

Putsch

Auteur: Heiko Wiese

Uitgegeven door Queen Games, 1998

Een satirisch spel rond geld, macht en marionetten (2 tot 6 spelers vanaf 16 jaar).
Vrij vertaald in het Nederlands door Piet Notebaert (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Inleiding

Macht! Streeft niet iedereen daarnaar? Daar gaat het om in dit spel. Elke speler kruipt in het vel van een machthebber, die probeert politieke groepen tot zijn marionetten te maken. Zodra hij hen onder controle heeft, dwingt hij hen zijn wil op, zegt hoe ze moeten handelen - en dit allemaal met het doel om nog meer macht te veroveren. Wie de grootste macht kan ontwikkelen, wint deze machtsstrijd.

Spelmateriaal

- 88 kaarten "Politieke Groepen": 11 kaarten voor elk van de 8 landen. Elke kaart komt meerdere keren voor: 3x regering, 2x bedrijfsleven (Wirtschaft), 2x oppositie, 2x militair en 2x guerrilla.
- Naast kleur en wapen van het land, toont elke kaart ook nog een inkomen en de machtpunten die de speler ontvangt als hij deze controleert.
- 6 genummerde meiden: waarde 1 tot 6. Deze worden elke ronde opnieuw verdeeld. Ze bepalen de speelvolgorde en de grootte van het jaarsalaris (hoe vroeger aan de beurt, hoe minder salaris).
- 18 zwarte actieschijven: elke politiek groep mag slechts één keer per jaar actief worden. Deze schijven dienen om die groepen te bedekken die reeds actief waren.
- 8 bezetterszegels: duiden aan welke groep van welke militair een vreemd land bezet en daarmee handelsonbekwaam is.
- 8 activeringszegels: om geactiveerde landen aan te duiden.
- speelgeld (zonder geld geen macht...)
- een machtblok: elke speler krijgt een blad om machtpunten en geldtransacties te noteren.

Doel van het spel

- Je krijgt machtpunten voor elke politiek groep die je op het einde van een jaar controleert. Zo'n groep wordt gecontroleerd als je de overeenkomstige kaart open voor je op tafel legt en als die niet door een vreemde militair bezet wordt. De verzamelde machtpunten worden jaar na jaar opgeschreven.
- Wie als eerste minstens 100 machtpunten vergaart, wint het spel.

Spelvoorbereiding

- Leg op tafel: actieschijven, bezetter- en activeringszegels en de overzichtskaarten.
- Elke speler krijgt 150.000 Peso's (mag je geheim houden) en een blad (notitieblok).
- Iemand verdeelt de kaarten.
- Uit de stapel Politieke Groepen zoek je van elk van de 8 landen de Regeringskaart uit. Deze worden gemengd en verdeeld:
 - bij 4 spelers krijgt iedereen 2 kaarten
 - bij 5 of 6 spelers krijgt iedereen 1 kaart
- De overige kaarten leg je open in het midden van de tafel en bedek je met een actieschijf.
- Die actieschijven bepalen welke kaarten de startkaarten zijn. Elke kaart blijft zo lang "als aanbod" liggen tot een speler ze aanvaardt (dit in tegenstelling met kaarten die later in het spel komen).
- Elke speler legt zijn kaarten open voor zich neer en laat ze tijdens het hele spel ook open liggen.
- Meng nu de stapel Politieke Groepen en geef elke speler er twee. Eerst iedereen een eerste kaart, dan iedereen een tweede.
- De rest vormt een stapel die je omgekeerd in het midden van de tafel plaatst.
- Wordt er toevallig een kaart gegeven die reeds voor iemand op tafel ligt, dan deponeer je ze op een open aflegstapel en de speler krijgt een andere kaart. Uiteindelijk mag elke kaart slechts één keer in het spel zijn alhoewel elke kaart meerdere keren voorkomt.
- Wie een Regeringskaart krijgt die in het midden ligt, behoudt die kaart. De kaart in het midden gaat naar de aflegstapel en de actieschijf terug naar de voorraad.
- Op het einde van deze voorbereiding bezit elke speler drie (of vier bij 4 spelers) verschillende politiek groepen die hij nu reeds controleert.

Spelverloop in het kort

Het spel verloopt in meerdere ronden die elk een speeljaar voorstellen. Elk speeljaar bestaat uit vijf fases die in de volgende volgorde verlopen:

1. Eerst worden de genummerde meiden verdeeld. Deze bepalen in welke volgorde de spelers tijdens fase 3 hun landen kunnen activeren. Deze kaarten bepalen ook het jaarsalaris voor de spelers: dit wordt effectief uitbetaald.
2. Daarna probeert iedereen, door geldgiften nieuwe groepen aan te werven.
3. Aansluitend activeert elke regeringsleider zijn land en maakt daardoor de weg vrij voor politieke groepen om een actie te ondernemen. Zodra een land geactiveerd wordt, beslissen de spelers over de mogelijke acties van hun politieke groepen.
Elke groep kan slechts één actie per jaar doorvoeren en enkel dan als ze niet door een vreemde militair bezet wordt:
 1. Het bedrijfsleven (Wirtschaft) beslist of de politieke groepen inkomen verwerven.
 2. De regering kan belasting heffen of - met toestemming van de oppositie - oorlog verklaren.
 3. De oppositie kan nieuwe verkiezingen uitlokken, om een regeringswissel door te voeren.

4. De guerrilla mengt zich in de beslissingen van de andere groepen en kan hun beslissingen verhinderen of omkeren.
4. Naar het einde van het jaar worden de machtspunten per politieker vastgesteld en opgeschreven.
5. Als nog niemand het doel van het spel bereikt heeft, wordt een nieuw speeljaar voorbereidt.

Spelverloop in detail

Fase 1: Speelvolgorde en jaarsalaris

- Alle genummerde meiden worden gemengd en elke speler krijgt één kaart. Ook als er minder dan 6 personen aan het spel deelnemen, worden alle 6 kaarten gebruikt. Vanzelfsprekend worden de meiden die dit jaar niet in actie komen (...) opzij gelegd.
- Het cijfer op de kaart bepaalt de speelvolgorde waarbij de regeringsleiders tijdens fase 3 hun landen kunnen activeren. De speler met het kleinste cijfer begint, gevolgd door de speler met het daaropvolgende kleinste cijfer, enz.
- Je bent regeringsleider als de regeringskaart van een land voor je ligt (of die nu wel of niet bezet is doet er niet toe).
- Elke speler krijgt nu ook zijn jaarsalaris dat op de kaart staat.

Fase 2: Nieuwe groepen rekruteren

- Van de verdeckte stapel worden er twee kaarten meer omgedraaid als er spelers deelnemen aan de partij. Deze kaarten liggen open in het midden van de tafel. Wordt er een kaart omgedraaid die reeds in het midden ligt, dan gaat ze naar de aflegstapel en wordt ze vervangen door een nieuwe kaart.
- Elke kaart mag slechts één keer in het midden aangeboden worden. Dit is onafhankelijk van de kaarten die de spelers zelf reeds bezitten.
- Elke speler kan max. twee groepen uit dit aanbod aanwerven - of toch minstens proberen...
- Hij schrijft hiervoor (in het geheim) op zijn notitieblad het bedrag dat hij voor welke groep wil besteden (vult in duizenden) en omcirkelt de juiste combinaties.
- Als alle spelers hun bod hebben ingeschreven, worden de blaadjes omgedraaid. Groep per groep wordt gekeken wie het hoogste bod deed en dus de kaart krijgt tegen betaling aan de bank.
- Hebben meerdere spelers voor dezelfde groep een zelfde hoogste bod gedaan, dan krijgt de speler, die de hoogst genummerde meid bezit, de kaart.
- Groepen waar niemand voor biedt, gaan naar de aflegstapel. Dit geldt niet voor de startregeringen die door een actieschijf bezet zijn. Zij blijven op tafel liggen tot iemand ze aanwerft.
- Als een speler een startregering rekruteert, gaat de actieschijf terug naar de voorraad.
- Rekruteert een speler een kaart, waarvan er een tweede exemplaar reeds bij een andere speler ligt, dan verdwijnt die kaart bij die andere speler naar de aflegstapel. Een eventuele bezetterszegel gaat naar de voorraad (tenzij dat je zelf die tweede kaart reeds bezat, dan blijft de zegel liggen).

Fase 3: Acties van de politiek groepen

Tijdens deze fase komen de politiek groepen van elk land in actie. Een machtsstrijd ontstaat met als enig doel: overname van vreemde kaarten en de eigen macht vergroten.

- De regeringsleiders moeten (in volgorde) hun landen te activeren. Je bent ook regeringsleider als je regeringskaart bezet is; ook dan moet je je land activeren.
- Zodra een land geactiveerd is, wordt er een activeringszegel op de regeringskaart van het land gelegd.
- Bezit je geen regeringskaart, dan kan je geen land activeren en komt de volgende speler aan de beurt.
- Elk land kan per jaar slechts één keer geactiveerd worden. Verwerf je b.v. tijdens deze ronde een regeringskaart van een land die reeds actief was, dan kan je deze tijdens dit jaar niet nog eens activeren!
- Zodra een land geactiveerd is, komen de politiek groepen van dit land in actie (dus vooraleer andere landen aan de beurt zijn). De speelvolgorde van de spelers die dergelijke kaarten bezitten, is nu niet meer belangrijk.
- De groepen spelen in deze volgorde:
 1. Bedrijfsleven
 2. Regering
 3. Oppositie
 4. Militair
 5. De Guerrilla handelt niet zelfstandig, ze mengt zich overal doorheen.
- Een politieke groep kan enkel maar handelen, als ze:
 - in het spel is
 - niet bezet wordt (door een of andere schijf) en
 - nog niet zelfstandig gehandeld heeft.

De concrete mogelijkheden van deze politiek groepen worden even verder uitgelegd.

Fase 4: Vaststellen van de machtpunten

- Voor elke groep die voor je ligt, ontvang je machtpunten.
- Punten voor bezette kaarten gaan naar de bezetter (dit is de speler die de Militaire kaart van het bezettende land voor zich liggen heeft).
- Heb je tijdens dat jaar in een bepaald land 5 of meer punten behaalt, dan krijg je een bonus van 5 punten voor elk land waarbij dat gelukt is.
- Punten die een bezetter behaalt, worden bij de puntenverdeling van dat land geschreven en kunnen dus eventueel meetellen voor een extra bonus.
- De punten tel je op bij die van de vorige jaren. Zodra iemand 100 punten of meer scoort, wint die speler het spel.
- Zijn er meerdere spelers die op hetzelfde moment evenveel punten scoren (boven de 100) dan wordt nog een ronde gespeeld om de winnaar te bepalen.

Fase 5: Jaarwissel

Is er nog geen duidelijke winnaar, wordt er verder gespeeld. Alle actie- en activeringsschijven worden verzameld en terug bij de voorraad gelegd. De

bezettterszegels blijven op de kaarten liggen.

De acties van de verschillende groepen.

(=> actieschijf) betekent dat de betreffende kaart met een actieschijfje moet bezet worden.

Staat deze uitdrukking er niet bij, dan moet dit ook niet gebeuren!

1. BEDRIJFSLEVEN

- Is de bedrijfskaart in het spel?
 - neen: onbezette kaarten van dit land krijgen inkomen => einde
 - ja: is het bedrijfsleven bezet?
 - ja: kaarten van dit land krijgen geen inkomen => einde
 - neen: het bedrijfsleven bepaalt of er wel of geen inkomen is
 - (uit de kassa aan bezitter van onbezette kaarten)
 - Guerrilla kan zich hier tegen verzetten (=> actieschijf) => einde
- (bedrijfskaarten krijgen geen actieschijf)

2. REGERING

- Is de regeringskaart onbezet en wil deze actief worden?
 - neen: regering onderneemt geen actie => einde
 - ja: wil de regering belastingen heffen?
 - ja: regering krijgt actieschijf maar de Guerrilla kan belasting verhinderen (=> actieschijf)
BELASTING = 10.000 Mark per onbezette kaart te betalen aan regering => einde
 - neen: regering verklaart oorlog (=> actieschijf) tegen een vreemde kaart of een bezetter (met hulp van eigen militair! - je moet dus zelf de militaire kaart van dat land hebben)
 - oppositie stemt tegen: geen verdere actie => einde
 - oppositie stemt toe (of is niet in het spel of is bezet): regering vordert militair (=> actieschijf) => oorlog

2bis OORLOG

- Is de militair van het aangevallen land in het spel en onbezet (met of zonder actieschijf)?
 - ja: wil deze militair zich verdedigen?
 - neen: de aanvaller wint en de aangevallen kaart krijgt bezetttersschijf, militair blijft in het spel
 - ja: er volgt een confrontatie (*) (militair krijgt geen actieschijf)
 - neen: vraagt de regering van het aangevallen land andere regeringen (die de speler zelf controleert) om hulp?
 - neen: de aanvaller wint
 - ja: actieschijf voor vreemde regering + vreemde militair => confrontatie (*)

(*) Confrontatie

- de militairen bepalen geldsom en geven dit aan de bank
indien ze hetzelfde boden vliegen ze beiden op de aflegstapel (enkel in geval van oorlog)
- aanvaller wint (in oorlog): verliezende militair gaat naar aflegstapel
 - aanvaller wint tegen kaart: kaart gaat naar de winnende regering (ev. met actieschijven)
 - aanvaller wint tegen bezetter: bezetting is voorbij
- verdediger wint: aanvallende militair gaat naar aflegstapel

3. OPPOSITIE

- Is de oppositie in het spel en onbezet?
 - neen: geen actie
 - ja: wil de oppositie nieuwe verkiezingen doorvoeren?
 - neen: geen actie
 - ja: Guerrilla kan dit verhinderen (=> actieschijf), zoniet:
 - Nieuwe verkiezingen: oppositie legt 20.000 Mark klaar
 - iedereen geeft zijn stemmen van zijn groepen in dat land voor de regering of oppositie van dat land
 - regering wint (= of >): oppositie betaalt 20.000 Mark aan regering
 - oppositie wint: geen betaling en regerings- en oppositiekaarten verwisselen
(actieschijven blijven erop liggen en bezetter wisselt)

4. MILITAIR

- Kan en wil de militair actief worden (enkel indien onbezet en zonder actieschijf)?
 - neen: geen acties
 - ja: zal de militair een kaart bezetten of een bezetting ongedaan maken?
 - ja: Guerrilla kan dit verhinderen (=> actieschijf)
zoniet komt het tot een oorlog (zie hierboven)
 - neen: de militair start een Putsch (=> actieschijf)

De militair als bezetter: een bezetting wordt opgeheven als de bezetter:

- een actieschijf ontvangt, of
- zelf bezet wordt, of
- de bezetting vrijwillig opheft (dit is geen actie en is steeds mogelijk)

PUTSCH

- Guerrilla: niet in het spel of bezet of met actieschijf of stelt zich neutraal op?
 - ja: Putsch gelukt: militair krijgt regering, militair naar aflegstapel
 - neen:

- Guerrilla steunt de militair:
 - Putsch gelukt:
 - militair krijgt regering
 - guerrilla krijgt militair en guerrilla naar aflegstapel
- Guerrilla steunt de regering: Confrontatie tussen guerrilla en militair
 - militair wint:
 - militair krijgt regering
 - regering krijgt guerrilla
 - militair naar aflegstapel
 - guerr. wint:
 - guerrilla krijgt militair
 - guerrilla naar aflegstapel
 - gelijke stand: Putsch mislukt, guerrilla + militair naar aflegst.

(actieschijven blijven op de kaarten, bezetters ook op regeringskaarten)



Speltips en uitbreidingsregels:

Onderhandelingen

De speler mogen steeds openbaar of in het geheim met elkaar onderhandelen. Hierbij moeten geen afspraken nageleefd worden! Bij dit onderhandelen kan geld geschonken worden en zelfs met genummerde meiden geschoven worden. Politieke groepen en winstpunten kunnen echter niet verwisseld worden.

Geld

Je mag vanzelfsprekend maar zoveel geld inzetten als je bezit. Wie toch meer biedt, ziet zijn bod geannuleerd worden.

Wie geen geld meer bezit, kan enkel nog aan acties deelnemen waar geld niet belangrijk is.

Belastingen betalen als je geen geld hebt, kan niet meer (zonder verdere gevolgen...).

Schijven en zegels

Als een kaart van bezitter wisselt, dan gaan de eventueel daaropliggende actieschijf en activeringszegel mee.

Dit geldt ook voor de bezetterszegel maar met één uitzondering: bij een succesvolle nieuwe verkiezing wisselt de regerings- en oppositiekaart, maar blijft bij de machthebber liggen. Heeft een speler beide kaarten, dan zijn nieuwe verkiezingen een prachtig middel om de bezetting van zijn regeringskaart op te heffen.

Aanwerven politieke groepen

Vraag je steeds goed af of je met de groep, die je wenst aan te werven, ook

werkelijk iets kan doen. Kijk daarom goed naar de speelvolgorde en het moment waarbij die kaart in het spel actief kan worden.



Date Last Modified: 03-01-1999

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief