

Het spel over België – of toch niet

DE BELGOTON NORLOGTEB

Le jeu sur la B

SPELREGELS

Het spel over Be

RÈGLES
DU JEU

Le jeu sur la Belgique – ou pas

LE BELGOTON NORLOGTEB

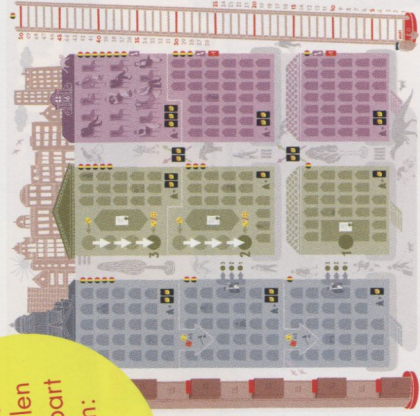


DE QUIZ

HET POLITIEKE SPEL

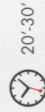
BELGOTRON

bevat 2 spellen
die je elk apart
kan spelen:



Je koerst van de kust naar de Ardennen. Onderweg krijg je vragen over België en af en toe wat rugwind van voren. Raak als eerste voorbij de eindmeet en geniet van je zegel! Een nieuw soort quiz waar bij iedereen kan winnen, met of zonder voorkennis.

Een boeiende kijk op een merkwaardig land!



20:30'



2-4 spelers



vanaf 8 jaar



geheugen



bijleren



geluk

Je koerst door de Belgische politiek, van je gemeente tot de regionale en federale regeringen. Maak keuzes, zet je mannetjes uit en raak verkozen. Op het goeie moment doe je het mogelijke en het onmogelijke om tegen alle verwachtingen in te bereiken wat je wil.

Echte politiek met de kaarten op tafel en marge voor onderhandeling – of toch niet!



60'



3-4 spelers



vanaf 10 jaar



strategie



geluk



bijleren

De spelregels van de quiz vind je op pagina 2.

De spelregels van het politieke spel vind je op pagina 10

DE QUIZ

DOEL VAN HET SPEL

De wielherhelden koersen door het Belgische landschap. De eerste die aankomt bij de gele trui wint het spel.

MATERIAAL

1 SPELBORD

(zie bladzijde hiernaast)

3 DOBBELSTENEN



- 2 gele
- 1 kant met 2 punten
- 4 kanten met 3 punten
- 1 kant met 4 punten



- 1 rode
- 4 kanten met 1 punt
- 1 kant met 2 punten
- 1 kant met 3 punten

1 MARKER



De marker wordt op een kaart gezet. Zo weet je welke vraag je moet beantwoorden.



4 PIONNEN

1 pion per speler

156 QUIZKAARTEN

RECTO



THEMA

VRAAG

Ze hebben 2 kanten. Op elke kant staat een vraag, waarvan één of meer woorden in het vetjes staan gedrukt. Die zijn het antwoord op de vraag aan de andere kant.

ANTWOORD

(in vetjes)

VERSO



1. KIES JE KLEUR
2. LEG DE DOBBELSTENEN OP HET BORD
3. QUIZKAARTEN
4. ZET DE PIONNEN KLAAR
5. PLAATS DE MARKER

STARTOPSTELLING

1. KIES JE KLEUR

Iedere speler kiest een pion van een bepaalde kleur.

2. LEG DE DOBBELSTENEN OP HET BORD

De dobbelstenen worden klaargelegd voor de spelers.

3. QUIZKAARTEN

Kies 13 kaarten van verschillende kleuren uit de 156 quizkaarten en plaats ze willekeurig rond het bord. Dezelfde 13 kaarten blijven het hele spel lang liggen.

4. ZET DE PIONNEN KLAAR

Elke speler zet zijn pion op de wielrenner na het pijltje dat het aantal spelers aangeeft (2, 3 of 4).

5. PLAATS DE MARKER

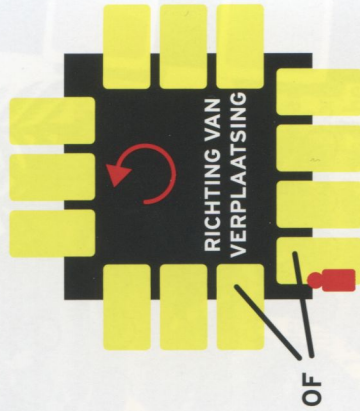
De jongste speler begint en zet de marker op de plaats met de mosselen.



VERLOOP VAN HET SPEL

1. KIES EEN VRAAG
2. BEANTWOORD DE VRAAG
3. GOOI DE DOBBELSTENEN
4. ZET JE PION VOORUIT
5. ZET DE MARKER VOORUIT

Als je aan de beurt bent mag je kiezen tussen twee vragen uit de quiz: de vraag waarop de marker staat, of de vraag net vóór de marker, in de zin van de verplaatsing.



OF

2. BEANTWOORD DE VRAAG

Hierna lees je luidop de gekozen vraag, je beantwoordt ze en je draait daarna de quizkaart om zonder ze te veranderen van plaats, om het antwoord te controleren. Het antwoord staat in het vetjes. Eenmaal de kaart omgedraaid laat je ze op haar plaats liggen.



VRAAG

THEMA



THEMA

ANTWOORD
(in vetjes)

RECTO

VERSO

3. GOOI DE DOBBELSTENEN

Naargelang de keuze van het vraag en het antwoord zijn er drie mogelijkheden (A, B of C) om verder te gaan:

A. Als je antwoord juist is en je de vraag vraag onder de marker had gekozen, dan gooi je de drie dobbelstenen.



B. Als je antwoord juist is en je de vraag vóór de marker had gekozen, dan gooi je één gele dobbelsteen.



4. ZET JE PION VOORUIT

A. Je verplaatst je pion het aantal vakjes dat is aangegeven door één dobbelsteen naar keuze.

B. Je verplaatst je pion het aantal vakjes dat is aangegeven door de gele dobbelsteen.

C. Je verplaatst je pion het aantal vakjes dat is aangegeven door de rode dobbelsteen.

Als je op een speciale wielrenner terechtkomt dan pas je het effect toe dat is uitgelegd op de pagina hiernaast.



5. ZET DE MARKER VOORUIT

Bij het einde van je beurt plaats je de marker op de volgende kaart.



RECTO

VERSO

SPECIALE WIELRENNERS

Als je pion op een speciale wielrenner terecht komt, pas je het volgende effect toe:

GROEN

Gooi opnieuw met een gele dobbelsteen en ga even veel wielrenners achteruit als de dobbelsteen aangeeft.

ORANJE

De tegenspelers gaan één wielrenner achteruit.

ROZE

Gooi opnieuw met een gele dobbelsteen en ga even veel wielrenners vooruit als de dobbelsteen aangeeft.

ROOD

Ga even veel wielrenners vooruit als je huidige positie op het bord. Als je de eerste bent, ga je één wielrenner vooruit, als je tweede bent, twee wielrenners, enz.

Als de achteruit geplaatste pion op een wielrenner eindigt die bezet is door een andere pion, dan gaat deze laatste op zijn beurt ook achteruit.

BLAUW

Als er al een pion op deze wielrenner staat, dan plaats je hem achteruit tot op de volgende wielrenner die er hetzelfde uitziet, als er nog een is.

Als een speler op een speciale wielrenner uitkomt zonder dat het zijn beurt is, dan wordt het effect van de wielrenner niet toegepast.

EINDE VAN HET SPEL

WIELRENNER MET GELE TRUI = AANKOMST

De eerste speler die de wielrenner met gele trui haalt wint het spel. Je moet niet het exacte aantal ogen gooien om precies op de wielrenner met de gele trui uit te komen.

TIPS

TIPS OM TE WINNEN

DE DOBBELSTEEN KIEZEN

Als je drie dobbelstenen gooit en er één kiest om verder te gaan, dan is het hoogste cijfer niet altijd de beste keuze. Ga na wat het effect is van elk cijfer voor je een beslissing neemt.

DE VRAGEN LEZEN

Vraag aan je tegenspelers om de vragen en de antwoorden altijd duidelijk en luidop te lezen. Hierdoor kan je beter de antwoorden onthouden voor later.

SPELMATERIAAL

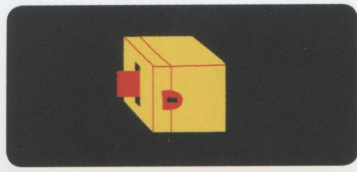
HET POLITIEKE SPEL

60 STEMKAARTEN
= 60 ACTIEKAARTEN

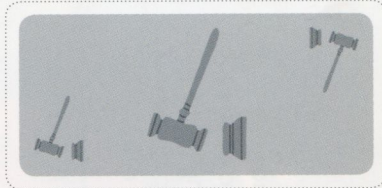
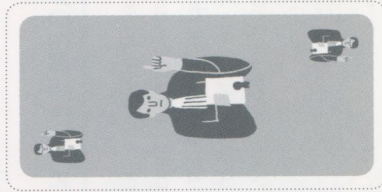
(zwarte achterkant)

DOEL VAN HET SPEL

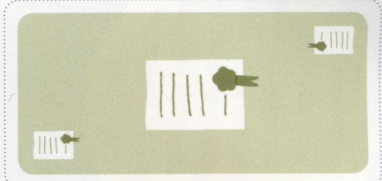
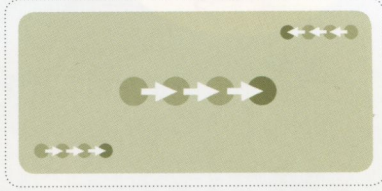
Je staat aan het hoofd van een politieke partij en wil zo veel mogelijk invloed. Je krijgt punten door je pionnen te laten verkiezen, wetten te laten stemmen en ze daarna ook toe te passen. Op het einde wint de speler die het hoogst raakt op de politieke ambitieladder.



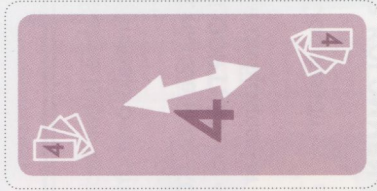
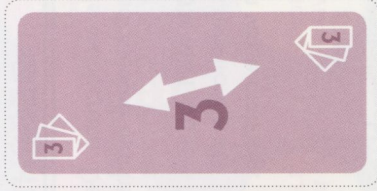
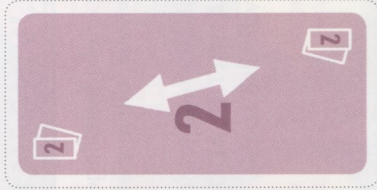
24 GRIJZE voor de acties in de rechterlijke macht (12 rechters en 12 hamers)



24 GROENE voor de acties in de wetgevende macht (12 wetsvoorstellen en 12 activeringen)



12 ROZE voor de acties in de uitvoerende macht (wisselkaarten voor 2-4 kaarten)



Elke stemkaart is één stem waard tijdens het spel. Ze vermelden ook een ja-, nee- of neutraal teken dat enkel wordt gebruikt bij de eindverkiezing van de Eerste Minister.

ja

nee

neutraal (niets)

VERDER

36 WETJETONS in 4 kleuren



30 SPECIALE KAARTEN (rode achterkant)



20 PARTIJ-PIONNEN (5 in elke kleur)



1 TIJDS-MARKER



2 GRIJZE BLOKJES

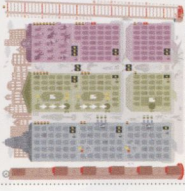


4 KLEINE SCORE-PIONNEN

voor je punten op de ambitieladder



1 GELE en 1 RODE DOBBELSTEEN



Als je met z'n drieën speelt, bezet je twee van de zetels van de federale regering met de grijze blokjes bij het begin van het spel.

BESCHRIJVING VAN HET BORD

België is een federale democratie. De politieke instellingen van het land zijn verdeeld over drie machten en machtsniveaus, die je ziet op het spelbord.

Links zie je de **KOLOM MET DE LOOPTIJD**: na elke speelronde zet je de tijdsmarker één vakje omhoog.

Rechts vind je de **POLITIEKE AMBITIELADDER** met de score van elke speler.

Daartussen:

3 KOLOMMEN voor elke macht van de democratische rechtsstaat

De **RECHTER-LIJKE MACHT** (links) De **WETGEVENDE MACHT** (midden) De **UITVOERENDE MACHT** (rechts)

3 RIJEN voor de machtsniveaus van de federale staat

De **RECHTBANK VAN EERSTE AANLEG** + Het **HOF VAN BEROEP** Het **HOF VAN CASSATIE** + Het **FEDERALE NIVEAU** (boven)

De **RECHTER-LIJKE MACHT** (midden)

Onderin elk vak staat vermeld hoeveel stemkaarten je moet afgeven om dat vak binnen te komen.

In de wetgevende macht zie je ronde vakjes voor de wetjetons:

3 DONKERGROENE VAKJES voor actieve wetten (die kan je toepassen)

6 LICHTGROENE VAKJES voor wetten in een belangenconflictprocedure (dus tijdelijk niet toepasbaar)

Staan er al pionnen van je tegenstanders in een vak, dan moet je bovenop het onderaan vermelde aantal even veel stemkaarten bijbetalen als er pionnen staan. Dat is wat de afbeelding van de pion met het plusteken naast het aantal stemkaarten betekent.



STARTOPSTELLING

1. TIJDSMARKER, SCOREPIONNEN, GRIJZE BLOKJES

Zet de tijdsmarker op het onderste vakje van de linkse kolom met de **loop-tijd**. Zet de 3 of 4 scorepionnen (naargelang aantal spelers) onderaan de **ambtieladder** rechts. Zijn er 3 spelers, dan zet je de twee grijze blokjes op twee van de lege ministerstoelen op federaal niveau. Die stoelen kunnen de spelers dus niet meer innemen.

2. KAARTEN

Maak twee aparte stapelrijes: één met de stemkaarten en één met de speciale kaarten. Geef elke speler 1 speciale kaart. Geef daarna 3 stemkaarten aan de eerste speler, 4 aan de tweede, 5 aan de derde en (eventueel) 6 aan de vierde.

3. KEUZE VAN JE KLEUR

Elke speler kiest een **kleur** en neemt de **5 pionnen** van die kleur. Elke speler neemt ook de **9 wetietons** van zijn kleur.

4. WETJETONS

Elke speler legt nu een aantal wet-
jens op tafel. Die vertegenwoordi-
gen het werk van vorige regeringen
en parlementen.

VOOR 3 SPELERS

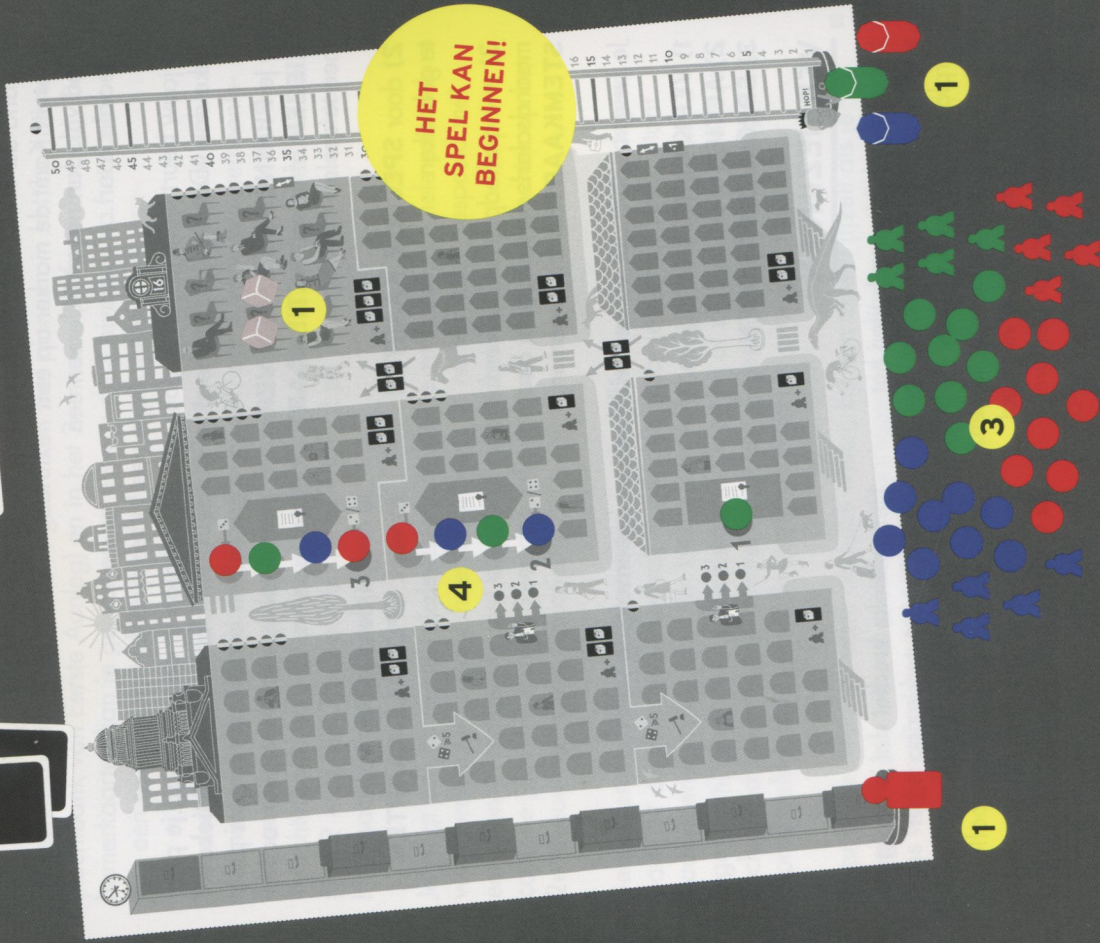
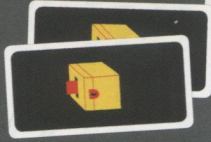
Iedereen legt 3 wettijons en houdt de rest bij.

VOOR 4 SPELERS

Iedereen legt 2 wetjetons, behalve de laatste speler die er 3 geeft. De rest houden ze bij.

Je draait deze afgegeven wettijtons om en mengt ze (kleur niet zichtbaar). Daarna verdeel je ze willekeurig over de ronde vakjes voor wettijtons en draait ze opnieuw om (kleur zichtbaar). Het is nu duidelijk hoe de wetten in het politieke landschap verdeeld zijn.

Het spel kan beginnen.



DE SPELRONDE

Bij het begin van iedere ronde zet iemand de **TIJDSMARKER** 1 vak vooruit. Komt de marker op een rood vak dan neemt iedereen een speciale kaart.

Het politieke spel is een opeenvolging van spelrondes. Elke speler heeft 1 beurt per spelronde.

In jouw beurt werk je aan je politieke doel. Dat doe je door eerst:

1) je PIONNEN TE LATEN VERKIEZEN of er een **ACTIEKAART** mee te spelen

2) door SPECIALE KAARTEN te gebruiken

3) en na afloop steeds je verdiende maandsalaris op te strijken door **STEMKAARTEN** bij te nemen.

Je beurt bestaat dus uit een willekeurige opeenvolging van:

1) VERKIEZINGEN

2) ACTIES

3) SPECIALE KAARTEN

VERKIEZINGEN

Je pionnen beginnen buiten het spelbord. Je brengt ze in het spel en verplaatst ze tussen vakken, door ze te laten **verkiezen** in die vakken. Je pionnen kunnen enkel verticaal omhoog, horizontaal tussen wettgevende en uitvoerende macht, of diagonaal bij gekruiste pijlen.

Het **politieke krediet** dat je nodig hebt voor een verkiezing is het aantal stemkaarten (= stemmen) van gelijk welke soort dat je moet afleggen. Dat aantal staat onderaan in elk vak en op de pijlen tussen vakken (zie beschrijving van het bord).

16

ACTIE IN DE RECHTERLIJKE MACHT

In de rechterlijke macht speel je **RECHTER-** en **HAMERKAARTEN** met je pionnen.

De rechterkaarten kan je alleen gebruiken met pionnen in het 1e niveau (Rechtbank van Eerste Aanleg) en in het 2e niveau (Hof van Beroep). De hamerkaarten kan je gebruiken op elk van de 3 niveaus, na het spelen van een rechterkaart (door jezelf of een tegenspeler).

Met een **RECHTERKAART** pas je **alle actieve wetten van jouw kleur op alle niveaus tegelijk** toe. Dat levert je punten op: 1 voor een gemeentelijke wet, 2 voor een regionale wet, 3 voor een federale wet. Je kan met 1 rechterkaart en 1 pion in de rechterlijke macht dus tot 6 punten scoren (1 + 2 + 3). De 3 pijltjes met de cijfers 1, 2 en 3, rechts van de rechterlijke macht, verwijzen hier naar.

Je krijgt pas punten als de rechterkaart die je zo speelt, de hele **procedure van beroep en cassatie** heeft doorlopen. Je rechterkaart gespeeld met een pion (= rechter) op het laagste niveau doorloopt dus én beroep én cassatie (dus minimaal 2 keer dobbelen). Speel je met een rechter op het 2e niveau dan enkel cassatie.

Beroep en cassatie verlopen altijd op dezelfde manier. Je kiest je tegenpartij uit de pionnen in het vak hoger dan waar je rechter staat. Staat daar geen enkele pion, dan kies je een willekeurige medespeler. Je tegenpartij gooit de 2 dobbelstenen. Gooit hij of zij **5 of meer** dan is je rechterkaart in principe verloren en scoor jij geen punten. Als je tegen een pion speelde, dan scoort de eigenaar ervan in principe 3 punten.

In principe, want zo vaak als jullie willen, kunnen zowel jijzelf als je tegenpartij (als die een pion had waartegen je hebt gespeeld) een nieuwe kans wagen door een **HAMERKAART** te spelen. Je tegenspeler gooit dan opnieuw de 2 dobbelstenen. Een hamerkaart verhoogt de inzet voor je tegenpartij: als hij of zij uiteindelijk de procedure wint krijgt hij of zij na afloop 5 in plaats van 3 punten.

17

ACTIE IN DE WETGEVENDE MACHT

In de wetgevende macht speelt je **WETKAARTEN** en **ACTIVERINGS-
KAARTEN** met je pionnen.

Met een **WETKAART** doe je wetsvoorstellen.

Op het GEMEENTELIJKE

Op het **GEMEENTELIJKE NIVEAU** wordt elk wetsvoorstel onmiddellijk aanvaard. Je neemt de wetjeton die op het bord lag weg

Op het **REGIONALE en FEDERALE NIVEAU** gooi je met de gele dobbelsteen om te weten of je wetsvoorstel aanvaard is.

van jouw kleur. Gooi je een even getal dan wordt je voorstel meteen aanvaard. Je vervangt de actieve wijfjeton door de jouwe.

Gooi je een **oneven getal**, dan veroorzaakt je wetsvoorstel een **BELANGENCONFLICT**. Je wet komt bovenaan de wachtrij met wettijtons en alle andere wettijtons in de wachtrij zakken 1 positie. Zit de wachtrij vol, dan haal je de onderste wettijton van het bord en geef hem terug aan zijn eigenaar.

Met een **ACTIVERINGSKAART** activeer je een wachtrij met wetteltons in een procedure van belangenconflict. Hierdoor zakt elke wettelton in de wachtrij 1 positie, de onderste wettelton in de wachtrij verdwijnt van het bord en keert terug naar zijn eigenaar.

ACTIE IN DE UITVOERENDE MACHT

Voor elke pion in een vak met "1"
neem je een extra stemkaart wan-
neer je je maandsalaris opstrijkt
(zie hieronder).



In deze kolom speel je **WISSEL-KAARTEN** met je pionnen. Elke wisselkaart vermeldt een waarde. Die geeft aan hoeveel van de stemkaarten in je hand, de wisselkaart inbegrepen, je maximaal mag afleggen en vervangen door nieuwe kaarten van de stapel.

JE MAANDSALARIS OPSTRIJKEN

Aan het einde van je beurt, als je alle kaarten hebt gespeeld die je wil, gooi je met de gele dobbelsteen. Je neemt even veel kaarten van de stapel stemkaarten als het aantal ogen dat je gooit, plus een extra kaart voor elke pion in een vak met "+" 1".

EINDE VAN HET SPEL

Het politieke spel kan eindigen op 2 manieren:

Ofwel is de tijd verstreken – de tijdspion is helemaal bovenaan gekomen

Ofwel zijn alle zetels in de federale regering volzet

Je wint door de hoogste score te halen op de ambitieladder. Je eindscore kan je nog verstevigen door jouw pion tot Eerste Minister te laten verkiezen.

NOG ÉÉN LAATSTE SPELBEURT VOOR ELKE SPELER

Als het spel eindigt mag elke speler nog 1 keer zo veel kaarten als hij of zij wil uitspelen. Niemand neemt nog kaarten bij op dit moment (tenzij door het spelen van sommige speciale kaarten). Nog overblijvende kaarten in je hand gebruik je daarna bij de verkiezing van de Eerste Minister.

VERKIEZING VAN DE EERSTE MINISTER

De Eerste Minister wordt benoemd door de Koning. Na politiek overleg komen de verschillende formaties tot een akkoord over wie een geschikte kandidaat is voor de functie en als formateur op audiëntie bij de Koning mag gaan.

Het **POLITIEKE OVERLEG** doe je zo.

1. Per pion van je kleur in de federale regering (vak rechtsboven) neem je 5 stemkaarten van de stapel. Je gebruikt nu je stemkaarten bij de keuze van de Eerste Minister. De pion die gekozen wordt levert 7 extra punten op de ambitieladder op.
2. Neem alle pionnen uit de federale regering in je hand, schud ze door elkaar en laat ze één voor één uit je hand vallen. Dat is telkens een kandidaat Eerste Minister.

3. Elke speler beslist mee over elke kandidaat, met zo veel stemkaarten als hij wil (ja, nee of neutraal, minimaal 1 stem), tot de eerste pion gekozen raakt. Een gewone meerderheid (50% + 1 stem) volstaat. Voor elke beslissing legt iedere speler een zelf gekozen aantal stemkaarten met de rugzijde naar boven op tafel. Nadat iedereen zijn kaarten heeft gelegd, draai je ze om en tel je de stemmen voor en tegen.
4. Krijgt een kandidaat even veel stemmen voor als tegen, dan geeft de Koning een zetje in het overleg van op het paleis. Je neemt telkens 1 kaart van de stapel (= de Koning) tot een doorslaggevende ja- of nee-stem verschijnt.

Het is ook mogelijk dat geen Eerste Minister gekozen raakt. In dat geval krijgt niemand de 7 punten.

EINDSCORE

Na de verkiezing levert elke pion en weljeton van je kleur op het bord het aantal punten op, aangegeven door de ronde Belgische vlaggen in het vak waar hij staat. Die punten tel je bij je score op de ambitieladder. **Niet gebruikte speciale kaarten** zijn 1, 3, 6, 10 of 15 punten waard, afhankelijk van het aantal speciale kaarten (1, 2, 3, 4 of meer) die je nog hebt op het einde van het spel.

TIPS

TIPS OM TE WINNEN

Soms is het beter niet al je kaarten te spelen en te sparen voor acties in volgende beurten.

Eenmaal in de rechterlijke macht kan je pion er niet meer uit door diagonaal te bewegen.

Een voorraadje hamerkaarten is altijd handig...

WAAR DE BELGOTRON VANDAAN KOMT

Het verhaal van de Belgotron is boven alles veel vrienden en veel fun.

Op een mooie dag in september 2008 brengt een Zwitserse vriend ons een bezoekje in Brussel, toevallig om wat bier te drinken of zo. Hij vertelt van een spel over Zwitserland dat hij samen met een paar andere vrienden aan het bedenken is. Op het einde van het weekend is het beslist: we beginnen ook samen aan een spel over België te werken, tegelijk met het Zwitserse spel, want België is gewoon nog fantastischer dan Zwitserland.

Veel vrienden en veel fun later, ziedaar de Belgotron: het spel om Belgen op een ludieke manier meer te leren kennen over hun eigen land, met typisch Belgische (en soms gewoon ook belachelijk geniale) humor overgoten. De Belgotron zoekt naar weinig bekende feiten om eens een ander beeld van België te schetsen dan we gewoon zijn. En terwijl we bezig zijn, ook alle problemen van de wereld op te lossen. Je moet het maar doen. Check.

DANKWOORD

We willen graag volgende mensen bedanken, voor hun steun, voor hun ideeën (van allerlei aard) of simpelweg voor hun eindeloze geduld met ons enthousiasme:

Maria, Emma, Andreia, Anna, Bart V., Bart S., Bram, Daniel, Danielle, Denise, Diamantino, Frank Deboosere (www.frankdeboosere.be), Jan Cuypers, Jeroen, Jochen, Johan, Julie, Koen, Laurent, Linde, Marc Wathieu, Mathias, Olivier, Pierre Carrette, Ray Lengelé, Simon, Steve, Steven, Sven, Tim, Tom D., Tom K., Ute en alle anderen die we vergeten zijn te vermelden.

BRONNEN VAN FOTO'S

Bedankt ook aan alle fotografen van wie we de foto's mochten gebruiken, om er de quizkaarten mee te maken. Alle rechten van de gebruikte foto's behoren toe aan hun eigenaars, hieronder vermeld. Tekening van het Atomium op de doos: ©vzw Atomium - SABAM Belgium 2010.

CULTUUR

Ryan Baxter (Filmrol) / Bobbejaan Schoepen Archive (Jacques Brel) / Philip Capper (Sabena Douglas DC-6) / Dasha (Zonnebril op deken) / Wim Goossens (Reliekcylinder) Dave Gough (Radioactieve pijp) / Kamalniv (Indische cobra) / G. Lanting (Groenplaats Antwerpen) / Aaron Logan (Vuurspuwer) / Eric Martinen (dEUS in San Francisco) / Nadkachna (Tate Modern, Londen) / Oxyman (Cobra-museum Amsterdam) / Ricardo Padua (Tom Barman) / Clemens Pfeiffer (Dralion Vienna 2004, Cirque du Soleil) / Donar Reiskoffer (Brugge, zicht vanop Belfort) / Sardon (Vliegtuig op Hiva Oa/ Graf van Jacques Brel) / Dominique Torette (Luik Guillemins) / Walter Vermeir (Fiat, autosalon, 2006) / Marc Wathieu (Luc Tuymans) /

ECONOMIE

Louise Docker (Bakelieten telefoon) / Tracy Hunter (Chocolademachine) / Gamsiz (Large Hadron Collider) / Jean-Pol Grandmont (Boot voor hellend vlak) / Vincent de Groot (Araneus diadematus) / Kris from Seattle (Rare turtle crossing) / Heather Kennedy (Sodabrood) / Daniele Margaroli (Oude sleutel) / Luis Javier Modino Martinez (Briefje van 500 EUR) / Oxyman (Exposgebouwen Brussel) / Amr Moustafa Shalaby (Paleis Baron Empain Heliopolis) / Dan Taylor (Trofee) / Jens Verachtert (Mijn Beringen)

FOLKLORE

Domenico Bandiera (Pralines) / Martin Bravenboer (Waterzooi) / Carolus (Trappisten) / Jean-Pol Grandmont (Doryanthes palmeri) / John Hritz (Detail van art deco lifdeur) / Eric Hunt (Spruiten) / Husky (Bierglas Rochefort) / Jens Jäpel (Worsten van Sachsen) / Jkgroove (Injectiespuit) / Hans Lambrecht (Nicole & Hugo) / G. Lanting (Standbeeld van Brabo) / Marie-Claire Lefébure (Binche, Gilles met hun masker) / Giovanni Maki (Proces van transplantatie)

du centre de conférences) / Colin Palmer (Petite rue des Bouchers) / Psychophitlobia (Siege) / Brian Snelson (Cloître à Poduj) / Wolfgang Staudt (Blankenbergel) / Basheer Tome (Vin blanc) / Ukko (Ours en peluche en ligne) / Dmitry Valberg (Anneaux) / Vogelingsstation Schiermonnikoog (Columba palumbus) / Vitaly Volkov (Voies et câbles du tram) David Wilmot (Belgium Chocolates #2) / Woodwalker (Mère et enfant)

GÉOGRAPHIE

Jean-Pol Grandmont (Fenêtre Weisj / Malinaccier (Pluie sur pare-brise) /
Quinn Norton (Sous niveau de la mer) / Donar Reiskoffer (Tour de commu-
nication Boetrage/Boitrage, monument) / Marc Ryckaert (E40 Jabbeke) /
Wolfgang Staudt (Blankenberge)

HISTOIRE

Pierre Carette (Logo CCC) / Jean-Pol Grandmont (Spa, Butte du Lion de Waterloo/Bernissart) / Mats Hallidin (Diagramme de Venn) / Rafael Herremans (La Princesse Mathilde) / Jean Housen (Statue d'Ambiorix) / Karine Imagine (Parc du Cinquantenaire) / Georges Jansoone (Peinture Mercator) / Conor Ogle (Rouleto) / Oxyman (Immeuble Flagey) / Pöllo (Pilules) / Mary Ann Reitano (Dôme du Capitole) / Riccardo Stuckert (Silvio Berlusconi in Giappone) / Motohiko Tokuriki (Pavillon belge Expo Shanghai) / Dirk Vorderstrasse (Angela Merkel in Unne) /

POLITIQUE

Addicted (Carte OTAN) / Antennae (Immeuble Paul-Henri Spack) /
 Stephen Michael Barnett (Grenouille verte d'arbre) / European People's
 Party (Wilfrid Martens) / Frinck51 (Eupen) / Golbez (Carte des provinces
 de la Belgique) / Ingorr (High five) / Jedadesign (Maison Grand Ry,
 Eupen) / J.M. Luijt (Voie manuel aux Pays-Bas) / Tomasz Sienicki
 (Volkswagen Coccinelle) / Eduard Solà Vázquez (Tyrannosaurus Rex)

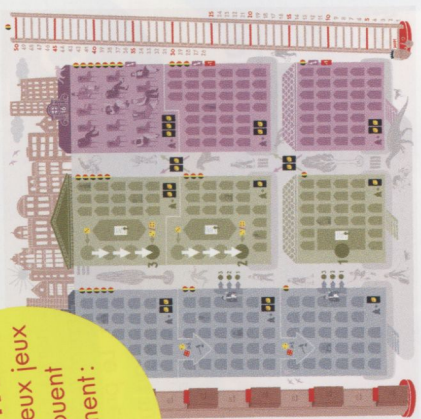
SPORT

Angie Harms (Ressorts de matelas) / Bjarte Heiland (Saut Yelena Sescarenko) / Tom Hilton (Craie de billard) / Windell Oskay (Lego cannibale) / Eric Shoemaker (Close-up guidon Raleigh bleu) / Tandakwaho (Brosses)

LE QUIZ

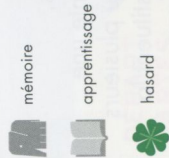
LE JEU POLITIQUE

BELGOTRON
comprend deux jeux
qui se jouent
séparément :



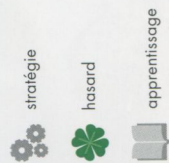
Lance-toi dans la course de la côte jusqu'aux Ardennes. En route, étale ton savoir sur la Belgique ou affronte le vent de face. Passe la ligne d'arrivée comme premier et savoure ta victoire ! Un nouveau jeu de quiz où tout le monde peut gagner, quelles que soient ses connaissances préalables.

Une perspective fascinante sur un pays remarquable !



Lance-toi dans la politique belge, de ta commune jusqu'aux gouvernements régionaux et fédéral. Fais des choix, déploie tes pions et fais-toi élire. Au moment opportun, emploie le possible et l'impossible pour obtenir ce que tu veux envers et contre tout.

De la vraie politique avec cartes sur table et de la marge de négociation – ou pas !



Les règles du quiz sont en page 2.

Les règles du jeu politique sont en page 10.

LE QUIZ

BUT DU JEU

Les héros cyclistes traversent le paysage belge. Le premier à arriver au maillot jaune a gagné.

3 DÉS



- 2 jaunes
- 1 face de 2 pts
- 4 faces de 3 pts
- 1 face de 4 pts



- 1 rouge
- 4 faces de 1 pt
- 1 face de 2 pts
- 1 face de 3 pts

4 PIONS

1 pion par joueur



1 MARQUEUR



Le marqueur sera placé sur une carte. Il permet de savoir à quelle question tu dois répondre.

156 CARTES QUIZ

RECTO



THÈME

QUESTION

Elles ont deux faces. Chaque face présente une question, dont un ou plusieurs termes en gras constituent la réponse de l'autre face.

RÉPONSE (en gras)

VERSO



MATÉRIEL

1 PLATEAU

(voir ci-contre)

CYCLISTE AU MAILLOT JAUNE
= arrivée

25 CYCLISTES = 25 CASES
Pour la signification de tous les cyclistes spéciaux, voir page 8

CARTES
Emplacement des cartes tout au long de la partie.

DÉPART PIONS

Entrée de jeu pour 2, 3 ou 4 joueurs : place les pions sur le premier cycliste qui suit le panneau correspondant au nombre de joueurs de la partie (dans la direction indiquée par le panneau).

DÉPART CARTES

Emplacement du marqueur au début de la partie

1. CHOISIS TA COULEUR
2. PLACE LES DÉS
3. CARTES QUIZ
4. PLACE LES PIONS
5. PLACE LE MARQUEUR

MISE EN PLACE

1. CHOISIR SA COULEUR

Chaque joueur choisit une couleur de pion.

2. PLACER LES DÉS

Les dés sont mis à disposition des joueurs.

3. CARTES QUIZ

Choisis 13 cartes quiz de couleurs variées parmi les 156 cartes quiz et place-les au hasard autour du plateau. On jouera une partie entière avec ces 13 mêmes cartes.

4. PLACER LES PIONS

Chaque joueur met son pion sur le cycliste après le panneau indiquant le nombre de joueurs (2, 3 ou 4).

5. PLACER LE MARQUEUR

Le plus jeune joueur commence la partie et place le **marqueur** sur l'emplacement signalé par les moules.

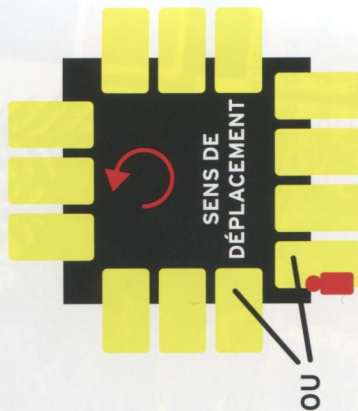


DÉROULEMENT DE LA PARTIE

1. CHOISIS LA QUESTION
2. LIS ET RÉPONDS
3. LANCE LES DÉS
4. AVANCE TON PION
5. AVANCE LE MARQUEUR

2. LIS LA QUESTION ET RÉPONDS

Ensuite tu lis la question que tu as choisie à haute voix, tu y réponds, et puis tu retournes la carte quiz sur place pour en vérifier la réponse. Celle-ci apparaît en gras. Une fois la carte retournée tu la laisses en place.



RECTO



VERSO

6

3. LANCE LES DÉS

Selon le choix de la question et la réponse, il y a trois possibilités (A, B et C) de poursuivre ton tour :

A. Si ta réponse est **juste**, et que la question choisie était celle **sous le marqueur**, tu lances **les trois dés**.



B. Si ta réponse est **juste**, et que la question choisie était située **avant le marqueur**, tu lances **un dé jaune**.



C. Si ta réponse est **fausse**, tu lances le **dé rouge**.



4. AVANCE TON PION

A. Tu avances ton pion du **nombre de cases** indiqué sur un **dé de** ton choix.

B. Tu avances ton pion du **nombre de cases** indiqué sur le **dé jaune**.

C. Tu avances ton pion du **nombre de cases** indiqué sur le **dé rouge**.

Si tu arrives sur un **cycliste spécial**, tu appliques l'effet expliqué sur la page ci-contre.



5. AVANCE LE MARQUEUR

Tu finis ton tour en avançant le marqueur sur la carte suivante.



7

CYCLISTES SPÉCIAUX

Si ton pion arrive sur un des cyclistes spéciaux, tu appliques alors l'effet comme suit :

ORANGE

Les joueurs adverses reculent d'un cycliste.

ROSE

Relance un dé jaune et avance autant de cyclistes qu'indiqué sur le dé.

VERT

Relance un dé jaune et recule autant de cyclistes qu'indiqué sur le dé.

BLEU

Si un pion se trouve déjà sur ce cycliste, tu le rétrogrades vers le prochain cycliste similaire s'il y en a un.

ROUGE

Avance le même nombre de cyclistes que ta position actuelle sur le plateau. Si tu es premier, avance d'un cycliste, ou si tu es deuxième, de deux cyclistes, etc.

Si un pion rétrogradé arrive sur un cycliste bleu occupé par un autre pion, ce dernier est rétrogradé à son tour.

Si un joueur arrive sur un cycliste spécial alors que ce n'est pas son tour, l'effet du cycliste n'est pas appliqué.

FIN DE PARTIE

CYCLISTE AU MAILLOT JAUNE

= ARRIVÉE

Le premier joueur qui atteint le cycliste au maillot jaune remporte la partie. Il n'est pas nécessaire d'atteindre le cycliste au maillot jaune avec un jet de dés exact.



ASTUCES POUR GAGNER

ASTUCES

CHOISIR LE DÉ

Lorsque tu lances trois dés et que tu procèdes au choix d'un dé parmi trois pour avancer, le plus haut chiffre n'est pas toujours le meilleur choix. Évalue l'effet de chaque chiffre avant de prendre une décision.

LECTURE DES QUESTIONS

Demande aux autres joueurs de bien lire la question et les réponses des cartes à haute voix. Cela te permettra de mieux mémoriser les réponses pour plus tard.

MATÉRIEL

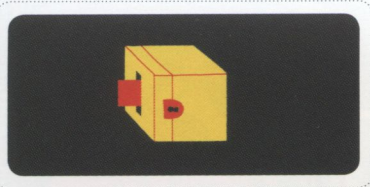
LE JEU POLITIQUE

60 CARTES VOTE
= **60 CARTES ACTION**

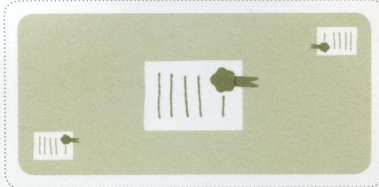
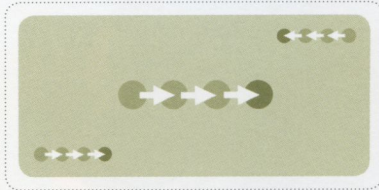
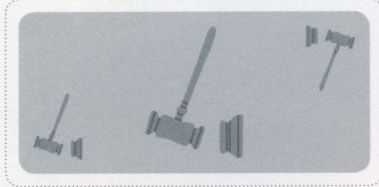
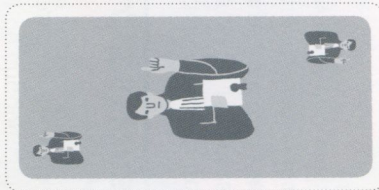
(dos noir)

BUT DU JEU

Tu es à la tête d'un parti politique et ton but est d'être le plus influent possible. Pour cela, gagne des points d'influence en faisant élire tes pions, en proposant des lois et en les appliquant. A la fin, celui qui arrive le plus haut sur l'échelle de l'ambition l'emporte.

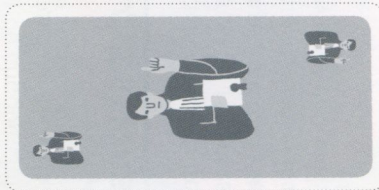
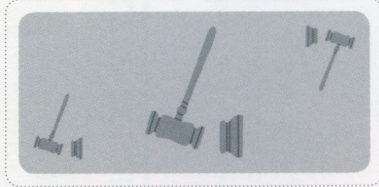
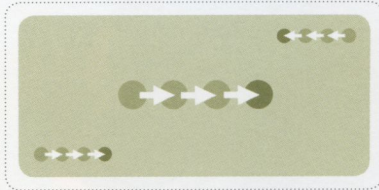


24 CARTES BLEUES pour les actions au pouvoir judiciaire (12 juges et 12 marteaux).

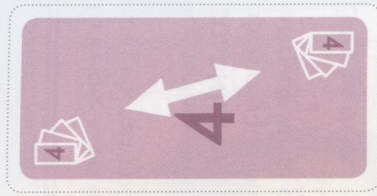
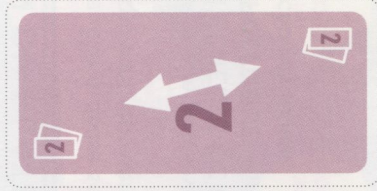


10

24 CARTES VERTES pour les actions au pouvoir législatif (12 propositions de loi et 12 activations).



12 CARTES ROSES pour les actions au pouvoir exécutif (cartes de change pour 2-4 cartes).



Chaque carte de vote vaut une voix pendant la partie. Ces cartes sont également pourvues d'un symbole « oui », « non » ou « neutre » à utiliser uniquement lors de l'élection finale du Premier ministre.

oui

non



neutre (rien)

LE JEU COMPREND AUSSI

36 JETONS-LOI de 4 couleurs



30 CARTES SPÉCIALES (dos rouge)



20 PIONS DE PARTI (5 de chaque couleur)



1 MARQUEUR TEMPS



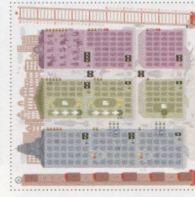
4 PETITS PIONS pour le score sur l'échelle de l'ambition



1 DÉ JAUNE et **1 DÉ ROUGE**



1 PLATEAU DE JEU



2 BLOCS GRIS



Si vous êtes trois joueurs, placez les blocs gris sur deux des sièges du gouvernement fédéral au début de la partie.

11

DESCRIPTION DU PLATEAU DE JEU

La Belgique est une démocratie fédérale. Elle a divisé ses institutions politiques en trois pouvoirs et trois niveaux, qui sont représentés sur le plateau.

A gauche se trouve la
COLONNE DES ÉCHÉANCES :
après chaque tour, fais monter le
marqueur temps d'une case.

A droite se trouve
l'**ÉCHELLE DE L'AMBITION**
POLITIQUE, qui donne le score de
chaque joueur.

Entre les deux :

3 COLONNES pour chaque pouvoir de l'État de droit démocratique :

Le **POUVOIR
JUDICIAIRE**
(à gauche)

Le **POUVOIR
LÉGISLATIF**
(au milieu)

Le **POUVOIR
EXÉCUTIF**
(à droite)

3 RANGÉES pour les niveaux de pouvoir de l'État fédéral

Le **TRIBUNAL
DE PREMIÈRE
INSTANCE**
+
le **NIVEAU COM-
MUNAL** (en bas)

La **COUR
D'APPEL**
+
le **NIVEAU
RÉGIONAL**
(au milieu)

La **COUR DE
CASSATION**
+
le **NIVEAU
FÉDÉRAL**
(en haut)

Le nombre de cartes de vote à
remettre pour accéder à une case
est indiqué en bas de celle-ci.

Au niveau du pouvoir législatif,
tu vois des cases rondes pour les
jetons-loi :

Lorsque les pions de tes adversaires
se trouvent déjà sur une case, tu
dois alors payer, en plus du nombre
mentionné en bas, autant de cartes
de vote qu'il y a de pions sur cette
case. C'est ce que signifie l'image du
pion pourvu d'un signe « + » à côté
du nombre de cartes de vote.

3 CASES VERT FONCÉ pour les
lois actives (que tu peux appliquer)

6 CASES VERT CLAIR pour les
lois pour lesquelles une procédure
de conflit d'intérêt est en cours (et
qui sont donc temporairement non
applicables)



DÉMARRAGE DU JEU

1. MARQUEUR TEMPS, PIONS DE SCORE, BLOCS GRIS

Place le marqueur temps sur la case inférieure de la colonne gauche des échéances. Place les trois ou quatre pions de score (selon le nombre de joueurs) sous l'échelle de l'ambition à droite. S'il y a trois joueurs, place les deux blocs gris sur deux des chaises vides de ministres au niveau fédéral. Les joueurs ne peuvent donc plus prendre ces chaises libres.

2. CARTES

Fais deux piles de cartes :

l'une pour les cartes de vote, l'autre pour les cartes spéciales. Distribue 1 carte spéciale à chaque joueur. Distribue ensuite 3 cartes de vote au premier joueur, 4 au deuxième, 5 au troisième et (éventuellement) 6 au quatrième.

4. JETONS-LOI

Chaque joueur doit maintenant remettre un certain nombre de jetons-loi. Ceux-ci représentent le travail effectué par les gouvernements et parlements précédents.

POUR 3 JOUEURS

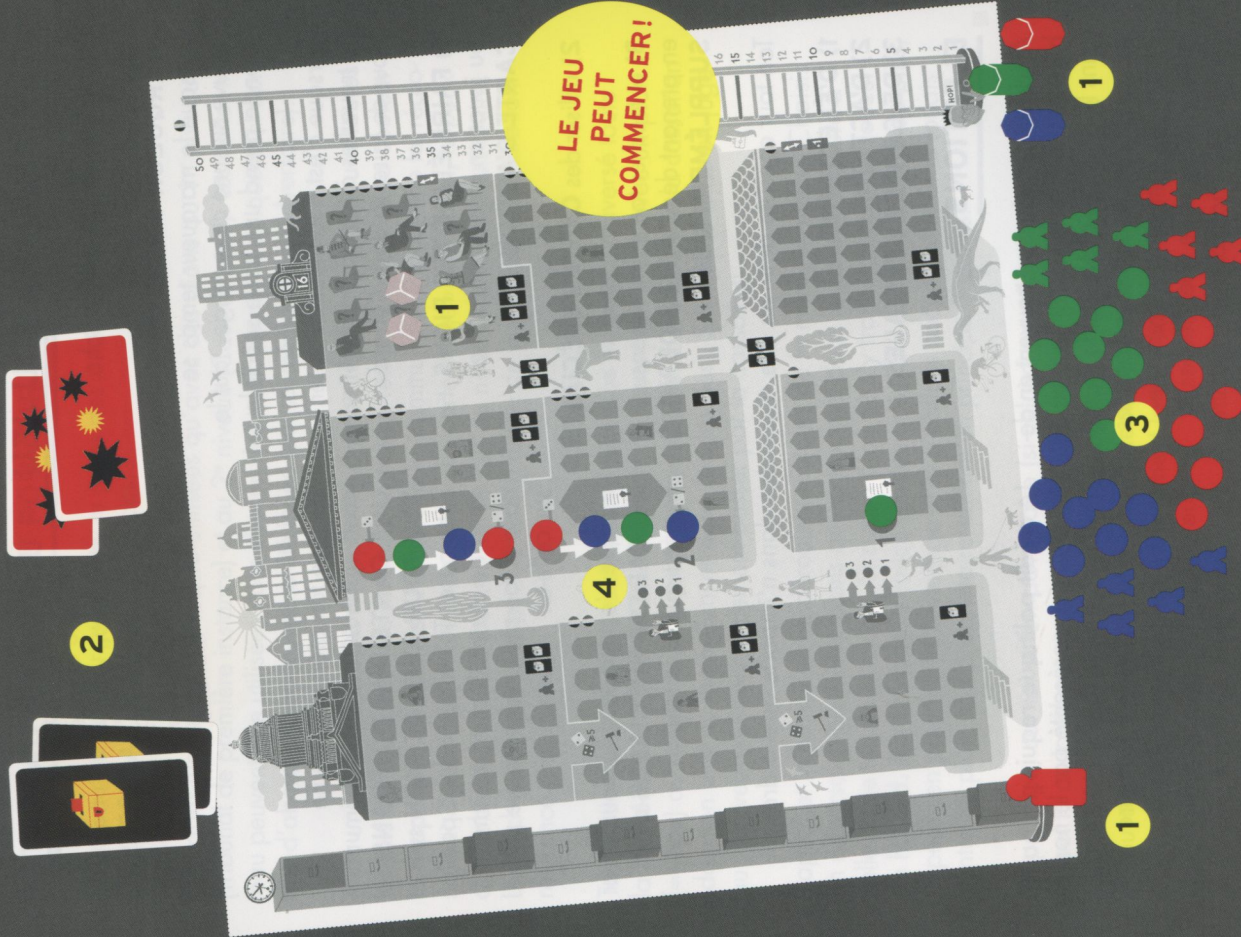
Chacun dépose 3 jetons-loi et garde le reste.

POUR 4 JOUEURS

Chacun dépose 2 jetons-loi, à l'exception du dernier joueur qui en dépose 3. Ils gardent le reste.

Retourne les jetons-loi déposés et mélange-les (couleur non visible). Ensuite, répartis-les de façon aléatoire sur les cases rondes pour jetons-loi et retourne-les à nouveau (couleur visible). La répartition des lois dans le paysage politique est maintenant claire.

Le jeu peut commencer.



DÉROULEMENT DU JEU

Au début de chaque manche, quelqu'un fait avancer le **MARQUEUR TEMPS** d'une case. Lorsque le marqueur temps se trouve sur une case rouge, tout le monde prend une carte spéciale.

Le jeu politique consiste en une succession de manches de jeu. Chaque joueur a droit à un tour par manche.

Lorsque c'est à ton tour de jouer, tu travailles à ton objectif politique. Pour ce faire, tu dois d'abord :

1) FAIRE ÉLIRE TES PIONS ou jouer en même temps une **CARTE D'ACTION**,

2) utiliser des CARTES SPÉCIALES

3) et toucher ton salaire mensuel en prenant des CARTES DE VOTE SUPPLÉMENTAIRES.

Ton tour consiste donc en une succession dans n'importe quel ordre :

- 1) D'ÉLECTIONS**
 - 2) D' ACTIONS**
 - 3) DE CARTES SPÉCIALES**
- ### ÉLECTIONS

Au début, tes pions se trouvent en dehors du plateau de jeu. Tu les amènes dans le jeu et les déplaces de case en case, en les faisant élire dans ces cases. Tes pions bougent verticalement, en diagonale si les flèches le permettent ou horizontalement entre pouvoirs législatif et exécutif.

16

ACTION AU NIVEAU DU POUVOIR JUDICIAIRE

Au niveau du pouvoir judiciaire, tu joues des **CARTES-JUGE** et des **CARTES-MARTEAU** avec tes pions.

Les cartes-juge ne peuvent être utilisées qu'avec des pions au 1^{er} niveau (Tribunal de première instance) et au 2^e niveau (Cour d'appel). Les cartes-mar-teau peuvent être utilisées dans chacun des trois niveaux et uniquement après que d'abord une carte-juge a été jouée (par toi-même ou un adversaire).

Avec une **CARTE-JUGE** tu appliques des lois. En fait, tu appliques toutes les lois actives à tous les niveaux en même temps. Les lois de ta couleur te rapportent des points : 1 pour une loi communale, 2 pour une loi régionale et 3 pour une loi fédérale. Avec une carte « juge » et un pion, tu peux donc obtenir jusqu'à 6 points (1 + 2 + 3) au niveau du pouvoir judiciaire. Les flèches avec les chiffres 1, 2 et 3 à droite de la colonne judiciaire font référence à ces points.

Tu n'obtiens des points que si la carte-juge que tu joues a traversé toute la **procédure d'appel et de cassation**. Ta carte-juge jouée avec un pion (= juge) au niveau le plus bas doit donc passer par l'appel et la cassation (donc on doit au moins lancer deux fois les dés). Si tu joues avec un juge au 2^e niveau, tu dois seulement passer par la cassation.

L'appel et la cassation se déroulent toujours de la même manière. Choisis un adversaire parmi les pions qui se trouvent dans la case supérieure à celle où se trouve ton juge. Si aucun pion ne s'y trouve, choisis un joueur au hasard. Ton adversaire lance les deux dés. S'il ou elle obtient **5 ou plus**, tu perds en principe ta carte-juge et tu n'obtiens aucun point. Si tu jouais contre un pion, son propriétaire obtient en principe 3 points.

En principe, car toi et ton adversaire (si celui-ci possédait un pion contre lequel tu as joué) pouvez retenter votre chance en jouant une **CARTE-MARTEAU** aussi souvent que vous le souhaitez. Ton adversaire lance à nouveau les deux dés. Une carte-mar-teau augmente l'enjeu pour ton adversaire : s'il ou elle gagne finalement la procédure, il obtient par après 5 points au lieu de 3.

17

ACTION AU NIVEAU DU POUVOIR LÉGISLATIF

Au niveau du pouvoir législatif, tu joues des **CARTES LOI** et des **CARTES D'ACTIVATION** avec tes pions.

Avec une **CARTE LOI**, tu fais des propositions de loi.

Au **NIVEAU COMMUNAL**, toute proposition de loi est immédiatement acceptée. Prends le jeton-loi qui était placé sur le plateau et remplace-le par un jeton-loi de ta couleur.

Aux **NIVEAUX RÉGIONAL ET FÉDÉRAL**, lance le dé jaune pour savoir si ta proposition de loi est acceptée.

Si tu obtiens un **chiffre pair**, ta proposition est immédiatement acceptée. Remplace alors le jeton-loi actif par le tien.

Si tu obtiens un **chiffre impair**, ta proposition de loi engendre un **CONFLIT D'INTÉRÊT**. Ta loi est ajoutée en haut de la file d'attente des jetons-loi et tous les autres jetons-loi de cette file descendent d'une position. Lorsque la file est remplie, prends le jeton-loi inférieur sur le plateau et rends-le à son propriétaire.

Avec une **CARTE D'ACTIVATION**, active une file de jetons-loi dans une procédure de conflit d'intérêt. Suite à cette action, chaque jeton-loi descend d'une place dans la file, le jeton-loi inférieur de la file disparaît du plateau et retourne à son propriétaire.

ACTION AU NIVEAU DU POUVOIR EXÉCUTIF

Pour chaque pion se trouvant sur une case « +1 », prends une carte voix supplémentaire lorsque tu reçois ton salaire mensuel (voir ci-dessous).

Dans cette colonne, tu joues des **CARTES DE CHANGE** avec tes pions. Chaque carte de change mentionne une valeur, qui indique le nombre de cartes voix – cartes de change comprises – que tu peux défausser au maximum et remplacer par de nouvelles cartes de la pile.



RECEVOIR TON SALAIRE MENSUEL

A la fin de ton tour, lorsque tu as joué toutes les cartes souhaitées, lance le dé jaune. Prends autant de cartes de la pile de cartes de vote que le total obtenu au lancement du dé, plus une carte supplémentaire pour chaque pion se trouvant sur une case « +1 ».

FIN DU JEU

Le jeu politique peut se terminer de deux manières :

Soit le temps est écoulé – le marqueur temps est arrivé tout en haut au gouvernement fédéral

Pour gagner, tu dois obtenir le score le plus élevé sur l'échelle de l'ambition. Tu peux encore augmenter ton score final en faisant élire ton pion Premier ministre.

ENCORE UN DERNIER TOUR POUR CHAQUE JOUEUR

Lorsque le jeu se termine, chaque joueur peut une fois encore jouer autant de cartes qu'il le souhaite. Plus personne ne prend de carte à ce moment (sauf suite à avoir joué certaines cartes spéciales). Les cartes que tu as encore en main seront ensuite utilisées pour l'élection du Premier ministre.

ÉLECTION DU PREMIER MINISTRE

Le Premier ministre est nommé par le Roi. Après concertation politique, les différentes formations se mettent d'accord sur un candidat approprié, qui sera reçu en audience chez le Roi en tant que formateur.

La **CONCERTATION POLITIQUE** se déroule comme suit :

1. Prends cinq cartes de vote de la pile par pion de ta couleur dans le gouvernement fédéral (case en haut à droite). Utilise maintenant tes cartes de vote pour élire le Premier ministre. Le pion choisi rapporte 7 points supplémentaires sur l'échelle de l'ambition.
2. Prends tous les pions du gouvernement fédéral (case en haut à droite) en main, agite-les et laisse-les ensuite tomber un à un. Chaque pion représente un candidat Premier ministre.

3. Chaque joueur participe à la décision relative à chaque candidat, avec autant de cartes de vote qu'il le souhaite (« oui », « non » ou « neutre », minimum une voix), jusqu'à ce que le premier pion soit choisi. Une majorité simple (50 % + une voix) suffit. Pour chaque décision, chaque candidat pose face contre table un nombre de cartes de vote qu'il a lui-même déterminé. Lorsque tout le monde a posé ses cartes, retournez-les et comptez les voix « pour » et « contre ».
4. Si un candidat obtient autant de voix « pour » que « contre », le Roi peut donner un coup de pouce. Prends chaque fois une carte de la pile (= le Roi) jusqu'à ce qu'un vote décisif (« oui » ou « non ») apparaisse. Il arrive aussi qu'aucun Premier ministre ne soit élu. Dans ce cas, personne n'obtient les 7 points.

SCORE FINAL

Après l'élection, chaque pion et jeton-loi de ta couleur sur le plateau rapporte le nombre de points indiqué par le nombre de drapeaux belges ronds dans la case sur laquelle il se trouve. Ces points doivent être ajoutés à ton score sur l'échelle de l'ambition. Les **cartes spéciales non utilisées** valent 1, 3, 6, 10 ou 15 points, en fonction du nombre de cartes spéciales (1, 2, 3, 4 ou plus) que tu possèdes encore à la fin du jeu.

QUELQUES ASTUCES POUR GAGNER

ASTUCES

Parfois, il vaut mieux ne pas jouer toutes tes cartes et économiser pour des actions aux tours suivants.	Lorsque tu es arrivé au niveau du pouvoir judiciaire, ton pion ne peut plus en sortir en se déplaçant en diagonale.	Il est toujours utile de posséder une réserve de cartes-marqueau...
--	---	---

D'OÙ VIENT LE BELGOTRON

L'histoire du Belgotron, c'est avant tout beaucoup d'amitié et beaucoup de fun.

Un beau jour de septembre 2008, un ami suisse nous a rendu visite à Bruxelles pour boire des bières (comme par hasard). Il nous a parlé d'un jeu sur la Suisse qu'il était en train de concevoir avec d'autres amis. A la fin du weekend, nous avions décidé de travailler en même temps sur un jeu pour la Belgique – car la Belgique est plus fantastique encore que la Suisse.

Beaucoup d'amitié et beaucoup de fun plus tard, voilà le Belgotron : le jeu qui va permettre aux Belges d'en savoir plus sur leur pays d'une manière ludique, avec humour typiquement belge compris (et parfois nettement et ridiculement génial). Le Belgotron rassemble des faits peu connus afin de donner une image rafraîchissante de la Belgique. Et tant qu'on y est, de résoudre tous les problèmes du monde. Il fallait le faire. C'est fait.

REMERCIEMENTS

Nous tenons à remercier les personnes suivantes, pour leur support, pour leurs idées (de tout type), ou tout simplement pour leur patience infinie avec notre enthousiasme :

Maria, Emma, Andreia, Anna, Bart V., Bart S., Bram, Daniel, Danielle, Denise, Diamantino, Frank Deboosere (www.frankdeboosere.be), Jan Cuypers, Jeroen, Jochen, Johan, Julie, Koen, Laurent, Linde, Marc Wathieu, Mathias, Olivier, Pierre Carette, Ray Lengelé, Simon, Steve, Steven, Sven, Tim, Tom D., Tom K., Ute, ainsi que toutes les personnes que nous aurions oublié de mentionner.

CRÉDITS PHOTOGRAPHIQUES

Merci à tous les photographes ayant contribué au jeu par leurs photos pour créer au final des cartes qu'il faut parler. Tous les droits des images utilisées appartiennent à leurs propriétaires, cités ci-dessous. Dessin de l'Atomium représenté sur la boîte : © asbl Atomium - SABAM Belgium 2010.

CULTURE

Ryan Baxter (Bobine de film) / Bobbejaan Schoepen Archive (Jacques Brel) / Philip Capper (Sabena Douglas DC-6) / Dasha (Lunettes solaires sur couverture) / Wim Goossens (Cylindre de relique) / Dave Gough (Pipe radioactive) / Kamalnv (Cobra indien) / G. Lanting (Groenplaats Anvers) / Aaron Logan (Cracheur de feu) / Eric Martinen (dEUS à San Francisco) / Nadkachna (Tate Modern, Londres) / Oxyman (Musée Cobra Amstelveen) / Ricardo Padua (Tom Barman) / Clemens Pfeiffer (Dralion Vienna 2004, Cirque du Soleil) / Donar Reiskoffer (Bruges, vue depuis le Belfort) / Sardon (Avion à Hiva Oa/ Tombe de Jacques Brel) / Dominique Torette (Liège Guillemins) / Walter Vermeir (Fiat, salon de l'auto, 2006) / Marc Wathieu (Luc Tuymans)

ÉCONOMIE

Louise Docker (Téléphone en bakélite) / Gamsiz (Large Hadron Collider) / Jean-Pol Grandmont (Bateau devant plan incliné) / Vincent de Groot (Araneus diadematus) / Tracy Hunter (Machine de chocolat) / Heather Kennedy (Pain de soude) / Kris from Seattle (Rare turtle crossing) / Daniele Margaroli (Vieille cle) / Luis Javier Modino Martinez (Billet de 500 EUR) / Oxyman (Immeubles Expo Bruxelles) / Amr Moustafa Shalaby (Palais du Baron Empain à Héliopolis) / Dan Taylor (Trophée) / Jens Verachttert (Mine Beringen)

SOCIÉTÉ

Domenico Bandiera (Pralines) / Martin Bravenboer (Waterzooi) / Carolus (Trappistes) / Jean-Pol Grandmont (Doryanthes palmeri) / John Hritz (Détail d'une porte d'ascenseur Art déco) / Eric Hunt (Choux de Bruxelles) / Husky (Verre de bière Rochefort) / Jens Jäpel (Saucisses de Saxe) / Jkgroove (Seringue) / Hans Lambrecht (Nicole & Hugo) / G. Lanting (Statue de Brabo) / Marie-Claire Lefebvre (Binches, Gilles portant leur masque) / Giovanni Maki (Processus de transplantation) / Oxyman (Immeubles)

/ Oxyman (Conferentiegebouwen) / Colin Palmer (Kleine Beenhouwersstraat) / Psychophyllobia (Zeiel) / Brian Snelson (Klooster in Padua) / Wolfgang Staudt (Blankenberge) / Basheer Tome (Witte wijn) / Ukko (Teddypeer online) / Dmitry Valberg (Ringen) / Vogelingsstation Schiermonnikoog (Columba palumbus) / Vitdy Volkov (Sporen en bovenleiding tram) / David Wilmot (Belgium Chocolates #2) / Woodwalker (Moeder met kind)

AARDRIJKSKUNDE

Jean-Pol Grandmont (Raam Wéris) / Malinaccier (Regen op voortruit) / Quinn Norton (Onder zeeniveau) / Donar Reiskoffer (Communicatieloren Boirange/Boirange, monument) / Marc Ryckaert (E40 Jabbeke) / Wolfgang Staudt (Blankenberge)

GESCHIEDENIS

Pierre Carrette (Logo CCC) / Jean-Pol Grandmont (Spa/Heuvel van de Leeuw van Waterloo/Bernissart) / Mats Halldin (Vennidiagram) / Rafael Herremans (Prinses Mathilde) / Jean Housen (Standbeeld van Ambiorix) / Karine Imagine (Jubelpark) / Georges Jansoone (Schilderij Mercator) / Conor Ogle (Roulette) / Oxyman (Flageygebouw) / Pöllö (Pillen) / Mary Ann Reitano (Koepel van het Capitool) / Ricardo Stuckert (Silvio Berlusconi in Giappone) / Motohiko Tokuriki (Belgisch paviljoen Shanghai Expo) / Dirk Vorderstrasse (Angela Merkel in Unna) /

POLITIEK

Addicted (NATO-kaart) / Antennae (Paul-Henri Spaak-gebouw) / Stephen Michael Barnett (Groene boomkikker) / European People's Party (Wilfried Martens) / Frinck51 (Eupen) / Golbez (Kaart van provincies van België) / Ingorr (High five) / Jedadesign (Huis Grand Ry, Eupen) / J.M. Luijt (Nederlands manueel stemmen) / Tomasz Stenicki (Volkswagen Kever) / Eduard Solà Vázquez (Tyrannosaurus Rex)

SPORT

Angie Harms (Matrasveren) / Biarte Hetland (Sprong Yelena Slesarenko) / Tom Hilton (Bilartkriti) / Windell Oskay (Lego-kannibaal) / Eric Shoemaker (Close-up blauw friestuur Raleigh) / Tanakawho (Borstels)

Angie Harms (Ressorts de matelas) / Biarte Hetland (Saut Yelena Slesarenko) / Tom Hilton (Craie de billard) / Windell Oskay (Lego cannibale) / Eric Shoemaker (Close-up friestuur Raleigh) / Tanakawho (Borstels)

SPORT

Addicted (Carte OTAN) / Antennae (Paul-Henri Spaak) / Stephen Michael Barnett (Grenouille verte d'arbre) / European People's Party (Wilfried Martens) / Frinck51 (Eupen) / Golbez (Carte des provinces de la Belgique) / Ingorr (High five) / Jedadesign (Maison Grand Ry, Eupen) / J.M. Luijt (Vote manuel aux Pays-Bas) / Tomasz Stenicki (Volkswagen Coccinelle) / Eduard Solà Vázquez (Tyrannosaurus Rex)

POLITIQUE

Pierre Carrette (Logo CCC) / Jean-Pol Grandmont (Spa/Butte du Lion de Waterloo/Bernissart) / Mats Halldin (Diagramme de Venn) / Rafael Herremans (Princesse Mathilde) / Jean Housen (Statue d'Ambiorix) / Karine Imagine (Parc du Cinquantenaire) / Oxyman (Immeuble Flagey) / Pöllö (Pillules) / Mary Ann Reitano (Dôme du Capitole) / Ricardo Stuckert (Silvio Berlusconi in Giappone) / Motohiko Tokuriki (Pavillon belge Expo Shanghai) / Dirk Vorderstrasse (Angela Merkel in Unna) /

HISTOIRE

Pierre Carrette (Logo CCC) / Jean-Pol Grandmont (Spa/Butte du Lion de Waterloo/Bernissart) / Mats Halldin (Diagramme de Venn) / Rafael Herremans (Princesse Mathilde) / Jean Housen (Statue d'Ambiorix) / Karine Imagine (Parc du Cinquantenaire) / Oxyman (Immeuble Flagey) / Pöllö (Pillules) / Mary Ann Reitano (Dôme du Capitole) / Ricardo Stuckert (Silvio Berlusconi in Giappone) / Motohiko Tokuriki (Pavillon belge Expo Shanghai) / Dirk Vorderstrasse (Angela Merkel in Unna) /

GÉOGRAPHIE

Addicted (NATO-kaart) / Antennae (Paul-Henri Spaak-gebouw) / Stephen Michael Barnett (Groene boomkikker) / European People's Party (Wilfried Martens) / Frinck51 (Eupen) / Golbez (Kaart van provincies van België) / Ingorr (High five) / Jedadesign (Huis Grand Ry, Eupen) / J.M. Luijt (Nederlands manueel stemmen) / Tomasz Stenicki (Volkswagen Kever) / Eduard Solà Vázquez (Tyrannosaurus Rex)