

SPIELANLEITUNG

Eine ausführliche Video-Anleitung finden Sie hier:

 buerokratopoly.de/video-anleitung

SPIELZIEL

Jeder Spieler versucht mit seinen fünf Figuren auf der Karriereleiter ganz nach oben zu steigen – vom einfachen Arbeiter bis ins Politbüro. Das Spiel gewinnt derjenige, dem es zuerst gelingt, eine seiner Figuren auf den Posten des Generalsekretärs zu setzen.

SPIELDAUER & SPIELERANZAHL

Spieldauer: 75 Minuten oder 45 Minuten [▶ SIEHE SPIELVARIANTEN](#)

Spieleranzahl: 3 bis 9 Personen

SPIELAUFBAU

1. Das Spielbrett wird für jeden Spieler gut erreichbar aufgebaut.
2. Jeder Spieler erhält 5 Spielfiguren und legt einen Farbmarker vor sich ab – dieser dient der Orientierung für die Mitspieler.
3. Jeder Spieler erhält drei verschiedene Aktionskarten:
1 x Wahl, 1 x Meuterei, 1 x Versetzen/Befördern
4. Die roten und grünen Karten werden zusammengemischt und als Stapel neben das Spielfeld gelegt.
5. Der Startspieler wird zufällig ermittelt und erhält den Startspielermarker.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett
- 27 Standard-Aktionskarten
- 16 Grüne Wahlkarten – Zusatz-Aktionen
- 32 Rote Wahlkarten – Ereigniskarten

ZUSÄTZLICH BENÖTIGEN SIE

- 5 Figuren der gleichen Farbe pro Mitspieler
- 1 farbiger Spielermarker pro Mitspieler
- 1 Startspielermarker
- 3 Würfel



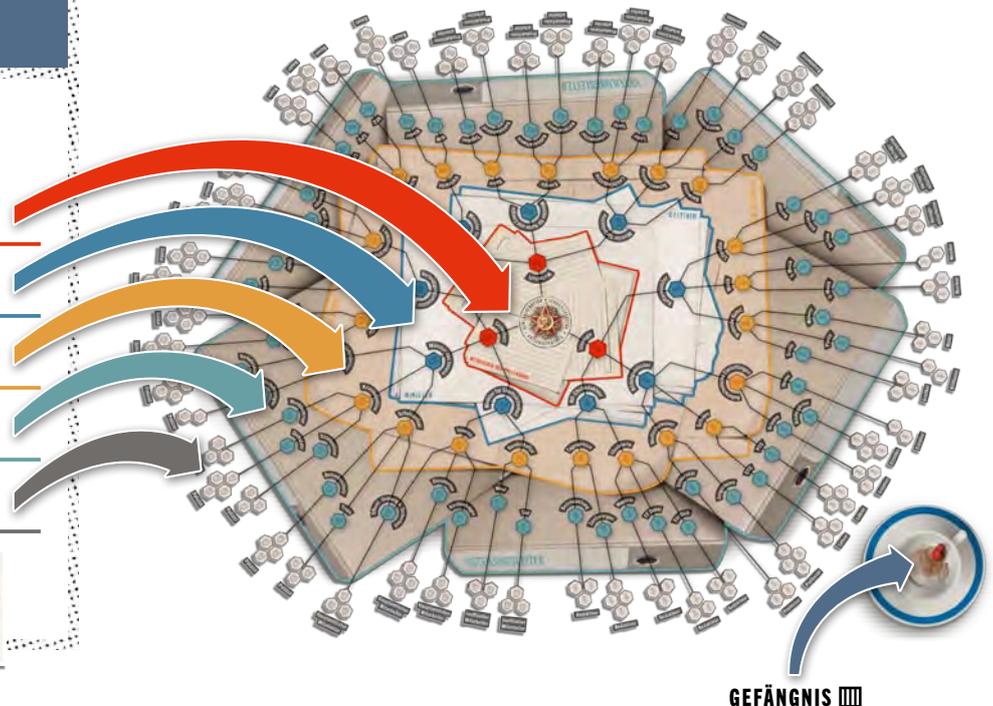
Bestellen Sie hier ein passendes Set:

 buerokratopoly.de/spielmaterial

EBENEN

-  **GENERALSEKRETÄR**
-  **POLITBÜRO**
-  **MINISTER**
-  **BEREICHSLEITER**
-  **ABTEILUNGSLEITER**
-  **ARBEITER**

STAPEL MIT WAHLKARTEN



SPIELABLAUF

EINSETZEN DER SPIELFIGUREN: Bevor das eigentliche Spiel beginnt, setzen die Spieler, beginnend beim Startspieler, reihum jeweils einen ihrer Spielsteine auf der untersten Ebene des Spielfelds ein.

Das wird so lang wiederholt, bis alle Spielfiguren auf dem Feld verteilt sind. **Tipp:** Versucht nicht allein in einem Bereich zu stehen, um später schneller aufsteigen zu können!

Das Spiel läuft über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus folgenden drei Phasen, die sich immer wiederholen, bis der erste Spieler mit einer Figur das Feld des Generalsekretärs erreicht.

Von den Aktionskarten wählt der Spieler pro Runde jeweils eine aus und bestimmt damit seinen Spielzug. Die Wahlkarten werden jeweils vom Gewinner einer Wahl gezogen.

PHASE 1: Aktion wählen

Die Spieler halten ihre **drei Aktionskarten verdeckt auf der Hand** und wählen zeitgleich und jeder für sich geheim, eine der drei Aktionen aus: Wahl, Meuterei oder Versetzen/Befördern. Die Karte mit der gewählten Aktion legen sie **verdeckt vor sich ab**. Sobald alle Spieler eine Aktion gewählt und verdeckt vor sich abgelegt haben, werden diese **gleichzeitig umgedreht**, sodass alle sie sehen können.

PHASE 2: Aktion ausführen

Die Spielenden führen **im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler**, ihre Aktionen aus. **►SIEHE AKTIONSKARTEN**
Dabei kann es vorkommen, dass eine Aktion gar nicht gespielt werden kann. Diese Aktion verfällt und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wenn jeder Spieler seine Aktion ausgeführt (oder verfallen lassen) hat, endet Phase 2.

PHASE 3: Wechsel Startspieler

Nachdem alle Aktionen durchgeführt wurden, wird der nächste Spieler zum Startspieler der folgenden Runde bestimmt. Der Startspielermarker wird im Uhrzeigersinn dem nächsten Spieler gegeben, der damit in der folgenden Runde Startspieler ist. Danach beginnt die nächste Runde.

AKTIONSKARTEN

Mithilfe der Aktionskarten können die Spieler im System aufsteigen und ihre Figuren weiter nach oben bringen.



WAHL: Gewählt werden kann bei **mindestens zwei Bewerbern**. Das heißt, wenn im selben Bereich zwei oder mehr Figuren stehen, dürfen diese um den freien Posten über ihnen würfeln. Steht **nur eine Figur** in einem Bereich, kann **nicht gewählt** werden. Jeder Spieler erhält **so viele Würfel, wie Figuren** von ihm in diesem Bereich stehen, jedoch **maximal drei!** Das **höchste Würfelerggebnis gewinnt**. Würfelt ein Spieler mit mehreren Würfeln, werden die Augen addiert. Auch ab zwei Figuren nur einer Farbe kann gewählt werden. Auch hier wird gewürfelt und im Anschluss eine Wahlkarte gezogen. **Stichwahl:** Bei Gleichstand der Würfelerggebnisse wiederholen die Spieler mit dem gleichen, höchsten Würfelerggebnis, ihren Wurf, bis ein eindeutiger Gewinner feststeht.

Der Gewinner setzt eine seiner Figuren auf das freie Feld über ihr und **zieht anschließend eine Wahlkarte**.
►SIEHE WAHLKARTEN

MEUTEREI: Mit einer Meuterei kann man einen direkten Vorgesetzten stürzen und dessen Position übernehmen. Gemeutert werden kann bereits **ab einem Meuterndem**. Jeder Spieler erhält **so viele Würfel, wie Figuren** von ihm in diesem Bereich stehen. **Der Vorgesetzte erhält immer zwei Würfel**. Verbündet euch! Jeder Spieler, der an der Meuterei beteiligt ist, wählt vor dem Würfeln, ob er die Meuterei oder den Vorgesetzten unterstützt! Die Würfelerggebnisse des Vorgesetzten und seiner Unterstützer werden addiert, ebenso die Ergebnisse der Meuternden. Das **höchste Würfelerggebnis gewinnt**, bei Gleichstand gewinnt der Vorgesetzte.

Der Gewinner der Meuterei nimmt den Platz des Vorgesetzten ein (ist es der Vorgesetzte selbst, behält er seinen Posten) und darf den **Verlierer (nur eine Figur)** auf die unterste Ebene in **einen beliebigen Bereich** versetzen.



WÄHLE EINE DER AKTIONEN AUS:



BEFÖRDERUNG: Der Spieler mit einer Figur auf einem hohen Posten kann eine ihm unterstellte Figur **nach oben ziehen**. Die Posten zwischen den Figuren müssen **miteinander verbunden** sein. Bei der Beförderung darf er **andere Posten überspringen**, auch wenn diese besetzt sind. Die Figur darf nur auf einen freien Posten **unter dem eigenen Vorgesetzten** befördert werden.

VERSETZUNG: Der Spieler darf eine Figur in einen beliebigen Zweig versetzen. Die Figur muss **auf der gleichen Ebene** oder niedriger **auf einem freien Posten** eingesetzt werden.

Beide Aktionen dürfen auch mit der **Figur eines Mitspielers** durchgeführt werden, wenn dieser **vor dem Ausführen der Aktion zustimmt**.

WAHLKARTEN Nach jeder Wahl zieht der Gewählte eine Wahlkarte vom Stapel. Benutzte Wahlkarten werden abgelegt. Ist der Stapel aufgebraucht, werden die abgeworfenen Karten gemischt und bilden einen neuen Stapel.



Ist die **Wahlkarte rot**, so ist es eine Ereigniskarte, die er **sofort laut vorlesen und ausführen** muss. Danach wird die Karte offen beiseite gelegt. Betrifft das Ereignis der Wahlkarte niemanden, so bleibt sie wirkungslos und wird offen beiseite gelegt. Betrifft das Ereignis den Verlierer einer Wahl muss bei Gleichstand der Würfelergebnisse dieser durch Stichwahl ermittelt werden. Bei einer Wahl mit Figuren von nur einer Farbe, gibt es keinen Verlierer.



Ist die **Wahlkarte grün**, so ist es eine Zusatz-Aktion und sie **darf behalten werden**. Der Spieler darf die Karte geheim halten und zu **jedem Zeitpunkt des Spiels einmalig einsetzen**. Nach dem Ausspielen einer Zusatz-Aktion muss man sie **abwerfen** und zu den übrigen offenen Wahlkarten legen.

WAHLBETRUG

+1

BEEINFLUSSE DAS ERGEBNIS DER WAHL.

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

WAHLBETRUG: Kann kurz vor dem Würfeln bei einer Wahl ausgespielt werden. Der Spieler erhält einen **zusätzlichen Würfel**, dessen Würfelergebnis er zu seinem addieren kann. Wichtig: **Maximal 3 Würfel** sind pro Wahl erlaubt.

BEWEIS

+1

BEWEISE UNTERSTÜTZEN DIE MEUTEREI.

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

BEWEIS: Kann kurz vor dem Würfeln bei einer Meuterei ausgespielt werden. Der Spieler erhält einen **zusätzlichen Würfel**, dessen Würfelergebnis er zu seinem addieren kann. Es gibt keine Begrenzung der eingesetzten Würfel.

AUFSTIEG

+1

BEFÖRDERUNG EINES VERDIENTEN MITARBEITERS

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

AUFSTIEG: »Joker« Kann zu einem beliebigen Zeitpunkt gespielt werden, auch im Zug eines Mitspielers. Der Spieler kann eine Figur auf einen **freien Posten**, direkt über ihr, befördern, jedoch nicht zum Generalsekretär!

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: Kann zu einem beliebigen Zeitpunkt gespielt werden, auch im Zug eines Mitspielers. Der Spieler darf eine **Figur aus dem Gefängnis** zurück ins Spiel bringen und auf der **untersten Ebene einsetzen**, jedoch nicht in die Bereiche Armee, Mdl, MfS.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler durch eine gewonnene Wahl eine Figur auf den Posten des Generalsekretärs setzt. Diese **letzte Wahl** darf erst durchgeführt werden, **sobald das Politbüro voll besetzt ist**, also jeweils eine Figur auf den Feldern Wirtschaft, Ideologie und Sicherheit steht. Der Gewinner dieser Wahl zieht keine Wahlkarte, das Spiel endet sofort. Für die übrigen Spieler heißt es **Fassung bewahren und dem neuen Generalsekretär zur gewonnenen Wahl gratulieren**.



📍 SPIELVARIANTEN

1: SCHNELLES SPIEL OHNE EINFACHE ARBEITER

Die Spieldauer kann verkürzt werden, indem man die graue Ebene (einfache Arbeiter) aus dem Spiel ausschließt. Die **»unterste Ebene« ist nun die türkisfarbene (Abteilungsleiter)**. Immer wenn auf einer Karte oder in einer Regel die **»unterste Ebene«** erwähnt wird, ist diese nun nicht mehr die graue Ebene, sondern die türkisfarbene. Die **graue Ebene wird in dieser Spielvariante komplett ignoriert**.

2: INTERAKTIVES SPIEL

Das Spiel kann noch interaktiver gestaltet werden, indem man den Spielern erlaubt, sich **gegenseitig ihre Wahlstimmen zu schenken**

Vor dem Würfeln einer Wahl können die Spieler bestimmen, ob sie für sich selbst oder für den Spieler einer anderen Farbe würfeln. Ihr Würfelergebnis wird dann dem des Mitspielers hinzugerechnet. **So können die Spieler noch mehr miteinander handeln und interagieren.**

Noch einmal steigern kann man dies, indem man die Zusatz-Aktionen »Aufstieg« und »Freikauf« ebenfalls auf andere Spieler anwenden kann. So kann man sich gegenseitig kleine Gefallen tun, Bündnisse schließen oder den Gegner des Gegners stärken. **Die taktischen Möglichkeiten sind so noch vielfältiger.**