

GLOBAL POWERS

Een spel om de macht voor 2 tot 5 spelers vanaf 14 jaar

Van Leif Busse & Peter Eggert

Beschrijving

Een niet geheel correct spel met tactiek, opwinding en veel interactie voor 2 tot 5 personen vanaf 14 jaar. De speelduur bedraagt 45-120 minuten (minder spelers= korte speelduur).

Materiaal

- 5*20 politici in 5 kleuren (rood, geel, groen, blauw, zwart)
- 20 zwarte grondstof schijfjes
- 40 blauwe handelsschijfjes
- 30 rode legerschijfjes
- 30 gele diplomatieschijfjes
- 5*16 gebeurteniskaarten
- 2 markeerstenen elk voor: sanctie (paars), ontwapening (wit) en protectoraat (oranje)
- 1 markeersteen voor de dominantie-overwinningspunten
- 12 markeerstenen voor de gespeelde regio's
- 2 dobbelstenen (bedrukt met de cijfers 1, 2 en 3)
- 1 spelbord
- 5 overzichtskaarten
- 1 spelregelboekje

Doel van het spel

Door tactiek, onderhandelingsbekwaamheid en optimale inzet van middelen als eerste speler genoeg macht in de wereld te hebben.

Om dit te verwezenlijken vertegenwoordigt elke speler een wereldwijde actieve partij, wiens politici (de kleurfiguurtjes) invloed in de verschillende regio's in de wereld weergeven. De telkens sterkste partij vormt de regering en gebruikt de middelen (gekleurde schijfjes) in de regio, voert handel, oorlog en diplomatie en verterkt haar invloed in andere regio's. Degene die bij een waardering genoeg wereldwijde invloed heeft, wint het spel of verbetert zijn kansen voor de volgende waardering.

Idee

Politici bevinden zich ofwel in de basis (de voorraad van de speler), in een regio (als regering of oppositie), als afgevaardigde in de UNO (Atlantische Oceaan) of zijn momenteel afgetreden (op Mauritius).

UNO-afgevaardigden blijven tot het eind van het spel in de UNO.

Afgetreden politici komen na een waardering weer in het spel of kunnen tussentijds gerehabiliteerd worden.

De kleuren van de politici hebben niets te maken met de kleuren van de middelen of van de regio's.

Middelen bevinden zich in de regio's of in de algemene voorraad.

Definities en uitleg

- *Aangrenzende regio's* hebben een gemeenschappelijke grens of verbindinglijn.
- *Sterkste partij* is diegene met de meeste politici in alle regio's; bij gelijkstand met de meeste in de UNO; daarna met de minste op Mauritius. Voor de *zwakste partij* geldt het omgekeerde.
- *Regering* is (zijn) de op dat moment sterkste partij(en) in de regio. Acties en gebeurtenissen, waardoor politici uit de regio worden verwijderd, kunnen tot een onmiddellijke regeringswisseling leiden. Een gebeurtenis dat de regering betreft, geldt voor **elk** van de regeringspartijen.
- *Absolute meerderheid* heeft die partij, die in de regio meer politici heeft dan alle anderen tezamen. *Relatieve meerderheid* heeft een partij met meer politici dan elke partij afzonderlijk.
- *Coalitieregering* wil zeggen, dat meerdere partijen evenveel politici in de regio hebben, en meer dan de andere partijen.
- *Oppositie* is elke partij in de regio, die niet in de regering zit.
- *Regeringssterkte* is het aantal politici van de sterkste partij in de regio bij het begin van een beurt. Partijen met gelijke sterkte worden **niet** opgeteld om het aantal acties, extra overwinningspunten, putsch-tegenstanders etc. te berekenen.
- *Bijzetten of weghalen* van markers en middelen geldt slechts voor zover nog aanwezig.
- *Eigen regio* is de regio waar een speler in regeert of meeregeert.
- *Huidige regio* is de regio die een speler met zijn beurt activeert.
- Mocht een *gelijke stand* niet kunnen worden opgelost, dan beslist een dobbelsteenworp.

Opbouw

1. Elke speler zet al zijn 20 politici (speelfiguren) in de partijbasis en krijgt een actieoverzicht.
2. De middelen worden volgens de volgende tabel over de regio's verdeeld:

volgorde	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
middelen	N-Amerika	Europa	Rusland	China	Japan	Indië	Oriënt	Z-Amerika	M-Amerika	ZO-Azië	Australië	Afrika
grondstoffen	2	1	3	1	0	1	2	1	1	1	2	3
handel	5	5	2	4	3	2	2	2	2	2	1	1
diplomatie	4	4	3	2	2	2	1	1	1	1	1	0
leger	5	3	4	2	2	2	2	2	1	1	1	1

3. De dominantiemarkeersteen wordt op 12 minus het aantal deelnemende spelers gezet. Deze geeft aan, hoeveel regio's er nodig zijn om voortijdig (voor het speleinde) te winnen.
4. De markeerstenen voor de 12 regio's worden op de velden 'steht noch aus' ('moet nog gedaan worden') gezet.
5. Alle regio's worden in de volgorde van hun getalswaarde geveild. De spelers bieden geheim een willekeurig aantal politici, maar moeten echter minstens een politicus in de voorraad houden. De speler (bij gelijke stand alle spelers) met het hoogste bod zet deze politici in de regio en laat (behalve bij gelijke stand) een politicus uit de voorraad naar Mauritius aftreden. Bij slechts 1 regeringspartij zetten alle twee na sterksten hun geboden politici in de regio, zonder aftreden. De overige spelers nemen hun bod weer terug in de voorraad.

Voorbeeld voor het veilen:

Rood biedt 3, groen en blauw 2 en zwart slechts 1 politicus uit de voorraad voor Europa. Na bekendmaking van de aantallen neemt zwart zijn politicus weer terug in de voorraad zonder deze in te zetten, terwijl de anderen hun geboden politici in Europa plaatsen en rood een extra politicus uit de voorraad naar Mauritius moet sturen.

Tip: Het is het meest zinvol, bij het bieden zoveel mogelijk politici uit de voorraad in de regio's te krijgen, idealiter als regering. Teveel politici in een regio concentreren is echter riskant, en een sterke oppositie kan als voorbereiding voor een machtswisseling dienen.

6. Elke speler kiest uit de 16 kaarten 5 kaarten uit, die hij tot aan de eerste waardering blind voor de andere spelers op de hand neemt.

Spelverloop

Te beginnen met de zwakste speler (definitie zie boven) zijn de spelers telkens kloksgewijs aan de beurt. Daarbij moeten ze ofwel een van hun handkaarten uitspelen of een van de 12 regio's activeren.

Zou een partij op welk moment dan ook in het spel zo veel regio's (mee)regeren als de dominantiemarkeersteen aangeeft, dan wint deze direct het spel!

Aan het begin van zijn beurt mag een speler willekeurig zoveel politici uit de regio's naar de voorraad terugroepen en zo mogelijk direct gebruiken. Politici op Mauritius of in de UNO mogen niet worden teruggeroepen.

Wie een handkaart uitspeelt, volgt de daarop aangegeven acties (details zie bijlage) en legt de kaart af. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Wie een regio kiest, zet de markeersteen op 'erledigt' ('gedaan') en activeert de overeenkomstige regering. Deze mag dan maximaal zoveel acties (begroting, oorlog, diplomatie, emigratie, propaganda, eerherstel, handel, zuivering) in willekeurige volgorde uitvoeren als de regeringssterkte bij het begin van de beurt bedroeg. De regeringssterkte is altijd het aantal politici van de sterkste partij. Lege regio's worden genegeerd. Er mag meer dan een keer dezelfde actie worden gekozen.

Voorbeeld voor regeringssterkte:

In Afrika zijn 2 blauwe en een rode politicus vertegenwoordigd; de regeringssterkte is 2. Als rood nog een politicus erbij krijgt, is de regeringssterkte nog steeds 2, hoewel rood nu meeregeert.

Elke regeringsactie moet door stemming bevestigd worden. Een regering met absolute meerderheid wint de stemming automatisch. Een regering met relatieve meerderheid kan echter 'overstemd' worden.

Wint de regering de stemming, dan kan de oppositie een veto uitspreken door 1 politicus uit de huidige regio op te offeren. Even sterke regeringsfracties moeten het eens worden; bij uitblijven van overeenstemming kan de actie door de opoffering van een politicus doorgedrukt worden. De tegenstander kan dit op zijn beurt door een eigen offer verhinderen. De even sterke partijen kunnen bij ontbreken van overeenstemming het natuurlijk ook eens worden om dobbelstenen te gooien.

Beloftes en dreigementen tegenover medespelers hoeven niet te worden gehouden. Alleen directe afspraken van een gemeenschappelijke regering zijn geldig.

Het opofferen van een politicus symboliseert de invloed die een partij door impopulaire beslissingen verliest. Zou het daardoor tot een regeringswisseling komen, dan wordt de zojuist begonnen actie nog afgemaakt. Nog niet uitgevoerde acties worden door de op dat moment zittende regering gebruikt, omdat het totale aantal acties bij het begin van de beurt wordt bepaald en ook door een regeringswisseling niet verandert.

Voorbeeld van de acties van een regio:

De regio 'Afrika' is aan de beurt. Daar heeft blauw met 4 politici de absolute meerderheid, terwijl rood met 2 en geel met 1 politicus in de oppositie zit. Blauw zet 1 handelschiffje in een legerschiffje om, wat rood en geel slikken. Als tweede actie wordt er oorlog met de Oriënt verklaard, wat rood door een veto probeert te verhinderen, maar blauw doordrukt; rood heeft daarna nog maar 1, blauw 3 politici in Afrika. De derde actie is de emigratie van een blauwe politicus naar Zuid-Amerika, wat blauw een verdere politicus kost. Bij de vierde actie, het verzoek tot sancties tegen Indië, komen de beide blauwe politici tegenover de rode en gele oppositie in een patstelling in de regio en zien ervan af, een verdere politicus te offeren om het verzoek door te drukken.

Tip: voor een beter overzicht kun je de politici die al een actie hebben gedaan onderscheiden, door ze op de kant te leggen.

DE REGERINGSACTIES VAN EEN GEACTIVEERDE REGIO IN DETAIL:

- *Begroting*: een middel wordt in een ander middel omgezet.
1 grondstof → 3 handel bergbouw, houtkap, landontginning
1 handel → 2 handel maatregelen voor handelseisen
1 handel → 2 diplomatie internationale invloed, smeergelden
1 handel → 1 leger productie van wapens en troepen

Er mogen nooit meer dan 5 middelen van een soort in een regio staan.

Bij grondstofvermindering wordt met 1 dobbelsteen gegooid. Bij een 1 moet een verantwoordelijke van elke regeringspartij uit deze regio na de actie onder druk van milieuactivisten aftreden en naar Mauritius gaan.

- *Emigratie*: een regeringspoliticus uit de geactiveerde regio gaat naar een aangrenzende regio. Daardoor kan in de actieve regio de meerderheid verloren gaan.
- *Propaganda*: een politicus uit de voorraad wordt in de geactiveerde regio of in een aangrenzende regio gezet. Hiervoor gaat een extra politicus uit de voorraad naar Mauritius.
- *Politiek eerherstel*: voor 1 diplomatieschijfje kan een politicus uit Mauritius naar de voorraad worden teruggehaald.
- *Handel drijven / bijdrage eisen*: de regering mag een willekeurige hoeveelheid van willekeurige middelen met een aangrenzende regio ruilen/weggeven, wanneer de plaatselijke regering het toelaat of op grond van dreigementen en beloftes toestemt.
- *Politieke zuivering*: de regering kan met inzet van een legerschijfje een willekeurige politicus van de oppositie naar de voorraad terugsturen. Deze actie hoeft niet door een stemming te worden bekrachtigd.
- *Oorlog voeren*: de regering mag een aangrenzende regio aanvallen. Beide regio's gooien met de dobbelsteen en tellen hun legerschijfjes in de regio erbij op. De hoogste som wint. Ook de aanvaller kan verliezen!
De winnaar vervangt net zoveel (maximaal alle, of minder) politici van de overwonnen regering door eigen politici uit de voorraad als het verschil van de twee totalen bedraagt (bij een coalitie de verdeling vantevoren afspreken, bv. gelijkmatig, of door gooien van dobbelstenen). De vervangen politici gaan naar de voorraad terug.

De winnende regio verliest 1 legerschijfje.

De verliezende regio verliest ook 1 legerschijfje en 1 handelsschijfje.

Bij *gelijke stand* of wanneer de aanvaller met meer dan een legerschijfje in de meerderheid, een 1 tegen een 3 van de verdediger gooit, eindigt de oorlog onbeslist en beide regio's verliezen een legerschijfje.
Regio's zonder regering mogen niet worden aangevallen.

Voorbeeld voor oorlog:

Rood valt met 3 legerschijfjes een aangrenzende regio aan, waar groen en geel een coalitieregering vormen (elk 2 politici) en 2 legerschijfjes hebben. Beide regeringen gooien een 2. Daarmee heeft rood gewonnen en kan nu 1 politicus van elk groen en geel door in totaal 1 (geen 2!) eigen politicus vervangen. Had rood een 3 gegooid, dan waren beide groene en gele politici naar de voorraad teruggegaan en had rood 2 politici in de overwonnen regio gezet.

- *Een diplomatiek voorstel doen*: de regering zet minstens een of meer diplomatieschijfjes voor een voorstel op het stemveld 'Dafür' ('voor'). Alle regeringen (die met de meeste diplomatieschijfjes eerst, bij gelijke stand in oplopende volgorde van de regiocijfers) zetten een willekeurige hoeveelheid diplomatieschijfjes voor of tegen of onthouden zich van stemmen. Tenslotte stemmen de UNO-afgevaardigden (voor/tegen/onthouding, sterkste fractie eerst) met elk 1 stem per afgevaardigde. Het verzoek wordt ingewilligd, als er meer stemmen voor dan tegen zijn. Daarna gaan de diplomatieschijfjes in de voorraad.

De voorstellen in detail:

- *partijverbod*: de desbetreffende partij neemt zoveel politici uit de genoemde regio naar de voorraad terug als het stemmenoverwicht.
- *ontwapening*: de desbetreffende regio verwijdert zoveel legerschijfjes als het stemmenoverwicht en blijft tot de volgende waardering gedemilitariseerd (witte ontwapeningsmarkeersteen, geen bewapening).
- *sanctie*: de desbetreffende regio blijft tot de volgende waardering handsonbekwaam, stemmenloos en levert alleen halve overwinningspunten op (afgerond naar boven; paarse sanctiemarkeersteen). Is de regio echter aan de beurt, dan mag ze als enige een voorstel tot opheffing van de sanctie doen. De regeringen van andere regio's mogen echter alle acties uitvoeren, die de gesanctioneerde regio op elke manier kunnen beïnvloeden, zoals bijvoorbeeld oorlog, handel, sabotage.

Voorbeeld voor diplomatie:

De Australische regering stelt voor, in China te ontwapenen, en zet er 3 diplomatieschijfjes voor in. Noord-Amerika, op dat moment de sterkste diplomatieke regio, zet 2 schijfjes 'tegen', Rusland als twee na sterkste regio 1 'voor', terwijl Europa zich van stemmen onthoudt etc. Aan het eind staat het 9:7 voor het voorstel, zodat China 2 legerschijfjes moet afbreken en als gedemilitariseerde zone tot aan de waardering niet mag bewapenen.

WAARDERING

De waardering volgt, zodra alle regio's aan de beurt zijn geweest. Elke partij telt nu haar overwinningspunten. Alleen de punten van de huidige waardering tellen; niet die van voorgaande waarderingen. De partij met de meeste overwinningspunten wint, indien deze een bepaalde waarde bereikt (bij gelijke stand de winnaar van de huidige ronde).

Aantal spelers:	2	3	4	5
benodigde overwinningspunten:	40	30	25	22

overwinningspunten (OP) per regio: 4 voor de alleenheerschappij (enige partij in de regio)
3 voor een meerderheidsregering
2 voor een coalitieregering
1 voor de oppositie (aanwezigheid)

Elke *UNO-afgevaardigde* uit voorgaande waarderingen levert 2 overwinningspunten op.

In elke regio leveren 3 *handelspunten* elke regeringspartij 1 extra overwinningspunt op, 4 leveren 2 overwinningspunten op en 5 leveren 3 overwinningspunten op.

Voor elke *afgetreden politicus* op Mauritius wordt een overwinningspunt afgetrokken.

Voorbeeld voor een waardering:

Rood heeft in Europa met 3 politici de meerderheid tegen 2 gele en 2 blauwe (3 OP), is in Rusland in de oppositie (1 OP), moet de regering van zijn 3 politici in Japan met 3 groenen delen (2 OP) en is de enige speler in Afrika (4 OP). De met 4 schijfjes goede handelspositie in Europa levert 2 verdere OP, terwijl de goede handelspositie in Rusland hem niets oplevert. De 3 UNO-politici uit voorgaande rondes leveren 6 OP op. Afgetrokken worden 2 OP voor de beide thuiscomers uit Mauritius. Rood komt op 16 OP, die met de OP's van zijn medespelers worden vergeleken om te bepalen, hoeveel politici elk naar de UNO stuurt.

Als niemand de overwinningsvoorwaarden heeft bereikt:

- De speler met de minste overwinningspunten plaatst een politicus uit de voorraad of een regio in de UNO. De speler met de een na laagste punten zet 2 politici in de UNO enz. Aansluitend neemt elke speler zoveel voorraad- of regiopolitici uit het spel als er spelers deelnemen minus de zojuist ingezette UNO-politici, zodat elk in totaal evenveel weggeeft.

Als er nu iemand geen politici in de regio's en de voorraad meer heeft, is het spel ten einde en wint de rondewinnaar.

- De regiomarkeerstenen worden op 'steht aus' teruggezet.
- De dominantiemarkeersteen wordt 1 naar rechts geschoven.
- Een algemene amnestie verwijdert alle markeerstenen voor sancties, demilitarisering en protectoraten.
- Elke speler mag de nog niet gespeelde kaarten behouden of afleggen en vult zijn hand tot 5 kaarten aan. Pas wanneer de reservestapel op is, staan weer alle kaarten ter beschikking. Uitgespeelde kaarten die niet zijn geactiveerd (bv. Daadkracht) worden afgelegd.
- Het spel gaat met die speler verder, die zonder waardering nu aan de beurt zou zijn geweest.

Uitgebreide regels

- Als alternatief voor de veiling van de regio's kiest elke speler een regio als startplek en zet 2 (Noord-Amerika), 3 (Europa, Rusland, China) of 4 (overige regio's) politici in zijn startregio, waarbij om de startspeler word gedubbeld. Aansluitend worden er zoveel rondes gespeeld als er in de tabel op het spelbord staan aangegeven. Hierbij zet elke speler om de beurt een politicus in een regio van zijn keuze, tot het aangegeven aantal startronden is bereikt.
- Wordt de regering overstemd en ziet er vanaf, de actie door te drukken, dan kan elke oppositiepartij een *alternatieve regio* voorstellen en volgens normale stemming uitvoeren; dit verbruikt die actie. Als alle stemmingen mislukken, vervalt de actie.
- Telkens wanneer UNO-politici over een voorstel stemmen, kan elke regio (rijkste eerst, bij gelijke stand volgens de startopstelling) met telkens 2 handelsschijfjes UNO-afgevaardigden *omkopen* om zich te onthouden, die dan 'omvallen' (neergelegd worden). Voor 3 handelsschijfjes wordt de politicus voor de duur van deze stemming naar de eigen kant gehaald (symbolisch in de voorraad van de omkopende partij) en stemt voor diens partij. Meerdere regio's mogen voor de omkoping niet samendoen.
- De UNO mag na elke waardering met interne stemming 3 UNO-troepen in de strijd naar een regio naar keuze sturen. Er gelden de regels voor oorlog, maar de UNO verliest bij een nederlaag geen politici. Bij een overwinning worden overeenkomstig zoveel regio-politici verwijderd, maar niet vervangen. In plaats daarvan wordt de overwonnen regio een UNO-protectoraat (oranje markeersteen). Tot aan de amnestie mogen de UNO-afgevaardigden meestemmen, als de regio getrokken wordt (omkoping mogelijk), maar ze mogen echter niet aftreden. De regeringssterkte is zo hoog als het spelersaantal. Overwinningspunten worden zo verdeeld, alsof de UNO-politici regio-politici zouden zijn.

BIJLAGE: UITLEG VAN DE GEBEURTENISKAARTEN

Met 'speler' is diegene bedoeld, die de betreffende kaart uitspeelt.

- **Aanslag (Attentat):** de speler mag in een regio, waarin hij vertegenwoordigd is, een aanslag op een politicus proberen uit te voeren. Bij een worp van 1 wordt het slachtoffer geheel uit het spel genomen. Bij een 2 gaat het slachtoffer terug naar de voorraad, bij een 3 moet de dader naar Mauritius vluchten.
- **Diplomatiek initiatief (Diplomatische Initiative):** de speler kan direct een diplomatiek voorstel doen en krijgt daarvoor een extra stem.
- **Ontwikkelingshulp (Entwicklungshilfe):** een regio naar keuze van de speler krijgt van een handelssterkere regio naar keuze 2 handelspunten.
- **Uitbreiding (Expansion):** de speler mag 2 politici in een willekeurige regio waar hij al aanwezig is, inzetten.
- **Vredesinitiatief (Friedensinitiative):** er mogen tot aan de volgende waardering geen oorlogen worden gevoerd. Deze kaart kan door de Oorlogszoeker (Kriegstreiber) worden opgeheven.
- **Oorlogszoeker (Kriegstreiber):** bij het uitspelen tegen Vredesinitiatief (Friedensinitiative) of Niet-aanvalsverdrag (Nichtangriffspakt) worden beide kaarten afgelegd. Een andere mogelijkheid is, om de Oorlogszoeker open uit te spelen, en deze bij een militair conflict (aanval of verdediging) naar keuze de speler eenmalig +1 op de dobbelsteenworp geeft. Na een waardering vervalt deze kaart.
- **Niet-aanvalsverdrag (Nichtangriffspakt):** een regio naar keuze van de speler kan tot aan de volgende waardering niet door een bepaalde aangrenzende regio worden aangevallen. De kaart wordt als markering op de grens gelegd. Deze kaart kan door de Oorlogszoeker opgeheven worden.
- **Coup (Putsch):** de speler mag in een regio van zijn keuze een coup poging doen. Daarvoor kiest hij geheim 1 of meer politici uit zijn voorraad en telt deze op bij zijn eventueel voorhanden zijnde politici in de regio en de dobbelsteenworp. De regering(en) van de getroffen regio mag ook voorraadpolitici (regeringsgetrouwen) in het geheim bepalen en telt deze en de regeringssterkte op bij de dobbelsteenworp. Hebben de coup plegers een hoger getal, dan vervangen ze de regeringspolitici met voorraadpolitici. Bij een '1' van de coup plegers tegen een '3' van de regering lukt de coup nooit. Elke regeringspartij mag regeringsgetrouwen inbrengen; de regeringssterkte blijft echter ongewijzigd. De coup plegers en regeringsgetrouwen rusten daarna op Mauritius uit van de coup.

Voorbeeld: rood speelt Coup tegen Indië uit, waar hij al 2 politici heeft. Hij bepaalt 2 voorraadpolitici in het geheim tot coup plegers. De blauwe regering (4 politici) bestemt 1 voorraadpoliticus tot regeringsgetrouwe. Rood gooit een 3, blauw een 1, zodat het 7:6 staat. De coup lukt, en de 4 blauwe Indiërs worden voor rode omgeruild.

- **Recessie (Rezession):** een regio naar keuze van de speler en de aangrenzende regio's verliezen alle handelsschijfjes die boven de regeringssterkte liggen.
- **Revolutie (Revolution):** een regio naar keuze van de speler en de aangrenzende regio's gooien telkens met 1 dobbelsteen om te bepalen, hoeveel regeringspolitici mogen blijven. Het verschil met de worp gaat terug naar de voorraad.
- **Pensioen (Ruhestand):** een politicus van een medespeler naar keuze van de speler uit een regio naar keuze gaat naar de voorraad terug.
- **Sabotage (Sabotage):** de speler mag een regio naar keuze zoveel middelen verwijderen, als hij met 1 dobbelsteen gooit.
- **Daadkracht (Tatendrang):** de kaart wordt uitgespeeld en blijft in eerste instantie zonder werking open liggen. Als de speler met een regering aan de beurt is kan hij een extra actie uitvoeren. Daarna wordt de kaart afgelegd. Na een waardering vervalt deze kaart tevens.
- **Overloper (Überlaufer):** de speler mag een willekeurige politicus van een medespeler door een eigen voorraadpoliticus vervangen. Bovendien moet de speler een verdere eigen politicus naar Mauritius sturen.
- **Relletjes (Unruhen):** bij een regio naar keuze van de speler en de aangrenzende regio's wordt gekeken, of er meer regeringspolitici dan handelsschijfjes in de regio zijn; de overtallige politici moeten terug naar de voorraad.
- **Verplaatsing (Versetzung):** de speler mag een willekeurige eigen of andere regio-politicus in een andere regio zetten.

© september 2002 by Leif Busse spieleautor_leif@arcor.de

© 2004 vertaling/ Übersetzung Richard van Vugt/Gamepack www.gamepack.nl

ACTIEOVERZICHT

Wat kan ik doen om nieuwe politici in het spel te brengen?

als regering

oorlog voeren: met regering dobbelen + legerpunten; winnaar vervangt overwonnen politici
propaganda: 1 voorraadpoliticus gaat naar een aangrenzende regio

handkaarten

coup: geheime coupplegers + worp tegen de regering; regeringsgetrouwen + worp
uitbreiding: 2 politici uit de voorraad in een regio zetten waar je al vertegenwoordigd bent
overloper: 1 andere politicus door een eigen vervangen; bovendien een eigen naar Mauritius

Hoe kan ik de tegenstander verzwakken?

als regering

diplomatie: voorstel tot wereldwijde stemming
sanctie: de regio in kwestie is handelsonbekwaam, alleen nog halve overwinningspunten
ontwapening: de regio in kwestie verliest legerchips
partijverbod: de partij in kwestie verliest politici
politieke zuivering: impopulaire politici worden uit mijn regio verwijderd

handkaarten

pensioen: de tegenstander verliest een politicus naar mijn keuze
revolutie: hele gebieden moeten het aantal politici tot een dobbelsteenworp reduceren
aanslag: 66.6% kans dat het slachtoffer verliest; maar het kan me ook zelf treffen
relletjes: in hele gebieden worden politici tot het aantal handelsschijfjes gereduceerd
verplaatsing: een politicus van mijn keuze verplaatsen, tot mijn voordeel of het nadeel van de tegenstander

Hoe kan ik de tegenstander overwinningspunten afpakken?

als regering

sanctie: de regio in kwestie is handelsonbekwaam; alleen nog halve overwinningspunten
partijverbod: de partij in kwestie verliest politici

handkaarten

pensioen: de tegenstander verliest een politicus naar mijn keuze
coup: geheime coupplegers + worp tegen de regering; regeringsgetrouwen + worp
verplaatsing: een politicus van mijn keuze verplaatsen, tot mijn voordeel of het nadeel van de tegenstander
sabotage: de tegenstander zoveel middelen afpakken als de dobbelsteenworp aangeeft
ontwikkelingshulp: een tegenstander 2 handelsschijfjes en zodoende evt. overwinningspunten afpakken
recessie: meerdere tegenstanders handelsschijfjes en zodoende overwinningspunten afpakken