

POLITICUS GIDS



OCTROOI AANGEVRAAGD

UITGAVE: GEBR. KEESMAAT c.v. - HAARLEM - HOLLAND

Politicus

gezelschapsspel voor 2, 3 of 4 personen.

Het Politicus-spel, actueel en attractief, is door de uitvinder zodanig samengesteld dat het door jongeren en ouderen, zowel eenvoudigen als meer ontwikkelden, onmiddellijk kan worden gespeeld en in hoge mate een zeer voldoening-gevende en leerzame ontspanning verschaft.

Iedere deelnemer speelt gedurende het spel de rol van „Politicus” en reist als zodanig over de gehele wereld, met als doel winnaar van het spel te worden, door de meeste invloed in de wereld te verwerven. Dit kan zowel economisch (doel I) als strategisch (doel II). Hij ontmoet op zijn weg vele problemen en wordt steeds voor nieuwe situaties geplaatst. In iedere situatie bepaalt hij - uit de vele mogelijkheden - zijn politiek, volgens eigen inzicht.

Om de meest invloedrijke „Politicus” in het spel te worden is een goed doordachte politiek - zowel economisch als strategisch - noodzakelijk en spelen factoren zoals voorraadvorming van goederen, bescherming van economische belangen en het nauwkeurig volgen van de politiek van anderen, een belangrijke rol.

Als kansmiddel is een kompas met draaibare kompasnaald op het spelbord aangebracht, dat door zijn wisselende kansen steeds nieuwe spanningen in het spel brengt.

Doordat de uitvinder er in slaagde het spel zodanig samen te stellen dat men volgens eigen inzicht en initiatief zijn politiek bepaalt, is het Politicus-spel niet alleen interessant wanneer men het de eerste keren speelt, doch blijven zich - naar mate men meer speelt - steeds nieuwe perspectieven openen.

OPMERKING: Politicus is géén militairistisch spel, is politiek onpartijdig en kan daarom door alle gezindten en ook door kinderen zonder enig voorbehoud worden gespeeld.

De Uitgevers.

Het Politicus-Spel bevat

1 Spelbord

1 Kompasmechaniek



4 Politici



4 zakjes à 12 vlaggen + 1 reserve vlag voor het zoekraken

12 rubbervlaggenhouders



6 × 20 productie-eenheden (graan - metaalen - oliën - machines - rubber - vee)

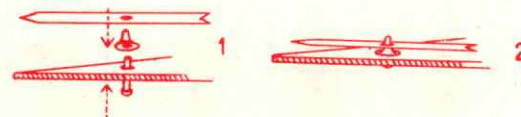


6 vliegtuigen

18 kaarten „Opdrachten en Vonnissen”

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

1. U bevestigt de kompasnaald op het kompas (zie tekening).



2. Plaatst de 12 vlaggenhouders (zwarte rubber-dopjes) op de zwarte stippen ● op het spelbord. (In elk gebied dus één vlaggenhouder).
3. U speelt „Politicus” met 2, 3 of 4 personen. (Aangeraden wordt, indien U het spel nog niet kent, eerst met 2 of 3 personen te spelen).

Iedere speler kiest één van de basisgebieden, namelijk Amerika, West-Europa, Rusland of Zuid-Oost-Azië.

4. Iedere speler ontvangt de „Politicus” behorende bij zijn basisgebied, die hij meteen op dit gebied plaatst.

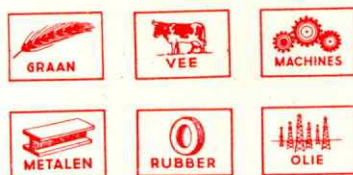


5. Iedere speler ontvangt 12 vlaggen van één soort, behorend bij zijn basisgebied, namelijk:



Eén van de 12 vlaggen **plant** men in de vlaggenhouder op zijn basisgebied. De overige 11 legt men voor zich op tafel.

6. Iedere speler ontvangt één complete serie productie-eenheden:



Deze productie-eenheden legt men op een rij voor zich op tafel. De resterende eenheden blijven voorlopig in de doos en komen later in het spel.

(Bij ingebruikname van een nieuw spel, eerst alle productie-eenheden afscheuren).

7. De kaarten „vonnissen” en „opdrachten” worden geschud en met de rugzijde naar boven — op een stapel — naast het spelbord gelegd.

Wanneer men het spel met 2 of 3 personen speelt, komen dus 2 of 3 soorten vlaggen en „Politici” in het spel.

