



Bürgermeisterwahl im Wald

Ein Würfelspiel für Jung & Alt

Die Wahl zum Bürgermeister des Landkreises Unterzapfingen steht unmittelbar bevor und alle Kandidaten liefern sich ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen. Höchste Zeit sich die letzten Wählerstimmen zu angeln. Mach Dich auf den Weg durch die Dörfer und tue was nötig ist um die Landbevölkerung für Dich zu gewinnen!!!

Was Du für das Spiel brauchst:

1 Zettel und 1 Stift um Dir Deine Wählerstimmen und Suffimarken zu notieren, 1 Würfel & Spielfiguren, eine gute Leber.

Spielverlauf:

Die Spieler würfeln reihum und ziehen ihre Spielfiguren ihrem Würfelergebnis entsprechend vor. Danach führen sie das entsprechende Ereignis des erreichten Spielfeldes aus.

Das Spiel endet sobald ein Spieler das Zielfeld erreicht hat.

Regeln & Symbole:

Wählerstimmen:		Sind das worum es eigentlich geht - alles Andere ist nur Rumgeplänkel also schnapp Dir so viele wie Du kannst und werde Bürgermeister!!!
Suffimarken:		Sind meist notwendiges Übel um an Wählerstimmen heranzukommen. Aber Vorsicht!!! Du kannst höchstens 7 Suffimarken haben. Hast Du irgendwann mehr musst Du Dich übergeben und verlierst 2 Wählerstimmen (und eine Suff- oder Würgemarke)
Würgemarken:		Zählen genau wie Suffimarken. Beträgt die Summe Deiner Suff- und Würgemarken mehr als 7 musst Du Dich übergeben und verlierst 2 Wählerstimmen (und eine Suff- oder Würgemarke)
Zukünftige Wählerstimmen:		Diese Wähler sind noch zu jung um zur Wahlurne zu gehen, sie sind aber bereits jetzt schon begeisterte Anhänger von Dir. Im nächsten Spiel, wenn Sie erwachsen sind, gehören sie automatisch Dir...
Einmal aussetzen:		Setze in der nächsten Runde einmal aus.
Extrawürfel:		Setze den Extrawürfen einmal ein um ein zweites Mal zu würfeln
Blumenstrauß:		Ein kleines Ass im Ärmel...
Gevatter Tod:		Wenn er kommt ist die Wahl für Dich beendet. Du verlierst alle Wählerstimmen und sonstige Marken und musst von vorne beginnen.

Liste der freudigen Ereignisse

- (1) Verkehrskontrolle!!! Nächste Runde ✗
- (2) Dorfteich: Du überfährst den preisgekrönten Hahn der Familie Hofbauer. Du verlierst
- (3) Frühshoppen bei den Hofbauern mit Bier, Schnaps und Sülze. Du erhältst & wenn Du Vegetarier bist. Wenn Du vorher den Hahn der Familie überfahren hast erhältst Du GAR NICHTS !!!
- (4) Schulbus: Du verteilst Bonbons an Schulkinder und sicherst Dir damit zukünftige Wählerstimmen. Du erhältst
- (5) Gasthof zum Wilden Eber: Die Wirtschaft der Familie Seitz läuft nicht besonders gut. Trink ein Bier und lass Dir dabei von ihnen ein Ohr abkauen. Du erhältst +
- (6) Banküberfall auf die Kreissparkasse: Wenn Du willst kannst Du gerne den Helden spielen.
Würfle: - : Du überwältigst die Bankräuber
 - : Peng!!! Bauchschuss.
- (7) Telefonzelle: Rufe schnell noch mal Deine Frau an und erklärt ihr warum es heute noch etwas später wird - Und nein, Du hast natürlich keine Geliebte! ✗
- (8) Tankstelle. Du hast die Wahl:
Kauf Deiner Geliebten einen Blumenstrauß: Du erhältst:
Ist eine Bockwurst: Du verlierst und erhältst außerdem wenn Du Vegetarier bist
Einmal volltanken: Du erhältst
- (9) Das Spritzenhans: Trink ein paar Bier mit den Männern der freiwilligen Feuerwehr und erhalte: +
- (10) Blumenladen: Kauf einen Blumenstrauß. Du erhältst:
- (11) Oma Meyers Haus: Oma Meyer ist sehr redselig.
Würfle: - : „Bla,Bla,Bla,...“ - Würfle in der nächsten Runde nochmal.
 : Du erhältst und darfst in der nächsten Runde weiterfahren.
ODER: Hau einfach ab! Du verlierst - wenn Du einen ab gibst verlierst Du nichts!
- (12) Bäckerei Sägmüller: Iss eine Brezel und reduziere Deine Suffmarken um - wenn Du keine hast:
- (13) Gasthof zum Angerwirt: Misch Dich unters Landvolk und erhalte: +
- (14) Dorffest: „Oans, Zwoa, GSUFFA !!!“ +
- (15) Blaskapelle: Spiel etwas auf der Posaune und trink ein Bier mit den Jungs von der Blaskapelle. Du erhältst: +
- (16) Dorfkirche: Höchste Zeit Deine Sünde zu beichten. Für jede Runde die Du aussetzt verlierst Du
- (17) Gasthof zum Hirsch: Setz Dich an den Stammtisch der Burschenschaft und rede über Politik. Du erhältst: +
Achtung!!! Wenn Du schon oder mehr Suffimarken hast kommt es zum Streit und Du verlierst stattdessen
- (18) Metzgerei: Iss eine Weißwurst und verriere . Wenn Du Vegetarier bist erhältst Du außerdem:
- (19) Kaffeeklatsch in der Konditorei: Setz Dich an den Tisch von ein paar Damen und iss ein Stück Schwarzwälder Kirschtorte. Du erhältst: +
- (20) Jägerschänke: Lass Dir vom Krieger & Reservistenverein ein paar Tipps für die Zukunft der Region und des Vaterlandes geben. Du erhältst: +
- (21) Trachtenverein: Keiner zu Hause.
- (22) Vereinsheim: Stoß mit der Mannschaft des 1.FC Dimpfelhausen auf ihren Aufstieg in die Bezirksliga an. Du erhältst: +
- (23) Polizeistation: Dein Neffe ist bei der Polizei - Ein Gegner Deiner Wahl muss ✗ - wenn er mehr als hat muss er in die Ausnützerungszelle. Ausnützerungszelle: Schlaf Deinen Rausch aus. Setze solange aus bis Du keine mehr hast. Jede Runde verlierst Du
- (24) Haus der Opposition: Die Familie Hempel ist zugezogen. Als eingefleischte alternative Öko-Hippies haben Sie für Dich und Deinen Wahlkampf nichts übrig. Du verlierst und . Wenn Du Vegetarier bist erhältst Du stattdessen: und
- (25) Verkehrskontrolle!!! ✗ Wenn Du mehr als hast musst Du in die Ausnützerungszelle (Feld 23)
- (26) Mist: Stinkt.
- (27) Waghalsiges Überholmanöver: Oha, Gegenverkehr!!!
Würfle: - : Grad nochmal gut gegangen...
 - : „Bürgermeisterkandidat von Lastzug erfasst“
- (28) Maisfeld: Bauer Hummelerwischt Dich beim Klauen im Maisfeld. Du verlierst:
- (29) Am Bahnübergang: Ein Zug naht! Wenn Du es eilig hast darfst Du sofort noch einmal würfeln - dann musst Du allerdings auch das nächste Feld ausführen.
- (30) Panne auf den Gleisen: Ziemlich ungünstiger Augenblick für eine Motorpanne. Würfle:
 - : Gott sei Dank, der Motor springt an
 - : „Bürgermeisterkandidat von Zug überrollt - Selbstmord“
- (31) Der Alte Schraffelbauer: Der alte Schraffelbauer ist etwas schwerhörig. Würfle: - Du erhältst
 - Du verlierst
- (32) Marienstatue: Letzte Chance Deine Sünden zu bereuen. Setze solange aus wie Du willst - jede Runde verlierst Du
- (33) Fehlzündung: Dein Motor hat eine Fehlzündung. Der laute Knall verscheucht dem Jäger das Wild. Du verlierst . Wenn Du Vegetarier bist darfst Du Dich heimlich freuen.
- (34) Wildwechsel: Reh von rechts. Totalschaden. Gehe zu Fuß weiter. Setze jede Runde nur noch ein Feld vor.
- (35) Jägerhütte: Die schöne Jägerin erwartet Dich bereits...
Würfle: - : Du erhältst . Wenn Du einen ab gibst schenkt sie Dir gesunde Zwillinge...
 : Der Jäger kommt nach Hause
- (36) Bei den Holzfällern: Trink noch ein letztes Bier mit den Waldbarbeitern bevor es ins nächste Dorf geht.
Würfle: - : Du erhältst: +
 : „BAUM FÄLLT!!!“ - auf Dich

❖ Finish ❖

(37) Das Spiel ist (vorerst) vorbei. Jeder Spieler zieht seine Suffmarken die er mehr als hat von seinen Wählerstimmen ab und addiert das Ergebnis zur Nummer des Feldes auf dem er gerade steht.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl hat die Wahl gewonnen und ist ab jetzt neuer Bürgermeister!!!

Ein Beispiel: Herbert steht auf Feld 27, hat 12 Wählerstimmen und 1 Suffmarke. Damit hat er 39 Punkte ($27+(12-1)$). Florian ist im Ziel. Er hat 4 Wählerstimmen und 7 Suffmarken. Damit hat er 36 Punkte ($37+(4-5)$). Herbert hat das Spiel gewonnen.