

ZOOCRACY

SPELREGELS





Aantal spelers: **2 tot 6 personen**

Speelduur: **60 tot 120 minuten**

Leeftijd: **vanaf 12 jaar**

Spelontwikkeling: **Simon HAAS**

Illustraties: **Mihaljo Dimitrievski - The Mico**

Grafisch ontwerp: **Bojan Drango**

Redactie: **Board Game Circus (Martin Zeeb)**



150x
voedselfiche



6x
zetelfiche



1x
presidentsverkiezingsmarker



6x
doelmarker



1x
rondenmarker



1x
parlementsverkiezingsmarker



1x
meerderheidsmarker



1x
manipulatiemarker



1x
fasenmarker



6x
stemfiche



1x
blokkademarker



7x
gebeurteniskaart



1x
speleindekaart



5x
ambtkaart



12x
regerings-
programmamarker



47x
actiekaarten



6x
zichtscheren



6x
speelhulp



1x speelbord

\$3 Spelvoorbereiding

Aantal spelers	Voedselfiches
2	20
3	14
4	10
5 - 6	8

1. Elke partij kiest 1 kleur en neemt het volgende spel materiaal: 25 voedselfiches in de eigen voorraad, 2 regeringsprogrammamarkers, telkens 1 doelmarker, 1 stemfiche, 1 zetelfiche alsook 1 zichtschermbord voor de eigen partijkas.
2. Plaats de doelmarker aan de ingang van de diertuin.
3. Plaats de markers van de ronde, de presidentsverkiezing en de parlementsverkiezing op het eerste veld van het rondenspoor. Plaats de fasenmarker op het eerste veld van het fasenspoor. Leg de meerderheidsmarker naast het parlementspoor klaar.
4. Elke partij neemt voedselfiches, afhankelijk van het aantal spelers, zoals in de tabel wordt getoond en legt deze voedselfiches in zijn partijkas achter zijn zichtschermbord.
Leg de resterende voedselfiches als algemene voorraad naast het speelbord klaar.
5. Mix de actiekaarten zeer grondig en leg ze als verdeckte voorraadstapel klaar. Elke partij trekt 2 kaarten en neemt de kaarten in de hand.
6. Mix de gebeurteniskaarten grondig en leg daarna 3 kaarten verdeckt terzijde. Mix in deze 3 kaarten de speleindekaart. Stapel de kaarten vervolgens zo dat de 4 kaarten met de speleindekaart in de verdeckte stapel onderaan liggen.
7. Leg de ambtkaarten, de manipulatiemarker en de blokkademarkers naast het speelbord klaar.





De dierentuinbewoners hebben eindelijk de strijd voor hun politieke autonomie gewonnen en zijn het eens geworden over een dierendemocratie als regeringsvorm. Uiteraard wil nu elke dierenpartij haar eigen politieke agenda doordrukken.

De spelers kruipen in de rol van één van de dierenpartijen en elke speler wil vanzelfsprekend zijn partij naar succes leiden met een slimme campagnestrategie en een goede onderhandelingsstechniek. Natuurlijk is het kunnen beschikken over een goed diereninstinct niet onbelangrijk.

De partij die de beste verkiezingsresultaten behaalt en slim onderhandelt, verzekert zich van een plaats in de regering en kan op die manier lucratieve postjes veroveren. Maar ook de oppositiepartijen hebben hun middelen om de regering doelbewust in een hoek te drijven. Allianties en coalities kunnen op elk moment veranderen.

Wie zich zoniet nog heel tevreden en onaangetast waande met een mooie regeringspost, kan zich plotseling op de harde oppositiebanken bevinden.

Welke partij uiteindelijk de meeste politieke doelen kan implementeren, wint het spel.



Zoocracy wordt over meerdere rondes gespeeld tot het einde van het spel intreedt (zie §6).

Elke ronde bestaat uit meerdere spelfasen. De spelfasen worden altijd in de onderstaande volgorde gespeeld.

De fasenmarker toont op het fasenspoor aan in welke fase men zich momenteel bevindt.

AANDACHT

Niet elke fase wordt in elke ronde gespeeld.

De tabel geeft aan wanneer welke fase wordt gespeeld.

De presidentsverkiezingsmarker en de parlementsverkiezingsmarker op het rondenspoor geeft aan of de respectievelijke fasen worden gespeeld.

In elke fase mag men op het passende moment een aantal actiekaarten naar keuze uitspelen die het symbool van de actuele fase tonen.

Aan het einde van elke fase verplaatst men de fasenmarker naar het volgende veld op het fasenspoor, welke in die ronde wordt gespeeld.

A		Presidentsverkiezingen Regelmatig elke tweede ronde
B		Parlementsverkiezingscampagne Elke ronde
C		Parlementsverkiezing Regelmatig elke tweede ronde
D		Regeringsvorming Na elke parlementsverkiezing
E		Gebeurtenis Elke ronde
F		Motie van wantrouwen Alleen als de regerende partijen niet meer de meerderheid in het parlement hebben
G		Vooruitgang Elke ronde

\$5A

Presidentsverkiezing

In deze fase benoemen de partijen een nieuwe presidente.

Een presidentsverkiezing vindt plaats in de eerste ronde en daarna in elke tweede ronde.

Bepaalde actiekaarten ('Vervroegde presidentsverkiezing') kunnen leiden tot een wijziging van deze volgorde (zie §9a).

Bij de presidentsverkiezing bieden de partijen in het geheim voedselchips voor hun partij om de presidente te kunnen vertegenwoordigen.

Deze fase wordt dus door alle partijen tegelijkertijd gespeeld.

- Bepaal telkens in het geheim hoeveel voedselchips men wil aanbieden (ook 0).
- Haal deze voedselchips uit de eigen partijkas en neem ze verdekt in de rechterhand.
- Leg de gesloten rechterhanden in het midden van de tafel. Zolang niet alle handen zich in het midden bevinden, kan men de eigen beslissing nog wijzigen. Als alle partijen hun handen naar het midden hebben uitgestrekt, opent men tegelijkertijd de handen.

• Dan wordt de keuze geanalyseerd.

- De partij met de meeste voedselchips neemt de presidentekaart en legt deze voor zich neer met de voorzijde naar boven die het actieve symbool toont.



- Alle partijen leggen de **helft** (afgerond naar boven) van hun ingezette voedselchips terug in de voorraad.

De rest wordt teruggelegd in de partijkas.

- Als er een gelijkspel is na de stemming, leggen alle partijen eerst de **helft** (afgerond naar boven) van hun voedselchips terug in de voorraad.
- Vervolgens bieden de partijen, die betrokken zijn bij het gelijkspel, opnieuw. Daarna zijn de zojuist beschreven spelregels opnieuw van toepassing.
- Als er een nieuw gelijkspel is, blijft de voormalige presidente voorlopig in functie, wat betekent dat de kaart van de presidente bij de partij blijft die ze momenteel bezit.

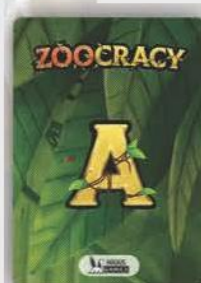
Als dit bij de allereerste presidentsverkiezingen gebeurt, is er aanvankelijk geen presidente en blijft de kaart in het midden liggen.

- De presidentsmarker wordt 2 velden vooruit geschoven op het rondenspoor (de volgende presidentsverkiezing vindt plaats in de volgende ronde).

- Als er geen presidente is gekozen, verschuift de presidentsverkiezingsmarker naar de volgende ronde. De volgende presidentsverkiezing zal in dit geval in de volgende ronde plaatsvinden. Aan deze verkiezing nemen opnieuw alle partijen deel.

- De partij van de presidente, dat wil zeggen de partij die de presidentekaart ontvangt, voert één keer en onmiddellijk 1 politiek doel uit. De partij schuift haar doelmarker op het doelspoor 1 veld naar voor.

- Bovendien mag de partij van de presidente éénmalig 1 actiekaart trekken. Daarna wordt de presidentekaart omgedraaid om aan te geven dat deze bonus is opgebruikt.



\$5B

Parlementsverkiezingscampagne

In de parlamentsverkiezingscampagne beïnvloedt men de diertuinbewoners met voedsel, zodat zij bij de parlamentsverkiezing op de eigen partij zouden stemmen. Wie tot de volgende parlamentsverkiezing bij één diersoort de meerderheid aan voedsel-fiches heeft ingezet, ontvangt van deze diersoort ook de meeste stemmen.

De parlamentsverkiezingscampagne vindt in elke ronde plaats. Hierbij komt elke partij 1 keer aan de beurt. In het geval er deze ronde geen parlamentsverkiezing plaatsvindt, tellen de ingezette voedsel-fiches deze en volgende ronde bij de eerstvolgende parlamentsverkiezing.

Eerst beslist de partij van de minister van defensie en vervolgens de partij van de minister van financiën of ze hun blokkade- of hun manipulatiemarker willen gebruiken (zie §5d). Nadat ze dat hebben gedaan, draaien ze de bijbehorende ambtkaarten om.

