

Weimar Politische Geschichte als Spiel

Ein so umfangreiches Spiel in wenigen Worten zusammenzufassen ist eine nicht gerade einfache Aufgabe. Am besten beginne ich mit dem Thema. Weimar, der Name ist Programm, simuliert die politische Geschichte der Ersten Deutschen Republik von 1920 bis 1933, wobei der Autor hierbei den Wert auf "Spiel" statt strikte "Simulation" gelegt hat, obwohl vieles detailreich berücksichtigt wurde (dazu aber später). So kann während des Spiels ein regierender Reichskanzler aus den Reihen der KPD oder der Einsatz der Reichswehr gegen bürgerliche Traditionsverbände durchaus möglich werden. Aber zurück zum Spiel selbst. Jeder Spieler, von deren vier bis sieben teilnehmen können, verkörpert eine größere Partei der Weimarer Republik (SPD, KPD, NSDAP, DDP, Zentrum, DVP und DNVP), deren Geschichte er im Rahmen seines Parteiprogramms (welches sich während der Jahre ändern kann) bestimmt und durch "richtiges" Handeln und Wahlsiege Siegpunkte ansammelt, die in einer Endabrechnung dann auch den Sieger des Spiels bestimmen.



Grundsätzlich ist ein Spieljahr (eine Runde) in verschiedene Phasen unterteilt, die auch gleich den Spielablauf erklären.

1.) *Einstellung der Wirtschafts- und Sozialindikatoren*

Der "Zustand" der Republik wird anhand verschiedener Indikatoren bemessen, die durch allerlei Aktionen gewollt oder ungewollt verändert werden und sich gegenseitig beeinflussen. Diese Indikatoren sind Wirtschaft, Schwerindustrie und Produktivität auf der einen, Arbeitslosigkeit, Lebensstandard und Arbeitsbedingungen auf der anderen Seite. Die Indikatoren bestimmen den Rahmen der Möglichkeiten einer Regierung und sind für verschiedene Parteien mehr oder minder wichtig bei einer Abrechnung am Ende des Spiels.

2.) *Streikaufruf*

Wichtigstes Kampfmittel der Arbeiterschaft und für SPD und KPD einsetzbar als Machtfaktor im Wahlkampf. Wird beispielsweise bei schlechten Arbeitsbedingungen möglich.

3.) *Neue politische Persönlichkeiten ziehen*

Eine Partei wird von Ihren Politikern verkörpert, so auch bei diesem Spiel. Die allsamt historischen Persönlichkeiten drücken sich in drei "Werten" aus, ihrem politischen Gewicht und Charisma innerhalb ihrer eigenen Partei, ihrer Fähigkeit in einer Regierung vernünftige Arbeit zu leisten und dem Parteiprogramm das sie vertreten. Politiker sind also nicht nur zur Bestimmung der Parteirichtlinien, sondern auch zur Besetzung von Regierungsämtern nötig. Durch Mangel an fähigen Leuten ist schon so manche Regierung gescheitert.

4. *Bonusstimmen ziehen*

Bonusstimmen sind die Joker bei Weimar. Sie sind bei allen Wahlkämpfen oder

Abstimmungen einsetzbar, verfallen aber am Ende der Runde (des Spieljahres).

5. *Parteitage abhalten*

Ein Parteitag legt die Handlungen für einen kommenden Wahlkampf oder für Aktionen fest, die außerhalb des Reichstags geschehen sollen. Jeder Spieler legt jetzt geheim fest, in welchen Reichsländern Wahlkampf geführt, Kundgebungen veranstaltet oder Schlägertrupps eingesetzt werden. Man überlegt wieviel Machtpunkte (die aus einer festen Punktzahl und vorherigen Sitzverhältnissen im Reichstag gebildet werden) man zur Beeinflussung bestimmter Schichten wie die Arbeiterschaft, das Bürgertum oder die Reichswehr verwendet. Dies alles natürlich im Rahmen der jeweiligen Partei (die KPD tut sich schwer beim Einfluß der Reichswehr) und des Parteiprogramms ("Arbeitsreform" bringt die Gewerkschaften der SPD näher). Radikale Parteien wie die NSDAP und die KPD müssen auch jetzt schon Ihre eventuellen Putschversuche vorplanen und entsprechende Kräfte für Ihre Machtpunkte einkaufen.