SPEL - OVERZICHT

Winnaar : Winnaar is de speler, die het eerst **3 complete series „Productie-eenheden”** in zijn bezit heeft. Het spel is dan afgelopen. (Doel I)

Omdat men productie-eenheden ook moet gebruiken wanneer men vliegtuigen wenst te verkrijgen en men tevens gedurende het spel de andere spelers productie-eenheden moet leveren, is het slechts mogelijk door het voeren van een goed doordachte politiek, drie complete series te behalen.

Een speler kan het spel ook winnen, wanneer hij zijn medespelers van de kaart werkt en daardoor de wereldmacht verkrijgt. (Doel II)



Een speelbeurt houdt in:

1. Kompasnaald draaien (1 of 2 maal).
2. Politicus plaatsen in één van de 2 gebieden van dezelfde kleur als de kompasnaald aangeeft. (Bij „Vrije Keus” in gebied naar keuze).
3. Eventueel verplichtingen nakomen.
4. a. Politieke zet verrichten, of
b. wanneer men nogmaals kompasnaald draait, wederom 2 en 3 uitvoeren en daarna politieke zet doen.

Hiermede gaat speelbeurt over op linkerbuur.

Het spel begint

Iedere speler draait op zijn beurt de kompasnaald.

(Men is verplicht de kompasnaald snel rond te laten draaien tot hij uit zichzelf stopt).

Per beurt mag men 1 of 2' maal de kompasnaald draaien. Doet een speler namelijk de eerste maal **geen** politieke zet, dan mag hij nog een keer draaien.

* * *

Draait U de kompasnaald en deze stopt boven een bepaalde kleur, dan moet U met Uw „Politicus” naar één van de 2 gebieden reizen van de kleur, die de kompasnaald aangeeft.

Stopt de kompasnaald boven een kleur van het land, waar Uw Politicus reeds staat, dan mag U daar niet blijven, maar moet U naar het andere gebied van die kleur reizen.

Voorbeeld: Uw Politicus staat bijvoorbeeld in Rusland (gebied met rode kleur). U draait de kompasnaald, die boven „Rood” stopt. U mag nu niet in Rusland blijven, maar moet naar China reizen.

Stopt de kompasnaald boven „Vrije keus”, dan mag U met Uw Politicus reizen naar een gebied dat U zelf wenst. Ook mag U bij „Vrije keus” blijven op de plaats waar U staat.

Politieke zetten

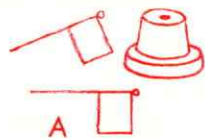
Iedere speler mag op zijn beurt, in het gebied waar hij heen reist, één politieke zet doen.

Er zijn 6 verschillende politieke zetten. Per beurt mag U één van deze zes zetten doen, dus U hebt keus.

Politieke Zetten Nrs. 1, 2 en 3.

Politieke zet No. 1 Vlaggen neerleggen.

Leg in het gebied waar U heenreist **één of meerdere** van Uw **eigen** vlaggen neer (dus niet in de vlaggenhouder planten). Zie schetsje a.



liggende vlaggen

Politieke zet No. 2 Vlaggen planten.

Liggen in dit gebied reeds **eigen vlaggen** (zie schets b), dan mag U deze **in** de vlaggenhouder **planten** (zie schets c).



liggende vlaggen



geplante vlaggen

Politieke zet No. 3 Producteren.

U kunt in een gebied eerst dan produceren als U **eigen geplante** vlaggen in dat gebied hebt (zie schets d). U mag voor iedere **geplante** eigen vlag **één** productie-eenheid van dezelfde kleur als van het gebied waar U heenreist, uit de doos nemen. (Voor **2 eigen geplante** vlaggen, dus **2 productie-eenheden**, enz.).

Voorbeeld: U draait Rood met de kompasnaald. U wenst te produceren. Nu staan er 2 eigen vlaggen in China geplant (rood gebied). U reist dus met Uw Politicus naar China en produceert daar (neemt uit de doos) 2 rode producten, namelijk metalen. Deze legt U bij Uw eigen voorraad-producten. Een andere kleur productie-eenheid mag U niet nemen. (schets d)



D



Komt U bijvoorbeeld in West-Europa (gebied met groene kleur) en staan daar Uw eigen vlaggen, dan kunt U **groene** productie-eenheden produceren,

Conclusie: Het gaat dus om de PRODUCTIE.

Om aan productie-eenheden te komen, moet U eerst geplante vlaggen hebben.

Deze geplante vlaggen krijgt U als U volgens politieke zet 1 en 2 speelt.

