

PRONKEN MET ANDERMANS VEREN

FRIEDEMANN FRIESE

We hebben het spreekwoord "met andermans veren pronken" aan een fabel van Aisopos te danken, want in dit verhaal pronkt een kraai met de veren van een pauw. Maar dit komt natuurlijk niet alleen in het dierenrijk voor: men hoeft niet in een bananenrepubliek te wonen, waar corruptie, verraad en bedrog aan de orde van de dag zijn, om omgekocht, bedrogen of voorgelogen te worden. Wat in de vriendenkring kan gebeuren, waar het iemand persoonlijk kan treffen en kwetsen, gaat ook voor de grote politiek op: op macht beluste en narcistische alfadieren doen er zonder enige terughoudendheid alles aan om in een goed daglicht te staan en hun doelen te bereiken. Bankbiljetten wisselen van eigenaar, baantjes worden beloofd en er worden zelfs regelrechte leugens en geheime informatie verspreid. En, je zult het niet geloven: er zijn zelfs lieden die een Mastertitel kopen! Grafische en inhoudelijke overeenkomsten met levende personen of actuele gebeurtenissen zijn louter toeval en volkomen ongewild!

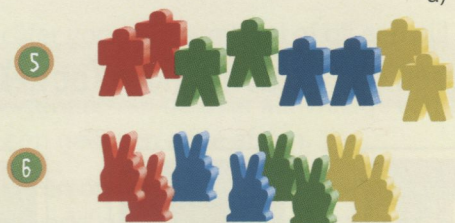
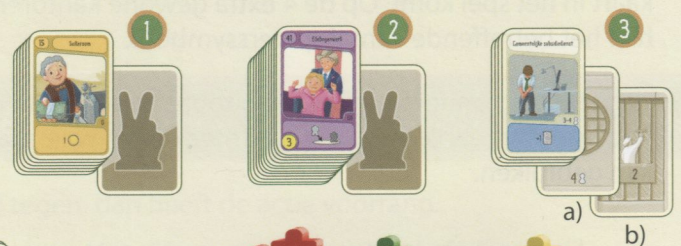
Kort speloverzicht

De spelers nemen in "Pronken met andermans veren" de rol aan van politici, voor wie op hun weg naar verkiezingssucces elk middel geoorloofd is. Wie aan het einde van het spel de meeste overwinningspunten heeft, wint. Dus: scrupules afgooien, ellenbogen uitsteken en aan de slag!

Spelmateriaal

114 speelkaarten:

- 1 40 startkaarten (4 sets van 7 geldkaarten en 3 overwinningskaarten; gemarkeerd met de letters A tot en met D)
- 2 55 actiekaarten (gemarkeerd met de Romeinse cijfers I tot en met V)
 - 11 kaarten voor termijn I
 - 15 kaarten voor termijn II
 - 13 kaarten voor termijn III
 - 12 kaarten voor termijn IV
 - 4 kaarten voor termijn V (Mastertitels)
- 3 15 kantoorkaarten
 - a) 4 gewone kantoren
 - b) 11 speciale kantoren
- 4 4 overzichtskaarten
- 5 28 campagnemedewerkers (7 per kleur)
- 6 8 pionnen voor de beurtvolgorde en het scorespoor (2 per kleur)
- 7 25 groene overwinningsblokjes
- 8 1 spelbord (het ministerie)



De actiekaarten

- A** In de linkerbovenhoek van elke actiekaart staat een getal. De 4 identieke sets startkaarten (1 voor iedere speler) zijn elk van 9 tot en met 18 genummerd. De overige actiekaarten hebben elk een uniek nummer. De rode kaarten zijn van 1 tot en met 8 genummerd, de andere van 19 tot en met 61.
- B** Het getal in de hoek linksonder geeft de kosten van de kaart in munten aan, die een speler moet betalen als hij de actiekaart koopt.
- C** De titel en de afbeelding op de kaart tonen uitsluitend de thematische actie van de kaart en hebben geen speltechnische functie.
- D** Het Romeinse cijfer rechtsonder de afbeelding geeft aan in welke termijn (I, II, III, IV of V) de kaart in het spel komt. Op de startkaarten staat A, B, C of D.
- E** Het actieveld onder de afbeelding toont de actie van de kaart. De kleur geeft het type actie aan en bepaalt daarmee ook in welke fase een speler de kaart kan spelen.



Belangrijk: sommige acties geven aan dat een kaart "verscheurd" moet worden. Dit betekent uitsluitend dat deze uit het spel verwijderd wordt. Het is **nooit** de bedoeling om speelkaarten of ander speelmateriaal te beschadigen!

De Kantoren in het ministerie

Er is **geen** verschil tussen de op het speelbord afgebeelde kantoren en de kantoorkaarten. Alle kantoren worden op dezelfde manier behandeld.

- A** De titel en de afbeelding op de kaart tonen uitsluitend de thematische actie van de kaart en hebben geen speltechnische functie (wegens plaatsgebrek dragen de op het speelbord afgebeelde kantoren geen titels).
- B** Het cijfer rechtsonder de afbeelding geeft aan in welke termijn (1, 2, 3, 4 of 5) de kaart in het spel komt. Op de 4 extra gewone kantoren voor 3-4 of 4 spelers staat hier het betreffende aantal spelerssymbool.
- C** Het actieveld onder de afbeelding toont de actie van het kantoor. De kleur geeft het type actie aan en bepaalt daarmee ook in welke fase een speler het kantoor kan gebruiken.



De Kleuren van de actievelen (actiekaarten en kantoren)



Paars (fase 2):
campagne-
medewerkers



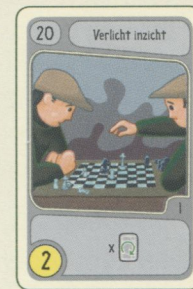
Blauw (fase 2):
actiekaarten



Geel (fase 3):
geld en
investeringen



Groen (fase 3):
overwinningpunten



Grijs (variabel):
speciale acties



Rood:
geen actie



De voorbereiding van het spel is in de bijlage beschreven. Op de achterzijde daarvan staat een gedetailleerd overzicht van de verschillende actiekaarten en kantoren. Bouw het speelbord nu met behulp van de bijlage stap voor stap op.

Spelverloop

Een spel verloopt over een aantal ronden. Elke ronde bestaat uit de volgende 4 fasen:

- 1 Planning: kaarten trekken en nieuwe beurtvolgorde bepalen
- 2 Actie: campagnemedewerkers in ministerie zetten en actiekaarten spelen
- 3 Investeren en succes boeken: kaarten kopen en overwinningspunten scoren
- 4 Opruimen: volgende ronde voorbereiden

1 Planning: Kaarten trekken en nieuwe beurtvolgorde bepalen

Welke mogelijkheden staan er deze ronde ter beschikking? En wie mag als eerste zijn ellebogen in de strijd gooien of zich van nieuwe opties verzekeren?

De spelers voeren in deze fase de volgende stappen in de aangegeven volgorde uit:

- A Iedere speler trekt 5 kaarten van zijn persoonlijke trekstapel en neemt deze in zijn hand. Zijn er niet voldoende kaarten in zijn trekstapel, dan schudt hij zijn aflegstapel (zie fase 4).
- B Nieuwe beurtvolgorde bepalen: iedere speler kiest één van zijn handkaarten en legt deze gedekt voor zich neer. Nadat iedereen dit gedaan heeft, draaien de spelers tegelijkertijd hun gekozen kaart om. De speler die de kaart met het hoogste nummer gekozen heeft, wordt startspeler en zet zijn pion op het beurtvolgordespoor (de bus) op het raam met nummer 1. De speler met de op één na hoogste kaart zet zijn pion op raam 2, enzovoort. Deze beurtvolgorde geldt voor alle resterende fasen van deze ronde.
Bij een gelijke stand wisselen de betreffende spelers van positie, zodat de speler die in de voorgaande ronde ná de andere speler aan de beurt was nu vóór hem aan de beurt is (bij 3 gelijke biedingen wisselen de spelers die in de voorgaande ronde van deze spelers als eerste en derde aan de beurt waren van positie. Bij 4 gelijke biedingen wisselen nummers 1 en 4, en nummers 2 en 3 met elkaar).

Voorbeeld: *Marianne en Annette hebben beiden kaart 16 gespeeld, de andere spelers hebben lagere kaarten gekozen. In de vorige ronde was Annette als tweede aan de beurt en Marianne als derde. Daarom wordt Marianne nu startspeler. Annette is als tweede aan de beurt vóór de andere spelers.*

- C Iedere speler legt nu de voor de beurtvolgorde gebruikte kaart op zijn tijdelijke aflegstapel. Hij kan deze kaart in deze ronde niet meer gebruiken. Een speler doet er goed aan om zijn tijdelijke aflegstapel een kwartslag te draaien, zodat deze niet met de "echte" aflegstapel en het persoonlijk actiegebied verward kan worden.

2 Actie: campagnemedewerkers in ministerie zetten en actiekaarten spelen

Iedereen stuurt zijn medewerkers op pad en probeert op de belangrijkste plekken aanwezig te zijn. Geld inzamelen, nieuwe campagnemedewerkers rekruteren of toch maar overwinningspunten voor verkiezingssucces binnenschrapen?

Te beginnen met de in fase 1 bepaalde startspeler en daarna in de op de bus aangegeven beurtvolgorde zet iedere speler steeds 1 van zijn campagnemedewerkers uit zijn persoonlijke voorraad op een leeg kantoor van het ministerie. Er mag niet meer dan 1 campagnemedewerker in een kantoor staan (tenzij een actiekaart dat expliciet toestaat).

Liggen er overwinningsblokjes uit vorige ronden op het gekozen kantoor, dan pakt de speler deze en legt ze gestapeld voor zich neer.

Is een speler aan de beurt om een campagnemedewerker in te zetten, dan mag hij daarnaast vóór en/of na het zetten ervan passende actiekaarten spelen en/of de acties van door hem gekozen kantoren uitvoeren. Hij legt gespeelde kaarten open in zijn persoonlijk actiegebied. Gebruikt hij een kantoor, dan legt hij de betreffende campagnemedewerker plat neer (zodat duidelijk is dat die actie uitgevoerd is). Nadat de speler heeft aangegeven geen kaarten meer te willen spelen en geen kantoren meer te willen gebruiken, is de volgende speler aan de beurt om een nieuwe campagnemedewerker in te zetten.

Heeft een speler geen campagnemedewerkers meer over, dan moet hij passen. Hij mag in dat geval ook **geen** kaarten spelen of kantoren gebruiken. De andere spelers vervolgen het inzetten van campagnemedewerkers totdat niemand er nog één heeft. Een speler is niet verplicht om al zijn campagnemedewerkers in te zetten. Zijn alle kantoren bezet, dan kunnen de spelers geen campagnemedewerkers meer inzetten (tenzij een actiekaart dat expliciet toestaat).

Zijn alle spelers klaar met het inzetten van campagnemedewerkers, dan begint fase 3.



Op de laatste bladzijde van deze spelregels worden alle mogelijke acties uitgelegd. De bijlage bevat een appendix met een uitvoerig overzicht en verduidelijkingen van alle acties.



Opmerking: in het algemeen kunnen blauwe en paarse acties (van kaarten of kantoren) uitsluitend in deze tweede fase gebruikt worden (in de eerste ronde zijn er nog geen paarse acties). Groene en gele acties (van kaarten of kantoren) kunnen uitsluitend in fase 3 gebruikt worden. Voor grijze acties gelden bijzondere spelregels. Rode kaarten bevatten geen acties.

Tip: in deze fase helpen paarse acties je aan extra campagnemedewerkers, die je in lucratieve kantoren kunt zetten. Blauwe acties zorgen ervoor dat je meer kaarten mag trekken. Groene en gele kaarten, die in de volgende fase aan bod komen, gebruik je om nieuwe kaarten te kopen en overwinningspunten te scoren.


3 Investeren en succes boeken: Kaarten kopen en overwinningspunten scoren








Eindelijk je zuurverdiende beloning! Nieuwe actiemogelijkheden verzamelen voor in de toekomst en vooruit op het scorespoor, wat wil je nog meer?

Te beginnen met de startspeler en daarna in de op de bus aangegeven beurtvolgorde speelt iedere speler al zijn resterende handkaarten (hij legt deze in zijn persoonlijk actiegebied) en voert alle (nog niet uitgevoerde) acties van door hem gekozen groene, gele en grijze kantoren uit. Nadat de speler al zijn acties heeft uitgevoerd, is de volgende aan de beurt.



Opmerking: in deze fase mogen blauwe en paarse kaarten, alsmede kantoren met blauwe actievelen niet gebruikt worden. Eventuele nog niet uitgevoerde acties vervallen zonder compensatie.

A De speler die aan de beurt is, koopt eerst nieuwe kaarten als hij campagnemedewerkers op een kantoor met een koopsymbool heeft gezet . Hij telt alle munten op de kaarten in zijn persoonlijk actiegebied en/of die op de door hem gekozen kantoren bij elkaar op. Met dit virtuele geld mag hij per koopactie 1 kaart van de straat aan de onderkant van het spelbord kopen (er is 1 kantoor in het ministerie die de koop van 2 kaarten toestaat). De kaarten op de eerste 4 straatvelden van links kosten het erop aangegeven bedrag, de kaarten op velden 5 tot en met 8 kosten één munt meer dan het erop aangegeven bedrag, en die op de velden 9 tot en met 11 twee munten meer dan het erop aangegeven bedrag (zie het symbool onder de velden). De totale kosten van alle kaarten die de speler van de straat koopt, mogen maximaal zo hoog zijn als het aantal munten dat hij heeft. Geeft een speler niet al zijn geld uit, dan zijn de resterende munten verloren. Deze kunnen niet gespaard worden.

+1  +1  +1  +1  +2  +2  +2 

Liggen er links van de gekochte kaart op de straat één of meer rode kaarten, dan moet de speler deze **allemaal** verplicht nemen. Hij legt alle gekochte en eventueel rode kaarten op zijn tijdelijke aflegstapel.

Tip: rode kaarten leveren geen actie op en zijn dus vooral hinderlijk. Probeer ze dus te mijden voor zover mogelijk. Je kunt van een rode kaart afkomen door deze met behulp van de actiekaart "Campagnebureau" tegen een extra campagnemedewerker te ruilen.



Opmerking: lege straatvelden worden pas in fase 4 gevuld.

B Nadat de speler 0, 1 of meer kaarten heeft gekocht (afhankelijk van zijn geld en koopcapaciteit), telt hij alle overwinningspunten die hij als gevolg van kaarten, kantoren en/of verzamelde overwinningsblokjes krijgt bij elkaar op. Hij verzet zijn pion op het scorespoor het betreffende aantal velden vooruit. Hij legt zijn overwinningsblokjes daarna terug in de algemene voorraad.



Opmerking: laat alle campagnemedewerkers tot en met fase 4 op de gekozen kantoren staan/licgen.

4 Opruimen: volgende ronde voorbereiden

Nieuwe ronde, nieuwe kansen! Vol energie naar de volgende verkiezingsronde...

Leg op elk kantoor zonder campagnemedewerker 1 groen overwinningsblokje (het is mogelijk dat er zo meer blokjes op een kantoor komen te liggen). Iedere speler neemt nu de kaarten uit zijn persoonlijk actiegebied en die van zijn tijdelijke aflegstapel en legt deze op zijn aflegstapel.



Opmerking: een speler schudt zijn aflegstapel uitsluitend als hij nieuwe kaarten moet trekken, maar zijn trekstapel leeg is. Zolang hij nog kaarten kan trekken, doet hij dat. Pas nadat hij ook de laatste kaart van de trekstapel heeft getrokken, schudt hij de kaarten uit zijn aflegstapel en gebruikt hij deze als nieuwe gedekte trekstapel. Nu trekt de speler de resterende kaarten. Gebeurt dit tijdens een ronde, schud dan **nooit** de kaarten uit het persoonlijk actiegebied of de tijdelijke trekstapel mee.



Opmerking: kaarten die bijvoorbeeld voor het bepalen van de beurtvolgorde of een ruil zijn gebruikt, liggen op de tijdelijke aflegstapel en kunnen in deze ronde niet nogmaals gebruikt worden.

Alle spelers nemen nu hun campagnemedewerkers van het speelbord terug. Iedere speler heeft er daarna in totaal weer 3 in zijn persoonlijke voorraad. Hij legt eventueel overige campagnemedewerkers terug in de algemene voorraad.


Draai het bovenste kantoor van de stapel kantoorkaarten om en leg deze aan de rechterkant van het ministerie op het volgende lege raamveld van de betreffende termijn. Na 3 ronden zijn alle kantoren van termijn I gebruikt. De kantoren van termijn II komen daarna in de tweede kolom, enzovoort.



Afhankelijk van het aantal spelers verwijderen de spelers nu kaarten van de 3 meest linkse straatvelden. Het symbool boven een veld geeft aan of er bij het betreffende aantal spelers al dan niet een kaart moet worden verwijderd. Ligt er geen kaart op zo'n veld, dan gebeurt er niets. **Voorbeeld:** bij een spel met 3 spelers worden de kaarten op de 2 meest linkse velden verwijderd (indien die er liggen).

Schuif vervolgens alle kaarten die nog op de straat liggen naar links door totdat er een ononderbroken rij kaarten van links op de straat ligt. Vul de lege velden van links naar rechts met de bovenste kaarten van de gedekte stapel actiekaarten, zodat er weer 11 beschikbaar zijn.

Een nieuwe ronde begint weer bij fase 1.

Algemene spelregels voor actiekaarten en kantoren

- Spreekt de actie van een kaart of een kantoor een spelregel tegen, dan heeft de actie voorrang.
- De acties van kaarten en kantoren zijn niet allemaal even krachtig. Het cijfer voor een symbool of bij een pijl geeft aan hoe vaak de betreffende actie mag worden uitgevoerd. Zo betekent dit symbool  op het meest rechtse kantoor in de tweede rij op het speelbord bijvoorbeeld dat de eigenaar van de daar aanwezige campagnemedewerker 0, 1 of 2 kaarten mag kopen. Een speler mag volledig van een gekozen actie afzien.
- De speler mag zijn acties van kaarten en kantoren naar believen combineren om een zo groot mogelijk voordeel te behalen. Hij mag bijvoorbeeld de kaarten "Voorkennis" en "Ellenbogenwerk" gebruiken om zijn tweede campagnemedewerker direct in een kantoor met een campagnemedewerker van een andere speler te zetten.
- **Belangrijk: kaarten, campagnemedewerkers, munten en overwinningspunten kunnen nooit meer dan tweemaal per ronde verdubbeld worden!** Een speler kan de betreffende actie activeren en daarna als gevolg van een bepaald kantoor of een actiekaart nogmaals gebruiken. Hij moet gespeelde kaarten die op deze manier voor de tweede keer zijn gebruikt op zijn tijdelijke aflegstapel leggen.

Voorbeeld: een speler heeft campagnemedewerkers op 2 verschillende kantoren "Dienst landelijke inrichting" (symbool: ). Hij moet de betreffende actie (het nogmaals uitvoeren van een kaart) voor twee verschillende kaarten gebruiken. Het symbool  op de actiekaart "Campagnebus" betekent dat het oorspronkelijke aantal overwinningspunten voor overwinningsblokjes wordt verdubbeld. Een combinatie van deze 2 acties is echter mogelijk en ziet er als volgt uit:
De speler heeft een campagnemedewerker op een kantoor "Dienst landelijke inrichting" en speelt daarnaast de kaart

"Campagnebus". Hij wil de "Campagnebus" nogmaals uitvoeren, waardoor hij het oorspronkelijke aantal overwinningsblokjes nogmaals verdubbelt (in totaal dus verdrievoudigt).

Einde van het spel

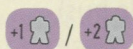
Het spel is afgelopen als aan één van de volgende voorwaarden wordt voldaan:

- A Een speler heeft 95 of meer overwinningspunten.
- B Een speler heeft de laatste "Mastertitel" gekocht.
- C De elfde ronde is gespeeld.

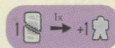
De speler met de meeste overwinningspunten wordt tot nieuwe president benoemd en wint het spel. Bij een gelijke stand wint van hen de speler die in de laatste ronde de meeste overwinningspunten scoorde.

Actieoverzicht

Paarse acties (fase 2) - voor campagne-medewerkers -



De speler krijgt 1 extra campagne-medewerker / 2 extra campagne-medewerkers.



De speler verscheurt 1 kaart en krijgt daarvoor 1 extra campagne-medewerker.



De speler mag direct 1 extra kantoor bezetten.

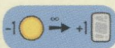


De speler mag 1 campagne-medewerker in een door een andere speler bezet kantoor zetten.

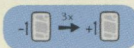
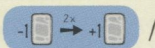
Blauwe acties (fase 2) - voor actiekaarten -



De speler trekt direct 1 kaart / 2 kaarten / enzovoort.



De speler trekt voor elke munt die hij uitgeeft 1 kaart.

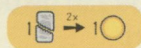
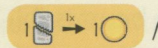


De speler legt ten hoogste 2 kaarten / 3 kaarten op zijn tijdelijke aflegstapel en trekt hetzelfde aantal kaarten van zijn trekstapel.

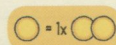
Gele acties (fase 3) - voor geld en investeringen -



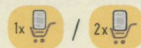
De speler krijgt 1 munt / 2 munten / 3 munten.



De speler verscheurt 1 kaart / ten hoogste 2 kaarten, en krijgt daarvoor 1 munt / per verscheurde kaart 1 munt.



De speler verdubbelt al zijn munten.



De speler mag 1 kaart / 2 kaarten kopen.

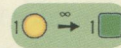


De speler schuift eerst alle kaarten op de straat naar links en mag daarna 1 kaart kopen.

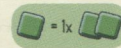
Groene acties (fase 3) - voor overwinningspunten -



De speler krijgt 1 overwinningspunt / 2 overwinningspunten / enzovoort.

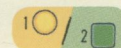


De speler krijgt voor elke munt die hij uitgeeft 1 overwinningspunt.



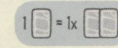
De speler verdubbelt de overwinningspunten voor zijn overwinningsblokjes.

Geel-groene acties (fase 3) - voor geld of overwinningspunten -

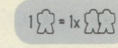


De speler krijgt 1 munt OF 2 overwinningspunten.

Grijze acties - speciaal -



De speler mag 1 kaart in zijn persoonlijk actiegebied nogmaals gebruiken.



De speler mag met één van zijn campagnemedewerkers hetzelfde kantoor nogmaals gebruiken.



De speler mag zoveel ongebruikte kaarten voor de volgende ronde bewaren als hij wil.

Kopiëren

De speler mag 1 kaart in zijn persoonlijk actiegebied kopiëren.

© 2012 2F-Spiele
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl

Auteur: Friedemann Friese
Illustraties: Harald Lieske
Vertaling en eindredactie: 999 Games

Alle rechten voorbehouden. Made in Germany



WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan drie jaar.
Gevaar voor verstikking. Deze adviezen s.v.p. bewaren voor eventuele correspondentie.