



eventuella löften om ministerposter, som följd av tidigare överenskommelser med andra partier under spelets gång. I så fall kan både ett eller flera partier få delta i regeringen, trots att ett parti har fått absolut majoritet. Har inget parti 175 mandat eller mer, får det största partiets ledare försöka bilda en koalitionsregering. Han tar då upp förhandlingar med ett annat parti och erbjuder detta en eller flera ministerposter. Observera att tillsammans måste de två partierna dock ha minst 175 mandat.



#### Exempel:

Rött parti har 150 mandat och kan därför ej bilda regering ensamt. Röd partiledare väljer att fråga grön partiledare (som har 25 mandat), om denne vill ingå i röds regering. Grön svarar ja under förutsättning att grönt parti får fem ministerposter i regeringen. Man enas om att grön ska få fyra poster och en röd-grön koalitionsregering bildas. Vinnare blir rött parti med grön som tvåa. Övriga partier är förlorare och blir oppositionspartier. Om däremot grönt partis krav uppfattas som orimliga, kan rött parti välja att fråga gult, som kanske nöjer sig med endast två ministerposter.

Då har grön och blå förlorat och en röd-gul regering bildats med röd som vinnare av Maktspelet. I en regering kan en till fyra partier ingå. Det kan hända, att det största partiet misslyckas med att bilda regering. I detta fall går turen till det näst största partiet.

I Maktspelet kan, precis som i verkligheten, minoritets-regeringar, koalitionsregeringar och naturligtvis majoritets-regeringar uppkomma.

**Observera** att under regeringsförhandlingarna gäller, som tidigare sagts, att partierna tar hänsyn till om de nu vill stå fast vid tidigare gjorda överenskommelser med varandra. Detta kan i hög grad komplicera regeringsbildandet.

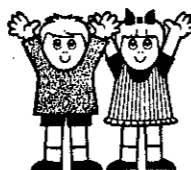
### Alternativa spelregler

Enligt ovanstående spelmetodik vinner det parti som besätter statsministerposten och bildar regering. Eventuella koalitionspartier kan ej betraktas som förlorare, de har ju också nått sitt mål — att komma in i Kanslihuset. Klara förlorare är däremot de som får stanna utanför regeringsbildandet och blir oppositionspartier.

En alternativ spelmetod, som ställer betydligt högre krav på förhandlingsarbetet är, att väga ministerposterna. Exempelvis kan statsministerposten värderas till fem poäng, ekonomiminister- och utrikesministerposterna är vardera värda tre poäng, försvarsminister- och handelsministerposterna två poäng samt övriga ministerposter en poäng. Spelets mål blir sedan att få så många poäng som möjligt i regeringsbildningen. Det parti som får mest poäng har störst inflytande och vinner spelet. Om en sådan regel införs, blir förhandlingsarbetet betydligt mera sofistikerat och en klar tvåa respektive trea och fyra kan koralas i Maktspelet. En skicklig förhandlare kan i så fall rent av vinna Maktspelet utan att inneha statsministerposten.

### Hur spelas Maktspelet — några tips

Det gäller att i Maktspelet väl förvalta sina argument och inte kasta bort dem på politiska småsaker. Kom ihåg, att argumentkort med låga tal också kan bli mycket betydelsefulla, inte minst i TV-dueller där de är utmärkt att bluffa med. Observera att metoden med "återköp" av argumentkort sker på bekostnad av redan vunna mandat och därför sällan är lönsam i längden. I Maktspelet finns alla möjligheter till förhandlingar och överenskommelser under spelets gång. Gjorda överenskommelser behöver inte nödvändigtvis följas, men spelare som alltför ofta låter bli att uppfylla löften eller stå vid sitt ord, får snart dåligt rykte.



Reg. varumärke  
© AB ALGA

Vi tar gärna emot synpunkter eller frågor angående Maktspelet.

Skriv till:

AB ALGA  
Spelvägen 1  
280 22 VITTSJÖ



## SPELREGLER

Familjespel för 2-4 deltagare från 12 år

I Maktspelet representerar varje spelare en partiledare, som skall föra sitt parti till maktens boning i Kanslihuset. Men vägen dit är lång och törnbeströdd. Du förhandlar och argumenterar med de andra partiledarna, utkämpar TV-dueller och hoppas på att turen skall ge Dig de extra mandat, som kanske behövs för att nå det slutliga målet — att få bilda regering.

Det kan också hända att Ditt parti får nöja sig med några få ministerposter eller att det rent av blir helt ställt utanför regeringsbildningen. Allt kan nämligen hända i Maktspelet. Partiernas storlek är viktig men genom skickligt förda förhandlingar och tillfälliga koalitioner kan även det minsta partiet nå Kanslihuset.

Så sätt fantasin i spel — redan i kväll kan Du bli Sveriges statsminister.....

## Hur fungerar spelet?

Under spelets gång skall de 349 platserna (mandaten) i Sveriges Riksdag fördelas mellan partierna. I verkligheten sker detta genom att väljarna på valdagen valt tredje år röstar. Under valnatten räknas sedan dessa röster samman och ger partierna mandat i förhållande till det antal röster varje parti får. I Maktspelet delas dessa mandat ut under spelets gång för att slutligen räknas ihop under "valnatten".

Fördelningen av mandat påverkas av:

- 1 Utgången av partiledarnas argumentation kring olika ämnen.
- 2 Innehav av profilrutor.
- 3 Utgången av TV-dueller.
- 4 Slumpen, i form av olika händelser under spelets gång.
- 5 Direkta förhandlingar eller överenskommelser mellan partierna.

Till sin hjälp har varje partiledare ett antal argument i form av kort, som förbrukas under spelets gång.

Genom att dessutom satsa på vissa förpartier "fördelaktiga profiler", kan ytterligare mandat fås på medspelarnas bekostnad.

När mandat slutligen är sammanräknade, tar regeringsbildningen vid precis som i verkligheten.

Statsministerposten **vinner** en partiledare med hjälp av sina mandat och sin eventuella förhandlingsskicklighet.

Statsministern fördelar de olika ministerposterna i **första** hand till sitt eget parti.

**Förlorar** gör det eller de partier som ej blir representerade i regeringen.

## Innehåll

- 1 Spelplan
- 4x27 Argumentkort
- 20 Profilkort
- 72 Chanskort
- 15 Ministerkort
- 4 Speljäser
- 349 Mandatbrickor (i spelet finns även reservbrickor)

## Antal deltagare

2—4 deltagare (partiledare) kan spela Maktspelet. Önskar fler deltagare vara med, kan de vara hjälpspelare till partiledaren och då fungera som vice partiledare och riksdagsmän.

## Förberedelser

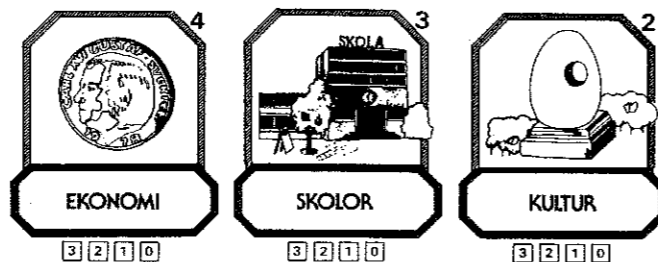
Varje partiledare förser sig med:

- 1 En speljäsa (färgen på speljäsen blir partiets färg).
- 2 En kortlek med 27 argumentkort i samma färg som speljäsen.
- 3 25 mandat i form av: 2 st stora brickor värda 10 mandat var. 5 st små brickor värda 1 mandat var. Sälunda börjar varje spelare med 25 mandat.
- 4 Utse en av deltagarna att under spelets gång sköta fördelningen av resterande mandat från "väljarna".
- 5 Blanda och lägg chanskorten i en hög vid sidan av spelplanen med textsidan ner.
- 6 Lägg ut de 20 profilkorten med bildsidan upp vid sidan av spelplanen.
- 7 De 15 ministerkort läggs tillsvidare åt sidan. De kommer först att användas vid slutet av spelet.
- 8 Deltagare ställer upp sina speljäser vid start på spelplanen.



## Spelets gång och förflyttningar

Kom överens om vem som skall börja. Turen går sedan medsols. Varje spelare får flytta högst tre steg i valfri riktning på spelplanen. Detta förflyttningssätt innebär en relativt stor valfrihet att nå "fördelaktiga" profilrutor. Vägen till en sådan ruta kan gå över andra partiers profilrutor och detta kanske visar sig bli högst obekvämt eller rent av förlustbringande.



## Profilrutor

Genom skicklig argumentation kan Du vinna en profilruta och få mandat från väljarna.

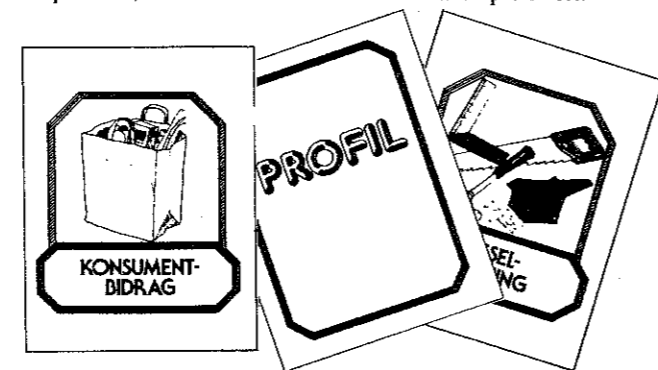
Den erhållna profilrutan kan inbringa ytterligare mandat, från andra partiledare som hamnar på denna.

Flera profilrutor i samma färg kan tillsammans utgöra en extra stark profil och ta ytterligare mandat från andra partier.

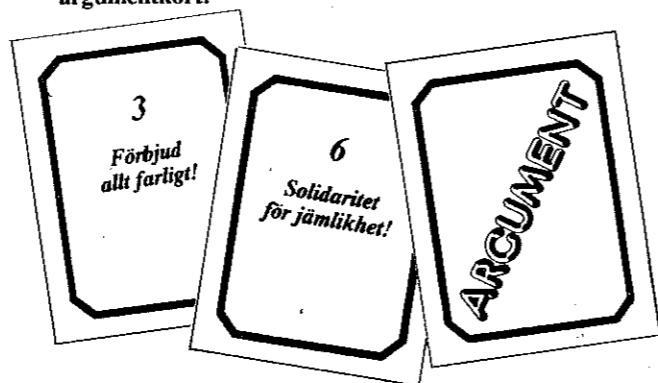
## Ledig profilruta

Hamnar Du på en ledig profilruta kan Du:

- 1 Stå över på profilrutan en omgång och sedan gå vidare.
- 2 Besluta Dig för att ta profilrutan. Gör ingen annan anspråk på rutan, är den Din och Du får motsvarande profilkort.



- 3 Vill däremot någon eller några av de andra spelarna också ha den profilruta som Du står på, måste Du använda Dina argumentkort.



Varje spelare, som är intresserad av denna profilruta, tar nu ett kort från sin argumentlek utan att visa bildsidan för motspelarna och håller det framför sig. På en given signal visar alla sina kort och läser upp sina argument. Till varje argumentkorts poäng läggs nu det tal, som finns på rutan under samma färg. Röd lägger sälunda till det tal som finns markerat under rött på profilrutan, gul sitt tal, etc. Den spelare, som därigenom får högst poäng, vinner profilrutan samt de mandat denna förtjänat med hjälp av sin skickliga argumentationskonst. Som bevis på erhållen profilruta tar spelaren motsvarande profilkort.

## Exempel:

Du representerar rött parti och går till en röd profilruta.

Grönt parti är också intresserad av denna ruta.

På rutan står det tre poäng för rött och två för grönt.

Röd och grönt drar nu var sitt argumentkort. Röd satsar argumentkortet med siffran 5, lägger till tre poäng från profilrutan och får sammanlagt åtta poäng.

Grön visar argumentkortet med siffran 6, lägger till två poäng från profilrutan och får också åtta poäng. Eftersom rött står före grönt på denna profilruta, får rött parti rutan samt åtta mandat från väljarna. Vid lika poäng faller alltså ordningen på färgrutorna utslaget.

Hade grönt i exemplet ovan satsat ett argumentkort med siffran 7, hade han vunnit rutan, fått profilkortet och nio mandat (argumentkortet 7 + profilrutans 2 för grönt).

**Observera** att en gång lagda argumentkort räknas som förbrukade. De kan endast återfås genom "betalning" med egna mandat. (Se återköp av argumentkort.)

## Egen profilruta

Går Du till en profilruta, vars kort Du själv innehar, händer självfallet ingenting.

## Medspelares profilruta

Hamnar Du på en annan spelares profilruta, exempelvis genom chanskort, inträffar följande:

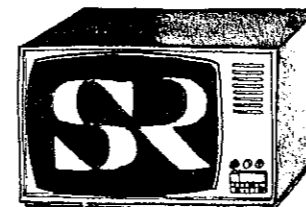
- 1 Du måste alltid avstå tre av Dina egna mandat till profilrutans ägare, om inte chanskortet säger något annat (s.k. profilvinst).
- 2 Du kan dessutom utmana rutans ägare enligt ovan och ni drar var sitt argumentkort. **Vinner Du**, får Du profilrutan med tillhörande profilkort och mandat av väljarna (se exemplet). **Förlorar Du**, behåller Din motspelare profilrutan och dess kort. Han får dessutom mandat från väljarna.

## Innehav av flera profilrutor

Om Du har samtliga profilrutor i en färg, dubblas Din profilvinst om en motspelare hamnar på någon av dessa rutor.

Du får alltså sex mandat istället för tre (förstärkt politisk image ger Dig alltså dubbel profilvinst).

Det är lättare att vinna profilrutor i det egna partiets färg. Därför bör Du snabbt satsa på sådana rutor för att förstärka Din politiska image och få så många mandat som möjligt av de andra spelarna (profilvinster).



## TV-dueller

I TV-duellen har partiledarna chans att av väljarna få ytterligare mandat.

Flyttar Du till en TV-duellruta, kan Du utmana de övriga partiledarna på en TV-duell.

De som vill vara med, flyttar sina speljäser till TV-duellens startruta. TV-duellen går till enligt följande:

- 1 Den som utmanat de andra, startar och bestämmer turordningen om flera än två duellerar. Du tar ett argumentkort, lägger det framför Dig med bildsidan nedåt och läser högt kortets argument. Du kan också bluffa genom att välja ett argument med hög poäng men lägga ett med lägre.
- 2 Du flyttar sedan fram motsvarande antal steg som Du argumenterat för, d. v. s. lika många steg som det argument Du återgett.
- 3 Övriga deltagare i TV-duellen har nu att välja mellan att syna Ditt kort eller acceptera argumentet.
- 4 Accepterar samtliga argumentet, händer ingenting. Din speljäsa står kvar dit Du flyttat den. Om däremot en av de andra partiledarna synar kortet och detta stämmer överens med vad Du sagt, flyttar Du ytterligare fram lika många steg som kortet visar.

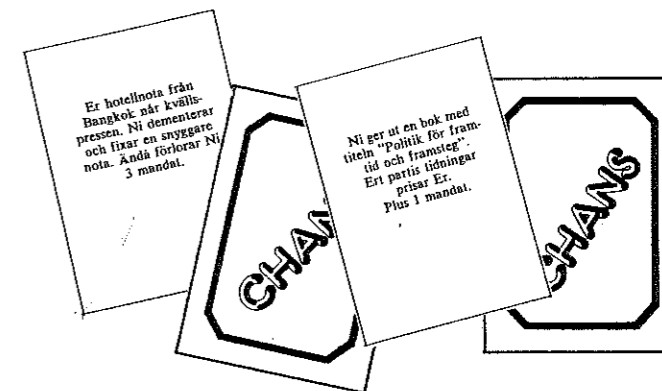
- 5 Stämmer kortet däremot inte överens med vad Du sagt, flyttar Du tillbaka lika många steg som Du nyss flyttat fram.

Spelarna flyttar i tur och ordning och den som först kommer till mål, vinner TV-duellen och får **30 mandat** av väljarna.

De andra deltagarna blir utan.

Så snart någon har vunnit en TV-duell, flyttar samtliga spelare sin speljäsa tillbaka till valfri TV-duellruta och spelet fortsätter.

**Observera** att om inget parti antar en utmaning om TV-duell, får utmanaren automatiskt **15 mandat** av väljarna.



## Chanskort

Flyttar Du till en ruta med frågetecknet, tar Du det översta kortet från chanskorthögen, läser det högt och följer instruktionerna.

Ett chanskort kan innebära att Du eller någon annan vinner eller förlorar mandat, blir förflyttad till vissa profilrutor, etc.

## Återköp av argumentkort

Om Dina argumentkort tagit slut och det fortfarande finns mandat kvar att vinna, kan Du med hjälp av Dina mandat "köpa tillbaka" redan lagda kort.

Exempel: Vill Du köpa tillbaka ett argumentkort med siffran sju, betalar Du sju mandat till väljarna och tar kortet.

## Förhandlingar

I Maktspelet finns alla möjligheter till valsamverkan och förhandlingsuppgörelser under spelets gång. Partiledarna kan när som helst, öppet eller enskilt, diskutera olika former av samverkan. Det kan exempelvis gälla förvärv eller byten av attraktiva profilrutor, löften om eventuell samverkan vid framtida TV-dueller eller rent av samverkan med sikte på en flerpartiregering. Naturligtvis kan dubbelspel och helomvändningar förekomma, men sådana partiledare blir snabbt betraktade som opålitliga och kan förstöra sina framtida chanser till samarbete med andra partier.

**Observera** att under TV-dueller får inga förhandlingar äga rum, uppgörelser om samarbete under en TV-duell måste äga rum innan denna tar sin början.



## Röstsammanräkning

Då alla mandat är fördelade, flyttas speljäserna till valnatts-rutan. Partierna räknar nu sina mandat.

## Vem vinner — regeringsbildning

Det parti som får **175 mandat eller mer**, d. v. s. absolut majoritet, tillsätter nu samtliga ministerposter och **vinner spelet**. De övriga partierna är förlorare, eftersom ingen av dem kommer med i regeringen, såvida inte vinnaren anser sig vilja uppfylla