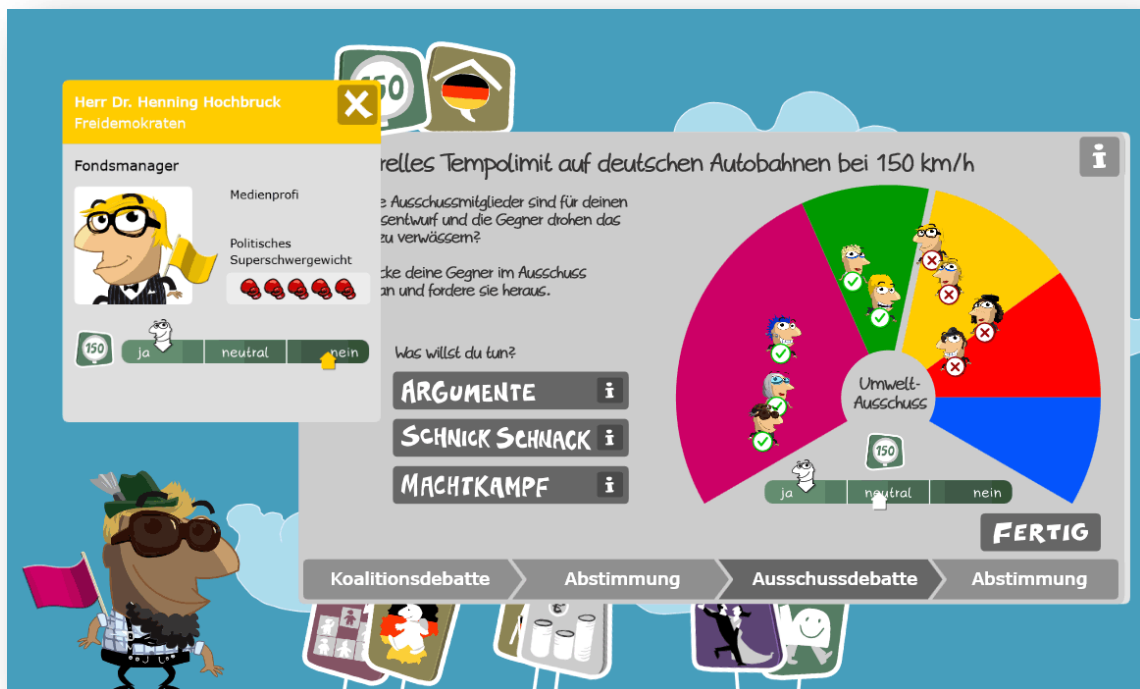
Am Ende der Abstimmung schließt das Fenster automatisch und das entsprechende Miniplakat verschwindet vom Zeitstrahl.

 Eine Kurzbeschreibung zu diesem Fenster wird eingeblendet, wenn man auf den Infoknopf in der rechten oberen Ecke klickt.



Tipp: Die gegebenen Wahlversprechen lassen sich jederzeit durch einen Klick auf den Kanzler abrufen.

## 11 Überzeugungstools



Um ein Wahlversprechen einzulösen und ein entsprechendes Gesetz wirklich über alle parlamentarischen Hürden zu bringen, ist es erforderlich, die Gegner des Gesetzes von den Vorteilen zu überzeugen.



Links Im Gesetzbildungsfenster wird eine Auswahl an verschiedenen Überzeugungstools bereitgestellt, mit denen einzelne Gegner oder ganze Parteien umgestimmt werden können.


## 11.1 Argumente

Um einen einzelnen Politiker mit Argumenten zu überzeugen, wird der Politiker angeklickt und anschließend das Argumente-Tool angewählt.



Es öffnet sich ein Fenster, in dem der Kanzler während eines Gesprächs versucht, sein Gegenüber mit Argumenten zu überzeugen. Dem Kanzler stehen fünf Argumente aus den Bereichen, Kultur, Umwelt, Soziales, Wirtschaft und Sicherheit zur Verfügung. Wird das richtige Argument gewählt und mit „fertig“ bestätigt, lächelt der Gegner und wird zum Befürworter. Das Fenster schließt automatisch.

Tipp: Der Beruf des Gegners hilft, das geeignete Argument zu finden (siehe Seite 14). Also darauf achten, ob der Kollege eher einen Beruf im kulturellen, sozialen, etc. Bereich hat.

 Eine Kurzbeschreibung zu diesem Fenster wird eingeblendet, wenn man auf den Infoknopf in der rechten oberen Ecke klickt.


## 11.2 Machtkampf

Eine weitere Möglichkeit um einzelne Gegner zu überzeugen, bietet der Machtkampf. Hierzu wird der Politiker angeklickt und anschließend links im Fenster der Machtkampf angewählt.



Kanzler und Gegner stehen sich nun im politischen Ring gegenüber. Mit einem Klick auf „Los“ wird der Kampf eröffnet. Setzt sich der Kanzler durch, wird aus dem Gegner ein Befürworter und er erhält im Parlament einen grünen Haken.

Tipp: Auch wenn das Glück hier eine große Rolle spielt - wer den Machtkampf wählt, um sich gegen seine politischen Gegner durchzusetzen, sollte sich vorab darüber informieren, welche politische Schlagkraft der Gegner hat (siehe Seite 14).

 Eine Kurzbeschreibung zu diesem Fenster wird eingeblendet, wenn man auf den Infoknopf in der rechten oberen Ecke klickt.


### 11.3 Schnick Schnack Schnuck

Mit diesem Tool lassen sich mit etwas Glück ebenfalls einzelne politische Gegner umstimmen. Allerdings ist das Ergebnis nicht vorhersagbar.

Der gewünschte Gegner wird angeklickt und anschließend wird das Schnick-Schnack-Schnuck-Tool angewählt.



Man kann zwischen Schere, Stein und Papier wählen. Unterliegt der Gegner, wird er zum Befürworter des neuen Gesetzes.

 Eine Kurzbeschreibung zu diesem Fenster wird eingeblendet, wenn man auf den Infoknopf in der rechten oberen Ecke klickt.

## 11.4 Politischer Deal

Um eine ganze Koalitionspartei für einen Gesetzesentwurf zu gewinnen, kann die Möglichkeit des „politischen Deals“ angeklickt werden. Dieses Werkzeug ist nur aktiviert, solange keine Politiker-Eigenschaftskarte geöffnet ist.



Anschließend öffnet sich eine Liste, auf der alle Koalitionsparteien aufgeführt sind, die mehrheitlich gegen den Gesetzesentwurf stimmen. Der gewünschte Verhandlungspartner wird angeklickt.



Nun trifft der Kanzler auf den Parteivorsitzenden der gewünschten Partei, welcher verschiedene Vorschläge für einen Deal zu unterbreiten hat. Als Gegenleistung dafür, dass die Mitglieder seiner Partei für das neue Kanzlergesetz stimmen, soll der Kanzler im Gegenzug ein Wunschgesetz des Verhandlungspartners in sein Regierungsprogramm aufnehmen.

Durch Anklicken der Miniplakate (Deal-Vorschläge), kann der Kanzler prüfen, auf was er sich hier einlässt: Zu jedem Vorschlag wird jetzt angezeigt, wie die andern Koalitionsparteien zu solch einem Gesetz stehen würden, sprich wie schwierig es sein wird, dieses zusätzliche Gesetz später durchzuboxen.

Entscheidet sich der Kanzler für solch einen Deal, übernimmt er automatisch die Position des Verhandlungspartners zu diesem Gesetz. Das bedeutet allerdings nicht automatisch, dass seine eigene Partei, dann ebenfalls dieser Meinung ist. Deshalb jeden Deal-Vorschlag vorher gut prüfen.



Eine Kurzbeschreibung zu diesem Fenster wird eingeblendet, wenn man auf den Infoknopf in der rechten oberen Ecke klickt.

