

INHOUD

- 1 spelbord
- 5 houten dobbelstenen met symbolen
- 4 houten pionnen

DOEL VAN HET SPEL

De spelers gokken en dobbelen voor meer of minder *raketten*, voor meer of minder *milieuvervuiling*, voor meer of minder *zinvol werk* en voor meer of minder *honger* in de wereld. Het gaat dus om het voortzetten van het huidig beleid of om een radikaal ander en rechtvaardiger beleid.

Winnaar is diegene die op de meeste terreinen zijn slag thuishaalt.

HET SPELBOORD

Op het spelbord worden de punten aangeduid die de spelers winnen of verliezen bij het dobbelen. Er zijn vier scorebanen telkens gaande van 0 tot 40 punten. Bovenaan staan rode symbolen, onderaan blauwe. Deze 8 symbolen hebben de volgende betekenis:

RODE SYMBOLEN

RAKETTEN



meer wapens

FABRIEKEN



'goed' werk en
inkomen voor een
kleine groep

WERELDEN



uitbuiting van het
arme zuiden door
het rijke noorden
(o.a. meer
hongersnood)

WOLKEN



het milieu wordt
verder aangetast
(o.a. door de zure
regen)

BLAUWE SYMBOLEN

of



minder wapens

of



zinvol werk en een
goed inkomen
voor iedereen

of



een rechtvaardige
wereld (o.a. geen
hongersnood
meer)

of



eerbied voor het
milieu

Op elke dobbelsteen staat een verschillende reeks van deze symbolen.

VOORBEREIDING

1. *De 4 pionnen worden in het midden van het spelbord gelegd op de vakjes die overeenkomen met lijn 20.*

Elke pion behoort dus toe aan een scorebaan en *niet* aan een bepaalde speler.

2. *De spelers worden verdeeld in twee kampen: diegenen die op de RODE symbolen gokken (het huidig beleid) en diegenen die op de BLAUWE symbolen gokken (een ander beleid).*

Voor het aanduiden van de twee kampen gooit een speler met 1 van de 4 natuurhouten dobbelstenen:

- gooit hij een rood symbool, dan gokt hij gedurende het spel op de 4 rode symbolen (zie verder speldoel)
- gooit hij een blauw symbool dan gokt hij voor de blauwe symbolen (zie verder speldoel)

De eerste speler links van hem speelt steeds voor de andere kleur. De tweede speler links van hem speelt voor dezelfde kleur, de derde speler voor de andere kleur, enzovoort. Zodanig dat iedereen een kleur heeft die tegengesteld is aan die van zijn buur.

Bij oneven aantal spelers zal de laatste speler wel dezelfde kleur hebben als de eerste. Eén kleur telt dan 1 speler meer. Dit beïnvloedt het spelverloop omzeggens niet. Uiteraard wordt er om beurt gespeeld.

SPELREGELS

1. Speldoel

De spelers die op *de rode symbolen* gokken, trachten *de 4 pionnen* zo vlug mogelijk naar *hun rood eindvak* te krijgen (bovenaan op het spelbord, vak 39 of 40, zie verder kernconflict en milieuramp.)

De spelers die op *de blauwe symbolen* gokken, trachten *dezelfde 4 pionnen* in een andere richting, naar *hun blauw eindvak* te krijgen (onderaan op het spelbord, vak 0).

2. Spelresultaat

Elke speler kan punten winnen of verliezen door met de dobbelstenen bepaalde combinaties van symbolen in zijn kleur te gooien.

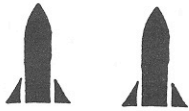
Elke combinatie heeft een bepaalde puntenwaarde (zie verder puntenwaarde)

3. Combinaties

Er zijn 5 soorten combinaties:

DUO: 2 *dezelfde symbolen* in de kleur van de speler

VB



TRIO: 3 *dezelfde symbolen* in de kleur van de speler

VB



TRIO-KEUZE: 3 *dezelfde symbolen* in de kleur van de speler + 1 *van de drie andere symbolen* (in dezelfde kleur).

Het bijkomende symbool moet echter *vooraf niet* kenbaar gemaakt worden (zie verder het gokken)

VB



TRIO-VAST: 3 *dezelfde symbolen* in de kleur van de speler + 1 *van de drie andere symbolen* in dezelfde kleur. Het bijkomende symbool moet hier echter *dadelijk* kenbaar gemaakt worden (zie verder het gokken)

VB



GOK: De *vier verschillende symbolen* in de kleur van de speler.

Er zijn dus maar twee mogelijkheden:

voor de blauwe symbolen:

VB



voor de rode symbolen:

VB



4. Het gokken

De eerste speler gooit met de natuurhouten dobbelstenen en kijkt na welke *symbolen van zijn kleur* hij gegooid heeft.

Op basis van dit resultaat moet hij DADELIIJK beslissen voor welke van de 5 combinaties hij gaat spelen. De speler moet hier dus gokken.

Na deze eerste worp heeft hij *nog twee kansen* om de gekozen combinatie te gooien (ieder heeft dus recht op drie worpen in totaal).

De speler kan dobbelstenen laten liggen en enkel met de overige dobbelstenen verder gooien.

- gooit hij de combinatie, dan *wint* hij de puntenwaarde van die combinatie.
De speler *duidt de puntenwaarde dan aan* op de juiste scorebaan of scorebanen door de pion met het aantal gewonnen punten in de richting van zijn eindvak te schuiven.
- gooit hij de combinatie niet, dan *verliest* hij de puntenwaarde van die combinatie (de punten gaan dus naar de tegenstrever).
De pion moet dan het aantal verloren punten in de richting van het eindvak van de tegenstrever geschoven worden.
- gooit een speler van bij de eerste worp een combinatie, dan *mag* hij stoppen en de gewonnen puntenwaarde aanduiden.

5. Puntenwaarde

De vijf combinaties hebben de volgende *puntenwaarde*:

DUO 2 PUNTEN

VB



de pion op de scorebaan van de fabrieken stijgt of daalt met 2 punten

TRIO 3 PUNTEN

VB



de pion op de scorebaan van de werelden stijgt of daalt met drie punten

TRIO-KEUZE 4 PUNTEN (voor het trio) + 2 PUNTEN (voor het bijkomend symbool)

VB



de pion op de scorebaan van de wolken stijgt of daalt met 4 punten

de pion op de scorebaan van de fabrieken stijgt of daalt met 2 punten

indien de speler de combinatie niet gooit (en het bijkomend symbool is niet bekend) dan mag de tegenstrever uitmaken welk symbool met twee punten daalt.

TRIO-VAST 6 PUNTEN (voor het trio) + 3 PUNTEN (voor het bijkomend symbool)

VB



de pion op de scorebaan van de raketten stijgt of daalt met 6 punten

de pion op de scorebaan van de fabrieken stijgt of daalt met 3 punten

GOK 5 PUNTEN voor elk symbool

VB



de 4 pionnen stijgen of dalen elk met 5 punten

6. Voorbeeld

Een blauwe speler gooit het volgende bij zijn eerste worp:

blauwe symbolen



rode symbolen



Hij beslist bijvoorbeeld voor 2 raketten te dobbelen. Hij kan het ene blauwe raketje laten liggen en met de overige dobbelstenen trachten in maximaal 2 worpen een tweede blauw raketje te gooien.

Heeft hij de combinatie *gegooid* bij de tweede of derde worp, dan mag hij de pion op de scorebaan van de raketten 2 vakken in de richting van zijn eindvak opschuiven.

Heeft hij de combinatie *niet gegoid* bij de derde worp, dan moet hij de pion op de scorebaan van de raketten 2 vakken opschuiven in de richting van de tegenstander.

7. Jokers en rampen

Om de gekozen combinatie makkelijker te gooien, kan de speler *na de eerste worp* de witte dobbelsteen meegooien. Daarop staan immers 4 *jokers*: de zwarte vlakken.

Als de speler een joker gooit, kan hij deze gebruiken voor *elk ander symbool*.

Naast een joker kan hij echter ook een RAMP in zijn kleur gooien. Dan verliest de speler zijn spelletje en moet hij een beurt overslaan. Gooit hij een ramp van de andere kleur, dan heeft dit geen enkel gevolg.

OPGELET: de witte dobbelsteen mag niet gebruikt worden als men kiest voor de combinatie GOK.

8. Volgende beurt

Wanneer het resultaat van een worp op het spelbord aangeduid is, mag de volgende speler gooien.

9. Eindvak

De spelers trachten dus zoveel mogelijk pionnen in hun eindvak te krijgen. Eens op het eindvak gekomen blijft de pion staan (op die scorebaan of voor dat symbool kan dus niet meer gespeeld worden). De teveel gegooide ogen moeten niet teruggezet worden.

10. Kernconflict en milieuramp

Bovenaan de scorebanen van de raketten en de wolken is *het eindvak* echter al op 39 vastgesteld (en niet op 40).

Gaat de pion erover dan breekt er een *kernconflict* of *milieuramp* uit. Dit betekent *het volledige einde* van het spel. Herbeginnen maar.

11. Extra worp

Wanneer de blauwe of rode spelers erin geslaagd zijn met een pion het eindvak op de scorebaan te bereiken (0, 39 of 40), dan hebben de spelers van die kleur voor de rest van het spel telkens recht op EEN EXTRA WORP (4 × gooien in plaats van 3 ×) als voor het symbool gespeeld wordt dat bij het einde van de meter aangeduid staat (naast de woorden 'extra worp').

Deze regel kan niet gebruikt worden voor de combinatie GOK.

Voorbeeld:

Blauw wint de strijd om de raketten (pion staat op 0, geen wapens meer). Alle blauwe spelers mogen vanaf nu 1 keer extra werpen als ze gokken op de werelden.

12. Einde van het spel

Het spel eindigt:

- als alle pionnen op een eindvak staan: de WINNAAR is dan diegene die de meeste pionnen aan zijn kant heeft. Bij gelijke stand is het uiteraard een gelijkspel.
- als alle spelers achtereenvolgens met de witte dobbelsteen een ramp gooien: het spel is afgelopen en er zijn geen winnaars.
- als er een kernconflict of een milieuramp uitbreekt: het spel is afgelopen en er zijn uiteraard ook geen winnaars.

13. Meegokken en tegengokken: bijkomende spelregels voor gevorderden

- a. Wanneer een speler na de eerste worp zijn combinatie bekendmaakt, kunnen een of meer spelers zeggen: "ik gok mee".
Dit betekent dat de puntenwaarde van de combinatie vermenigvuldigd wordt met het aantal spelers die gokken (speler + medespeler(s) die meegokken).
Meegokken kan niet als de speler na 1 worp stopt.
- b. Wanneer een speler na de eerste worp zijn combinatie bekendmaakt, kan een tegenstrever zeggen: "ik gok tegen".
Dit betekent dat wanneer een speler de gekozen combinatie gooit (en aanduidt op het spelbord) dat een tegenstrever dadelijk een kans krijgt om in evenveel worpen dezelfde combinatie, maar in zijn eigen kleur, te gooien.
Lukt de tegenstrever erin, dan is de winst van de speler tenietgedaan (pion terugzetten). Lukt hij er niet in, dan verliest hij nogmaals dezelfde puntenwaarde.
Als een tegenstrever met de puntenwaarde van de gekozen combinatie een eindvak kan bereiken, is tegengokken de laatste kans om zijn overwinning te beletten.
Na het tegengokken is de speler in de gewone volgorde aan de beurt.
- c. Indien er spelers meegegokt hebben, dan kunnen evenveel spelers zich aansluiten bij de speler die tegengokt. Zo kan een groter deel of heel de puntenwaarde teruggewonnen worden.

d. Voorbeeld

Indien een speler gokt op een TRIO WOLKEN dan zouden bijvoorbeeld indien er drie blauwe spelers zijn, 2 spelers kunnen meegokken (puntenwaarde $\times 3 = 9$ punten). Als de speler een blauw TRIO WOLKEN gooit, dan kan hij de pion dus 9 vakken vooruitzetten. Gooit hij de combinatie niet, dan moet de pion 9 vakken achteruit.

In deze situatie kunnen maximaal drie tegenstrevers zeggen: "ik gok tegen" en zo $3 \times$ de puntenwaarde terugwinnen of bijkomend verliezen (9 punten). De eerste tegengokker gooit voor AL de tegengokkers.

Gokt maar 1 tegenstrever tegen dan kan de puntenwaarde maar $1 \times$ teruggewonnen worden (3 punten)

e. MEEGOKKEN EN TEGENGOKKEN als het spel met 2 of met oneven aantal spelers gespeeld wordt.

Bij 2 spelers kan er uiteraard niet meegegokt worden door de medespelers. Elke speler kan na de keuze van de combinatie wel bekendmaken dat hij voor het *dubbele* of het *drievoudige* van de punten gokt.

Hij kan dit niet als hij na één worp al stopt.

De tegenstrever kan dan bekendmaken dat hij enkel, dubbel of drievoudig tegengokt. Als er bv. 1 rode en 2 blauwe spelers zijn (oneven) dan mag de rode speler dubbel gokken en dubbel tegengokken.

DE TOEKOMST OP HET SPEL: EEN WOORDJE UITLEG...

Het gaat niet goed met de wereld. Zoveel is duidelijk. Een resem levensgrote problemen bezwaren onze toekomst: *overbewapening, milieuvervuiling, werkloosheid en onderontwikkeling*.

Deze problemen komen zomaar niet uit de lucht vallen. Ze hebben gemeenschappelijke oorzaken en oplossingen.

De combinatie TRIO VAST bv.

De bewapening stijgt met 6 eenheden, gevolg: meer conflicten en onderdrukking in de derde wereld: de pion schuift 3 plaatsen op in de richting van de gebroken wereld.

De vroegere en huidige leiders hebben er schuld aan.

En ondanks de ernst van de situatie wordt er niet ingegrepen.

Het profijt van een kleine groep industriëlen, politiciërs, militairen en anderen weegt sterker door... (rode spelers).

Een radicale ombuiging van het beleid, zowel in het Westen als in het Oostblok, is noodzakelijk willen we de wereld van de vernietiging redden en een rechtvaardiger wereld uitbouwen. De sociale bewegingen (onder andere de arbeidersbeweging, vredesbeweging, derde wereldbeweging en milieubeweging) en eenieder die het de moeite waard vindt, kunnen hierin een rol spelen (blauwe spelers, indien verenigd = combinatie GOK).

Bewapening

Van 1945 tot 1979 werden in de (derde) wereld 167 gewapende conflicten uitgevochten. Het Amerikaans budget voor ontwapening en wapenbeheersing is kleiner dan dat van de militaire muziekkapellen.

Met 518.727 miljoen dollar, de bewapeningsuitgaven over de hele wereld in '81, kon men voldoen aan de basisbehoeften van elke aardbewoner: voeding, kleding, huisvesting, gezondheidszorg en ontspanning.

Tewerkstelling

Met een gemiddelde uitkering kan een werkzoekende amper een tiental sollicitaties betalen; alle documenten, foto's en verplaatsingen, portkosten, inschrijvingsgeld,... kosten vaak meer dan 1500 BF per sollicitatie.

De werkloosheid heeft dergelijke afmetingen aangenomen dat er door een eenvoudige herleving van de bedrijvigheid niet aan kan verholpen worden. De radicale herverdeling van noodzakelijke en zinvolle arbeid is een idee die stilaan meer en meer veld wint.

Derde Wereld

De meeste Senegalese kinderen hebben een ernstig tekort aan eiwitten. Nochtans vertrekken er driemaal per week transportvliegtuigen naar Europa, volgeladen met eiwitrijke verse groenten.

De Verenigde Staten en Europa waarborgen orde en rust in de wereld; dat is volgens de bewindslieden de beste grondslag voor ontwikkeling in de arme landen.

Milieu

In Gent werd een echtpaar veroordeeld tot een boete van 2400 BF en het betalen van de gerechtskosten wegens nachtlawaai, veroorzaakt door het geblaf van hun 2 honden. Een Brugs bedrijf dan in '79 en '80 het beruchte zeekanaal ernstig bevulde door het zonder vergunning lozen van afvalwater, werd zopas veroordeeld tot 4000BF boete.

Er komt eindelijk wat op gang rond de nucleaire opwerkingsfabriek WINDSCALE (NW-Engeland). De stranden in de buurt zijn radio-actief verontreinigd bevonden en er is ongerustheid 'ontstaan' bij de regering over het toenemend aantal leukemie-patiënten rond de kerninstallatie.

In Honduras zijn bij een groeiend aantal kinderen geboortefwijkingen geconstateerd, veroorzaakt door, ernstig met pesticiden verontreinigd, voedsel en water. In de moedermelk werden tot 95% te hoge gehalten toxische stoffen aangetroffen, aldus een rapport van de Hondurese medische dienst.

"De aarde is van iedereen, we hebben daarom het recht om de grondstoffen die we nodig hebben te halen waar ze te vinden zijn. We hebben zelfs de plicht om dit recht te verdedigen."

OVERZICHT

1. Gooi met de 4 natuurhouten dobbelstenen en kijk na welke symbolen van je kleur je gegoooid hebt.
2. Beslis *dadelijk* voor welke van de vijf combinaties je gaat spelen.
3. Probeer de gekozen combinatie te gooien. Je mag dobbelstenen laten liggen en *nog 2 maal werpen* met de overige dobbelstenen.
4. Overweeg of je je kansen wil verhogen door de *jokerdobbelsesteen* mee te gooien (opgepast voor de *ramp*).
5. Duid de *gewonnen* of *verloren punten* met de pionnen op de scorebanen aan.
6. De volgende speler is aan de beurt.

De combinaties en hun puntenwaarde:

A, B, C en D stellen telkens een bepaald symbool voor

DUO	A	A			A = 2 punten
TRIO	A	A	A		A = 3 punten
TRIO-KEUZE	A	A	A	?	A = 4 punten ? = 2 punten
TRIO-VAST	A	A	A	B	A = 6 punten B = 3 punten
GOK	A	B	C	D	A = 5 punten B = 5 punten C = 5 punten D = 5 punten