



WAHL



MÖGLICH AB 2 FIGUREN

Würfeln, um aufzusteigen. Je 1 Würfel pro Figur.
Maximal 3 Würfel erlaubt



Der Gewinner zieht auf das freie Feld über ihm.

MEUTEREI



MÖGLICH AB 1 FIGUR

Würfeln, um den Vorgesetzten zu stürzen und
seinen Posten zu erobern. Vorgesetzter erhält
2 Würfel, meuternde Figuren je 1 Würfel.
Bei Gleichstand gewinnt der Vorgesetzte.



Der Gewinner degradiert eine unterlegene Figur
auf die unterste Ebene in einen beliebigen Bereich.

BEFÖRDERUNG



Setze eine eigene oder fremde Figur
(mit deren Zustimmung) im eigenen
Bereich nach oben – bis auf einen
Posten unter einer eigenen Figur.

ODER

VERSETZUNG



Setze eine eigene oder fremde
Figur (mit deren Zustimmung) in
einen anderen Zweig auf gleicher
Ebene um.

BEFÖRDERUNG

Setze eine eigene oder fremde Figur
(mit deren Zustimmung) im eigenen
Bereich nach oben – bis auf einen
Posten unter einer eigenen Figur.

ODER

VERSETZUNG

Setze eine eigene oder fremde
Figur (mit deren Zustimmung) in
einen anderen Zweig auf gleicher
Ebene um.

WAHL



MÖGLICH AB 2 FIGUREN

Würfeln, um aufzusteigen. Je 1 Würfel pro Figur.
Maximal 3 Würfel erlaubt



Der Gewinner zieht auf das freie Feld über ihm.

MEUTEREI



MÖGLICH AB 1 FIGUR

Würfeln, um den Vorgesetzten zu stürzen und
seinen Posten zu erobern. Vorgesetzter erhält
2 Würfel, meuternde Figuren je 1 Würfel.
Bei Gleichstand gewinnt der Vorgesetzte.



Der Gewinner degradiert eine unterlegene Figur
auf die unterste Ebene in einen beliebigen Bereich.

MEUTEREI



MÖGLICH AB 1 FIGUR

Würfeln, um den Vorgesetzten zu stürzen und
seinen Posten zu erobern. Vorgesetzter erhält
2 Würfel, meuternde Figuren je 1 Würfel.
Bei Gleichstand gewinnt der Vorgesetzte.



Der Gewinner degradiert eine unterlegene Figur
auf die unterste Ebene in einen beliebigen Bereich.

BEFÖRDERUNG



Setze eine eigene oder fremde Figur
(mit deren Zustimmung) im eigenen
Bereich nach oben – bis auf einen
Posten unter einer eigenen Figur.

ODER

VERSETZUNG



Setze eine eigene oder fremde
Figur (mit deren Zustimmung) in
einen anderen Zweig auf gleicher
Ebene um.

WAHL



MÖGLICH AB 2 FIGUREN

Würfeln, um aufzusteigen. Je 1 Würfel pro Figur.
Maximal 3 Würfel erlaubt



Der Gewinner zieht auf das freie Feld über ihm.



KARTE BIS ZUM
AUSSPIELEN BEHALTEN



KARTE BIS ZUM
AUSSPIELEN BEHALTEN



KARTE BIS ZUM
AUSSPIELEN BEHALTEN



KARTE BIS ZUM
AUSSPIELEN BEHALTEN



KARTE BIS ZUM
AUSSPIELEN BEHALTEN



KARTE BIS ZUM
AUSSPIELEN BEHALTEN



KARTE BIS ZUM
AUSSPIELEN BEHALTEN



KARTE BIS ZUM
AUSSPIELEN BEHALTEN



KARTE BIS ZUM
AUSSPIELEN BEHALTEN



KARTE BIS ZUM
AUSSPIELEN BEHALTEN



KARTE BIS ZUM
AUSSPIELEN BEHALTEN



KARTE BIS ZUM
AUSSPIELEN BEHALTEN



KARTE BIS ZUM
AUSSPIELEN BEHALTEN



KARTE BIS ZUM
AUSSPIELEN BEHALTEN



KARTE BIS ZUM
AUSSPIELEN BEHALTEN



KARTE BIS ZUM
AUSSPIELEN BEHALTEN

WAHLBETRUG



BEEINFLUSSE DAS ERGEBNIS DER WAHL.

Erhalte bei einer Wahl einmalig +1 Würfel. Maximal 3 Würfel pro Wahl erlaubt. Karte **jederzeit** spielbar – anschließend abwerfen.

BEWEIS



BEWEISE UNTERSTÜTZEN DIE MEUTEREI.

Erhalte bei einer Meuterei einmalig +1 Würfel. Karte **jederzeit** spielbar – anschließend abwerfen.

AUFSTIEG



BEFÖRDERUNG EINES VERDIENTEN MITARBEITERS

Befördere eine Figur einmalig um eine Ebene. Beförderung zum Generalsekretär ist nicht möglich. Karte **jederzeit** spielbar – anschließend abwerfen.

FREIKAUF



FREIKAUF EINES HÄFTLINGS AUS DEM GEFÄNGNIS

Befreie eine Figur aus dem Gefängnis und setze sie wieder auf unterster Ebene ein, außer in den Sicherheitsbereichen der Armee, des Ministers des Innern und des Ministers für Staatssicherheit. Karte **jederzeit** spielbar – anschließend abwerfen.

FREIKAUF



FREIKAUF EINES HÄFTLINGS AUS DEM GEFÄNGNIS

Befreie eine Figur aus dem Gefängnis und setze sie wieder auf unterster Ebene ein, außer in den Sicherheitsbereichen der Armee, des Ministers des Innern und des Ministers für Staatssicherheit. Karte **jederzeit** spielbar – anschließend abwerfen.

WAHLBETRUG



BEEINFLUSSE DAS ERGEBNIS DER WAHL.

Erhalte bei einer Wahl einmalig +1 Würfel. Maximal 3 Würfel pro Wahl erlaubt. Karte **jederzeit** spielbar – anschließend abwerfen.

BEWEIS



BEWEISE UNTERSTÜTZEN DIE MEUTEREI.

Erhalte bei einer Meuterei einmalig +1 Würfel. Karte **jederzeit** spielbar – anschließend abwerfen.

AUFSTIEG



BEFÖRDERUNG EINES VERDIENTEN MITARBEITERS

Befördere eine Figur einmalig um eine Ebene. Beförderung zum Generalsekretär ist nicht möglich. Karte **jederzeit** spielbar – anschließend abwerfen.

AUFSTIEG



BEFÖRDERUNG EINES VERDIENTEN MITARBEITERS

Befördere eine Figur einmalig um eine Ebene. Beförderung zum Generalsekretär ist nicht möglich. Karte **jederzeit** spielbar – anschließend abwerfen.

FREIKAUF



FREIKAUF EINES HÄFTLINGS AUS DEM GEFÄNGNIS

Befreie eine Figur aus dem Gefängnis und setze sie wieder auf unterster Ebene ein, außer in den Sicherheitsbereichen der Armee, des Ministers des Innern und des Ministers für Staatssicherheit. Karte **jederzeit** spielbar – anschließend abwerfen.

WAHLBETRUG



BEEINFLUSSE DAS ERGEBNIS DER WAHL.

Erhalte bei einer Wahl einmalig +1 Würfel. Maximal 3 Würfel pro Wahl erlaubt. Karte **jederzeit** spielbar – anschließend abwerfen.

BEWEIS



BEWEISE UNTERSTÜTZEN DIE MEUTEREI.

Erhalte bei einer Meuterei einmalig +1 Würfel. Karte **jederzeit** spielbar – anschließend abwerfen.

BEWEIS



BEWEISE UNTERSTÜTZEN DIE MEUTEREI.

Erhalte bei einer Meuterei einmalig +1 Würfel. Karte **jederzeit** spielbar – anschließend abwerfen.

AUFSTIEG



BEFÖRDERUNG EINES VERDIENTEN MITARBEITERS

Befördere eine Figur einmalig um eine Ebene. Beförderung zum Generalsekretär ist nicht möglich. Karte **jederzeit** spielbar – anschließend abwerfen.

FREIKAUF



FREIKAUF EINES HÄFTLINGS AUS DEM GEFÄNGNIS

Befreie eine Figur aus dem Gefängnis und setze sie wieder auf unterster Ebene ein, außer in den Sicherheitsbereichen der Armee, des Ministers des Innern und des Ministers für Staatssicherheit. Karte **jederzeit** spielbar – anschließend abwerfen.

WAHLBETRUG



BEEINFLUSSE DAS ERGEBNIS DER WAHL.

Erhalte bei einer Wahl einmalig +1 Würfel. Maximal 3 Würfel pro Wahl erlaubt. Karte **jederzeit** spielbar – anschließend abwerfen.

EREIGNIS

1

Schimpf und Schande, die Wahl kam durch Bestechung zustande!

Der Gewählte wird auf die unterste Ebene herabgestuft.
Gewinner der Wahl ist der Spieler mit dem zweithöchsten Würfelergebnis.

EREIGNIS

2

Staatsgefährdende Umtriebe!

Das Politbüromitglied für **SICHERHEIT** setzt zwei Figuren der Bereiche **WIRTSCHAFT** und/oder **IDEOLOGIE** ins Gefängnis.

EREIGNIS

3

Gescheiterter Putschversuch der Armee!

Alle Generäle (**LUFTSTREITKRÄFTE**, **SEEKRIEGSFLOTTE**, **LANDSTREITKRÄFTE**) werden in andere Bereiche versetzt und auf die unterste Ebene herabgestuft.
Der **VERTEIDIGUNGSMINISTER** geht ins Gefängnis. Das Politbüromitglied für **SICHERHEIT** tauscht seinen Posten mit dem ranghöchsten Mitarbeiter im Bereich des **MINISTERS FÜR STAATSSICHERHEIT**.

EREIGNIS

4

Das Wohnungsbauprogramm wurde übererfüllt!

Der verantwortliche Abteilungsleiter für Hochbau wird auf den nächsten freien Posten befördert.

EREIGNIS

5

Großbrazzia!

Jeder Spieler muss seine Wahlbezugskarten abgeben. Wer dies tut, muss seine mächtigste Figur um eine Ebene herabstufen.

EREIGNIS

6

Sofort nach seiner Wahl deckt der neue Leiter Pflichtverletzungen seines Vorgängers auf!

Er darf einen seiner Mitbewerber auf einen anderen gleichrangigen Posten versetzen.

EREIGNIS

7

Ein harter Winter sorgt für Stromausfälle!

Der **MINISTER FÜR KOHLE UND ENERGIE** wird auf die unterste Ebene herabgestuft.

Sofortige Wahl seines Nachfolgers, auch bei nur einem Bewerber.

EREIGNIS

8

Missernte!

Der **MINISTER FÜR LANDWIRTSCHAFT** muss als Polizist dienen. Seine Figur wird auf die unterste Ebene unter dem **MINISTER DES INNERN** herabgestuft.

Sofortige Wahl seines Nachfolgers, auch bei nur einem Bewerber.

EREIGNIS

9

Anlässlich des 22. Jahrestages der DDR wird gnädiglich eine Amnestie gewährt.

Der Gewählte muss einen Gefangenen freilassen und ihn auf der untersten Ebene einsetzen.

EREIGNIS

10

Im Ausland wird ein Spion enttarnt! Das MfS wird sich neu organisieren müssen.

Der Gewählte versetzt die **ABTEILUNGSLEITER WEST UND SÜD** auf die unterste Ebene eines beliebigen Bereiches.

EREIGNIS

11

Havarie im Kernkraftwerk!

Alle Mitarbeiter im Bereich **ENERGIE** flüchten in einen anderen Bereich auf gleicher Ebene.

EREIGNIS

12

Der neu gewählte Leiter rächt sich an einem seiner Mitspieler!

Wähle einen Mitspieler – dieser muss entscheiden:
ENTWEDER er versetzt eine seiner Figuren in einen anderen Bereich auf die unterste Ebene
ODER setzt sie ins Gefängnis.

EREIGNIS

13

Cleveres Devisengeschäft!

Der Gewählte muss eine Figur im Bereich Wirtschaft um eine Ebene befördern.

EREIGNIS

14

Rechenfehler beim Zählen der Wahlstimmen!

Gewinner der Wahl ist derjenige mit dem niedrigsten Würfelergebnis.

EREIGNIS

15

Die Konsumbedürfnisse der Bevölkerung werden nicht befriedigt!

Der Gewählte muss eine seiner Zusatz-Aktionen (**GRÜNE KARTEN**) an einen Mitspieler abgeben.
Hat er keine Zusatz-Aktionen, darf er die eines Mitspielers einziehen.

EREIGNIS

16

Großes Rindersterben!

Der Bereichsleiter für **VIEHZUCHT** wird auf die unterste Ebene herabgestuft.

Sofortige Wahl seines Nachfolgers, auch bei nur einem Bewerber.

EREIGNIS

17

Kurswechsel!

Der **ND-CHEFREDAKTEUR** wird zum Politbüromitglied für **IDEOLOGIE** befördert.

Der bisherige Funktionär für **IDEOLOGIE** wird **ND-CHEFREDAKTEUR** – sie tauschen ihre Positionen.

EREIGNIS

18

Papiermangel!

Die Figuren auf **TAGESPRESSE**, **ILLUSTRIERTE** und **LITERATUR** werden herabgestuft auf den nächsten freien Posten.

EREIGNIS

19

Schwere Wirtschaftskrise!

Der ranghöchste Spieler im Bereich **WIRTSCHAFT** wird auf die unterste Ebene herabgestuft. Gibt es mehrere, bestimmt der Gewählte einen davon.

Sofortige Wahl eines Nachfolgers, wenn möglich.

EREIGNIS

20

Der Kulturminister war zu tolerant!

Der Gewählte muss den **KULTURMINISTER** auf die unterste Ebene herabstufen.

Sofortige Wahl seines Nachfolgers, auch bei nur einem Bewerber.

EREIGNIS

21

Zersetzung!

Ist der Gewählte im Bereich des **MINISTERS FÜR STAATSSICHERHEIT**, muss er **ENTWEDER** eine Figur eines Mitspielers ins Gefängnis setzen **ODER** bis zu zwei Gefangene befreien und auf der untersten Ebene einsetzen.

EREIGNIS

22

Besuch einer Parteischule!

Der Gewählte behält diese Karte über drei Runden und kann während dieser Zeit seinen Posten nicht verlassen. Auch eine Meuterei gegen ihn ist unmöglich, denn wer in der Schule ist, kann nichts verbrochen haben.

EREIGNIS

23

Der Gewählte hätte nicht gewählt werden dürfen, weil er wegen **Veruntreuung** vorbestraft ist.

Wahlsieger ist der Spieler mit dem zweithöchsten Würfelergbnis.

EREIGNIS

24

Der Parteisekretär will dem Gewählten gratulieren – aber dieser ist kein Parteimitglied.

Der Gewinner der Wahl bleibt in seiner alten Funktion.

EREIGNIS

25

Mehr Oberschüler als sonst verpflichtet sich, dreijährigen Armeedienst zu leisten.

Der **ABTEILUNGSLEITER DER POS** wird zum Bereichsleiter für **SCHULEN** befördert. Der bisherige Bereichsleiter für **SCHULEN** wird auf die unterste Ebene herabgestuft, weil er unerlaubte Westkontakte hatte.

EREIGNIS

26

Der Gewählte befürchtet eine Meuterei in seinem Bereich. Er lässt Akten verschwinden!

Der Gewählte darf alle Zusatz-Aktionen (**GRÜNE KARTEN**) aller Mitspieler in seinem Bereich sehen und erhält deren Beweiskarten.

EREIGNIS

27

Es gibt öffentliche Proteste! Die Mitarbeiter der Staatssicherheit für Kirchenfragen und Dissidenten waren wohl zu tolerant!?

Der Gewählte muss zwei politische Gefangene freilassen. Die Figuren werden auf der untersten Ebene in den Bereichen **KOHLE** oder **LEICHTINDUSTRIE** eingesetzt.

EREIGNIS

28

Wahlbetrug aufgedeckt!

Jeder, der bei dieser Wahl Wahlbetrugskarten benutzte, setzt eine seiner an der Wahl beteiligten Figuren ins Gefängnis.

EREIGNIS

29

Dem neuen Leiter werden große Verdienste um die Förderung des Nachwuchses bescheinigt!

Er muss drei Figuren der untersten Ebene um eine Stufe befördern.

EREIGNIS

30

Regierungsfeindliche Demonstration! Das Volk muckt wegen unhaltbarer Zustände auf. Die Demonstration wird mit Gewalt niedergeschlagen.

Jeder Spieler muss eine seiner Figuren von der untersten Ebene ins Gefängnis setzen.

EREIGNIS

31

Kurzer Prozess!

Der Gewählte kann alle gegnerischen Figuren in seinem Bereich auf die unterste Ebene herabstufen. Eine der Figuren kann er ins Gefängnis setzen.

EREIGNIS

32

Glückwunsch zur Wahl!

Nichts passiert.