6. *Wahltaktische Aktivitäten auf dem Länderplan ausführen*

Nun ist der Zeitpunkt seine Karten offen auf dem Tisch auszulegen. Auf dem Spielplan, der das Gebiet der Republik aufgeteilt in seine 15 Reichsländer zeigt, werden nun "gekaufte" Truppen und Kundgebungen plaziert. Aktivitäten verschiedener Spieler im gleichen Reichsland oder der Einsatz der Polizei gegen Demonstrationen oder Aufmärsche können Auseinandersetzungen herbeiführen, die mittels einfachen Würfelwürfen gelöst werden. Auch der Einfluß auf verschiedene Gesellschaftsschichten wird mittels einem einfachen System bestimmt. Erst danach werden in jedem Reichsland die Stimmen ausgezählt, die sich durch verschiedene Aktivitäten, Einfluß und anderen Modifikatoren für jede Partei ergeben. Die höchste Stimmenzahl bestimmt die Partei, die die dortige Landesregierung bildet und die eine dem

Reichsland entsprechende Sitzanzahl im Reichstag besetzen darf. Eine Gleichheit an Stimmen ergibt eine Koalition in der Landesregierung und Teilung der Reichstagsitze. Nach Auszählung der Länder steht somit auch die Sitzverteilung im Reichstag und die Erlangung von Siegpunkten für z.B. bestehende absolute Mehrheiten o.ä. fest.

7. *Ernenennung des Reichskanzlers*

Die Ernennung einer politischen Persönlichkeit zum Reichskanzler findet natürlich nur in einem Wahljahr statt (spieltechnisch alle zwei Jahre, wenn der Reichstag nicht vorher aufgelöst wurde). Der Reichspräsident (zu Beginn des Spiels Friedrich Ebert - SPD, nach fünf Runden ebenfalls Neuwahl) bestimmt alleine den neuen Reichskanzler, wobei er natürlich Sitzmehrheiten oder andere Interessen beachtet. Minderheitsregierungen sind selbstverständlich möglich, bergen aber die gewisse Gefahr einer Reichstagsauflösung im Falle eines Mißtrauensvotums im Zuge einer schwelenden Reichskrise. Der Reichskanzler bzw. der Spieler dessen Partei, sucht sich nun ein Kabinett aus Ministern zusammen, wobei er natürlich auch andere Parteien mit in Betracht ziehen kann (und im Normalfall muß). Hier kommt ein herausragendes Merkmal des Spiels zutage - die Interaktion zwischen den Spielern, die fast in allen Momenten vorhanden, aber natürlich gerade beim Postenschacher spürbar ist, sind doch viele wichtige und weniger wichtige Ministerämter zu verteilen:

Vizekanzler - eigentlich kein Ministeramt, wird aber als solches verteilt. Der Vizekanzler nimmt den Posten des Reichskanzlers ein, wenn dieser umkommt, sei es auf natürliche oder unnatürliche Art. Außerdem hat er bei Kabinettsentscheidungen immer ein Wörtchen mitzureden.

Finanzminister - er stellt den Haushaltsplan auf und verteilt damit die Staatseinnahmen auf die verschiedenen Ministe-

rien, die sonst handlungsunfähig wären. Auch hat er den Hebel zur Gelddruckmaschine in der Hand. Durch ein gemeinsames Spielsystem kann die Inflationsrate allerdings schnell aus dem Ruder laufen und zu einem Staatsbankrott führen, welchen das Land nur einmal verkraftet. Beim zweiten Male beendet er das Spiel ohne Gewinner bzw. nur mit Verlierern!

Aussenminister - er kümmert sich um die drückenden Reparationszahlungen und durch den Abschluß von Verträgen um die Lockerung derselben. Auf diesem Posten sollte kein unfähiger Minister sitzen, sind die ehemaligen Siegermächte doch schnell beleidigt und beenden das ganze Spiel mit einer neuerlichen Kriegserklärung und Teilung Deutschlands.

Innenminister - das Innenressort benötigt immer Geld um Ihre Polizeitruppe zu bezahlen, die Streikende, aber auch putschende Einheiten bekämpfen kann.

Reichswehrminister - auch er braucht immer Geld, allerdings natürlich für die Reichswehr, die im unbezahlten Zustand gerne von selber putscht und das Spiel auf ihre Weise beendet. Verschlagene Minister können natürlich Ihre Gelder auch zum Aufbau der "Schwarzen Reichswehr" oder zur Aufrüstung in der Sowjetunion verwenden und so für die "richtigen" Parteien Siegpunkte einfahren.

Arbeitsminister - zuständig für die Verringerung der Arbeitslosigkeit, wenn entsprechende Mittel vorhanden sind.

Ernährungsminister - die Aufrechterhaltung eines vernünftigen Lebensstandards ist seine Aufgabe, die auch er nur mit ausreichenden Mitteln erfüllen kann.

Justizminister - er bestimmt auf welchem Auge die Justiz blind ist, kann er doch Gefängnisstrafen festsetzen, sie wieder erlassen oder gar Gesetze in den Mühlen der Behörden verzögern.

8. *Regierungspolitik*

Nachdem nun die Ministerien verteilt wurden, beginnt nun die eigentliche Arbeit der Regierung, wie sie unter den einzelnen Ministerposten schon charakterisiert wurde. Zusätzlich erschwert (mit wenigen Ausnahmen) eine Ereigniskarte noch die Regierungstätigkeit, deren Problem wie z.B. die Ruhrbesetzung oder des Börsenkrachs zusätzlich einer Lösung bedarf.

9. *Auflösung des Reichstags*

Unter bestimmten Umständen kann der Reichspräsident den Reichstag auflösen und Notverordnungen erlassen. Auch ein Mißtrauensvotum stürzt eine Regierung und kann zu einer Auflösung des Reichstags führen.

10. *Putsch*

Nun schlägt die Stunde der Radikalen. Wenn noch Kampfeinheiten der entsprechenden Parteien auf dem Länderplan stehen, können sie sich entschließen das Schicksal mit bloßer Gewalt in ihre Hand zu nehmen, wenn nicht entsprechende Kräfte wie Polizei oder die Reichswehr dagegen stehen. Ein gelungener Putschversuch bringt natürlich Siegpunkte und stellt ein weiteres Problem für die Regierung dar. Ein mißlungener ist natürlich ein Problem für die entsprechende Partei, solange nicht ein nachgiebiger Justizminister die Bestrafung vergißt.

So, dies nur als grober Abriss des Spielablaufs. Natürlich sind noch mehr Details der Weimarer Republik im Spiel vorhanden, sei es als Ereigniskarte oder wahltaktische Aktivität, als die bisher genannten, z.B. die Kirche, Freikorps, die Hugenbergpresse, Reichsbanner, der Chef der Heeresleitung, Phöbuskandal etc.pp. um nur einige zu nennen.

Trotz des 30 seitigen Regelwerks, der Flut an Informationen und Modifikatoren ist Weimar doch als Spiel selbst einfach zu spielen und verstehen, wenn man den

routinemäßigen Rundenablauf zwei- bis dreimal durchgeführt hat.

Durch die Einführung von Siegpunkten kann die Dauer des Spieles auf eine gewisse Rundenzahl beschränkt werden oder eine zum Sieg benötigte Zahl festgelegt werden. Kurze Spiele dauern zwischen drei und vier, lange bis zu acht Stunden, wobei sich dies natürlich entsprechend verkürzt, wenn eine Regelerklärung an Neulinge entfällt.

Die englische Übersetzung des Regelwerks befindet sich zum gegenwärtigen Zeitpunkt schon in Arbeit.

Autor: Roland Weiniger
Hersteller: W&B Verlag, Deutschland
Spieler: 4-7
Spieldauer: 3-8 Stunden
Preis: ca. DM 120,00

Thomas Setzer

Tips zum Spiel für Einsteiger

Der Spielablauf von Weimar ist weder kompliziert noch schwer zu verstehen, laufen doch die meisten Phasen immer im gleichen Schema ab, welches nach einigen Spielrunden fast wie automatisch von den Spielern durchgeführt werden kann.

Für die ersten Runden (Spieljahre) empfehle ich folgende Punkte und wahltaktische Aktionen im Wahlkampf wegzulassen bzw. nicht zu beachten, um die Flut an Möglichkeiten zu begrenzen und die Merkfähigkeit der Spieler nicht zu überlasten ("wieviel Punkte kostet das und was bringt dies?):

*Einfluss auf die Reichswehr,
Chef der Heeresleitung,
Reichsbanner,
Stahlhelm,
Kronprinzenrecht,*

Im Zusammenhang mit der Reichsregierung kann auf folgendes verzichtet werden:

*Notverordnungen erlassen,
Gesetze,
Unterschlagung,*

Nach und nach kann man diese Punkte einführen, denn erst nach mehreren Spielen kann man die Möglichkeiten einschätzen, die man durch die Verteilung der politischen Machtpunkte hat.

Nun aber zu den Parteien selbst.

SPD

Zu Beginn des Spiels die stärkste Partei, stellt sie doch den Reichspräsidenten und verfügt über die höchste Sitzanzahl, was in der ersten Spielrunde und damit dem ersten Wahljahr auch die meisten politischen Machtpunkte zum Handeln verleiht.

Versuchen Sie Ihre Position so lange wie möglich zu verteidigen. Alle anderen Parteien sind darauf aus Ihre Macht im Reichstag zu beschneiden. Verhandeln Sie mit der stärksten Partei nach einem Wahlkampf über eine eventuelle handfeste Koalition in der Reichsregierung. Ein fester Zweier-Block ist für die anderen Oppositionsparteien nicht leicht auszuhebeln.

