



Donkey vs. Elephant

Während der aktuelle amerikanische Wahlkampf in seine heiße Phase geht, drehen wir die Uhr um 48 Jahre zurück. 1960 traten der bisherige Vizepräsident Richard Nixon und Senator John F. Kennedy gegeneinander an und bewarben sich bei den Wählern um die Nachfolge des scheidenden Präsidenten Dwight D. Eisenhower. Das Ergebnis der Wahl ist bekannt, Kennedy gewann äußerst knapp.

Die Ereignisse von damals und die Begleitumstände der Wahl haben Christian Leonhard und Jason Matthews minutiös recherchiert und in ein Spiel umgesetzt. Wobei die Akkuratess ihrer Recherchen natürlich nicht verhindern durfte, dass das Wahlergebnis am Spieltisch ein anderes sein kann als in der Historie.

Der Spielplan bildet die Vereinigten Staaten inklusive der 1960 unlängst hinzugekommenen Bundesstaaten Alaska und Hawaii ab. Für jeden Staat ist angegeben, für welchen Kandidaten er sich bei der Wahl von 1960 entschieden hat und mit wie vielen Wahlmännern er im „Electoral College“ (siehe Kasten) vertreten war. Da gibt es ein Schwergewicht

wie New York mit 45 Stimmen, auf der anderen Seite so unbedeutende Staaten wie Vermont oder Nevada, die gerade mal drei Wahlmänner entsenden durften. Möglichst viele dieser Staaten – besonders diejenigen mit einer Vielzahl von Wahlmännern – auf die eigene Seite zu ziehen, ist das Ziel der beiden Antagonisten, die für Nixon oder Kennedy ins Spiel gehen.

Auf wessen Seite ein Bundesstaat aktuell steht, wird mit kleinen Holzwürfelchen angezeigt. Es gibt nur ent oder weder, rot oder blau, Nixon oder Kennedy. Da der Wahlkampf schon eine Weile läuft, wenn das Spiel beginnt, liegen bereits Würfel in mehreren Staaten. Will ein Spieler einen vom Gegner beeinflussten Staat erobern, muss er zunächst dessen Anhänger beseitigen, unblutig natürlich, und die

gegnerischen Würfelchen entfernen. Wenn also Kennedy drei Würfel in Arizona einsetzen will, wo Nixon bereits mit einem Würfel vertreten ist, muss er zunächst Nixons Würfel entfernen – was ihn einen Würfel kostet – und darf dann noch die verbliebenen zwei Würfel nach Arizona setzen. Nach diesem simplen Prinzip funktioniert die amerikanische Präsidentenwahl. Nein, im Ernst: Der Mechanismus, mit dem um die Stimmen der Wahlmänner gekämpft wird, ist wirklich einfach.

Motor des Spiels ist ein Satz von 91 Aktionskarten, die auf mehrfache Weise genutzt werden können. Zum einen sind sie mit einem historischen Ereignis ver-



knüpft, das entweder einem der beiden Kandidaten direkte Vorteile bringt oder auch beiden Seiten nützt, je nachdem, wer die Karte ausspielt und wie die aktuelle Lage auf dem Spielplan ist. Die meisten Ereignisse gelten sofort – die Karte kommt anschließend aus dem Spiel –, manche wirken bis zu einem bestimmten Zeitpunkt. Anstelle des Ereignisses kann man auch die zwei, drei oder vier Aktionspunkte nutzen, die jede Karte bietet, und das auf dreierlei Weise.

Da ist zunächst einmal der direkte Kampf um Wählerstimmen, symbolisiert durch die



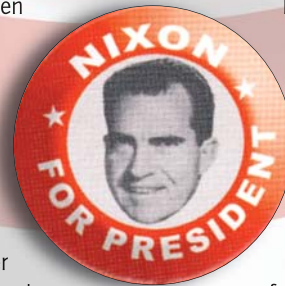


Holzwürfel. Jeder Aktionspunkt wird in einen Würfel umgesetzt. Auf Stimmenfang kann man in einem oder mehreren Staaten gehen, vorausgesetzt, der Präsidentschaftskandidat – ein kleiner Holzzylinder – hält sich gerade in derselben Region auf (die USA sind in vier Regionen unterteilt). Wenn nicht, muss er erst anreisen, was einen Aktionspunkt kostet, der dann nicht mehr in Wählerstimmen umgesetzt werden kann.

Der politische Sack

Schwieriger wird das Buhlen um Wählerstimmen, wenn ein Kandidat bereits vier Würfel in einem Staat hat, denn dann ist sein Einfluss dort so beherrschend, dass sein Gegenspieler zum "Support Check" verpflichtet ist. An dieser Stelle hat der „politische Sack“ seinen Auftritt, ein Stoffbeutel, in dem Würfel beider Parteien liegen, zunächst gleich viel, im Verlauf des Spiels ändern sich aber die Verhältnisse. Um zu ermitteln, wie erfolgreich eine Wahlkampagne ist, werden so viele Würfel aus dem Beutel gezogen wie Aktionspunkte zur Verfügung stehen; nur die Würfel der eigenen Partei können auf den Spielplan gebracht werden.

chert sich besondere Vorteile, je nachdem, welche Bedeutung die drei Themen gerade haben. Zu diesen Vorteilen gehören beispielsweise die „Momentum Marker“, die für das Ausspielen der Karten wichtig sind. Es liegt auf der Hand, dass man die Aktionspunkte und nicht das Ereignis einer Karte nutzt, wenn die gegnerische Partei von diesem Ereignis profitieren würde. Der Gegner kann das Ereignis aber trotzdem aktivieren, indem er einen Momentum Marker spielt. Wer das verhindern will, muss zwei solcher Marker ausgeben, allerdings im voraus.



Der Wahlkampf erstreckt sich über neun Wochen = neun Spielrunden. Die ersten fünf laufen nach einem gleichbleibenden Schema ab: Jeder Spieler bekommt sechs Karten auf die Hand, von denen er fünf ausspielt. Die sechste Karte wird für die Debattierunde in der 6. Woche beiseite gelegt. Am Anfang jeder Woche wird mit Hilfe des politischen Sacks festgestellt, wer in dieser Runde die Initiative hat. Dazu werden Würfel aus dem Beutel gezogen, bis zwei von einer Farbe auf dem Tisch liegen. Diese Partei ist aber nicht automatisch Startspieler, sondern sie darf bestimmen, wer zuerst am Zug ist. Am Ende der Woche kommen zusätzliche Würfel in den Beutel, deren Anzahl die ausgespielten Karten bestimmen – eine weitere Funktion, die auf den Aktionskarten abzulesen ist.

In der 6. Woche findet die große Debatte um die oben erwähnten drei politischen Themen statt. Dazu werden die zuvor beiseitegelegten Karten ausgespielt. Jetzt sind die auf den Karten ausgewiesenen Parteisymbole, der demokratische Esel und der republikanische Elefant, von Bedeutung, um zu entscheiden, welcher Seite eine Karte nützt.

Nach der Debatte folgen zwei weitere Wahlkampfwochen. Sie unterscheiden sich von den ersten fünf durch die Anzahl der Karten. Jetzt erhält jeder sieben, von denen zwei für den Wahltag in der letzten Woche aufgehoben werden.

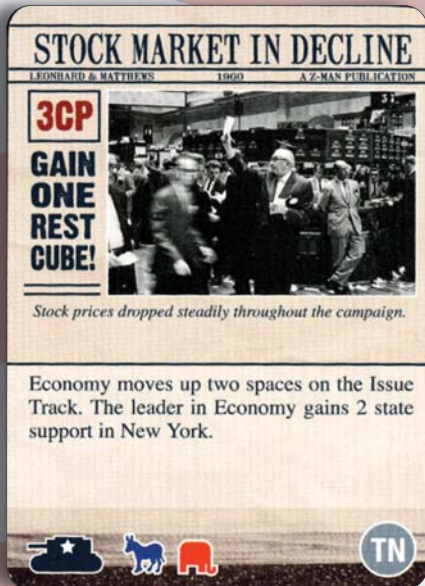
Diese Karten bestimmen, in welchen Staaten unmittelbar vor der Wahl Support Checks stattfinden, welche für Überraschungen bei den Mehrheitsverhältnissen sorgen können. Auch

die unentschlossenen Wähler kommen am Wahltag zu Wort; sie stimmen für den Kandidaten, dessen Partei in der Region über einen „Endorsement Marker“ (Endorsement = Wahlempfehlung) verfügt (man bekommt Endorsements als alternative Prämie für ein erfolgreich besetztes politisches Thema). Am Ende geht schließlich die große Zählerei los, um festzustellen, wer die Präsidentschaftswahl gewonnen hat.

Schimmelige Würfel

1960: THE MAKING OF THE PRESIDENT ist ein faszinierendes Spiel. Das fängt schon beim Material an. Der Spielplan ist mutig gestaltet, auf den ersten Blick vielleicht ein wenig abschreckend, aber keineswegs langweilig und trotzdem zweckmäßig. Allein die Kaffeetassen, die die Rastwürfel aufnehmen ... Die Aktionskarten enthalten eine Fülle von Informationen: Ereignisse, Aktionspunkte, Rastpunkte, Themenschwerpunkte, Parteizugehörigkeit, Staatenkürzel. Das ist optisch gut gelöst und übersichtlich, dabei aber nicht so akademisch wie bei RACE FOR THE GALAXY. Die Spielanleitung ist ausführlich, reich illustriert, vielleicht ein wenig unübersichtlich, enthält aber Beispiele für eine komplette Spielrunde, die Debatte und den Wahltag. Punktabzug gibt's für die Holzwürfelchen, die in der noch eingeschweißten Schachtel bereits Schimmelbelag angesetzt haben; da werden Vorurteile gegenüber „made in China“ bestätigt.

Aber kommen wir zum Spiel selbst: Die Kartenverteilung wird natürlich vom Zufall bestimmt. Da aber fast alle Karten zum Einsatz kommen und die Ereignisse sehr ausgewogen auf die beiden Parteien verteilt sind, kann man nicht allein mangelndes Kartenglück dafür verantwortlich machen, wenn man in der Wahl unterliegt.



Einen Support Check kann man vermeiden, wenn man die Medien auf seiner Seite hat. In sie zu investieren ist die zweite Möglichkeit, die von einer Karte generierten Aktionspunkte zu verwenden. Die dritte sind die politischen Themen Wirtschaft, Verteidigung und Bürgerrechte. Wer eines dieser Themen beherrscht, si-





Nicht zu unterschätzen ist aber der Zufall beim Griff in den politischen Sack, der manchen Support Check in Frust enden lassen kann.

Insgesamt ein schönes und clever ausgedachtes Spiel, das sein Thema perfekt umgesetzt hat. Dennoch teile ich nicht ganz den Hype, der das Spiel auf boardgamegeek in die Top 20 von fast 5.000 benoteten Spielen katapultiert hat. Da spielte vielleicht auch eine gehörige Portion Lokalpatriotismus mit. Das Spielgeschehen reduziert sich während der Wahlwochen darauf, Würfelchen zwischen den Bundesstaaten hin- und herzuschieben, wobei Staaten mit mehr als 20 Wahlmännern natürlich besonders heftig umkämpft sind und mehrfach die Seiten wechseln. Anfängern sei der Tipp mit auf den Weg gegeben, die politischen Themen nicht zu unterschätzen; sie bringen zwar zunächst keine direkten Wählerstimmen, werden aber gebraucht, um Ereignisse zu nutzen und sorgen am Wahltag für Stimmen der unentschlossenen Wähler. Gebraucht werden übrigens auch gute Englisch-Kenntnisse, nicht nur, weil es keine deutsche Spielanleitung gibt, sondern auch, um die Kartentexte zu verstehen.

KMW



Titel: 1960: The Making of the President
Verlag: Z-Man Games
Autor: Christian Leonhard u. Jason Matthews
Grafik: Joshua Cappel
Spieler: 2
Alter: ab ca. 12
Dauer: ca. 90 Minuten
Preis: ca. 40 €

Kritiker	Spielreiz
KMW.....	7
Matthias Hardel*	4

** Im Gegensatz zu spannenden kartengetriebenen Kosims wie Hannibal, Paths of Glory oder Twilight Struggle ein ödes Hin-und-her. Schade!*