

INHOUD

n e d e r l a n d s

60 wetkaarten: speelkaarten met gekleurde rand (blauw, bruin, rood, geel, groen, oranje).

Elke kleur heeft 10 wetkaarten; die vormen een partij-programma.

In de 60 wetkaarten zijn 15 politieke thema's opgenomen, uitgebeeld door een tekening: landbouw, arbeid, milieu, sociale zaken, buitenlandse zaken, financiën, communicatie, gezondheid, justitie, criminaliteit, sport, openbaar vervoer, onderwijs, defensie en handel.

Elk partij-programma behandelt dus 10 van de 15 politieke thema's.

Anderzijds is elk thema opgenomen in 4 van de 6 partij-programma's.

60 kaarten = 6 partijen x 10 wetten = 15 thema's x 4 partijen.

Op elke wetkaart staat een puntenwaardering.

50 spelkaarten: speelkaarten met zwarte rand. 12 referendum-kaarten, 12 betoging-kaarten (manifestation), 12 verkiezing-kaarten (elections), 12 schandaal-kaarten (scandal) en 2 revolutie-kaarten.

1 speelbord: dat een halfrond-parlement uitbeeldt.

De 120 zetels in het parlement hebben elk een nummer. Een partij plaatst altijd zijn pion op de zetel waarvan het nummer zijn aantal zetels weergeeft. Vb. Iemand met 35 zetels heeft zijn pion op zetel nr. 35 staan.

Bij aanvang van het spel worden de zetels gelijkmatig verdeeld.

3 partijen hebben elk 40 zetels, 4 partijen /30, 5/24, 6/20.

Tijdens het spel zullen de politieke partijen aan elkaar zetels winnen en verliezen. Het spreekt voor zich dat een aantal gewonnen zetels altijd ergens anders verloren wordt, en vice versa.

In het parlement zijn er constant 120 zetels aanwezig.

6 pionnen en 1 dobbelsteen

VOORBEREIDINGEN

1. Elke speler (politieke partij) kiest een partij-programma en de pion met de overeenkomstige kleur. Elke partij plaatst nu zijn pion in het parlement.

3 partijen hebben bij aanvang elk 40 zetels, 4 partijen /30, 5/24, 6/20.

2. Schaffel de spelkaarten en leg ze op een stapel met de rug naar boven op het speelbord.

3. De dobbelsteen maakt uit wie begint. Er is een beurtrol.

SPELREGELS - GRONDWET

4. De vragende partij (zo zullen we de partij die aan beurt is, noemen) neemt eerst een spelkaart van de stapel, en speelt die al dan niet onmiddellijk uit (zie spelkaarten).

5. De vragende partij doet een wetsvoorstel. Hij kiest een wetkaart uit zijn programma en legt die met het thema naar boven op tafel, zodat iedereen het thema ziet.

De vragende partij wil de wet die hij voorstelt door het parlement laten stemmen en goedkeuren. Dat kan als een meerderheid voor stemt. Een meerderheid wordt gevormd door minstens 61 zetels (d.i. de helft van 120 zetels + 1).

De partijen die een wetkaart met hetzelfde thema als het wetsvoorstel in hun

programma hebben, leggen hun wetkaart op tafel en maken op die manier duidelijk dat ze het wetsvoorstel willen stemmen.

De vragende partij kiest nu een aantal partijen waarmee hij samen een meerderheid vormt - en daarmee is de wet goedgekeurd.

De partijen die samen een meerderheid vormden en de wet hebben gestemd, leggen de wetkaart met de rug naar boven voor zich op tafel. Andere partijen die niet meewerkten aan het wetsvoorstel nemen hun wetkaart terug op in het programma, dat men altijd in de hand houdt.

Vb. Een vragende partij die 23 zetels bezit, heeft nog minstens 38 zetels nodig om een meerderheid te vormen. Deze 38 zetels vindt hij bij één of meerdere partijen.

6. Uiteraard staat het elke politieke partij om 'strategische' redenen vrij al dan niet mee te werken aan een wetsvoorstel.

7. Een vragende partij die de absolute meerderheid heeft (minstens 61 zetels) heeft de steun van andere partijen niet nodig.

8. Een vragende partij die geen meerderheid vindt kan zijn wetsvoorstel alsnog trachten goed te keuren met een referendum-kaart. (zie spelkaarten)

9. Nu is de volgende partij aan beurt.

10. Een partij die geen enkele zetel bezit (en dus niet in het parlement zetelt) kan niet meewerken aan wetsvoorstellen en/of wetten stemmen. De partij kan slechts terug in het parlement zetelen door bij verkiezingen, of schandalen bij andere partijen, terug zetels te winnen. De speler kan wel betoging-kaarten gooien, en neemt een spelkaart als hij aan beurt is.

SPELKAARTEN

11. Uitgespeelde spelkaarten worden met de rug naar onder op tafel gelegd, naast de stapel.

kaarten die onmiddellijk uitgespeeld moeten worden

12. Met een verkiezing-kaart wint de vragende partij de verkiezingen en kan van één partij van zijn keuze het aantal zetels opeisen dat op de kaart aangeduid staat.

13. Met de schandaal-kaart moet de vragende partij het aantal zetels dat op de kaart aangeduid staat, afgeven aan één partij van zijn keuze.

Bovendien slaat de partij zijn beurt over en kan geen wetsvoorstel doen.

Een partij die niet in het parlement zetelt, kan niet door schandalen getroffen worden en zetels verliezen, aangezien hij geen zetels bezit.

Een partij die vb. 8 zetels bezit, kan door een schandaal slechts 8 zetels verliezen, ook al toont de schandaal-kaart een verlies van vb. 20 zetels aan.

Deze 8 zetels worden uiteraard ergens anders gewonnen.

14. De revolutie-kaart gooit de machtsverhoudingen in het parlement volledig om. De kleinste partijen worden de grootste en vice versa.

kaarten die niet onmiddellijk uitgespeeld worden

15. Vindt de vragende partij geen meerderheid, dan kan hij met de referendum-kaart rechtstreeks de bevolking laten beslissen. Hij gooit de dobbelsteen. Gooit

men 4,5 of 6 dan is de wet goedgekeurd. Gooit men 1,2 of 3 dan wordt de wet afgekeurd en verdwijnt op de stapel van uitgespeelde spelkaarten.

16. Met een betoging-kaart verbiedt een partij de vragende partij een wetsvoorstel te stemmen. De vragende partij kan buiten het parlement om met een referendum alsnog zijn wet laten goedkeuren. Of hij slaat onmiddellijk zijn beurt over.

WINNAAR

17. Elke wetkaart heeft een waardering. De partij die een programma met een totale waardering van 40 punten heeft laten goedkeuren, wint.

NOTA BENE

De cijfers op het spelbord geven het aantal zetels aan. De cijfers op de wetkaarten geven een puntenwaarde aan. Men moet een goed onderscheid maken tussen die twee cijfers.

Het **doel** van het spel is het realiseren van een programma (met 40 punten).

Het **middel** daartoe is het deel uitmaken van een meerderheid (61 zetels).

Het is niet noodzakelijk een grote partij te worden met veel zetels. Belangrijker is telkens deel uit te maken van de gekozen meerderheid: alleen op die manier kan men een programma realiseren - en winnen.

*

CONTENU

français

60 cartes de loi: cartes bordées de couleurs: bleu, brun, rouge, jaune, vert et orange.

Pour chaque couleur, dix cartes de lois qui forment un programme de parti.

Les 60 cartes de lois reprennent 15 thèmes politiques, chacun représenté par un dessin.

Les thèmes sont: l'agriculture, le travail, l'environnement, les affaires sociales, les affaires étrangères, les finances, la communication, la santé, la justice, la criminalité, le sport, les transports en commun, l'enseignement, la défense et le commerce.

Dans chaque programme de parti on retrouve 10 des 15 thèmes.

Par conséquent, chaque thème n'est commun qu'à 4 partis.

60 cartes = 6 partis x 10 lois = 15 thèmes x 4 partis.

Sur chaque carte de loi est repris une cotation (de 1 à 10).

50 cartes de jeux: cartes bordées de noir.

12 cartes de référendum, 12 cartes de manifestation, 12 cartes d'élections, 12 cartes de scandale et 2 cartes de révolution.

1 plateau de jeu: hémicycle représentant un parlement de 120 sièges numérotés de 1 à 120.

Tous les partis commencent le jeu avec le même nombre de sièges, sachant que leur somme doit être égale au total des sièges du parlement. Pour 3 partis on distribue 40 sièges à chacun; pour 4 partis 1/30, 5/24, 6/20.

Pendant toute la durée du jeu, les partis politiques représentés par les joueurs

pourront gagner ou perdre des sièges. Si l'un des partis vient à gagner des sièges, un autre devrait en perdre autant, et vice versa. Le nombre total de sièges au parlement doit rester à tout instant constant (120).

Un parti place son pion sur le siège dont le chiffre indique son nombre de sièges. Exemple: Un parti qui a 35 sièges, place son pion sur siège n° 35.

6 pions et 1 dé.

PREPARATION DU JEU

1. Chaque joueur (parti politique) prend un programme de parti et le pion avec la couleur correspondante. Ensuite, chacun place son pion dans le parlement.

Pour 3 partis on distribue 40 sièges à chacun; pour 4/30, 5/24, 6/20.

2. Après avoir mélangé les cartes de jeu, on les place en un tas, face cachée, sur le plateau du jeu.

3. Le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé au lancement de dé, débutera la partie. Chacun jouera à tour de rôle.

REGLE DE JEU - CONSTITUTION

4. Le parti-président (on nomme ainsi le parti qui a la main) tire une carte de jeu du tas, et se réserve le droit de la jouer immédiatement ou ultérieurement (voir cartes de jeu).

5. Le parti-président fait un proposition de loi en choisissant une carte de loi parmi son programme et la pose sur le plateau de jeu face aux autres de façon que tout le monde puisse la voir.

Le parti-président soumet ensuite son projet de loi au parlement. On vote. S'il obtient la majorité, cette loi est acceptée. Une majorité est obtenue avec un minimum de 61 sièges (la moitié de 120, plus 1) (voir plateau de jeu).

Les autres partis qui ont une carte de loi portant sur le même thème que la loi proposée par le parti-président, la dépose aussi sur le plateau de jeu de façon que tout le monde puisse la voir.

De cette façon ils annoncent clairement qu'ils veulent participer à l'élaboration de la loi.

Le parti-président choisit les partis avec qui il veut former la majorité. Cette majorité obtenue, la loi est acceptée par le parlement.

Les partis de la majorité (le parti-président et ceux qu'il a choisis) retournent leur carte de loi acceptée devant eux; au contraire des partis non choisis qui eux récupèrent leur carte et pourront la rejouer.

Exemple: un parti-président qui a 23 sièges a besoin au minimum de 38 sièges supplémentaires pour obtenir la majorité. Il peut les obtenir en s'alliant à un ou plusieurs partis.

6. Chaque parti est libre, selon sa stratégie, de participer ou non à la majorité.

7. Le parti-président qui obtient la majorité absolue (61 sièges au moins), n'a pas besoin du soutien des autres partis.

8. Le parti-président qui ne parvient pas à obtenir la majorité, a comme voie de recours le référendum (voir cartes de jeu).

9. Maintenant, le joueur suivant prend la main et devient à son tour le parti-président.

10. Un parti qui n'a pas de siège - et donc ne fait pas partie du parlement - ne peut participer ni à l'élaboration des lois, ni au vote. Néanmoins il continue à tirer les cartes de jeu quand il est le parti-président, et il a la possibilité d'utiliser la carte manifestation. Un parti ne peut revenir siéger qu'en gagnant des sièges par voie d'élections ou suite à un scandale qui discrédite un autre parti.

CARTES DE JEU

11. Une fois jouées, elles ne peuvent plus être utilisées.

cartes à jouer immédiatement:

12. Carte d'élections: le parti-président gagne, grâce aux élections le nombre de siège indiqué sur la carte, qu'il exige à un parti de son choix.

13. Carte scandale: éclaboussé par un scandale, le parti-président perd le nombre de siège indiqué sur la carte, qu'il donne à un parti de son choix. De plus, il passe son tour et ne peut pas proposer une loi.

Un parti qui ne siège pas au parlement, ne peut pas être éclaboussé par un scandale et donc perdre des sièges, puisqu'il n'en possède pas.

Un parti qui possède 8 sièges, ne peut en perdre que 8, même si la carte scandale qu'il tire lui indique d'en perdre 20. Le parti choisi pour recevoir les sièges perdus, n'en recevra que 8 et non 20.

14. Carte révolution: une révolution inverse les rapports de force au sein du parlement. Les plus petits partis deviennent les plus grands. C'est-à-dire: le premier devient le dernier; le deuxième l'avant dernier, etc.

cartes que l'on se réserve pour des moments précis

15. Carte référendum: le parti-président qui ne parvient pas à obtenir la majorité a comme voie de recours le référendum, et fait appel au vote direct de la population. Il lance le dé.

Si le résultat est 4,5 ou 6 - la loi est acceptée; si le résultat est 1,2 ou 3 - non seulement la loi ne passe pas, mais le parti-président perd la faculté de rejouer la même loi plus tard.

16. Carte manifestation (carte jetée par un parti autre que le parti-président): une manifestation oblige le parti-président à reporter son projet de loi. Il peut encore faire appel par voie de référendum, ou il passe son tour.

LE VAINQUER

17. Sur chaque carte de loi est repris une cotation. Le premier parti politique qui parvient à faire voter et accepter un programme de parti totalisant 40 points, gagne.

*

CONTENTS

english

60 law cards: cards with a coloured edge (blue, brown, red, yellow, green, orange).

Each colour has 10 law cards; they form a party program. 15 political issues are

included in the 60 law cards.

Each issue is represented by a picture: agriculture, labour, environment, social issues, foreign affairs, finance, communication, health, justice, crime, sports, public transport, education, defense and trade.

So, each party program covers 10 of the 15 political issues. At the same time each issue is included in 4 of the 6 party programs.

$60 \text{ cards} = 6 \text{ parties} \times 10 \text{ laws} = 15 \text{ issues} \times 4 \text{ parties}$;

Each law card has a quotation.

50 game cards: play cards with a black edge. 12 referendum cards, 12 demonstration cards (manifestation), 12 elections cards, 12 scandal cards and 2 revolution cards.

1 game board: that represents a parliament.

The 120 seats in parliament each have a number. A party always places its pawn on the seat with the same number as the number of its seats. For example: some one with 35 seats has his/her pawn on the seat with the number 35. At the start of the game all seats are divided equally. 3 parties each have 40 seats, 4 parties /30, 5/24, 6/20.

During the game the political parties will gain and lose seats. It is evident that seats won by one party, are lost by another party, and vice versa. In parliament there are always 120 seats.

6 pawns and 1 die.

PREPARATIONS

1. Each player (political party) chooses a party program and the pawn with the matching colour. Each party now places its pawn in parliament. At the start 3 parties have 40 seats, 4/30, 5/24, 6/20.
2. Shuffle the game cards and place them with the backside up on the game board.
3. The die decides who begins. And then each on turn.

GAME RULES - CONSTITUTION

4. The asking party (that is how we shall call the party whose turn it is) first takes a game card and uses it immediately or decides to keep it.
5. The asking party proposes a bill. It chooses a law card out of its program and places the card with issue-side up, so that every one may see the issue. The asking party wants to have the bill voted and approved by the parliament. This is only possible if the party can get a majority. And this is majority is formed by at least 61 seats (i.e. half of the 120 seats + 1). The parties who possess a law card with the same issue as the bill, put their law card on the table. In this way, they make clear that they want to have the bill voted. The asking party now chooses a number of parties with whom it will form a majority - and thus the bill is passed. The parties who form the majority and who have voted the law, put the law card with the backside up on the table. Other parties, who did not cooperate with the bill, put their law card back in their party program. For example: an asking party that possesses 23 seats, needs 38 seats to form a majority. These 38 seats will have to be found with one or more parties.

6. Evidently, for strategic reasons each party is free to cooperate or to abstain.
7. An asking party that has an absolute majority (at least 61 seats) does not need the support of other parties.
8. An asking party that cannot find a majority can still try to have its bill passes with a referendum card (see: game cards).
9. Now the next party plays.
10. A party that does not possess any seats (and thus, does not sit in parliament) cannot cooperate to make bills and/or vote them. Such a party can only come back in parliament by gaining back seats by means of elections, or scandals in other parties. This player also has the possibility of throwing demonstration cards, and when its his/her turn he/she takes a game card.

GAME CARDS

11. Game cards that have been used are put with the backside down on the table.

cards that are used immediately

12. With an election card the asking party wins the elections and can demand from one other party of his/her choice the number of seats that is stated on the card.
13. With the scandal card the asking party has to give the number of seats stated on the card, to one party of his/her choice.
Moreover the party has to skip a turn and cannot propose a bill.
A party that does not sit in parliament, can not be damaged by scandals and lose seats, since it does not possess any.
A party who possess - for example - 8 seats, can by scandal lose no more than 8 seats, even if the scandal card states a loss of more than 8 seats.
14. The revolution card completely overthrows the balance of power in parliament. The smallest parties become the biggest, and vice versa.

cards that do not have to be used immediately

15. If the asking party finds a majority, it can, by means of a referendum card, let the population decide directly. He/she throws the die. If 4,5 or 6 is thrown, then the bill is passed. If 1,2 or 3 is thrown, the bill is rejected and the card is put aside.
16. With a demonstration card a party forbids another party to vote a bill. The asking party, however, can still have its bill passed by means of a referendum. Or he/she immediately skips his/her turn.

WINNER

17. Each law card has a quotation. The party that succeeds in passing a program of at least 40 points in total, wins.

landbouw
agriculture
agriculture



oranje, orange 10
bruin, brun, brown 6
rood, rouge, red 5
blauw, bleu, blue 1

arbeid
travail
labour



rood, rouge, red 10
blauw, bleu, blue 6
groen, vert, green 5
geel, jaune, yellow 1

milieu
environnement
environment



groen, vert, green 10,
geel, jaune, yellow 6
oranje, orange 5
bruin, brun, brown 1

sociale zaken
affaires sociales
social issues



bruin, brun, brown 10
rood, rouge, red 6
blauw, bleu, blue 5
groen, vert, green 1

buitenlandse zaken
affaires étrangères
foreign affairs



geel, jaune, yellow 10
oranje, orange 6
bruin, brun, brown 5
rood, rouge, red 1

financiën
finances
finances



blauw, bleu, blue 10
groen, vert, green 6
geel, jaune, yellow 5
oranje, orange 1

communicatie
communication
communication



rood, rouge, red 7
geel, jaune, yellow 7
blauw, bleu, blue 4
oranje, orange 7

gezondheid
santé
health



groen, vert, green 7
bruin, brun, brown 7
rood, rouge, red 4
geel, jaune, yellow 4

justitie
justice
justice



oranje, orange 7
blauw, bleu, blue 7
bruin, brun, brown 4
groen, vert, green 4

criminaliteit
criminalité
crime



oranje, orange 9
bruin, brun, brown 8
groen, vert, green 3
rood, rouge, red 2

sport
sport
sports



rood, rouge, red 9
blauw, bleu, blue 8
oranje, orange 3
groen, vert, green 2

openbaar vervoer
transports en commun
public transport



groen, vert, green 9
geel, jaune, yellow 8
rood, rouge, red 3
oranje, orange 2

onderwijs
enseignement
education



bruin, brun, brown 9
rood, rouge, red 8
geel, jaune, yellow 3
blauw, bleu, blue 2

defensie
défence
defense



geel, jaune, yellow 9
oranje, orange 8
bruin, brun, brown 3
rood, rouge, red 2

handel
commerce
trade



blauw, bleu, blue 9
groen, vert, green 8
bruin, brun, brown 3
geel, jaune, yellow 2