

# Gutes Wahlsystem

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 23. März 2011, 19:58

[Zitat von Sandra Fernandez](#)

Hallo Ihr!

Wir sind gerade ziemlich am grübeln, wie wir in Zukunft unsere Wahlen machen wollen. Viele MN stehen ja vor der Frage, wie sie die Wahlen noch spannend machen wollen, wenn es nur wenige Mitspieler gibt. Da wir relativ neu sind, haben wir besonders Probleme. Wenn es 6 Bürger gibt, 4 in Partei A und 2 in Partei B und es kommen wahlen, dann ist doch klar wer gewinnt, wer ins Parlament einzieht. Jeder wählt sich oder seine Partei doch selber. Oder ein System nach Wahlkreisen/Staaten. In Kreis A gibt es 2 Kandidaten aber auch nur 2 Bürger. Wer gewinnt? Niemand.

Wollte mich mal umfragen, wie es bei euch so geregelt wird. Habe von Melanesi und ich glaube Aurora schon gelesen, dass ein Zufallsquotient eingeführt wurde oder so.

Bin auf gute Lösungsvorschläge gespannt! 😊

Alles anzeigen

Wenn es nur zwei Parteien gibt, ist es doch sowieso relativ wurscht. Daß die die Partei, die mehr Spieler hat, regieren wird, ist ja schon deshalb sinnvoll, weil sie eher genug Personal stellen kann. Ansonsten läuft es wohl auf Würfeln/Zufallsgenerator hinaus (kann auch auf einen Teil des Wahlergebnisses beschränkt sein). Auch könnte man eine Zweitstimme einführen (aber mehr als zwei Parteien braucht es auch da), die geringer wiegt, aber zwangsweise einer anderen Partei gegeben werden muß, das variiert das Ergebnis dann ein wenig. Allerdings hat das letztgenannte System den Nachteil, daß die Stimmen von Links und Rechts wahrscheinlich in die Mitte gehen.