Beide markers kunnen ook voor dezelfde diersoort worden gebruikt. In de allereerste ronde kunnen deze markers nog niet worden uitgespeeld omdat de ambten nog niet zijn verdeeld.



Daarna gaat men verder in de spelersvolgorde met de rest van deze fase.

- Men kijkt nu naar het parlamentspoor om de spelersvolgorde te bepalen. De zetelmarkers daar geven aan hoeveel zetels in het parlement elke partij heeft. De partij die actueel de meeste zetels heeft, begint altijd. De andere partijen volgen in afnemende volgorde van hun aantal zetels.

Voorbeeld

De gele partij heeft de meeste zetels en start daarom de campagne voor de parlamentsverkiezing.

De blauwe partij is als laatste aan de beurt.



- Als twee of meer partijen hetzelfde aantal zetels op het parlamentspoor hebben, is de partij die op het doelspoor het verst vooraan staat als eerste aan de beurt.
- Als er ook hier een gelijkspel is, bepalen de ambten over de spelersvolgorde. Wie van de betrokken partijen het hogere ambt bekleedt, komt eerder aan de beurt:
 1. Premier (regeringsleider),
 2. Minister van defensie,
 3. Minister van financiën,
 4. Presidente,
 5. Oppositieleider.
- Als er ook hier geen verschil is, wordt bij toeval bepaald wie er als eerste aan de beurt komt.

Voorbeeld

Spelersvolgorde in de eerste ronde: aangezien er nog geen parlamentsverkiezing is geweest en er nog geen regeringsambten zijn ingenomen, begint de partij van de presidente. De volgorde van de andere partijen wordt bij toeval bepaald.

Als een speler aan de beurt is, mag hij, afhankelijk van het aantal spelers, **hoogstens** het volgende aantal **voedselchips** uit zijn **partijkas** inzetten:

Aantal spelers	Voedselchips
2	10
3	7
4	5
5 en 6	4

Een speler mag in zijn speelbeurt **niet meer** dan **3 voedselchips per diersoort** inzetten.

Een speler mag in zijn speelbeurt een willekeurig aantal actiekaarten uitspelen en uitvoeren die in deze fase kunnen worden gespeeld. De uitgespeelde actiekaarten worden open op een aflegstapel gelegd.
Door bepaalde actie- en ambtkaarten kunnen de hierboven vermelde beperkingen voor het aantal voedselchips per ronde en per diersoort worden overschreden.

De partij van de **premier** mag in zijn speelbeurt **éénmalig 2** extra voedselchips uit de voorraad bij één diersoort naar keuze inzetten. Daarna wordt de kaart van de premier omgedraaid.



De partij van de **oppositieleider** mag in zijn speelbeurt **éénmalig** een **negatieve campagne** (zie §9a) bij één diersoort naar keuze doorvoeren. Daarna wordt de kaart van de oppositieleider omgedraaid.



Voorbeeld

Rood zet 3 voedselchips uit zijn partijkas in op de ijsberen. Aanvullend speelt Rood nog de actiekaart 'Negatieve campagne' uit bij de ijsberen en hij vervangt daar 1 groene voedselchips door 1 rode voedselchips uit de voorraad.

Na de speelbeurt van een speler mag **nooit** hetzelfde aantal voedselchips van verschillende partijen op één diersoort liggen. Er mag dus **nooit een gelijkspel zijn** in welke diersoort dan ook. Als men deze spelregel bij één diersoort niet kan vervullen, mag men daar dan ook geen voedselchips inzetten..

\$5c Parlementsverkiezing

De parlementsverkiezing vindt plaats in de eerste ronde en daarna telkens twee rondes verder (3^{de}, 5^{de} en 7^{de} ronde). De actiekaart 'Vervroegde parlementsverkiezing' kan leiden tot een verandering van deze termijn (en dus de ronde waarin ze plaats vindt) [zie §9a]. De parlementsverkiezing verloopt op de volgende manier:

- Alle zetelmarkers en de meerderheidsmarker worden uit het parlementsloop verwijderd.
- Voordat men met het tellen van de stemmen begint (zie hieronder), mag elke partij, in de spelersvolgorde, een willekeurig aantal actiekaarten uitspelen die tijdens deze fase kunnen worden gespeeld (zie §9a).
- Daarna wordt er bepaald welke partij hoeveel stemmen van de dierentuinbewoners, de diersoorten op het speelbord, heeft ontvangen (het tellen van de stemmen).
 - Hier zijn de verdeling en de meerderheden van de voedselchips op de diersoorten bepalend. Controleer, in een volgorde naar keuze, **voor welke partij(en) elke diersoort** heeft gestemd. Wij raden aan om te beginnen met de olifanten in de linkerbovenhoek en dan rondom verder te gaan.
 - De partij die bij een diersoort het hoogste aantal voedselchips heeft ingezet, ontvangt stemmen in overeenstemming met het hoogste stemgetal dat voor die soort is aangegeven.



