

Minister

Auteur: Rudi Hoffmann

Uitgegeven door TM Spiele

Bordspel, waarbij je ministers in het kabinet zet en de kanselier plaatst (3 tot 4 spelers vanaf 10 jaar).

Vrij vertaald in het Nederlands door [Rob & Det](#) (Meppel, Nederland).

Schrijf je reacties en suggesties naar de [webmaster](#).

Er heerst verkiezingsstrijd. De partijen sturen hun kandidaten aan het rennen voor het kanselierschap. Zwarte, rode, gele en groene benutten de gunst van de pers. Of het nu een radio-interview, krantenbericht of een televisiebijdrage is, na iedere persbericht stijgt de eigen waarde in de bevolking. In het schaduwkabinet weerspiegelt zich de actuele uitkomst van de vraag: "hoe zou het zijn als er vandaag verkiezingen zouden zijn?" weer. Maar pas op de verkiezingsdag is alles beslist.

Doel van het spel

De winnaar is degene die aan het eind de kanselier heeft geplaatst.

Speelmateriaal

- 1 speelbord
- 16 partijleden (4 in elke kleur)
- 68 ministers (17 in elke kleur)
- 1 tijdsteen
- 1 dobbelsteen

Het speelbord

- Het speelbord bestaat uit drie verschillende delen. Buitenom loopt de loopbaan, waarop de partijleden zich bewegen. In het begin worden ze op de oranje startgebieden gezet.
- In de rechter helft bevindt zich het schaduwkabinet (hierna slechts nog als "kabinet" genoemd) met zestien ministerposten, waarop in het begin al enige ministers worden geplaatst. In de loop van het spel komen er meer hierop. Wie de meeste ministers in het kabinet heeft, mag als extra het kanselierveld met een figuur bezetten.
- In de linker helft bevindt zich de tijdspiraal, waarop de tijdsteen zich in de richting van de verkiezingsdag (het einde van het spel) beweegt.

Speelvoorbereiding

- Iedere speler krijgt de vier partijleden van één kleur en zet die op willekeurige startvelden: in de startgebieden 1 en 3 elk één figuur, in het startgebied 2 van elke kleur twee figuren.
- Als extra krijgt iedere speler in zijn speelkleur 17 ministers, van wie hij er meteen enige op willekeurige velden in het kabinet zet, en wel bij drie spelers ieder drie ministers, bij vier spelers ieder twee ministers. Zijn overige ministers legt elke speler voor zich neer.
- De tijdsteen wordt op de tijdspiraal gelegd, bij drie spelers op de afbeelding met drie hoofden, bij vier spelers op de afbeelding met vier hoofden.
- Er wordt gedobbeld wie er begint. Daarna gaat het in de richting van de klok verder.

Spelverloop

Door met de dobbelstenen te gooien, zetten de spelers hun partijleden op de loopbaan vooruit. Daarbij zijn de persberichten tussendoor en het meningmakersveld aan het eind van de loopbaan de belangrijkste velden.

Hier kan men overal ministers in het kabinet brengen. Wie de meeste ministers in het kabinet heeft, plaatst de kanselier. En wie aan het einde de kanselier plaatst, wint.

Zo worden de partijleden verplaatst

- Wie aan de beurt is, gooit met de dobbelsteen en stelt vast welke van zijn partijleden hij mag voortbewegen.
- De partijleden worden niet van veld naar veld verplaatst, maar van gebied naar gebied.
- Als men een figuur naar het volgende gebied wil vooruitzetten, moet men één van de dobbelsteengetallen gooien, die op de grens tussen de beide gebieden staat afgebeeld.

- Het partijlid wordt dan op een willekeurig veld gezet in het nieuwe gebied.
Voorbeeld: Om vanuit het rechter- in het linkergebied te komen, moet een 1, 2 of 5 worden gegooid met de dobbelsteen.
- Als alle velden in een gebied volledig bezet zijn, mag dit gebied worden overgeslagen.
Het partijlid wordt meteen in het daarop volgende gebied neergezet.
Voorbeeld: Hier mag het partijlid bij een dobbelsteenworp van 1 of 6 meteen naar het tweede daarop volgende gebied worden gezet.
Op deze wijze kunnen ook meerdere gebieden ineens overgeslagen worden, als ze allemaal volledig bezet zijn.

De persberichten

Zet een speler één van zijn figuren op een veld "persbericht", dan gooit de speler meteen 1x, 2x of 3x, al naar gelang welk getal op het veld aangegeven staat. Voor elke dobbelsteenworp 1, 2 of 3 mag hij een overeenkomstig aantal ministers in het kabinet plaatsen.

Voorbeeld:

De speler zet zijn partijlid op het persbericht "televisie" en gooit een 5, een 3 en een 1. Hij zet vier ministers (3 + 1) in het kabinet.

Op de velden "persberichten" mag een onbeperkt aantal partijleden staan.

Het meningmakersveld

Zet een speler één van zijn partijleden op het meningmakersveld aan het eind van de loopbaan, dan gooit hij meteen drie keer met de dobbelsteen en voor elke 1, 2 of 3 zet hij een overeenkomstig aantal ministers in het kabinet.

Zolang zijn partijlid op het meningmakersveld staat, heeft de speler elke keer als hij aan de beurt is en een 1, 2 of 3 gooit, de keus: of hij zet een partijlid vooruit of hij zet zoveel ministers als hij gegooid heeft met de dobbelsteen in het kabinet.

Op het meningmakersveld mag een onbeperkt aantal partijleden staan van één kleur.

Zet de speler een ander partijlid op het meningmakersveld, dan gooit hij zoals gewoonlijk meteen met de dobbelsteen. Bij 1, 2 of 3 zet hij een overeenkomstig aantal ministers in het kabinet.

Komt een speler later aan de beurt en heeft meerdere partijleden op het meningmakersveld staan, dan zet hij bij de dobbelsteenworp 1, 2 of 3 voor elk partijlid een overeenkomstig aantal ministers in het kabinet.

Voorbeeld:

Op het meningmakersveld staan twee partijleden. De speler gooit een 3 en zet daarvoor 6 ministers (2 x 3) in het kabinet.

Als echter een partijlid van een andere speler op het meningmakersveld komt, worden meteen alle zich daarop bevindende partijleden eruit gegooid en op het persbericht "krant (2x)" gezet. Van daar uit kan het partijlid nu weer richting meningmakersveld starten. Natuurlijk mag het zo-even eruit gegooid partijlid voor het persbericht nu niet twee keer gooien met de dobbelsteen.

Vervolgens gooit de nieuwe meningmaker meteen drie keer met de dobbelsteen en overeenkomstig de regels, zet hij ministers in het kabinet.

De invloedsvelden

Zet een speler één van zijn partijleden op één van de beide invloedsvelden, dan mag hij één van de twee acties uitvoeren. Dit geldt voor alle velden in de terugliggende invloedsgebieden tot aan het veld dat met een kleine pijl met balkje is gemarkeerd.

1. De speler zet alle eigen partijleden (behalve die op het invloedsveld) één gebied naar voren, eventueel ook over het invloedsveld heen.

Voorbeeld:

De speler zet twee eigen figuren in het direct volgende gebied, waarvan één figuur over het partijlid op het invloedsveld heen wordt gezet.

Als daarbij een figuur op een veld "persbericht" of op het meningmakersveld wordt gezet, dan mag er meteen met de dobbelsteen worden gegooid en geprobeerd worden om ministers in het kabinet te zetten.

of

2. Hij duwt in het invloedsgebied alle partijleden van tegenpartijen in de vetbakjes, die zich onder hun loopvelden bevinden.

De vetbakjes

Een partijlid in een vetbakje mag niet vooruit zetten. Hij moet eerst weer uit het vetbakje worden bevrijdt.

Is een speler aan de beurt en hij gooit met de dobbelsteen een 4, 5 of 6, dan mag hij in plaats van één van zijn partijleden vooruit te zetten, een eigen partijlid uit een vetbakje weer op de loopbaan terugschuiven.

Het loopveld boven een partijlid in een vetbakje mag niet bezet worden, die moet voor hem vrijgehouden worden.

Het kabinet

Wie ministers plaatsen mag, zet een overeenkomstig aantal ministerfiguren in het kabinet, in eerste instantie op lege velden. Zodra in het kabinet alle posten bezet zijn, en een speler meer ministers mag inzetten, moet hij precies zoveel willekeurige ministers van andere spelers eruit gooien als hij er zelf in zet. Heeft een speler de meeste ministerposten, dan zet hij aansluitend een ministerfiguur op het kanselierveld.

Het kanselierveld

De speler die de meeste ministers in het kabinet heeft, plaatst aansluitend de kanselier.

Heeft een andere speler meer ministers dan de kanselierpartij (waarbij de kanselier als minister wordt meegeteld), dan komt het tot een kanselierwissel. Is er geen duidelijke meerderheid, dan blijft de kanselierpartij als minderheid in functie.

Voorbeeld 1:

Het kabinet is met zes groenen (inclusief kanselier), 5 roden, 4 gelen en 2 zwarte figuren bezet. Geel mag twee nieuwe ministers plaatsen. Als geel nu geen figuur van groen eruit gooit, hebben beide partijen zes figuren in het kabinet, groen blijft kanselierpartij. Wordt er echter minstens één groene figuur eruit gegooid, dan wordt geel de kanselierpartij. Groen verliest daarbij de kanselierspost, die nu door geel aansluitend wordt bezet, dat wil zeggen dat geel nu zeven posten bezit.

Voorbeeld 2:

In het kabinet bevinden zich 7 rode figuren (6 ministers en aansluitend plaatst rood de kanselier). Daarnaast zijn er zowel 5 gele als 5 groene ministers. Zwart mag drie nieuwe ministers inzetten en neemt de posten van rood af. Nu heeft rood (inclusief de kanselier) 4, geel en groen zoals ervoor 5 en zwart nu nieuw 3 ministerposten. Omdat zwart zelf de kanselier niet tot val kan brengen en er tussen groen en geel geen duidelijke leider is, behoudt rood nog de minderheidskanselier, totdat deze buitengewone situatie in het verdere spelverloop opgelost wordt.

De tijdspiraal

Elke keer als een speler de uitkomst van zijn dobbelsteenworp niet kan uitvoeren, wordt de tijdsteen op de tijdspiraal één veld vooruit gezet.

Zet een speler de tijdsteen op een rood invloedsveld, dan mag deze speler òf één willekeurig eigen partijlid een gebied vooruit zetten, òf één willekeurig partijlid van een tegenpartij, die zich boven een vetbakje bevindt, in dit vetbakje zetten.

Zet een speler de tijdsteen op een bruin veld "kanselierbonus", dan brengt de speler die op dat moment de kanselier heeft geplaatst, meteen een eigen minister in het kabinet.

Zet een speler de tijdsteen op het veld "verkiezingsdag", dan stopt het spel onmiddellijk.

Nu staat vast wie de verkiezingen, en daarmee het spel, gewonnen heeft.

Einde van het spel

Op de verkiezingsdag wint de speler, die op dat moment de kanselier heeft geplaatst.

Het spel kan ook voortijdig eindigen, als een speler het kabinet volledig heeft bezet, dat wil zeggen dat alle ministerposten in zijn kleur bezet zijn. Dan heeft deze speler meteen gewonnen. Een verkiezing vindt dan niet meer plaats.

=====

Verkorte regels voor een speelbeurt

- Wie aan de beurt is, gooit met de dobbelsteen en stelt vast, welke van zijn partijleden hij voortbewegen mag.
- Staat de dobbelsteenworp een vooruitgang naar het volgende gebied toe, dan zet hij één van zijn partijleden één gebied vooruit.
- Komt hij daardoor op een persbericht, dan mag hij gooien met de dobbelsteen en bij 1, 2 of 3, ministers in het kabinet zetten.
- Komt hij op een invloedsveld, dan mag hij in het invloedsgebied eigen partijleden vooruit zetten of partijleden van een tegenpartij in vetbakjes zetten.
- Bij de dobbelsteenworpen 4, 5 of 6 mag hij in plaats van vooruit te zetten, een eigen partijlid vanuit een vetbakje terug op de loopbaan zetten.
- Heeft de speler één of meer partijleden op het meningmakersveld staan, dan kan hij in plaats van vooruit te zetten met de dobbelsteenworpen 1, 2 of 3 ministers in het kabinet zetten.
- Kan een speler zijn gegooide dobbelsteengegetal niet verwerken, dan zet hij de tijdsteen één plaats naar voren.

piet.notebaert@pandora.be

Date Last Modified: 30-01-2000

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief