

2019: THE ARCTIC

ANDRZEJ KUREK

SPELREGELS

RIA7
2019



DOEL VAN HET SPEL

Spelers beheren mineraal bedrijven die het Noordpoolgebied verkennen. Ze proberen zo veel mogelijk punten te behalen door het uitvoeren van acties die hen specifieke voordelen geven of de positie van de tegenspelers verzwakken. Het spel bevat heel veel interactie tussen de spelers.

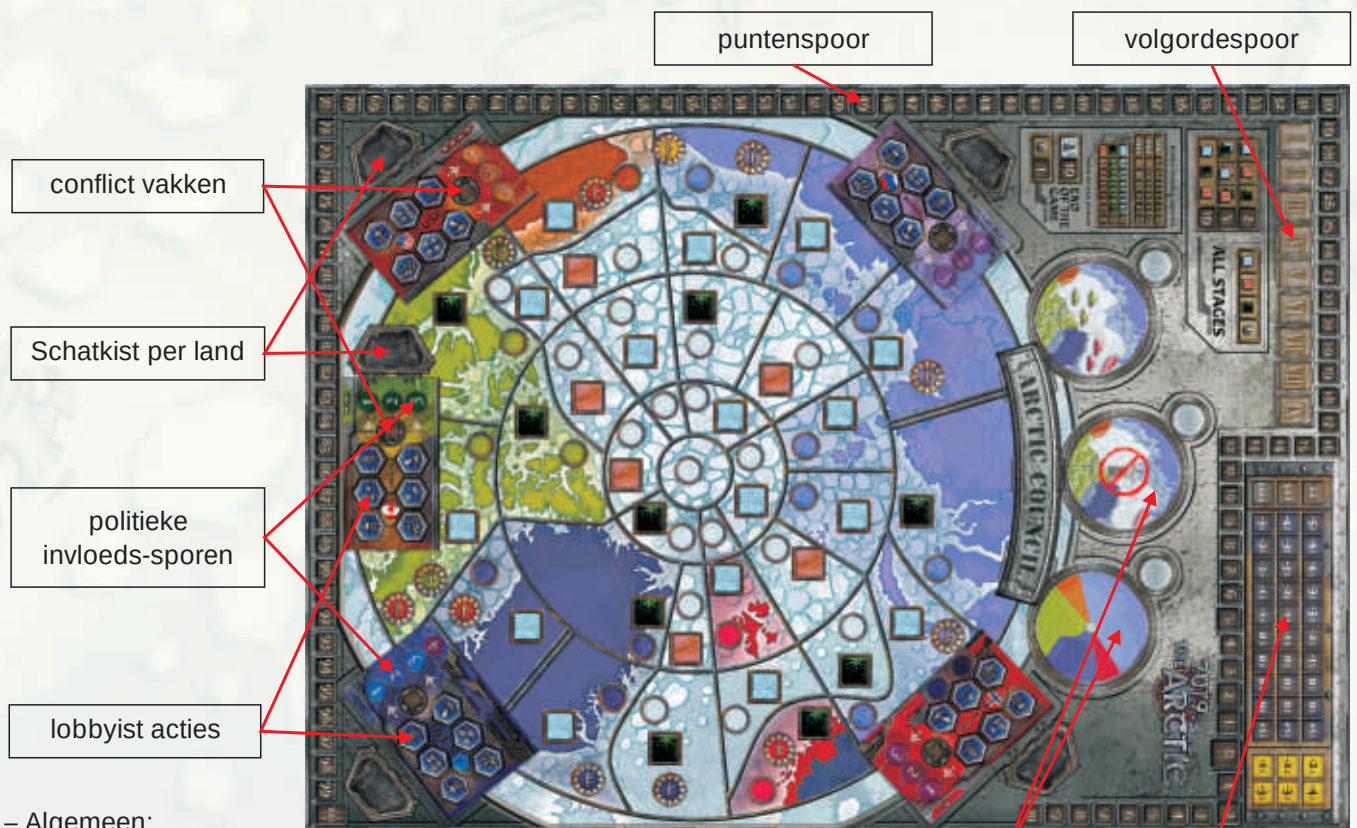
De manier om voordeel te behalen op de concurrentie is aan de ene kant door een investeringsbeleid te voeren dat een groot aantal ontgonnen bronnen zal geven. Aan de andere kant door een groot aantal ertslagen van hetzelfde type te beheren zodat je een bepaald delfstof segment domineert.

Om deze doelen te bereiken, beïnvloeden de spelers de binnenlandse en buitenlandse politiek van de landen in het Noordpoolgebied (Rusland, Noorwegen, de Europese Unie, Canada, VSA). Ook de deelname van China aan deze race voor de toegang tot de grondstoffen op de Noordpool wordt in het spel gesimuleerd.

Spelers kunnen gebruik maken van hun politieke invloed om subsidies uit het budget van een bepaald land te krijgen en om hun, door lobbyen achter de schermen, op zee gebouwde boorplatforms te beschermen. Het belangrijkste in het spel is echter het rechtstreeks beïnvloeden van de landenpolitiek door gunstige politieke en economische acties te kiezen in de landen.

De eindscore hangt hoofdzakelijk af van het aantal boorplatforms dat je bezit waarmee je ertslagen kan ontginnen. Spelers kunnen ook punten behalen door politieke invloed in het land, dat op het einde van het spel de Noordpool controleert, te hebben. Maar ook van het geld dat hun bedrijf op het einde van het spel bezit.

SPEL ONDERDELEN



I – Algemeen:

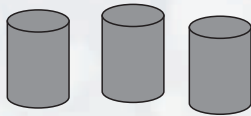
1. Een speelbord met:

- Een kaart van de Noordpool in gebieden onderverdeeld
 - kustgebieden, in eigendom van landen (beheer cirkels in kleur van landen)
 - zeegebieden, niet in eigendom van landen (witte beheer cirkels)
 - meeste gebieden hebben vierkanten (3 soorten grondstof ertslagen)
 - sommige gebieden hebben schip symbolen in de kleur van een land (voor het plaatsen van nieuwe schepen van de landen)
- 5 land displays (voor de Noordpool landen: Rusland, Noorwegen, EU, Canada, VSA), elk met:
 - Een politiek invloedsspoor (met 3 plaatsen genummerd 1-3)
 - 6 actie vakken (met politieke en economische symbolen)
 - een conflict vak
 - een schatkist waar het landgeld wordt geplaatst
- politiek invloed investeringsspoor
- rondespoor genummerd I, II, ..., IX
- puntenspoor genummerd -10, ..., 100
- 3 Noordpool Raad vakken voor de 3 mogelijk toepasbare wetten voor de Noordpool ontginning

2. Grondstoffen:

- blauw
 - natuurlijk gas 
- donker groen - olie 
- oranje - concretions 

3. 1 startspeler pion (startpion).
4. 1 speelronde pion (rondepion).
5. 1 pion voor de toepasbare wet aan te duiden (wetpion).



6. 34 geld fiches (40 x \$1 en 10 x \$5).



II - Iedere speler krijgt:

1. Lobbyisten (ook voor puntenspoor)
 - wit – 7 pionnen. (bij 2-, 3- en 4-spelers)
 - zwart – 7 pionnen. (bij 2-, 3- en 4-spelers)
 - hout – 5 pionnen. (bij 3- en 4-spelers)
 - bruin – 5 pionnen. (bij 3- en 4-spelers)



2. Boorplatforms (2-zijdige vierkante fiches, die legale en illegale platforms voorstellen, om aan te geven of ze wel of niet beheerd worden door een land in de zeegebieden)

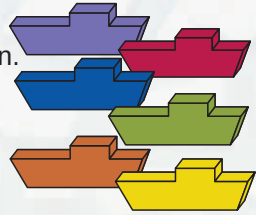
- wit – 16 platforms.
- zwart – 16 platforms.
- grijs – 12 platforms.
- bruin – 12 platforms.



III – Ieder land krijgt

1. Schepen

- violet – Rusland – 14 schepen.
- rood – Noorwegen – 4 schepen.
- blauw – EU – 15 schepen.
- groen – Canada – 5 schepen.
- bruin – VSA – 12 schepen.
- geel – China – 5 schepen.



2. Landschijven, gebruikt om volgende aan te duiden:

- a) zeegebieden bezet door landen,
 - b) landstemmen in de Noordpool Raad
 - c) ondersteuning van de toelating van Noorwegen tot de Europese Unie
 - d) conflicten
- violet – Rusland – 14 schijven.
 - rood – Noorwegen – 6 schijven.
 - blauw – EU – 12 schijven.
 - groen – Canada – 6 schijven.
 - bruin – VSA – 10 schijven.
 - geel – China – 4 schijven.



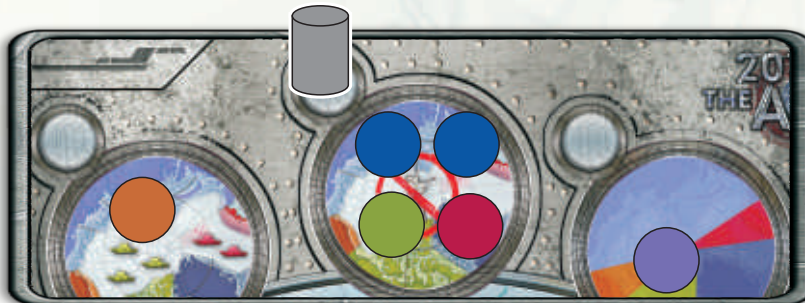
SPEL VOORBEREIDING

A – Leg het speelbord op tafel en:

- Zet de rondepion op het eerste vakje van het rondespoor.



- Zet landschijven op de Noordpool Raad vakken volgens:
- "Landen kunnen geen zeegebieden beheren": 4 landschijven (1 Noorwegen, 2 EU, 1 Canada) en de wetpion.
- "Landen beheren alle zeegebieden in het noorden": 1 landschijf (Rusland).
- "Schepen nemen het beheer van de zeegebieden over": 1 landschijf (VSA).



c) leg volgende geld fiches in de schatkist van het betreffende Noordpool land:

Rusland: \$2

Noorwegen: \$1

Europese Unie: \$3

Canada: \$2

VSA: \$4

(Bemerking: China wordt meer abstract voorgesteld zonder een land display en zonder schatkist. Alle betalingen aan China tijdens het spel gaan naar de bank).



d) plaats 1 schip van ieder land op het schip symbool op ieder gebied met corresponderende kleur meerbepaald:

- China: 1 gebied
- Rusland: 3 gebieden
- Noorwegen: 1 gebied
- EU: 2 gebieden
- Canada: 2 gebieden
- VSA: 4 schepen in 3 gebieden (het gebied dichtbij Alaska krijgt 2 schepen terwijl de andere 2 VS gebieden voor schepen (ten oosten van Canada) elk 1 schip krijgen).



Leg de overblijvende landschijven en schepen van ieder land naast het speelbord.

B – Bepaal de startspeler

Kies een startspeler in onderling overleg of willekeurig. Deze speler krijgt de startpion. Verschillende acties worden door de spelers in klokwijszinszin en beginnend bij de startspeler uitgevoerd.

C – Verdelen van de speelstukken

Iedere speler kiest een kleur. Iedere speler krijgt lobbyisten en boorplatformen in hun gekozen kleur:

	2-spelers spel	3-spelers spel	4-spelers spel
Lobbyisten	7	5	4
Boorplatforms	16	12	12

Iedere speler krijgt \$10 en plaatst één van zijn lobbyisten op 0 op het puntenspoor. Het overblijvende geld is de bank.

D – Plaats lobbyisten op het politiek invloedsspoor

Spelers plaatsen hun lobbyisten op het politiek invloedsspoor in de gekozen landen. Dit wordt op de volgende manier uitgevoerd (in onderling akkoord van de spelers kan de gevorderde methode gebruikt worden):

Methode I (basis)

Beginnend bij de startspeler en nadien de andere spelers in klokwijszinszin, kiezen spelers een land en zetten ze één van hun lobbyisten op een leeg vak (1-3) op het politiek invloedsspoor van dat land. Dit gaat verder totdat alle lobbyisten werden geplaatst. Dan betaalt de startspeler \$1 aan de laatste speler. Dus heeft de startspeler nu nog \$9 en de laatste speler \$11 (alle andere spelers hebben \$10).

Voorbeeld (3 spelers):

Alfred (wit) is de startspeler. Betty (zwart) zit links van Alfred en daarnaast Charles (bruin).

Alfred begint door zijn eerste lobbyist op vak "1" op het politiek invloedsspoor van Rusland te zetten.

Betty plaatst haar eerste lobbyist op vak "1" van de Europese Unie.

Charles plaatst zijn eerste lobbyist op vak "1" van Canada.

Alfred plaatst zijn tweede lobbyist op vak "1" van Noorwegen.

Betty plaatst haar tweede lobbyist op vak "1" van de USA.

Charles plaatst zijn tweede lobbyist op vak "2" van Rusland (hij verkiest vak "1" maar dat is al ingenomen door Alfred).

Alfred plaatst zijn derde lobbyist op vak "2" van de Europese Unie.

Betty plaatst haar derde lobbyist op vak "2" van de USA.

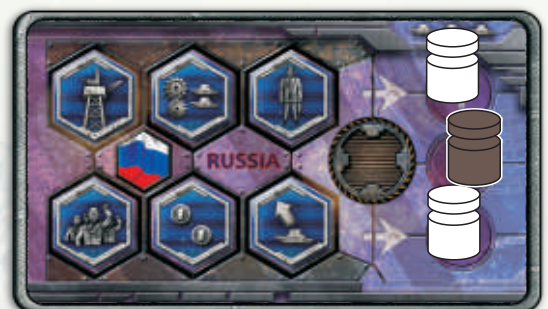
Charles plaatst zijn derde lobbyist op vak "2" van Canada.

Alfred plaatst zijn vierde lobbyist op vak "3" van Rusland.

Betty plaatst haar vierde lobbyist op vak "3" van Canada.

Charles plaatst zijn vierde lobbyist op vak "3" van de Europese Unie.

Vak "2" en "3" van Noorwegen alsook vak "3" van de USA blijft onbezet.



Methode II (gevorderden)

Beginnend bij de startspeler (A) worden de lobbyisten in deze volgorde geplaatst:

a) 2-spelers spel: AB AB BA BA BA AB

b) 3-spelers spel: ABC CBA CAB BAC

c) 4-spelers spel: ABCD CDAB BDAC

Bij deze methode starten alle spelers het spel met \$10.

DE FASES IN EEN RONDE

Tijdens de eerste ronde in het spel worden fases 1-4 overgeslagen. De acties in die fases werden uitgevoerd tijdens de spel voorbereiding.

FASE 1. Geef de startpion door naar links.

De speler met de startpion geeft deze door naar links, zodat deze speler de nieuwe startspeler wordt.

FASE 2. China zend een schip naar de Noordpool.

Plaats een Chinees schip in het aangeduide vak in het gebied dichtbij Chukotka (onafhankelijk van het aantal schepen die daar reeds aanwezig zijn).

FASE 3. Investeer in politieke invloed.

Beginnend met de startspeler en verder klokwijs, mogen spelers hun ongebruikte lobbyisten (indien ze er nog hebben) op vrije vakken op het politieke invloed investeringsspoor plaatsen. Gebruik het spoor volgens het aantal spelers (2, 3 of 4).



Nadat de speler een lobbyist op een vak heeft geplaatst, moet hij de aangeduide hoeveelheid geld aan de bank betalen of van de bank ontvangen. Betalen indien het een negatief cijfer is, ontvangen indien een positief cijfer. Door een lobbyist op één van de twee gele vakken te zetten en het aangeduide bedrag te betalen, zal die speler de actie van China mogen bepalen. Indien echter beide gele vakken bezet zijn, dan mag enkel de speler die het meest betaald heeft de actie van China bepalen (de speler die het minst heeft geïnvesteerd, krijgt niets). Op het einde van de ronde komen de lobbyisten op de gele vakken terug bij de corresponderende speler.