Als er bij een diersoort meer dan 1 stemgetal wordt getoond, ontvangt die partij die de tweede meeste voedselchips heeft ingezet, stemmen die gelijk zijn aan het op één na grootste getal.

Alle andere partijen, bij deze diersoort, blijven met lege handen achter.

De speler voegt nu zijn stemmen toe en markeert de som op het parlamentspoor met zijn zetelmarker. Dit zijn de zetels van zijn partij in het parlement. Vergeet niet dat dit ook de spelersvolgorde kan veranderen (zie §5b).

- Als laatste wordt bepaald hoeveel zetels er nodig zijn voor een meerderheid in het parlement.
 - Tel de zetels van alle partijen samen, deel deze som door 2 (naar beneden afgerond) en voeg 1 toe.
 - Markeer het resultaat met de meerderheidsmarker op het parlamentspoor. Dit heeft men nodig voor de fase 'Regeringsvorming' (§5d).



Regeringsvorming

De regeringsvorming vindt plaats in elke ronde waarin een parlamentsverkiezing heeft plaatsgevonden.

In deze fase bepaalt men door verstandige onderhandelingen welke partijen een regeringscoalitie vormen. Het voordeel van deel uit te maken van een regeringscoalitie is het feit dat men ambten kan uitoefenen om de eigen politieke doelen te kunnen uitvoeren.

Partijen die geen deel uitmaken van de regering en dus niet voor de regeringscoalitie hebben gestemd, bevinden zich in de oppositie. Ook dat heeft zijn voordelen (zie hieronder). Dit wordt aangegeven door de stemfiche.

In deze fase kan men met elkaar discussiëren, met elkaar bepaalde afspraken maken, onderhandelen en elkaar aanbiedingen doen. Maar men mag geen spel materiaal (dus geen kaarten, geen voedsel fiches, geen bereikte doelen of behaalde zetels) met elkaar ruilen.

Het doel is om alleen of in een coalitie een regering te vormen, dat wil zeggen om alleen of samen meer dan de helft van de zetels in het parlement te bezitten. Dit aantal, dat nodig is voor een meerderheid, wordt aangegeven door de meerderheidsmarker.



Voorbeeld

De som van alle zetels is 51. Zet de meerderheidsmarker op het getal 26.

- Alle voedsel fiches van elke partij, die niet door de actiekaart 'Getrouwheidsbonus' mogen blijven liggen, worden van het speelbord verwijderd en terug in de voorraad gelegd.



- De parlamentsverkiezingsmarker wordt 2 velden vooruit geschoven op het rondenspoor. De volgende parlamentsverkiezing vindt plaats binnen 2 rondes.



- Daarna **neemt elke speler** zoveel **voedsel fiches** uit de voorraad, passend aan het aantal zetels dat hij heeft in het parlement, en legt deze in zijn partijkas.



Voor de vorming van een regering is er een vaste volgorde:

- Eerst worden de twee regeringsprogrammamar-kers van het speelbord verwijderd.
- De partij met de meeste zetels in het parlement mag als eerste een coalitievoorstel doen.

Bij een gelijkspel start van deze partijen de partij die tot nu toe de minste politieke doelen heeft geïmplementeerd. In het geval van een nieuw gelijkspel, moeten deze spelers zelf uitmaken wie als eerste aan de beurt komt (desnoods loten).

Elke partij mag slechts één voorstel indienen.

Een partij doet een voorstel door dit aan te kondigen met de woorden:
"Ik stel de volgende mandatenverdeling voor ...".
De partij doet dit zodat het duidelijk is dat het volgende dat wordt gezegd nu ÉÉN voorstel is dat de partij mag doen.
Men kan ook een ander signaal overeenkomen. Het is echter belangrijk dat deze partij slechts één voorstel doet.

Elk voorstel moet de verdeling vermelden van de 3 regeringsambten (premier, minister van financiën en minister van defensie) aan de gewenste partijen. Men moet er wel rekening mee houden dat in het spel ZOOCRACY de president geen deel uitmaakt van de regering. Elke partij kan tussen 0 en alle 3 ambten ontvangen.

- Bij elk voorstel moet worden genoemd welke partij in deze en de volgende ronde telkens 1 politiek doel mag uitvoeren.
Let op: als deze fase in ronde 8 plaatsvindt, worden in deze ronde 2 politieke doelen uitgevoerd. Daarom moeten hier ook voor de beide doelen 1 of 2 partijen worden genoemd

Nu is het tijd om te stemmen.

- Elke partij beslist of ze het coalitievoorstel goedkeurt of verwierpt.
- Men neemt de stemfiche en legt die verdekt voor zich neer, zodat ofwel 'ja' ofwel 'neen' bovenaan ligt, afhankelijk van of men het eens is (✓) of niet eens is (✗).
De stemfiche wordt eerst met de hand bedekt.
- Als alle partijen hun beslissing hebben genomen, worden de handen verwijderd en wordt er geteld. Dan voegt men alle zetels toe van alle partijen die 'ja' hebben gestemd.



Voorbeeld

Geel stelt voor dat Geel de premier levert en het eerste politieke doel mag uitvoeren. Oranje mag de minister van financiën en de minister van defensie leveren. Rood mag het tweede politieke doel uitvoeren.

De regeringsambten brengen de volgende voordelen met zich mee die de partijen éénmalig **tot de volgende parlamentsverkiezing** mogen inzetten:

De partij van de premier mag éénmalig 2 extra voedselchips uit de voorraad bij één diersoort naar keuze inzetten.



De partij van de minister van financiën mag aan het begin van een parlamentsverkiezingscampagne éénmalig zijn manipulatiemarker op het stemgetal van een diersoort naar keuze op het speelbord plaatsen.
De manipulatiemarker blijft op deze soort liggen tot de volgende parlamentsverkiezing en verandert de stemmen van deze soort bij de volgende parlamentsverkiezing: de partij met de meeste stemmen in deze soort ontvangt 4 stemmen. De andere partijen ontvangen geen stemmen.



De partij van de minister van defensie mag aan het begin van een parlamentsverkiezingscampagne éénmalig zijn blokkademarker op één diersoort naar keuze leggen. Tijdens deze ronde mogen er geen nieuwe voedselchips op deze diersoort worden gelegd (ongeacht waardoor en door wie). De blokkademarker wordt aan het einde van de ronde terug van het speelbord verwijderd.



- Als de som van de ja-stemmen groter is dan of gelijk is aan het aantal dat wordt aangegeven door de meerderheidsmarker op het parlementspoor, is de regering gekozen. De regering heeft een meerderheid in het parlement aangezien de partijen samen meer stemmen hebben dan alle andere partijen die niet in de regering zitten.

- De spelers laten de stemfiche open voor zich liggen tot de volgende stemming.
- Elke partij die 'ja' heeft gestemd, maakt deel uit van de regering. Elke partij die 'neen' heeft gestemd, zit in de oppositie.

Voorbeeld

Geel, Rood en Oranje hebben voor het coalitievoorstel gestemd en hebben samen een meerderheid van 27 zetels in het parlement. De nieuwe regering is gekozen en de groene, zwarte en blauwe stemfiches geven aan dat deze partijen nu in de oppositie zitten.



- Als de som van de ja-stemmen kleiner is dan het aantal dat wordt aangegeven door de meerderheidsmarker op het parlementspoor, is het coalitievoorstel afgewezen.
- In dit geval mag de partij met de op een na meeste zetels in het parlement het volgende coalitievoorstel doen. In het geval van een gelijkspel zijn de hierboven beschreven spelregels van toepassing (de partij die tot nu toe de minste politieke doelen heeft gerealiseerd, komt eerst).
- Ga hiermee door totdat de regering is gekozen of elke partij 1 voorstel heeft gedaan.

Voorbeeld

Het coalitievoorstel van Geel krijgt alleen de goedkeuring van Geel en Rood (samen 20 zetels). De meerderheidsmarker geeft echter aan dat er ten minste 26 zetels nodig zijn voor een meerderheid. Daarom werd het eerste voorstel afgewezen en kan Groen, als de tweede grootste partij, het volgende coalitievoorstel indienen.



- Als de regering is gekozen, deelt men de ambtkaarten uit volgens het goedgekeurde voorstel. Men legt de ambtkaarten met de voorzijde voor zich neer, het actieve symbool is zichtbaar.
- Men legt 1 regeringsprogrammamarker van de partij die men het eerste politieke doel heeft beloofd op veld P1 en 1 regeringsprogrammamarker van de partij die men het tweede politieke doel heeft beloofd op het veld P2 op het speelbord.
- De oppositiepartij met het grootste aantal zetels in het parlement neemt de kaart van de oppositieleider en legt die met de voorzijde voor zich neer, het actieve symbool is zichtbaar.