Om zoveel mogelijk soorten productie-eenheden te krijgen, tracht U in diverse gebieden Uw vlaggen te planten.

Komt U in een gebied waar nog geen eigen vlaggen aanwezig zijn, leg er dan één of meerdere neer (zolang U nog vlaggen hebt).

Komt U opnieuw in dit gebied, dan kunt U deze liggende vlaggen planten.

Met deze politiek bouwt U dus productie-gebieden op.

U KUNT NOOIT PRODUCEREN IN EEN GEBIED, ZOLANG DAAR GEEN EIGEN VLAGGEN GEPLANT ZIJN.

U mag in een gebied alleen productie-eenheden in de kleur van dat gebied produceren.

*Tenslotte kan men ook productie-eenheden van een bepaalde soort **bijkopen**: U ontvangt 1 door Uzelf te bepalen productie-eenheid uit de doos tegen inlevering van 6 productie-eenheden uit Uw voorraad.*

Verplichtingen

Alvorens de politieke zetten 4, 5 en 6 te omschrijven, gaan we eerst de **verplichtingen** van de speler behandelen.

A. LEVERINGEN AAN MEDESPELERS

Wanneer U in een gebied komt waar een of meerdere **vreemde vlaggen staan**, (dus niet liggen), bent U verplicht productie-eenheden uit Uw eigen voorraad aan de eigenaar(s) van deze vreemde vlaggen te leveren. U bent vrij welke soort productie-eenheden U wenst te leveren.

Voor elke **staande** vreemde vlag levert U één productie-eenheid. **Staan** er dus 2 of 3 **vreemde** vlaggen, dan moet U 2, respectievelijk 3 productie-eenheden aan de eigenaar(s) van deze vreemde vlaggen leveren.

Na deze levering doet U één van de politieke zetten naar keuze.

Kan een speler niet meer aan zijn verplichtingen voldoen, omdat zijn producten op zijn, dan moet hij met eigen of buitgemaakte vlaggen betalen; desnoods moet hij eigen vlaggen **uit het spel** nemen. Heeft hij niets meer, dan moet hij het spel opgeven.

B. OPDRACHTEN EN VONNISSEN

Reist Uw Politicus naar een gebied waar zich op dat moment **ook** de Politicus van een medespeler bevindt, dan moet U, **alvorens een politieke zet of verplichte levering te doen**, allereerst van de stapel kaarten „Opdrachten en Vonnissen” de bovenste kaart afnemen en de daarop vermelde „Opdracht” of het „Vonnis” uitvoeren.

Is dit om de een of andere reden niet mogelijk, dan vervalt de „Opdracht” of het „Vonnis”.

Hierna komt U Uw eventuele verplichtingen na en voert een politieke zet uit.

(Leg elke gebruikte kaart steeds weer onder de stapel).

Politieke Zetten Nrs. 4, 5 en 6

De thans volgende politieke zetten zijn van geheel andere aard dan de eerste drie.

De politieke zetten 1, 2 en 3 zijn namelijk voor de opbouw van Uw productie.

De politieke zetten 4, 5 en 6 zijn daarentegen bedoeld voor:

- A. *Bescherming van Uw eigen productie en tegenwerking van de productie van Uw medespeler.*
- B. *Om doel II van het spel na te streven, namelijk de andere spelers geheel van de kaart te werken en daardoor de wereldmacht in handen te krijgen. Wij raden U echter aan de onder B. vermelde mogelijkheid eerst dan te gaan ondernemen, wanneer U „Politicus” reeds meerdere malen hebt gespeeld.*

Politieke Zet No. 4: Sabotage

Staan in het gebied waar U heenreist één of meerdere **vreemde** vlaggen, dan kunt U — **indien U dit wenselijk acht** — saboteren.

Uw politieke zet is dan het uit de vlaggenhouder nemen van één van de **vreemde** vlaggen, die U **naast** de vlaggenhouder **legt**. (De eigenaar van de vlag kan deze,

wanneer hij weer in dat gebied komt, opnieuw in de vlaggenhouder plaatsen — zie politieke zet no. 2 — doch dit geeft hem oponthoud. U vergoedt de eigenaar van deze vlag met één productie-eenheid naar Uw keuze uit Uw voorraad, voor de sabotagedaad.

Politieke Zet No. 5: Vlaggen buit maken

Komt U in een gebied waar één of meerdere **vreemde vlag(gen)** **liggen**, dan kunt U deze vlag(gen) in beslag nemen.

Hiervoor behoeft U de eigenaar van deze vlaggen niets te vergoeden!

(Buitgemaakte vlaggen mag men onderling ruilen. Wanneer een speler ruiling wenst, moet de andere dit toestaan).

OPMERKING: *Als U het spel eenmaal beheerst, weet U precies wanneer U politieke zet No. 5 het best kunt toepassen. U kunt zich daarom — vooral in de aanvang van het spel — het best toeleggen op de politieke zetten Nrs. 1, 2 en 3. Hebt U reeds vele eigen vlaggen in gebieden staan, dan is politieke zet No. 5 dikwijls gewenst.*

Politieke Zet No. 6: Bezetten

Indien dit voor Uw politiek gewenst is, kunt U een geheel gebied tot Uw eigendom maken. U verkrijgt dit eigendom door op het gewenste gebied een **vliegtuig** te plaatsen.

*Een vliegtuig is voor iedere speler — zolang de voorraad strekt — op elk willekeurig moment verkrijgbaar tegen inlevering van een **gehele serie** productie-eenheden.*

Deze serie productie-eenheden wordt in de doos bij de voorraad gedeponeerd.

U BENT GEHEEL VRIJ WELK GEBIED U WILT VEROVEREN!

Indien U een bepaald gebied wenst te bezetten, draait U — zodra het Uw speelbeurt is — de kompasnaald **niet**. Het vliegtuig laat U op het gewenste gebied landen. U neemt daar **alle** vreemde vlaggen (staande,

zowel als liggende) in bezit en het gebied is Uw eigendom. U mag daar **tegelijk** zoveel eigen vlaggen in de vlaggenhouder planten als U zelf wenst.

GEDURENDE HET GEHELE SPEL MOET HET VLIETUIG IN DAT GEBIED BLIJVEN.

Het gebied is daardoor „onschendbaar” geworden. Het blijft Uw eigendom en kan niet meer door een andere speler bezet worden.

Tevens mogen andere spelers daar geen politieke zetten meer verrichten, genoemd onder de Nrs. 1, 2, 3, 5 en 6. Wel blijft sabotage (politieke zet nr. 4) toegestaan. De andere spelers moeten, wanneer zij in dat gebied komen, hun verplichte leveringen blijven volendoen.

De eigenaar van het bezette gebied blijft daar produceren, telkens wanneer hij in dat gebied komt.

POLITIEKE ZET No. 6 IN HET KORT WEERGEGEVEN, BESTAAT DUS UIT:

*U koopt een vliegtuig, door inlevering van een **gehele serie** productie-eenheden.*

Zodra het Uw speelbeurt is:

niet met kompasnaald draaien;

het vliegtuig op het gewenste gebied plaatsen;

alle daar aanwezige **vreemde** vlaggen in bezit nemen (zowel staande als liggende);

direct eigen vlaggen in de vlaggenhouder plaatsen — hebt U op tafel geen vlaggen meer, neem ze dan uit andere gebieden, waar U het best vlaggen kunt missen —;

het gebied is nu onschendbaar.

OPMERKING BIJ POLITIEKE ZET No. 6.

Door ervaring leert U deze politieke zet op het gunstigste moment toepassen.

Voorlopig kunnen we met een voorbeeld volstaan:

Dreigt een van Uw medespelers het spel te gaan winnen, dan kunt U een der gebieden bezetten van de kleur, waarvan deze speler nog productie-eenheden nodig heeft.

Voor die medespeler wordt de overwinningskans dan veel kleiner, omdat hij dan in dat gebied niet meer kan produceren.

ZEER BELANGRIJK

Het is iedere speler toegestaan bij zijn speelbeurt

2 x de kompasnaald te draaien.

Hij mag evenwel slechts één politieke zet doen.

Voorbeeld: Wanneer het Uw speelbeurt is en U draait een kleur van bepaalde gebieden waarvoor U geen interesse hebt, dan reist U toch met Uw Politicus naar één van die gebieden.

U KOMT DAAR EERST UW EVENTUELE VERPLICHTINGEN NA!

U doet hier dan géén politieke zet, doch draait nog een keer de kompasnaald. U reist nu naar één van de twee gebieden van de kleur, die de kompasnaald thans aangeeft.

Ook daar komt U eerst Uw eventuele verplichtingen na, en doet vervolgens in dit gebied een politieke zet.

Opmerkingen:

1. Het is een speler toegestaan — per beurt — twee productie-eenheden aan een medespeler te schenken.
2. Het is een speler toegestaan per beurt zoveel eigen vlaggen van het speelbord terug te nemen, als hij wenst. Hij mag dan toch een politieke zet doen.