

Democracy

Auteur: Bruno Faidutti & Karl-Heinz Schmiel

Uitgegeven door Jeux Descartes: Blue Games, 2001

Een spel waarbij de spelregels steeds maar veranderen (4 tot 10 spelers vanaf 12 jaar).



Idee

Bij dit spel, worden de spelregels bepaald door het stemgedrag van de spelers. Iedereen stelt om beurt een nieuwe 'wet' voor. Daarover wordt door iedereen gestemd. Vanzelfsprekend probeert elk die wetten er door te krijgen die in zijn voordeel zijn en die wetten tegen te houden die voor hem niet zo voordelig zijn.

Spelmateriaal

- 60 pionnen (in 4 verschillende kleuren in één stoffen zak)
- 30 stemkaarten (10 ja, 10 neen en 10 jokers)
- 74 wetsvoorstelkaarten
- 1 einde kaart
- spelregels

Vorbereiding

1. Alle pionnen worden in de zak gestopt. Iedereen mag er nu enkele uitnemen en duidelijk voor zich op tafel leggen. - bij 4, 5 of 6 spelers neemt elk 6 pionnen - bij 7 of 8 spelers neemt elk 5 pionnen - bij 9 of 10 spelers neemt elk 4 pionnen
2. Elke speler krijgt 1 stemkaart 'ja' en 1 stemkaart 'neen'.
3. De 10 jokerstemkaarten (witte schoen, zwarte schoen en Embrouille) worden goed geschud en elke speler krijgt er eentje (geheim houden).
4. Leg even de kaart 'Fin' opzij en meng goed alle wetsvoorstelkaarten. - bij 4, 5 of 6 spelers krijgt elk 6 kaarten - bij 7 of 8 spelers krijgt elk 5 kaarten - bij 9 of 10 spelers krijgt elk 4 kaarten
5. Vervolgens worden de 25 volgende wetsvoorstelkaarten geteld en in twee stapeltjes van 15 en 10 kaarten verdeeld. De 'Fin' kaart wordt in het stapeltje van 10 kaarten gemengd. Deze stapel (van 11 kaarten) wordt omgekeerd op tafel geplaatst en de stapel van 15 kaarten komt er bovenop. Deze stapel vormt de voorraadstapel. De overblijvende kaarten gaan terug in de doos. Dit systeem zorgt ervoor dat het spel kan stoppen vanaf het moment dat iemand de 16de kaart neemt.

Spelverloop

Bepaal wie het spel begint. Er wordt gespeeld volgens de wijzers van de klok. Wie aan de beurt komt, voert volgende acties uit:

1. Neem een kaart bij.
2. Doe een wetsvoorstel.
3. Stem.
4. Wetsvoorstel van kracht of afgewezen.

1. Neem een kaart bij

- De speler aan beurt neemt een kaart van de voorraadstapel en voegt die aan zijn handvoorraad toe.
- Indien hij de 'Fin' kaart nam, moet hij die tonen waardoor het spel meteen eindigt. In dit geval wordt nagegaan hoeveel punten elke speler heeft.

2. Doe een wetsvoorstel

- De speler aan beurt kiest een kaart uit zijn handvoorraad en leest die hardop voor alvorens dit wetsvoorstel ter stemming te brengen.
- De originele Franstalige spelregels vermelden niet of de speler deze kaart moet tonen. Als je beslist om de kaart enkel te laten voorlezen, dan blijft er nog een geheime factor achter die alleen bekend is door de speler aan beurt. Je kan echter ook afspreken om de kaart op tafel te leggen, zodat iedereen kan zien of het een wetsvoorstel is dat meteen ingaat of eentje dat geldig wordt vanaf het moment dat de volgende speler aan de beurt komt. Ook wordt dan duidelijk of er een witte of zwarte stip bovenaan de kaart staat (zie later).

3. Stemmen

- Alle spelers kiezen één van hun stemkaarten uit en leggen die omgekeerd klaar op tafel. Deze stemkaarten worden dan gelijktijdig omgedraaid.
- BASISREGEL: Als er een 'ja' meerderheid is, wordt de wet aanvaardt. Als er een 'neen' meerderheid is, wordt de wet verworpen. In geval van gelijkheid, kijkt men naar de stip bovenaan de kaart. Als die stip wit is, wordt de wet aanvaardt. Als die stip zwart is, wordt de wet verworpen.
- UITZONDERINGEN:
 - Als er één kaart 'witte schoen' bij de stemkaarten zit, wordt de wet automatisch aanvaardt.
 - Als er één kaart 'zwarte schoen' aanwezig is, wordt de wet verworpen.
 - Eén zo'n schoenkaart heeft dus enkel maar effect als er bij de stemming effectief slechts één schoenkaart getoond wordt. Als er meerdere schoenkaarten gekozen werden (zelfde kleur of niet, maakt niet uit), annuleren ze elkaar en hebben dus geen effect. Het resultaat van de stemming wordt dan bepaald volgens de basisregel.
 - Indien er een kaart 'Embrouille' (chaos) aanwezig is, wordt het resultaat bekomen door de andere kaart omgekeerd (indien de wet zou aangenomen zijn, wordt ze verworpen en omgekeerd).
- Na de stemming krijgen alle spelers hun gewone 'ja' of 'neen' kaarten terug. De jokerstemkaarten gaan echter uit het spel! Deze kan je dus slechts één keer gebruiken tijdens het spel.

4. Wetsvoorstel van kracht of afgewezen.

- Er komen twee soorten wetsvoorstellen voor:
 - De **rode** wetsvoorstellen gaan onmiddellijk in. De uitwerking van zo'n kaart wordt dus direct opgevolgd. Dan gaat de kaart uit het spel.
 - De **blauwe** wetsvoorstellen hebben een gedurig effect op het spel. Als zo'n blauw wetsvoorstel wordt aanvaard, wordt de kaart open op tafel geplaatst. De gevolgen van deze wet gaan in vanaf het begin dat de volgende speler aan de beurt komt.
- Nog enkele opmerkingen i.v.m. de blauwe wetsvoorstellen:
 - Op de meeste blauwe kaarten komt een symbool voor (hartje, sterretje, driehoekje,...). Er mag slechts één blauwe kaart van elk symbool op tafel liggen. Als er dus een nieuwe blauwe wet wordt gestemd, waarvan er reeds een gelijk symbool op tafel ligt, wordt de oudere wet verwijderd en vervangen door de vers aangenomen wet.
 - Er mogen bovendien slechts 6 blauwe wetten op tafel liggen! Stelt iemand een 7de wet voor waarvan er nog geen kaart ligt met een gelijkaardig symbool, dan moet die speler meteen ook duidelijk maken welk van de 6 reeds bestaande blauwe wetten hij zal verwijderen indien dit 7de wetsvoorstel wordt aanvaard.
- Voor alle duidelijkheid:
 - Indien van belang (maar meestal niet), geldt de werking van de oudst gestemd wet als eerste, en zo vervolgend.
 - Indien van belang (maar meestal niet), wordt de werking van de wet uitgevoerd in de zitvolgorde van de spelers, beginnend bij die speler die aan de beurt is.
 - Dit geldt vanzelfsprekend bij die situaties waarbij de spelers pionnen moeten afstaan, doorgeven of uit de zak bijnemen.
- Indien een speler pionnen mag bijnemen, dan mag hij niet vooraf in de zak kijken (tenzij anders vermeld op de kaart). Indien een speler pionnen terug in de zak moet deponeren, mag hij vanzelfsprekend kiezen uit zijn voorraad (tenzij anders vermeld op de kaart).

Einde van het spel en puntentelling

Het spel eindigt zodra iemand de kaart 'Fin' trekt. Uitzonderlijk kan het voorkomen dat het spel moet stoppen omdat de laatste pion uit de zak genomen werd. Men telt vervolgens zijn punten. In principe telt elke pion voor één punt, maar de blauwe kaarten die op dat moment nog op tafel liggen, kunnen er voor zorgen dat sommige kleuren nul punten waard zijn en andere veel meer. Variante Het spel bevat ook zes blanco kaarten. Je kan die gewoon blanco laten en op het moment van spelen een eigen rood wetsvoorstel fantaseren.

Nuttige woordenlijst

- abrogée: herroepen
- acquis: trouw

- adoptée: goedgekeurd (ja gestemd)
- barbus: van baard voorzien
- bleu: blauw
- défaussée: uit het spel nemen
- en garde un: behoudt er één
- en vigueur: van kracht (geldig)
- jaune: geel
- omettre: verzuimen, vergeten
- pioche: trekken, nemen
- poing: vuist
- rapporte: brengt bij
- rejette: terug gooien
- repoussée: afgewezen (neen gestemd):
- retire: aftrekken
- retranche: aftrekken
- se lever: rechtstaan
- triple: verdrievoudigen
- vert: groen
- voisin de droite: rechter buur
- voisin de gauche: linker buur
- voté contre: neen gestemd
- voté en sa faveur: ja gestemd



Date Last Modified: 23-05-2001

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief