

Dog eat Dog

Auteur: Evan Jones

Uitgegeven door [Q.E.D. Games, Inc.](#) 1999

Een satirisch spel rond productie, milieuvervuiling en profijt bij een fictief bedrijf (3 tot 6 spelers vanaf 12 jaar).



Inhoud ([www](#))

- 1 spelbord
- 1 karton "Publieke Wetten - Marktplaats"
- 1 spelregelboekje
- 2 dobbelstenen
- 6 overzichtskaartjes (voor elke onderafdeling van het bedrijf)
- 16 vervuilschijfjes
- 18 controleschijven (voor elke speler drie)
- 32 vierkante natuurtegels (die het landschap doen vervuilen)
- 32 arbeiders (man of vrouw)
- 40 rode kaarten (9 corrupte ambtenaren en 31 gebeurtenissen)
- 48 producten
- 96 ruwe grondstoffen
- 240 muntbiljetten

Inleiding

Elke speler is baas van een onderafdeling van Rinky Dink, Inc.

Deze afdelingen produceren hun eigen typische producten. Je enige taak bestaat erin om zo vlug mogelijk geld te verdienen, om het even hoe. Je kan de natuur vervuilen tot die uitgeput is. Je kan ambtenaren omkopen en geld verduisteren voor de belastingdiensten door het over te brengen op een Zwitserse bankrekening. Je kan afspraken maken met andere spelers (die je niet noodzakelijk hoeft na te komen...), je kan hen chanteren en op stang jagen.

Wie uiteindelijk het meeste geld op zijn private Zwitserse rekening heeft, wint het spel.

Maar denk erom: er is geen prijs voorzien voor de tweede plaats!

Vorbereiding

1. Plaats het spelbord op tafel.
2. Voorzie een ruimte voor de bank.
3. Maak vijf stapels ruwe grondstoffen: kolen, chemicaliën, ijzer, olie en hout.
4. Maak vijf stapels producten: brandstof, papier, plastic, staal en gerecycleerde producten.
5. Plaats de kaart "Publieke Wetten en Marktplaats" goed bereikbaar voor

- iedereen.
- Schud de 40 Rode kaarten. Draai de kaarten één voor één om tot er een Corrupte ambtenaar verschijnt. Plaats deze kaart op de "Publieke Wetten en Marktplaats".
Schud de overblijvende 39 kaarten weer goed door elkaar en leg die omgekeerd in één stapel.
 - Verdeel de 32 natuurtegels in twee stapels: A2-B2-C2-... en A3-B3-C3-...
 - Leg de vervuilschijven en de arbeiders opzij.

Start van het spel

- De 6 overzichtskaarten (die elke onderafdeling van het bedrijf voorstellen) leg je duidelijk zichtbaar voor iedereen neer. Als je met vier of minder spelers bent, speelt "Waste Mismanagement" niet mee.
- Iedereen rolt de twee dobbelstenen.
- Wie de hoogste worp had, mag als eerste een onderafdeling uitkiezen. Daarna kiezen de anderen kloksgewijs een afdeling.
- Geef elke speler de drie controleschijven van zijn bedrijf, een startkapitaal van \$25 miljoen en twee arbeiders.
- Elke speler plaatst één controleschijf op zijn thuisstad (staat op overzichtskaart) en een ander op het overeenkomend natuurvak. De derde schijf zal je later tijdens het spel kunnen inzetten.
- Elk bedrijf krijgt enkele ruwe grondstoffen om te kunnen beginnen:
 - Georgia Horrific: 1 timber + 1 coal
 - Goo Pont Plastics: 1 oil + 1 chemical
 - D.K. Mart: 1 oil
 - W.E. Steel: 1 iron +1 chemical
 - Substandard Oil: 1 oil + 1 coal
 - Waste Mismanagement: 2 vervuilschijven
- Elke speler krijgt ook de vierkante natuurtegels met dezelfde letters als deze die ze controleren. De overige blijven goed bereikbaar naast het spelbord liggen.
- Dobbel om te beslissen wie begint. De hoogste worp bepaalt de startspeler. De anderen volgen in uurwijzerzin.

Overzicht

De rand van het spelbord bevat 20 vakken. De binnenzone toont 20 natuurvakken (met vitale ruwe grondstoffen).

Elke natuurtegel heeft twee oplegtegels die dat vak steeds meer vervuilen (A1 wordt A2 wordt A3).

Bovendien toont elke basisnatuurtegel drie iconen van grondstoffen. Deze grondstoffen kunnen vanuit deze plaats ontgonnen worden.

Je kan ruwe grondstoffen ontginnen om er producten mee te fabriceren. Deze producten kunnen te koop aangeboden worden op de open markt. Hoe meer ruwe grondstoffen je ontgint, hoe vlugger dit natuurvak vervuilt. Af en toe moet je dus

proberen om nieuwe natuurgronden aan te kopen.

Hoe meer geld je verdient, hoe meer geld je kan verduisteren. Je kan steeds maximum de helft van je bedrijfskapitaal verduisteren op een Zwitserse bankrekening. Wie het eerst \$150 miljoen op zijn Zwitserse bankrekening heeft staan, wint dit spel.

Je spelbeurt

Elke spelbeurt gaat als volgt:

Fase 1: BEWEGEN

Rol de twee dobbelstenen en verplaats je controleschijf klokgewijs over de rand van het spelbord.

Fase 2: VERKOPEN

Verkoop producten en ongewenste ruwe grondstoffen op de open markt.

Fase 3: LONEN

Betaal je personeel.

Fase 4: IN DIENST NEMEN & ONTSLAAN

Neem arbeiders in dienst of ontsla ze.

Fase 5: PRODUCEREN & VERVUILEN

Produceer producten en vervuil de omgeving.
(het bedrijf Waste Mismanagement vervuilt niet - zie later)

Fase 6: EXPLOITEREN of AANKOPEN

Exploiteer of koop ruwe grondstoffen aan.

Je kan op om het even welk moment tijdens je spelbeurt één keer geld verduisteren, zelf vooraleer je dobbelt. Verduisteren betekent maximum de helft van je bedrijfskapitaal overbrengen naar je Zwitserse bankrekening.

Elk van je arbeiders kan slechts één taak uitvoeren (produceren of exploiteren). Voor de aankoop of verkoop heb je geen arbeiders nodig.

Vergeet je om een of andere reden iets te doen tijdens je beurt, dan heb je pech gehad.

Eén uitzondering: wie Publieke Wetten aan zijn laars lapt, kan beboet worden zodra iemand dit opmerkt.

De zes fasen moeten in deze volgorde uitgevoerd worden.

Andere acties

- Je mag steeds proberen om corrupte ambtenaren op de "Publieke Wetten - Marktplaats" om te kopen, wanneer je dat wilt en hoe vaak je dat wilt.

- Je mag een corrupte ambtenaar bij een andere speler proberen om te kopen, als die speler probeert die kaart tegen je uit te spelen.
- Telkens een speler de prijs bepaalt voor ruwe grondstoffen of producten, mag je die dingen ook verkopen (zelfs als het je beurt niet is).
- Je mag afspraken maken met andere spelers op om het even welk moment. Enkel arbeiders en overzichtskaarten kunnen niet verkocht of geruild worden. Al het andere is toegelaten.

De 6 fasen in detail

Fase 1: BEWEGEN

BEWEGEN

- Rol twee dobbelstenen en verplaats je controleschijf kloksgewijs over de rand van het spelbord.
- Volg de instructie op die op het vak staan.
- Passeer je (of eindig je) op "Taxes" dan moet je eerst belastingen betalen, vooraleer de instructie uit te voeren van het vakje waarop je eindigt.
- Passeer je (of eindig je) op je Thuisstad, dan krijg je de gelegenheid om een nieuw natuurgebied te kopen, vooraleer de instructie uit te voeren van het vakje waarop je eindigt.
- Een dubbel gooien heeft geen bijzondere betekenis in dit spel.

UITVOERVOLGORDE

Het kan gebeuren dat je tijdens je verplaatsing meer dan één instructie moet opvolgen.

Volg deze gebeurtenissen gewoon op in de volgorde dat je ze tegenkomt.

NIEUWE NATUURGEBIEDEN CONTROLEREN

Telkens je je thuisstad passeert of erop landt, mag je proberen om een nieuw natuurgebied te verwerven. Je moet een keuze maken tussen een Publieke Veiling of een Verzegeld Bod.

Je kan maximum twee natuurgebieden in bezit hebben. Verwerf je een derde gebied, dan moet je een van je andere opgeven. Plaats een controleschijf op het gebied dat je eventueel verwerft.

1. PUBLIEKE VEILING

Kies een nog niet gecontroleerd gebied en doe een bod van minstens \$1 miljoen. De andere spelers krijgen nu de kans om hoger te bieden. Er volgt een gewone veiling. Wie het hoogste bod doet, krijgt - na betaling aan de bank - het gebied.

2. VERZEGELD BOD

- Kies een ongecontroleerd gebied uit en doe een bod van \$2 tot

- o \$10 miljoen dat je effectief kan betalen!
- o Rol de twee dobbelstenen en bekijk het resultaat:
 - **worp < of = bod** : succes
je geld gaat naar de bank en je controleert dat gebied
 - **worp > bod** : mislukt
wacht tot een volgende gelegenheid, je geld krijg je terug

BELASTINGEN

Indien je passeert of landt op het vakje "Taxes" en je bedrijf heeft een kapitaal van \$26 miljoen of meer, dan moet je één derde ervan betalen als belasting (aan de bank).

Indien je je te laat realiseert dat je dit geld kon verduisteren, dan heb je pech. Je moest er maar eerder aan denken.

GENEVA

Indien je exact eindigt op het vak "Geneva" dan mag je om het even welke som geld transfereren tussen je bedrijfsrekening en je Zwitserse bankrekening. Zolang je op dat vak staat, mag je dit zo vaak doen als je wenst.

Dit wordt niet als verduisteren beschouwd, dus ben je ook veilig tegenover bepaalde rode kaarten.

ZWITSERSE BANKREKENING en VERDUISTEREN

Geld op een Zwitserse rekening kan niet gebruikt worden om uit te geven. Het telt alleen om de winnaar van het spel te bepalen.

Eén keer per spelbeurt, op een zelf te kiezen moment (zelfs voor fase 1), kan je maximaal de helft van je bedrijfskapitaal verduisteren door het naar die Zwitserse rekening over te brengen. Je moet hierbij nooit aangeven over hoeveel geld het gaat (je moet trouwens ook nooit zeggen hoeveel Zwitsers geld je hebt). Maar je mag nooit meer dan de helft van je bedrijfskapitaal transfereren!

Om te verduisteren, volg je deze procedure:

1. Neem het geld dat je wilt verduisteren in je hand. Je mag dit geheim houden.
2. Kondig aan dat je gaat verduisteren (je moet niet zeggen hoeveel).
3. Als niemand een rode kaart tegen je uitspeelt, transfereer je het geld naar je Zwitserse bankrekening

RODE KAARTEN

Als je op om het even welke stad landt (behalve je eigen thuisstad), neem je een rode kaart en leest die hardop voor. Voer uit wat er op geschreven staat en leg de kaart weg (tenzij er vermeld wordt dat je die mag

houden).

Er zijn twee soorten rode kaarten: gebeurtenissen en corrupte ambtenaren.

Tenzij ze omgekocht worden, gaan corrupte ambtenaren steeds naar de "Publieke Wetten - Marktplaats". Dit betekent dat hun krachten publieke wetten worden en geldig zijn voor alle spelers op om het even welk moment!

Als je een Corrupte Ambtenaar trekt, mag je als eerste proberen die om te kopen (zie verder). Als je dit niet wenst of je mislukt in een omkoop poging, plaats je de kaart op de "Publieke Wetten - Marktplaats". Als je de kaart kan omkopen, dan krijg je die in bezit.

DE PUBLIEKE WET OVERTREDEN

Als een speler een publieke wet overtreedt, dan moet hij alle illegaal verkregen ruwe grondstoffen (of andere zaken) teruggeven en een boete betalen van \$10 miljoen aan de bank. Als een andere speler dit ten minste opmerkt!

- Wie een overtreding opmerkt, krijgt een bonus van \$3 miljoen van de bank.
- Bega je een overtreding en niemand merkt het op tijdens je volledige beurt, dan heb je geluk.
- Als je jezelf betrapt op een overtreding en de goederen terug geeft, dan ben je vrijgesteld van een boete (maar je krijgt ook geen beloning).

Fase 2: VERKOPEN

Je mag om het even welke ruwe grondstof of gefabriceerd product (**dat je ook zelf bezit**) verkopen op de "Publieke Wetten - Marktplaats" tegen de dan geldende marktwaarde. Deze marktwaarde wordt bepaald door twee dobbelstenen te rollen (zoals direct verder verklaard wordt).

De marktwaarde van een ruwe grondstof of product kan slechts één keer per speler tijdens zijn beurt bepaald worden. Ze blijft geldig tijdens volledige de beurt van de speler.

RUWE GRONDSTOFFEN VERKOPEN

- waarde = (som twee dobbelstenen) x \$1 miljoen
- alle andere spelers krijgen nu ook de kans, zelfs al zijn ze nu niet aan de beurt, om de betreffende grondstof te verkopen.
- plaats alle verkochte ruwe grondstoffen op de "Publieke Wetten - Marktplaats" (iedereen kan die dan tegen \$12 miljoen opkopen tijdens fase 6)

AFGEWERKTE PRODUCTEN VERKOPEN

- waarde = (som twee dobbelstenen + 20) x \$1 miljoen
- alle andere spelers krijgen nu ook de kans, zelfs al zijn ze nu niet aan de beurt, om het betreffende product te verkopen.
- de verkochte producten gaan terug naar de respectievelijke stapels en je krijgt van de bank de daarnet bepaalde marktwaarde.

Fase 3: LONEN

Betaal elke arbeider in je bedrijf \$1 miljoen (ongeacht of ze iets gedaan hebben of niet).

Het kan wel voorkomen dat bepaalde rode kaarten andere richtlijnen geven.

Fase 4: IN DIENST NEMEN & ONTSLAAN

Neem zoveel arbeiders in dienst als je wil. Elke indiensttreding kost je \$3 miljoen. Om een arbeider te ontslaan, leg je die gewoon terug bij de stapel.

Er zijn slechts 32 arbeiders in het spel. Je moet daar rekening mee houden. Op is op.

Fase 5: PRODUCEREN & VERVUILEN

Eens je ruwe materialen hebt verworven (tijdens fase 6 van een vorige beurt), kan je er producten mee maken. Kijk op je overzichtskaart welke producten je bedrijf kan maken en welke grondstoffen daar voor nodig zijn.

Je hebt één arbeider nodig per te fabriceren product!

VERVUILING

- Steeds als je produceert, wordt er vervuild in de binnenste regio van het spelbord.
- Twee vervuilschijfjes op één natuurrak zorgen er voor dat dit vak degradeert.
- Je moet steeds één vervuilschijfje per twee gefabriceerde producten plaatsen (afronden naar boven).

VERVUILING en DEGRADATIE

- Plaats een vervuilschijfje op een natuurrak (tijdens een stadium 1 of stadium 2 natuursituatie), direct grenzend (niet diagonaal) aan je eigen thuisstad of bij de situatie "Verstedelijking" op een vak verbonden met je thuisstad.
- Je kan niet vervuilen tijdens stadium 3 van de natuurvervuiling ('t is dan al hopeloos vervuild...).
- Het maakt niet uit wie de eigenaar is van het vak dat je wil vervuilen.
- Ligt er al een vervuilschijfje, dan leg je er maar een tweede en daardoor degradeert de natuur naar een volgend stadium (A1 wordt A2 wordt A3).
- Je mag geen twee vervuilschijven in hetzelfde vak plaatsen, tenzij je echt niet anders kan.

Indien mogelijk moet je dus de vervuiling evenredig verdelen.

- Als de natuur degradeert, verwijder je de vervuilschijven en je plaatst de corresponderende natuurtegel op dat vak.
- Als je weigert om hier tijdens fase 5 te vervuilen, moet je een \$10 miljoen boete betalen aan de bank. De speler die dit opmerkt, krijgt \$3 miljoen bonus. Als je jezelf op tijd opmerkt niet te vervuilen vooraleer iemand anders dit doet, plaats je vooralsnog de vervuilschijven zonder een boete schuldig te zijn.

VERSTEDELIJKING

Als een natuurvak aan de buitenzijde van het binnenbord (vakken A B C D E H I L M N O P) degradeert tot stadium 3, dan wordt ze verstedelijkt: ze wordt een uitbreiding van om het even welke stad.

Dit betekent dat tijdens het vervuilen je nu gebieden kan uitkiezen die niet alleen verbonden zijn met je eigen thuisstad, maar ook gebieden grenzend aan deze verstedelijking bij je thuisstad.

Fase 6: EXPLOITEREN of AANKOPEN

EXPLOITEREN van RUWE GRONDSTOFFEN

- Dit kan alleen maar van uit gebieden die je zelf controleert.
- Je hebt ook één niet gebruikte arbeider nodig per ruwe grondstof die je ontgint.
- Je kan slechts één ruwe grondstof per voor handen zijnde symbool ontginnen per beurt.

EXPLOITEREN en DEGRADEREN

- Als je slechts één ruwe grondstof per beurt per natuurvak ontgint, gebeurt er niets.
- Zodra je echter meer dan één ruwe grondstof ontgint op een bepaald vak tijdens dezelfde beurt, degradeert de natuur onmiddellijk één stadium naar erger.
Verwijder de eventueel aanwezige vervuilschijven en leg de juiste tegel op het vak.

AANKOPEN van RUWE GRONDSTOFFEN

- Je mag om het even welke ruwe grondstoffen die zich op de "Publieke Wetten - Marktplaats" bevinden aankopen voor \$12 miljoen het stuk.
- Hier heb je geen arbeiders voor nodig

Enkele algemene spelregels

Geld

Alle geld dat je betaalt (inclusief omkoping) dat niet naar een andere speler gaat, is

voor de bank. Alle geld dat niet van een andere speler komt, krijg je van de bank.

Je moet het bedrijfskapitaal en het geld op je Zwitserse bankrekening goed gescheiden houden.

- **BEDRIJFSKAPITAAL**

Elk bedrijf start het spel met \$25 miljoen. Je kan enkel maar geld uitgeven van deze rekening. Indien een andere speler daarom vraagt, moet je eerlijk vertellen hoeveel geld je bedrijf bezit.

- **LENEN EN BANKROET**

Indien je niet genoeg geld bezit, en er is niemand bereid je te helpen, dan kan je geld lenen bij de bank. Maar tegen het einde van fase 2 van diezelfde beurt moet je het geleende geld terugbetalen aan de bank + 100% intresten.

Indien het niet fase 1 of 2 van je beurt is en je hebt grotere schulden dan je kan betalen, dan wordt je onmiddellijk **bankroet** verklaard. Je verlaat het spel of je reorganiseert jezelf.

- **REORGANISATIE**

- Leg alle corrupte ambtenaren die je bezit op de "Publieke Wetten - Marktplaats".
- Leg alle andere kaarten weg en verwijder je controleschijven.
- Je Zwitserse bankrekening blijft onaangeroerd.
- Bij je volgende beurt krijg je opnieuw \$25 miljoen en een arbeider van de bank.

Je krijgt geen ruwe grondstoffen en ook geen natuurgebied.

Je kan een ander bedrijf kiezen als er nog voorradig zijn.

Plaats een controleschijf op de thuisstad van dat bedrijf.

- Je kan nu wer proberen controle te krijgen over een nog niet gecontroleerd stuk natuur.

Omkopen van corrupte ambtenaren

VAN DE "PUBLIEKE WETTEN - MARKTPLAATS"

Je kan deze ambtenaren zo veel als je wilt proberen om te kopen. (zelfs als het je beurt niet is). De speler aan de beurt heeft echter wel de eerste kans.

Aangezien het spel gestart is met één zo'n corrupte ambtenaar, kan je dus een poging tot omkopen doen zodra de eerste speler zijn fase 1 uitgevoerd heeft.

Als je succesvol kan omkopen, krijg je de kaart in bezit. Je bent nu immuun voor de effecten van deze kaart. Zo lang je deze kaart bezit, mag je zijn krachten uitspelen tegen andere spelers.

HOE KOOP JE OM?

1. Doe een bod van \$2 tot \$10 miljoen (dat je effectief kan betalen).
2. Rol de twee dobbelstenen en bekijk het resultaat:
 - **worp < of = bod** : succes

- je geld gaat naar de bank en je krijgt de kaart
- o **worp > bod** : mislukt
- je krijgt de kaart niet en je geld ben je ook kwijt!

TUSSEN DE SPELERS

Als een medespeler een bepaalde corrupte ambtenaar NIET tegen je gebruikt, kan je ook geen poging ondernemen om die om te kopen.

Wordt je wel aangevallen door een bepaalde corrupte ambtenaar, dan kan je een poging doen om die om te kopen.

PROCEDURE:

1. Doe een bod van \$2 tot \$10 miljoen (dat je effectief kan betalen).
2. Rol de twee dobbelstenen en bekijk het resultaat:
 - o **worp < of = bod** : succes
 - je geld gaat naar de bank en je krijgt de kaart
 - o **worp > bod** : mislukt
 - je krijgt de kaart niet en je geld ben je ook kwijt!
3. Als je omkoop poging succesvol was, mag de andere speler onmiddellijk een poging ondernemen om de corrupte ambtenaar terug te vorderen (om te kopen...).
4. Elk mag dus steeds om de beurt, proberen die ambtenaar om te kopen.

Afspraken tussen de spelers

De spelers mogen om het even welke afspraak onder elkaar maken.
Een paar voorbeelden:

- ruilen van hout tegen ijzer
- geld lenen bij elkaar met de belofte die terug te betalen (als de lener dit dan achteraf niet doet, heeft de uitlener pech...)
- elkaar omkopen zodat geen corrupte ambtenaar actief wordt
- ruwe grondstoffen direct aan elkaar verkopen
- samenzweringen tijdens publieke veilingen om goedkoper de controle te krijgen over een nieuw stuk natuur
- "niets zien" tijdens overtredingen op publieke wetten
- enz.

Winnen

Zodra één van de volgende situaties zich voordoet, eindigt het spel:

1. Er is een speler die als eerste \$150 miljoen op zijn Zwitserse bankrekening heeft.
Deze speler wint het spel.
2. Als elk natuurrak op het spelbord verwoest is, stopt het spel met een extra

bonusronde:

- Alle spelers geven hun rode kaarten af.
- Alle spelers produceren van hun ruwe grondstoffen afgewerkte producten. Er mag geruild worden tussen de spelers. Er worden geen nieuwe arbeiders in dienst genomen en er worden geen verse grondstoffen ontgonnen.
- Vervolgens mogen de spelers alle grondstoffen of producten die ze bezitten, verkopen. Er wordt voor elke grondstof of elk product vanzelfsprekend telkens slechts één keer gedubbeld (doe dit b.v. om de beurt).
- Nu mogen alle spelers nog eens maximum de helft van hun bedrijfskapitaal verduisteren.
- Wie nu het meeste geld op zijn Zwitserse bankrekening staan heeft, wint het spel.

Waste Mismanagement, Inc - speciale spelregels

De ontwerpers van het spel raden aan om deze firma niet in het spel te brengen tenzij er vijf of zes spelers deelnemen. De firma geraakt anders niet zo best aan haar specifieke grondstoffen.

Aangezien Rinky Dink, Inc inziet dat zorgvol omgaan met de aarde belangrijk is, heeft ze één onderafdeling opgericht om zijn eigen geweten te sussen. De directeur van dit bedrijf verdient geld aan de vervuiling.

- De arbeiders van dit bedrijf verzamelen vervuilschijfjes van op het spelbord tijdens fase 6. Het maakt hen niet uit tot wie dat stuk natuur behoort. Ze hebben deze schijven nodig als grondstof. De directie van het bedrijf heeft geen toestemming nodig van de eigenaar van het land om daar de vervuilschijven weg te halen. Wat zullen die blij zijn...
- Het bedrijf vervuult niet als het produceert.
- Het bedrijf is nooit verantwoordelijk voor de degradatie van de natuur (dat gebeurt gewoon niet).
- Geen enkel ander bedrijf mag vervuilschijven exploiteren.
- Vervuilschijven worden niet te koop aangeboden op de markt.

Date Last Modified: 12-11-1999

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief