

Koalition

van Hartmut Witt

Het verkiezingsspel van de Europese Unie voor 3 tot 10 politiek managers (1995)

Europa zonder grenzen !

In de 15 landen van de Europese Unie maken 60 politiek gekleurde kandidaten zich op voor de verkiezingen. Een onvermoed jaarinkomen en invloedrijke postjes doen hun managers likkebaarden. Als de meest uitgekiende lobbyisten bespelen zij de zelfverheerlijkte partijvoorzitters en trachten zo het langst de macht in handen te houden.

Zonder onderscheid van hun programma en over de partijgrenzen heen trekken zij aan de touwtjes van 'hun' marionet-politicus. Zij zetten de lijnen uit van de traditionele partijgrenzen, doch enkel 'pro forma' om het kiespubliek te sussen.

Schaamteloze ensceneringen van partijschandalen, mediacampagnes tegen argeloze politici, smerige intriges die de ondergang bewerkstelligen van partijvoorzitters en verrassende favoritisering van een nieuwe topkandidaat : alles wordt in het werk gesteld om machtsdeelname te verwerven of om profijtige regeringspostjes te bemachtigen. De politiekmanager kent god noch gebod en deinst voor niets terug om tactische coalities te kunnen sluiten. Alles om de schijnbaar democratisch verworven macht over heel Europa te verwerven.

Spelmateriaal

60 kaarten van politici 5 joker-kaarten 20 actiekaarten 15 kaarten met landen	10 overzichtskaarten (recto-verso) 1 waarderingsbloccnote 1 spelreglement
--	---

Op de **overzichtskaart** staan de verschillende partijen met hun aantal politiekers en hun respectievelijke stemmenwaarde. Daaronder staan de 5 joker- en 20 actiekaarten. Aan de andere kant staan de 15 EU-landen met het aantal politici die elke speler-manager in het betreffende land in de verkiezingen mag laten meedraaien.

Op de **landkaarten** staat nog eens per land: het aantal politiekers dat elke politiekmanager bij de verkiezingen in dit land mag uitspelen en welke extra bonus de 'voorzitters' van deze deelnemende partijen bekomen.
Het verkiezingsland dat aan de beurt is, ligt in het spelmidden open. De andere kaarten liggen afgedekt op een stapel.

Op de **politicus-kaarten** staan de naam en de bijhorende partij van de kandidaat en zijn stemwaarde. De symbolen onderaan geven aan met welke partijen coalities mogen gesloten worden.

De **joker-kaarten** worden enkel bij een normale 2-4 ronde voor de verkiezing in een land ingezet voor een politicus. Het is gewoon een politiekeur die men inzet naar keuze. Dus *niet* extra ! Het is *geen* actiekaart.

Wanneer zo een verkiezingskandidaat uitgespeeld wordt moet deze zijn partijkeuze kenbaar maken. Die behoudt hij dan voor de de rest van de verkiezingen in dit land.

De actiekaarten

Deze worden willekeurig tegen of voor (enkel witte vesten) om het even welke politiekeur uitgespeeld. Wanneer iemand een politiekeur speelt, *mag* er meteen ook een actiekaart bijgelegd worden (om het even bij welke politiekeur). Is dit het geval, dan is er een actieronde gestart en *mag* iedereen enkel inpikken met een actiekaart. Men mag uiteraard passen. Worden geen actiekaarten meer gespeeld, gaat de volgende speler (na diegene die met de eerste actiekaart uitkwam) verder met een politiekeur uit te spelen. Elke speler *moet* een politiekeur leggen.

a. verdubbeling der stemmen (dubbelkaarten 1 per partij) :

Legt men deze kaart bij een *willekeurige* politiekeur, dan worden de stemmen van de *partij* waar de politicus bijhoort, verdubbeld op het einde van de verkiezingen.

Opgelet : bij de strijd om het partijvoorzitterschap komen de ingediende dubbelstemmen niet in aanmerking. Het betreft hier immers de partijstemmen (de voorzitter wordt de speler met de meeste *kandidaatstemmen*).

b. afzetten van de partijvoorzitter (doodshoofd-kaarten) :

Een speler kan een partijvoorzitter afzetten: hij legt een kaart op een willekeurige kandidaat (diegene die op dat moment de hoogste stemmen heeft bv.). Deze politiekeur is monddood gemaakt. Hij valt volledig weg, zijn stemmen *verdwijnen*. De politiekeur die nu de hoogste stemmenwaarde heeft, klimt naar het hoogste partijpostje. Hij kan op zijn beurt uiteraard afgezet worden op dezelfde manier. Opgelet : herhaaldelijk de afzetkaart uitspelen bij dezelfde kandidaat is toegestaan. De partijvoorzitter kan immers weer op zijn stoel geponeerd worden met de witte vestkaart.

Een doodshoofdkaart mag ook op een spiegelei-kaart gelegd worden.

c. aftreden (spiegelei-kaarten) :

Een verkozen politicus (die op tafel ligt) kan gedwongen worden zijn mandaat neer te leggen: hij wordt met deze actiekaart half bedekt. Zijn stemmen gaan echter *niet* verloren. Hij maakt nog steeds deel uit van de partij maar moet om duistere redenen zich (even) terugtrekken.

Opgelet: zo'n omelet kan een politiekeur slechts *eenmaal per verkiezing* (per land) op zijn hoofd krijgen.

d. partijschandaal (worstkaarten) :

Een speler kan een partij in een smerig schandaal doen verstrikken, welke haar de helft van de stemmen bij deze landenverkiezing kost (het aantal stemmen op het einde in dit land wordt voor deze partij gehalveerd). Om duidelijk te maken om welke partij het gaat, legt men deze kaart naast de partijvoorzitter die op dat moment aan de macht is.

Let wel: dit kan elke partij in elke verkiezing slechts *eenmaal* overkomen.

e. witwassen (witte vestkaart) :

Een gedwongen aftreden, terugtrekken of een partijschandaal kan met deze kaart worden witgewassen en afgedaan worden als een misselijke lastercampagne. De negatieve gevolgen worden afgebogen. De beschuldigten kunnen immers verwijzen

naar hun blanke zielen en zuiver geweten. Deze kaart countert de spiegelei-, doodshoofd- en worstkaarten. Ze worden er op gelegd en alles is weer bij het oude.

Speldoel

Wie als politiek manager in maximum 15 Europese landenverkiezingen de meeste invloed- en bonuspunten bemachtigd heeft, heeft het spel om de macht gewonnen. Elke politiekeer (elke kaart) levert voor zijn speler-manager een invloedspunt op, *als* hij uiteraard op het einde van de verkiezingen tot een partij van de coalitie behoort. De regeringspartijen moeten natuurlijk meer stemmen binnen halen dan de oppositiepartijen.

Invloedspunten (het aantal politiekkaarten van een coalitiepartij) zijn dus meestal verdeeld over meerdere manager-spelers. Belangrijker zijn echter de **bonuspunten**: op het einde van de verkiezing in een land wordt bepaald wie de meeste partijstemmen heeft en deze wordt voorzitter (vz). Is het van de sterkste coalitiepartij dan ontvangt de speler voor deze voorzitter een grotere bonus dan wanneer het om een vz van de tweede of van een nog kleinere deelnemende coalitiepartij gaat. Dit staat vermeld op elke landkaart. In een groter land weegt de vz van de sterkste partij zwaarder door dan in een kleiner land, met een grotere bonus tot gevolg voor de betreffende speler.

De bonuspunten worden dus volgens de grootte van het land en naargelang de partijsterkte opgewaardeerd van 1 tot 4 en zij bepalen het spel. Het aantal politiekers dat per verkiezing kan uitgespeeld worden, is per land voor elke manager beperkt van minimum 2 tot maximum 4 (ook vermeld op de landkaart).

De actiekaarten die de verkiezings- en machtsstrijd manipuleren zijn echter onbegrensd. Elke manager mag (overhand) namelijk willekeurig een actiekaart uitspelen, natuurlijk enkel als hij er nog in zijn hand heeft.

Spelvoorbereiding

Iedere politiekmanager krijgt een overzichtskaart.

De politicus-kaarten worden zorgvuldig gemengd en volgens de onderstaande tabel onder de speler-managers verdeeld. Hetzelfde gebeurt met de 25 joker- en actiekaarten.

De overblijvende kaarten worden gedekt gehouden.

De landkaarten worden goed gemengd en eveneens gedekt op een stapel opzij gelegd.

aantal spelers	3	4	5	6	7*	8	9*	10
politiekkaarten	20	15	12	10	9	7	7	6
actiekaarten incl. 'joker'	8	6	5	4	3	3	2	2
minimum aantal speelronden	3	3	4	5	5	7	7	8

* *hint* bij de verdelingstabel : bij 7 of 9 spelers kan men met 63 politicuskaarten spelen als men de 3 laagste jokerkaarten (van elk waarde 5) erbij voegt. De 2 overblijvende jokerkaarten blijven dan uit het spel.

Spelbegin

Wie begint, wordt als volgt bepaald :

Ieder die het graag voor het zeggen heeft en wil bepalen hoe alles gebeurt, stelt zich kandidaat voor de verkiezing van spelleider. De stemming gebeurt met hand opsteken. Wie verkozen is, wordt voorzitter van de EU-verkiezingen (spelleider). Hij houdt goed in de gaten dat de verkiezingsuitslag correct geboekt wordt in de blocnote. Hij stelt ook de beginspeler aan voor de eerste landenverkiezing. Hij draait de bovenste landkaart om en leest voor hoeveel kandidaten elke speler mag laten deelnemen aan deze verkiezing en wat de waarde van de voorzittersbonus is.

De speler die de meeste machts punten (invloedskaarten van politiciers + partijvoorzittersbonussen) behaalt op het einde van deze verkiezing, opent de volgende landenverkiezing en speelt als eerste. Hebben 2 spelers een gelijk aantal punten behaald, worden alle machts punten tot dan toe, opgeteld per speler. De speler met de meeste machts punten opent steeds de volgende landenverkiezing.

Spelverloop

Nadat de beginspeler de landkaart heeft omgedraaid, speelt hij een politicuskaart uit en legt deze voor zich op tafel zodat alle managers kunnen zien wie zijn kandidaat is. Vervolgens leggen de anderen in uurwijzerszin een kandidaat voor zich op tafel.

Maar ... na het naar voor schuiven van zijn kandidaat mag elke manager een actiekaart uitspelen, om het even op welke politicus die op tafel ligt. Gebeurt dit, dan vervolgt men enkel met een actiekaart (men mag ook passen). Speelt niemand meer een actiekaart uit, dan vervolgt de volgende speler (diegene naast de speler die de eerste actiekaart uitspeelde) met een politiekkaart op tafel te leggen. De anderen volgen, met of zonder actiekaart. Bij een actiekaart wordt enkel gereageerd met een actie tot een unanieme pas. Dan wordt weer de volgende politiekeer op tafel gelegd enz. tot elke speler het voorgeschreven aantal politiciers op tafel heeft liggen (bij de politiciers mag niet gepast worden).

Liggen hierna ook de actiekaarten die men wil uitspelen op tafel, is de stemronde in dit land afgelopen. De stemmen worden geteld en geboekt in de blocnote, het werk van de spelleider.

Verkiezingsresultaat

De EU-verkiezingsvoorzitter (spelleider) treedt in actie. Hij telt de stemmen van elke partij. Alle andere politiekmanagers fungeren als getuigen bij de telling. De voorzitter noteert alles in de blocnote bij het betreffende land (bovenste tabel).

Na de telling van alle partijstemmen wordt nu gekeken of er een absolute meerderheid is (namelijk 1 stem meer dan de helft van de stemmen afgerond).

Behaalt een partij de absolute meerderheid, wat zelden voorkomt, stelt die de regering alleen samen en zijn coalitiegesprekken overbodig.

De partijvoorzitter

Komt men echter 2 of meer stemmen tekort voor een regering, dan moeten coalitiegesprekken gevoerd worden met die partijvoorzitters die op dat moment op de stoel zitten: de speler die met de politiciers van een partij het hoogste aantal stemmen voor zich op tafel heeft liggen, fungeert als voorzitter van die partij, voor zover hij uiteraard niet in een of ander doemscenario (o.a. doodshoofdkaart) betrokken is en van zijn troon gestoten werd.

Bij gelijke stand telt die afzonderlijke politiekkaart met de hoogste stemmen.

Zijn nu heel uitzonderlijk de kaarten gelijk verdeeld en dingen er twee gelijkwaardig naar het hoogste ambt, dan is de partij opgesplitst in twee kampen. Beide partijkleuren mogen nu onafhankelijk van elkaar onderhandelen voor de coalitie maar brengen elk maar de helft van de partijstemmen aan. Voor de partijbonus worden zij als 2 kleine partijen geteld als ze mee in de coalitie zouden stappen. Is er nog een speler die een politieke rol heeft van de gesplitste partij, bepaalt hijzelf bij welke partij (deel) hij aansluit.

Voorbeeld voor de partijvoorzitter (pag. 9):

A is voorzitter van Groen en spreekt voor 6 stemmen
B is van niemand voorzitter (E heeft een hogere afzonderlijk kaart van Geel)
C is voorzitter van Roos en spreekt voor 19 stemmen
D is voorzitter van Zwart en spreekt voor 18 stemmen
E is voorzitter van Geel en Rood en spreekt voor 18 stemmen Geel en voor 4 stemmen Rood.

De regering

Elke partijvoorzitter bekijkt de boeking en tracht andere voorzitters tot lekkere regeringscoalities aan te zetten, om een zo groot mogelijke buit (machtspunten) binnen te halen. Zoveel mogelijk van de machtskoek zien te bemachtigen in dit land, is de boodschap.

In die coalitiegesprekken is het niet toegestaan de reglementair verworven machtspunten weg te schenken of er extra te ontvangen om tot een deal te komen. Opgelet: er mogen niet meer partijen in de coalitie opgenomen worden als voor de absolute meerderheid stemmen nodig zijn.

Om de regering te bezegelen reiken de partijvoorzitters elkaar symbolisch de hand.

Machtspunten

De voorzitter van de verkiezingen herhaalt luid deze regeringsovereenkomst, berekent de daaruit voortvloeiende machtspunten (politicuskaarten en partijvoorzittersbonussen) behaald bij deze landenverkiezing en noteert alles in de waardenboek, in de daarvoor voorziene velden (owv de krappe plaats en de vele volgende boekingen in hetzelfde veld, is turven aan te raden).

voorbeeld van de machtspuntenverdeling (pag. 11):

er werd gekozen in Denemarken :
voorzitter-bonus sterkste partij : 2 punten
voorzitter-bonus volgende partij : 1 punt
elke deelnemende partij van de coalitie : 1 punt

coalitie : Roos en Geel met 56 stemmen

betrokken spelers :

A met 10 stemmen van Roos bekommt 1 machtspunt voor Roos
B met 14 stemmen van Geel (partijvoorzitter) bekommt 3 machtspunten voor Geel
C met 13 stemmen van Roos (partijvoorzitter) behaalt 4 machtspunten voor Roos
E met 9 stemmen van Geel en 10 van Roos behaalt 1 machtspunt voor Geel en 1 machtspunt voor Roos.

Politiekmanager D is niet in de coalitie betrokken en gaat met lege handen naar huis.

Nieuwe verkiezingen

Komt er geen coalitie tot stand, dan moet men nieuwe verkiezingen uitschrijven.

Ieder neemt zijn politicuskaarten weer in de hand. De uitgespeelde joker en actiekaarten komen op de stapel naast het spel terecht en kunnen niet meer uitgespeeld worden.

Nieuwe ronde - volgende verkiezing

Alle uitgespeelde kaarten worden gedekt opzij gelegd, politicus- en actiekaarten worden zo mogelijk gescheiden, dat vergemakkelijkt de volgende deling.

Zolang iedereen nog minstens 2 politicuskaarten in de hand heeft, wordt een volgende landkaart bloot gelegd.

De handkaarten uitspelen voor de volgende landenverkiezing gebeurt zoals voorheen.