- In geval van een gelijkspel ontvangt de partij die het verst op het doelspoor achteruit staat de kaart van de oppositieleider.
- Als ook daar een gelijkspel is, beslist het toeval welke van de oppositiepartijen de kaart van de oppositieleider ontvangt.
- Als alle coalitievoorstellen zijn afgewezen, vinden er in deze ronde geen stemmingen meer plaats.
 - De vorige regering blijft voorlopig in functie als overgangsregering (ongeacht of haar partijen nog steeds een meerderheid in het parlement hebben of niet). De ambtkaarten worden niet opnieuw verdeeld en worden niet omgedraaid (niet opnieuw geactiveerd).

- De oppositiepartij met het grootste aantal zetels in het parlement neemt de oppositieleiderskaart, maar draait deze niet om.
- Als dit bij de allereerste parlamentsverkiezing gebeurt, is er aanvankelijk geen regering en geen oppositieleider en blijven de kaarten in het midden liggen.
- In de volgende ronde vindt een vervroegde parlamentsverkiezing plaats. De parlamentsverkiezingsmarker wordt passend op het rondenspoor verschoven.

De verdeling van de ambten kan alleen door een nieuwe parlamentsverkiezing of een motie van wantrouwen worden gewijzigd.



In deze fase moeten de partijen voorbereid zijn op enkele verrassingen. Politiek is nu eenmaal moeilijk te voorspellen.

Deze fase vindt elke ronde plaats.

Er wordt 1 gebeurteniskaart getrokken en men voert die uit (zie §9b).

In de spelersvolgorde mag elke partij een willekeurig aantal actiekaarten uitspelen die tijdens deze fase mogen worden gebruikt (zie §9a).



Deze fase **vindt alleen plaats** als de **regering** haar **meerderheid in het parlement heeft verloren** door actie- of gebeurteniskaarten.

Dit is het geval als de som van de parlamentszetels van alle regeringspartijen samen niet minstens zo groot is als het aantal dat wordt aangegeven door de meerderheidsmarker op het rondenspoor.

Als dit het geval is, mag de partij van de oppositieleider nu een nieuw coalitievoorstel doen.

Een motie van wantrouwen verloopt op de volgende manier.

De oppositieleider mag 1 coalitievoorstel doen (de regels zijn te vinden in het hoofdstuk §5d, 'Regeringsvorming'). Als er in de volgende ronde een parlamentsverkiezing plaatsvindt, wordt er nu maar 1 politiek doel besproken, in plaats van 2 zoals gewoonlijk.

Dan is het tijd om te stemmen.

Als het voorstel wordt aanvaard, is er een nieuwe regering gekozen.

- De ambtkaarten worden verdeeld in overeenstemming met het voorstel, maar worden niet gereactiveerd (de voordelen kunnen alleen worden gebruikt als ze nog steeds op de voorzijde liggen).

- Wissel indien nodig de regeringsprogramma-markers op de velden P1 en P2.

- De timing van de volgende parlamentsverkiezing blijft ongewijzigd. Verplaats de parlamentsverkiezingsmarker niet.

Als het voorstel wordt afgewezen, gebeurt er verder niets.



In deze fase kan een partij zich echt profileren en naam maken en een deel van haar politieke agenda doordrukken. Deze fase vindt plaats in elke ronde en verloopt als volgt:

In de spelersvolgorde mag elke **regeringspartij 1 actiekaart** en elke **oppositiepartij 2 actiekaarten** trekken.

Nu mag elke partij in de spelersvolgorde een aantal actiekaarten naar keuze uitspelen die in deze fase mogen worden gebruikt (zie §9a).

Elke speler die nu nog meer dan 5 actiekaarten in de hand heeft, moet zoveel actiekaarten naar keuze op de aflegstapel leggen tot hij nog maar 5 actiekaarten in de hand heeft.



- Als de stapel actiekaarten is opgebruikt, wordt de aflegstapel zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

- Als er in deze ronde een parlementsverkiezing plaatsvindt, verwezenlijkt de partij wiens regeringsprogrammamarker op veld P1 staat 1 politiek doel. Als er in deze ronde geen parlementsverkiezing heeft plaatsgevonden, verwezenlijkt de partij wiens regeringsprogrammamarker op veld P2 staat 1 politiek doel.



- De doelmarker van deze partij wordt op het doelspoor 1 veld naar voor verschoven. Als er in ronde 8 een parlementsverkiezing plaatsvindt, verwezenlijken de partijen, wiens regeringsprogrammamarkers zich op de velden P1 en P2 bevinden, elk 1 politiek doel (zie §5d).

- Als een actie- of gebeurteniskaart dit echter verhindert of als de regeringspartijen hun meerderheid in het parlement hebben verloren, mag er echter geen politiek doel worden verwezenlijkt (actiekaarten die het verwezenlijken van politieke doelen mogelijk maken, mogen nog steeds worden gespeeld).

- Als er op dat moment een overgangsregering (zie §5d 'Regeringsvorming') in functie is, die over een meerderheid in het parlement beschikt, mag de partij van de premier beslissen wel partij 1 politiek doel mag verwezenlijken. Als de overgangsregering geen meerderheid in het parlement heeft, wordt er geen politiek doel gerealiseerd.

- De rondenmarker wordt op het rondenspoor 1 veld verder gezet.



- De blokkademarker wordt van het speelbord verwijderd als hij in deze ronde werd ingezet en hij wordt terug naast het speelbord klaargelegd.



- De volgende ronde wordt gestart.

- De parlements- en presidentsverkiezingsmarker tonen aan welke fase er wordt gespeeld of respectievelijk wordt overgeslagen. Als één van deze markers zich op het veld van de volgende ronde bevindt, wordt de bijbehorende fase gespeeld. Een presidentsverkiezing vindt dus alleen plaats als de presidentsverkiezingsmarker op het veld van de volgende ronde staat.
- Als dit niet het geval is, begint de volgende ronde direct met de fase 'Parlementsverkiezingscampagne' (§5b). Dienovereenkomstig vinden ook de fases 'parlementsverkiezing' (§5c) en 'regeringsvorming' (§5d) pas dan plaats als de parlementsverkiezingsmarker dit aangeeft.

Voorbeeld

Als alleen de presidentsverkiezingsmarker op het veld van de volgende ronde staat, wordt de fase 'presidentsverkiezing' de volgende ronde gespeeld. De fases 'parlementsverkiezing' en 'regeringsvorming' worden echter de volgende ronde overgeslagen als de parlementsverkiezingsmarker zich daar niet bevindt.



Het spel eindigt aan het einde van de ronde als ...

- een doelmarker het laatste veld van het doelspoor bereikt OF
- de speleindekaart werd blootgelegd.



De partij die de meeste politieke doelen aan het einde van het spel heeft verwezenlijkt (dus aan de leiding staat op het doelspoor) wint het spel.

- In geval van een gelijkspel wint van die partijen de partij die nog de meeste voedselchips in zijn partijkas heeft.
- Als er nog steeds een gelijkspel is, delen de betrokken partijen de overwinning.

**\$7**

Bijzonderheden in het spel voor twee

In de fase van de regeringsvorming (§5d) worden er geen coalitievoorstellen gedaan.
De meerderheidsmarker wordt niet gebruikt.

- De partij, die de meeste zetels in het parlement heeft, ontvangt de ambtkaarten van de premier, de minister van financiën en de minister van defensie. De andere partij ontvangt de kaart van de oppositieleider.
- Als er een gelijkspel is in de zetels van het parlement, blijft de vorige regering in functie. De parlamentsverkiezingsmarker wordt op de volgende ronde geplaatst in plaats van op de daaropvolgende ronde (dus 1 veld verder in plaats van 2 velden verder). Dus volgt er een parlamentsverkiezing in de volgende ronde.

Als de voedsel fiches van zijn kleur ontoereikend zijn, kan de partij een andere kleur als extra gebruiken.

**\$5F**

Regels voor gevorderden

Voor spelers die de voorkeur geven aan een politiek spel met wat meer ruimte voor onderhandelingen, zijn de volgende spelregelwijzigingen van toepassing:

- In fase §5g bepaalt alleen de partij van de premier welke partij 1 politieke doelstelling mag uitvoeren. Aan de eerder gemaakte afspraken van het coalitievoorstel moet daarom niet worden voldaan.
- Fase §5f wordt in elke ronde gespeeld. De partij van de oppositieleider mag ook dan een motie van wantrouwen uitspreken als de regeringspartijen in het parlement nog steeds een meerderheid hebben.

\$9A

Actiekaarten



Verzameling

De speler kan tot 2 eigen voedsel-fiches **uit de voorraad** op de afgebeelde diersoort inzetten. Na het inzetten van de voedsel-fiches mag nooit hetzelfde aantal fiches van verschillende partijen op een diersoort liggen.

Als men niet aan deze spelregel kan voldoen, mag men de kaart niet spelen.



Deze kaarten kunnen alleen worden gespeeld in de fase 'parlementsverkiezing' (zie §5b).



Negatieve campagne

De speler mag 1 voedsel-fiche naar keuze van een andere partij van de afgebeelde diersoort verwijderen en terug in de voorraad leggen.

De speler mag 1 voedsel-fiche uit de eigen voorraad op deze diersoort inzetten.

Na de uitwisseling mag nooit hetzelfde aantal voedsel-fiches van een partij op een diersoort liggen die ook een andere partij daar al heeft ingezet. Als men niet aan deze spelregel kan voldoen, mag men de kaart niet spelen.



Deze kaarten kunnen alleen worden gespeeld in de fase 'parlementsverkiezingscampagne' (zie §5b).



Regenseizoen

Bij deze parlementsverkiezing ontvangen de partijen met de **meeste voedsel-fiches** op elke diersoort **zonder drinkplaats** (olifanten, apen, zebra's, slangen en papegaaien) telkens **1 stem minder** dan aangegeven.



Deze kaart kan alleen worden gespeeld in de fase 'parlementsverkiezing' (zie §5c).



Droogteseizoen

Bij deze parlementsverkiezing ontvangen de partijen met de **meeste voedsel-fiches** op elke diersoort **met drinkplaats** (pinguïns, flamingo's, nijlpaarden en ijsberen) telkens **1 stem minder** dan aangegeven.



Deze kaart kan alleen worden gespeeld in de fase 'parlementsverkiezing' (zie §5c).



Migratie

De eigen partij krijgt 1 extra zetel in het parlement.



Deze kaart kan alleen worden gespeeld in de fase 'parlementsverkiezing' (zie §5c).





Extra zetel

De partij met de meeste voedselbiches in de afgebeelde diersoort ontvangt 1 extra zetel in het parlement bij de actuele parlementsverkiezing.



Deze kaart kan alleen worden gespeeld in de fase 'parlementsverkiezing' (zie §5c).



Vervroegde presidentsverkiezing

De speler verschuift de presidentsverkiezingsmarker naar de volgende ronde. De volgende presidentsverkiezing vindt dus al plaats in de volgende ronde.



Deze kaart kan alleen worden gespeeld in de fase 'gebeurtenis' (zie §5e).



Getrouwheidsbonus

De speler mag tot 2 van de eigen voedselbiches, na de actuele parlementsverkiezing, op de afgebeelde diersoort laten liggen in plaats van deze terug in de voorraad te leggen.



Deze kaart kan alleen worden gespeeld in de fase 'parlementsverkiezing' (zie §5c).



Overloper

De eigen partij ontvangt het aantal afgebeelde zetels in het parlement van een partij naar keuze. De zetelmarker wordt passend verplaatst. Het aantal zetels hangt af van het aantal medespelers.



Deze kaart kan alleen worden gespeeld in de fase 'gebeurtenis' (zie §5e).



Vervroegde parlementsverkiezing

De speler verschuift de parlementsverkiezingsmarker naar de volgende ronde. De volgende parlementsverkiezing vindt dus al plaats in de volgende ronde. De uitvoering van het politieke doel, dat al was overeengekomen voor de volgende ronde in §5d, vervalt.



Deze kaart kan alleen worden gespeeld in de fase 'gebeurtenis' (zie §5e).



Doorzettingsvermogen

De speler zet de doelmarker van zijn partij 1 veld naar voor en verwezenlijkt dus één politiek doel. De speler mag deze kaart alleen uitspelen als zijn partij beschikt over het afgebeelde ambt.



Deze kaart kan alleen worden gespeeld in de fase 'voortgang' (zie §5g).



§9B

Gebeurteniskaarten



Schenking

Voor elk afgebeeld ambt mag de partij, die dit ambt bekleedt, zoveel voedsel-fiches uit de voorraad nemen als is aangegeven en in de eigen partijkas leggen.



Recordoogst

In de volgende ronde mag elke partij in fase §5b 'parlementsverkiezings-campagne' tot maximaal 2 extra voedsel-fiches uit zijn partijkas inzetten.



Misooogst

In de volgende ronde mag elke partij in fase §5b 'parlementsverkiezings-campagne' 2 voedsel-fiches minder uit zijn partijkas inzetten.



Staking

In fase §5g wordt in deze ronde het in het coalitievoorstel beloofde politieke doel niet verwezenlijkt. Politieke doelen van actiekaarten kunnen zoals gebruikelijk wel worden uitgevoerd.



Weerstand

Om in deze ronde in fase §5g het politieke doel te kunnen uitvoeren (zoals afgesproken in de regeringsvorming), moet de partij 5 voedsel-fiches uit zijn partijkas terug in de voorraad leggen.

Als zij dit niet kan of wil doen, mag zij dit politieke doel niet realiseren.



Einde van het spel

Het spel eindigt aan het einde van deze ronde.

De partij die de meeste politieke doelen heeft gerealiseerd, wint het spel (zie §6 'einde van het spel').



© Haas Games

www.haas-games.com