## 11.5 Kompromiss

Eine weitere Möglichkeit, um eine ganze Partei für das eigene Gesetz zu gewinnen, besteht darin, einen Kompromiss mit ihr zu schließen. Das Kompromiss-Tool lässt sich anwählen, solange keine Politiker-Eigenschaftskarte geöffnet ist.




Im Anschluss werden in einer Liste alle Koalitionsparteien aufgeführt, die mehrheitlich gegen den Gesetzesentwurf sind. Der gewünschte Verhandlungspartner wird angeklickt.



Nun steht der Kanzler dem Parteivorsitzenden der gewünschten Partei gegenüber. Durch Verschieben des Kanzlers, kann man dem politischen Gegner soweit entgegen gehen, bis man sich in der Mitte zum Kompromiss mit Handschlag trifft. Dadurch verschieben sich allerdings auch die politischen Positionen im Meinungsbalken.

Bestätigt man diesen Kompromiss mit „fertig“, gelangt man zurück in die Debatte und sieht, dass alle Gegner der gewünschten Koalitionspartei jetzt für das neue Kanzlergesetz sind. Allerdings kann es sein, dass nun aus anderen ehemaligen Befürwortern des Gesetzes, Gegner geworden sind, weil der Kanzler ja die Position des Gesetzes im Kompromiss verändert hat.

Ziel ist es, solange mit den Koalitionspartnern nacheinander zu verhandeln, bis alle sich schließlich auf eine Position zum neuen Gesetz geeinigt haben.

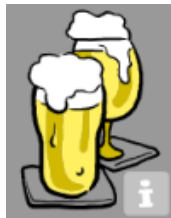
 Eine Kurzbeschreibung zu diesem Fenster wird eingeblendet, wenn man auf den Infoknopf in der rechten oberen Ecke klickt.

## 12 Kampagnen-Tool

Im täglichen politischen Geschäft kann es passieren, dass man vor lauter Arbeit, den Kontakt zur Bevölkerung etwas verliert. Ähnlich wie in den Musikcharts konkurrieren Politiker ebenfalls auf einer Hitliste der beliebtesten Politiker (Politbarometer). Fällt der Sympathiepunktstand des Kanzlers oder bleibt auf sehr niedrigen Werten, muss hier dringend etwas getan werden, um die Wiederwahl nicht zu gefährden.



Durch Anklicken des Tools am unteren Bildschirmrand kann eine Öffentlichkeits-Kampagne gestartet werden, die das Ziel hat, in der Bevölkerung positiv aufzufallen und so Sympathiepunkte zu gewinnen. Es öffnet sich eine Palette, auf der acht mögliche Kampagnen zur Verfügung stehen und näher erläutert werden, wenn man den jeweiligen Infoknopf im Symbol anklickt.



Durch Klick auf die entsprechende Kampagne wird diese ausgewählt und sie gelangt als Schild auf die Timeline.

Erreicht das Plakat den Kanzler, wird in den Nachrichten darüber berichtet, ob die Kampagne positiv oder negativ von der Bevölkerung aufgenommen wurde - sich somit also positiv oder negativ auf das Punktekonto des Kanzlers auswirkt.



Eine Kurzbeschreibung zu diesem Fenster wird eingeblendet, wenn man auf den Infoknopf in der rechten oberen Ecke klickt.



## 13 Rate-Show

Eine weitere Möglichkeit, um in Sachen Sympathie in der deutschen Bevölkerung zu punkten, besteht darin, eine Rateshow zu besuchen.



Wird die Rateshow am unteren Bildrand angeklickt, erhält man eine Einladung zur nächsten Show. Der Termin hierfür befindet sich ab sofort als Miniplakat auf dem Zeitstrahl.



Erreicht das Miniplakat den Kanzler, öffnet sich die Rateshow, in der dem Spieler Fragen zu Deutschland gestellt werden. Die Fragen erscheinen in einem großen Fragezeichen und es werden jeweils drei mögliche Antworten eingeblendet. Für jede richtige Antwort gibt es Punkte.

**FERTIG**

Immer nach drei richtigen Antworten kann man mit den gewonnenen Punkten die Rateshow verlassen.

Falsche Antworten beenden die Rateshow ebenfalls. In diesem Fall gehen allerdings alle erspielten Sympathiepunkte verloren. Maximal können 1000 Sympathiepunkte gewonnen werden.

## 14 Ereignisse

Während der Regierungszeit kann es- wie im richtigen Leben- auch zu unangemeldeten Zwischenfällen kommen, auf die der Kanzler reagieren muss. Dabei steht der Kanzler mit seinen Entscheidungen ebenfalls im Blickfeld der Öffentlichkeit, auch wenn es um Privates geht.


### Familiendrama

Nachdem Du monatelang im Dauerstress warst und keine Zeit für Deine Familie hattest, ist Dein Ehepartner mit den Kindern ausgezogen. Auf dem Rückweg von einer Auslandsreise wirst Du von einem sogenannten Journalisten mit dieser Neuigkeit überrascht. Wie verhältst Du Dich?

Nach einem vorwurfsvollen Blick lässt Du den Journalisten einfach stehen und gehst weiter.

Du verabredest Dich zu einem späteren Interview mit dem Journalisten, das Du dann aber absagst.

Du nennst den Journalisten einen gefühlskalten Schnüffler, dem Du nicht bereit bist Einblicke in Dein Privatleben zu geben.



Im Ereignisfenster wird der Zwischenfall beschrieben. Zusätzlich werden zwei bis drei Vorschläge unterbreitet, um auf das Ereignis zu reagieren. Die Wahl erfolgt per Klick und wird mit „fertig“ bestätigt.

Wie die Entscheidung des Kanzlers in der Bevölkerung aufgenommen wird, erfährt man wenig später in einer kurzen TV-Meldung. Eine positive Reaktion in der Bevölkerung verschafft dem Kanzler zusätzliche Sympathiepunkte.

## 15 Punkte

Für fast alle Aktionen und Entscheidungen im Spiel gibt es Punkte oder Punktabzug.



Die erreichten Punkte werden getrennt in Sympathie- und Sachpunkte am unteren Spielfeldrand angezeigt. Genauere Erläuterungen hierzu gibt es auf den Kanzlersimulator-Infoseiten (Über das Spiel/ Punktesystem).

## 16 Spielende/ Spielergebnis

Das Spiel endet entweder mit einer verlorenen Bundestagswahl gleich zu Beginn des Spiels (siehe Seite 13) oder nach Ablauf der Regierungszeit.



Während des Spiels kann auch ein vorzeitiges Ende durch das Vorziehen der nächsten Bundestagswahl erreicht werden:



Hierzu gibt es unten im Menü die Zoom-Funktion. Sie lässt den Zeitstrahl zusammenschrumpfen und das Miniplakat für die nächste Bundestagswahl taucht am rechten Rand auf. Klickt man auf dieses Schild, lässt sich die Regierungszeit per Klick beenden.



Nach Ablauf der Regierungszeit werden die vom Kanzler erreichten Punkte eingeblendet und zusätzlich das Ergebnis seiner politischen Arbeit in einer kleinen Texttafel kommentiert.

*Leider ist die Wiederwahl fehlgeschlagen*

Analysiert man deine Regierungsarbeit der letzten Legislaturperiode, so zeigt sich, dass du politisch einfach noch mehr punkten musst.

Vor allem hat deine Regierung zu wenig politische Erfolge vorzuweisen. Dazu gehört in erster Linie, dass du auch wirklich erreichst, was du vor der Wahl versprochen hast.

Überlege, was du hier in einer kommenden Regierungszeit verbessern kannst.

Vielleicht hast du dir das Regieren einfach zu schwer gemacht, weil du den falschen Koalitionspartner hattest. Liegen die politischen Ziele in der Koalition zu weit auseinander, müssen beide Seiten zu viele Zugeständnisse machen und blockieren sich gegenseitig mit endlosen Verhandlungen. Demokratie ist kein Zuckerschlecken.

Probier's noch mal!



**FERTIG**