Uiteraard weet u nog wie startspeler wordt, zo niet sla het er even op na onder de rubriek 'spelbegin'.

Als de overblijvende handkaarten niet meer voldoende zijn (voor een land zijn bv 4 politiekers inzetbaar per speler en men heeft nog elk 2 politiekkaarten in de hand), dan verzamelt men *alle* kaarten, schud ze eens goed en verdeelt ze opnieuw zoals in de tabel aangegeven is.

Europa-bonus

Naast de 15 EU-landenverkiezingen bestaat er ook een extra bonus op Europees niveau die echter niet rechtstreeks kan bekomen worden, maar door de verkiezingsvoorzitter berekend wordt aan de hand van de ontstane verbintenissen (coalities) :

1. Het totaal aantal machts punten bij alle partijen behaald per speler: in de onderste tabel horizontaal alle punten sommeren. Deze som wordt rechts in de kleine waardentabel onder 'Summe' genoteerd.
2. Het Europa-aandeel van elke partij: in de onderste tabel vertikaal die punten sommeren die elke partij in alle landen behaald heeft. De som wordt onderaan bij 'Europa-Anteil' geboekt.
3. De sterkste partij in Europa krijgt 7 bonuspunten extra, de tweede sterkste 6, de derde sterkste 5, ...enz. De zwakste partij krijgt tenslotte 1 bonuspunt. Bij gelijke stand krijgen de partijen dezelfde bonus. Alles onder 'Partei-Bonus' noteren.
4. De politiekemanager met de meest behaalde machts punten binnen elke partij krijgt de EU-bonuspunten: optellen en in het betreffende 'Bonus'veld schrijven.
5. Uit de optelling van de macht- en bonuspunten bekomt men de eindstand.

Voorbeeld van een eindafrekening (pag. 13):

De optelling van de stemmen voor elke partij afzonderlijk geeft het Europa-aandeel. Hieruit worden de partijbonuspunten verdeeld :

- Conservatieven (hoed): 7 punten - Socialisten (roos): 6 punten - Communisten (noot) en Christelijke partij (kruis): elk 2 punten	- Groenen (blad) en Liberalen (citroen): elk 5 punten - Fascisten (vuist): 3 punten
---	---

De partijvoorzitters van dat moment op Europees niveau werden omcirkeld. Bij de Liberalen zijn er 2 voorzitters die dus de 5 bonuspunten moeten verdelen: beiden krijgen 2 punten.

2 voorbeelden voor de berekening van de totale puntentelling:

speler A :

$8+5+2+4+3+2 = 24$ / partij-bonus $2+2 (5/2) = 4$ / totaal $24+4 = 28$ machtpunten

speler C :

$4+15+2+3 = 24$ / partij-bonus $7+3 = 10$ / totaal $24+10 = 34$ machtpunten

Spelduur

Naargelang het spelersaantal speelt men 80-180 minuten. 5-6 politiekmanagers hebben zo'n 2 uren nodig om de machtigste te worden in Europa.

Als men dit te lang vindt, vooral als er veel spelers zijn (7-10), kan men sneller afronden na 12, 10 of 8 landen (vooraf bepalen). Door het gevarieerde assortiment aan landen kunnen de meest denkbare verkiezingswensen vervuld worden.

Anders spelen

Wie alle actiekaarten weglaat, speelt natuurlijk half zo lang. 'Coalitie' wordt dan een ietwat ander spel. Toch kan het eveneens spannend en leuk worden. De meest geschikte kaarten krijgen, hangt natuurlijk van het toeval af maar de afloop wordt er toch niet volledig door bepaald. Probeer het eens uit en laat iets weten.

Men kan de landkaarten ook sorteren in 3 groepen volgens de verdelingstabel (de landengroep van 4 politici, van 3 en van 2). Men stelt nu een pakketje van telkens 3 landen samen met een groot land, een klein en kleiner (in willekeurige volgorde). Zo bekomt men dat het aantal handkaarten precies past bij het aantredende land.

Dit is vooral van belang voor politieke strategen die hun marionet-kandidaten graag strategisch uitspelen.

Beloften zijn er om uit te spreken !

Viel Spaß und guten Erfolg !