Politische Machtpunkte sind am besten in Arbeiterschaft und Gewerkschaften investiert. Wenn Sie immer ein paar Punkte dort einsetzen wird es kaum einer anderen Partei gelingen in diesen Gesellschaftsschichten Fuß zu fassen.

NSDAP

Zu Beginn des Spiels haben Sie unter den großen Parteien die schwierigste Position, da bislang nicht im Reichstag vertreten und damit am wenigsten politische Machtpunkte. Sie besitzen allerdings drei starke Parteiprogramme und sollten Ihre Strategie auch in etwa danach ausrichten. Hüten Sie sich in den ersten Jahren vor

Putschversuchen! Sie bringen damit nur Ihre Mitspieler gegen sich auf und erreichen parlamentarisch nichts. Später kann der eine oder andere gelungene Putsch die Entscheidung bei der Siegpunkt-Endabrechnung bringen. Konzentrieren Sie Ihren Wahlkampf auf wenige wichtige Reichsländer wie Bayern und schwupp sind Sie auch im Parlament ein Faktor.

KPD

Die zwiespältigste aller Parteien, wird ihre Strategie doch hauptsächlich vom Parteiprogramm bestimmt. Radikal oder parlamentarisch, beide Möglichkeiten stehen Ihr offen. Bei beiden ist sie jedoch schwächer als die SPD bzw. NSDAP. Eine Zusammenarbeit mit den beiden Erzfeinden auf ihren Gebieten ist manchmal ratsam, passen Sie jedoch auf, daß Sie von ihnen nicht nur als bloßer Zubringer von Siegpunkten ausgenutzt werden, auch wenn immer mal der ein oder andere Siegpunkt an sie abfällt. Die Revolution und eventuelle Putschversuche sollten gut vorgeplant sein. Warten Sie auf den richtigen Zeitpunkt und nutzen Sie den Ruhrkampf zum nationalen Aufstand.

DDP, ZENTRUM, DVP, DNVP

Sie haben meist immer zuwenig politische Machtpunkte, um wirklich einmal das Heft in die Hand zu nehmen. Nutzen Sie Ihren parteieigenen Vorteil so weit es geht (z.B. Kirche) und hamstern sie Siegpunkte, die für andere Parteien kaum interessant sind. Ihre Stärke ist, daß sie oft das Zünglein an der Waage sind und oft als Koalitionspartner für eine Reichsregierung in Frage kommen. Bestehen Sie auf für Sie wichtige Ministerposten und bleiben Sie immer in Verhandlung mit den anderen bürgerlichen Parteien um eine eigene Regierung auf die Beine zu stellen, wenn Sie den Reichskanzler dazu überzeugen konnten. Nutzen Sie auch die Möglichkeiten der radikalen Parteien, um die Vormachtstellung der SPD zu verdrängen.

Regelklarifizierungen

- 1.) Die Bonusstimmenkügelchen wurden durch Plastikringe ersetzt. Weiss = 0 Bonusstimmen; Schwarz = 1 Bonusstimme; Rot = 2 Bonusstimmen
- 2.) Das erste Spieljahr ist ein Wahljahr. Die festgelegte Sitzverteilung zu Beginn des Spiels dient einzig zur Festlegung der ersten politischen Machtpunkten. Es kann zu keinem Einsatz der Polizei kommen.
- 3.) Die in den ersten beiden Editionen des Regelwerks angegebenen politischen Machtpunkte der bürgerlichen Parteien müssen um drei angehoben werden, d.h. bei vier Spielern erhält jede Partei Sitze/2 + 13, werden zwei Parteien gemeinsam geführt Sitze/2 + 12, alle Parteien in einem Spieler vereint Sitze/3 + 12.

Verbesserte Siegpunkttabelle

Siegpunkte sind jeweils angegeben für KPD, SPD, DDP, Zentrum, DVP, DNVP, NSDAP

Reichspräsident
5, 5, 5, 5, 5, 5, 5

Absolute Mehrheit
4, 4, 4, 4, 4, 4, 4

Mehrheit
1, 1, 1, 1, 1, 1, 1

Ländermajorität
1, 1, 1, 1, 1, 1, 1

Geheime Aufrüstung
0, 0, 0, 0, 1, 1, 1

Putsch (Anzahl Siegpunkte = Sitze des Reichslands/2)
*, 0, 0, 0, 0, 0, *

Mord (falls gelungen)
0, 0, 0, 0, 0, 0, 1