Fase 3. eindigt van zodra alle spelers onmiddellijk na elkaar passen. Een speler die al gepast heeft maar nog ongebruikte lobbyisten bezit, kan alsnog terug mee investeren door een lobbyist te plaatsen. Dit uiteraard op voorwaarde dat nog niet alle spelers onmiddellijk na elkaar gepast hebben.

FASE 4. Politieke invloedssporen in landen bezetten.

De spelers verplaatsen hun lobbyisten van het politieke invloed investeringsspoor naar een vrij vak op een politiek invloedsspoor van een land. De volgorde voor het verplaatsen van de lobbyisten is van links (hoogste kost) naar rechts op het politieke invloed investeringsspoor.

FASE 5. De actie van China

Indien een speler de actie van China mag bepalen, dan mag hij:

1. Chinese schepen naar eigen wens bewegen (zie "Schip beweging".) of
2. Een legaal of illegaal boorplatform bouwen. Een legaal moet in een zeegebied in beheer van China en de vergunningsvergoeding wordt aan de bank betaald. Een illegaal platform moet in een zeegebied waar al een Chinees schip aanwezig is (zie "Boorplatform bouwen".)

Indien geen enkele speler de actie van China mag bepalen, bewegen alle Chinese schepen één sector noordwaarts dicht naar de pool. In geval van onduidelijkheid (3 kustgebieden van Rusland hebben elk 2 aangelegene gebieden naar het noorden), zal het schip naar het noordoostelijke gebieden bewegen, niet naar het noordwesten. Chinese schepen die automatisch bewegen, vallen niet aan (maar ze kunnen later wel aangevallen worden door schepen van andere landen als die schepen bewegen).

Optie. (aangeraden voor beginners)

Sla deze fase tijdens ronde I over. Sla in dat geval tevens fase 2 tijdens ronde II over.

FASE 6. Acties uitvoeren in de landen van het Noordpoolgebied.

Politiek-economische acties worden door ieder land van het Noordpoolgebied afzonderlijk in deze volgorde uitgevoerd:

1. Rusland, 2. Noorwegen, 3. EU, 4. Canada, 5. VSA

Een land voert al zijn acties uit vooraleer het volgende land zijn acties start.

Iedere lobbyist op het politieke invloedsspoor van het actieve land voert een actie uit, in volgorde van laagste naar hoogste cijfer dus beginnend op "1". De eigenaar van de lobbyist op het laagst bezette nummer van het politieke invloedsspoor kiest een onbezette politiek-economische actie, plaats zijn lobbyist op dat vak en voert de actie uit. Dit wordt herhaald zo lang er lobbyisten op het politieke invloedsspoor van het land staan.



LOBBYIST ACTIES

I - DIPLOMATIE

Een speler die een lobbyist naar dit vak verplaatst, voert precies één van de volgende acties uit:



1. Wijzig de conflict situatie van dat land: Indien er nog geen landschijf op het conflict veld ligt, leg er een schijf van een ander land (start van een conflict). Indien er wel al een andere landschijf ligt, neem deze weg (einde van het conflict) en plaatst optioneel een schijf van een ander land op dit vak (start van een conflict).

Bijvoorbeeld:
Canada start een conflict met de VSA.

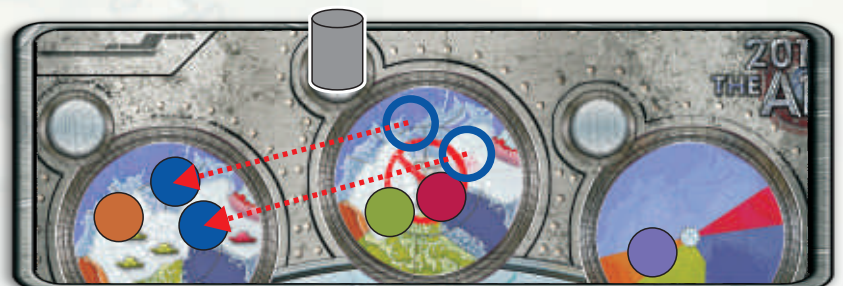


1. Twee landen zijn "in conflict" als één of beiden dit heeft aangegeven tegen de andere. Ieder land kan ten hoogste slechts één conflict met een ander land starten. Terwijl het mogelijks met verschillende andere landen in conflict ligt, door die andere landen gestart. Daarbovenop is ieder Noordpool land tijdens het ganse spel steeds in conflict met China.

2. Wijzig de houding van het land in de Noordpool Raad.

Verplaats de stempion van het land in de Noordpool Raad naar een andere wet. In het geval van de EU worden beide stempionnen van de EU verplaatst (of 3 EU stempionnen als Noorwegen tot de EU is toegetreden).

Bijvoorbeeld:
De EU (blauwe schijven) stopt zijn steun aan de wet "Landen kunnen geen zeegebieden beheren" en steunt nu de wet "Schepen nemen het beheer van de zeegebieden over".



Ten hoogste één wet zal op het einde van iedere ronde de meerderheid van stemmen hebben (ten minste 4 van de 6 schijven). Als een wet een meerderheid aan stemmen heeft, wordt (of blijft) die wet de huidige toepasbare wet. Als er geen enkele wet de meerderheid aan stemmen heeft, blijft de huidige toepasbare wet in voege (zie Noordpool Raad voor details)

3. Ondersteuning van de toelating van Noorwegen tot de Europese Unie. Deze actie kan enkel in Noorwegen gekozen worden. Plaats één rode Noorse schijf op één van de 2 speciale vakken onder de 6 vakken voor de gewone acties van Noorwegen, telkens deze actie wordt gekozen.



Van zodra Noorwegen hier 2 landschijven op het einde van een ronde heeft liggen (zie fase 9), wordt Noorwegen tot de Europese Unie toegelaten. Dit betekent:

- Noorse schepen worden vervangen door EU schepen.
- Noorse landschijven die een zeegebied bezetten, worden vervangen door EU landschijven.
- Al het geld in de schatkist van Noorwegen gaat naar de bank (niet in de schatkist van de EU).
- Het vak "4" op het politiek invloedsspoor van de EU wordt geactiveerd. Vanaf de volgende ronde mogen hier lobbyisten op geplaatst worden, dus zijn er 4 acties in de EU in fase 6 mogelijk.
- Het produceren van Noorse schepen en de belastingsinkomsten van Noorwegen worden bij de EU toegevoegd. Vanaf de volgende ronde mag de EU 3 schepen produceren bij de actie "Schip productie" en \$4 innen bij de actie "Belastingen".
- De Noorse landschijf in de Noordpool Raad wordt vervangen door een EU landschijf en naar hetzelfde vak als de 2 al aanwezige EU landschijven verschoven (als die daar nog niet bij ligt).
- Noorse lobbyisten die boorplatforms beschermen (zie "Lobbyist herbenoeming"), worden verwijderd.

4. Tegenspeler belasteren - Verschuif de pion van een tegenspeler 1 vak achteruit op het puntenspoor.

II - SCHIP PRODUCTIE

Ieder land heeft zijn eigen maximum aantal schepen dat het kan produceren (Rusland: 2, Noorwegen: 1, EU: 2, Canada: 1, VSA: 4). Een land produceert altijd het maximaal aantal schepen dat het zich kan veroorloven. De productie kost \$1 per schip. Als een land onvoldoende geld of onvoldoende schepen in zijn voorraad heeft om het maximum aantal schepen te produceren, produceert en betaalt het zo veel schepen als mogelijk. De kost wordt uit de schatkist van het land aan de bank betaald. De speler die de productie uitvoert, mag kiezen waar hij de schepen plaats mits in de door dat land verkozen gebieden (gebieden met schip symbolen, net zoals tijdens de spel voorbereiding). Nieuwe schepen mogen in één of meer verkozen gebieden geplaatst worden, zonder limiet op het aantal schepen in deze gebieden.



III – BOORPLATFORM BOUWEN

In de meeste gebieden op de kaart is er een ertslaag van 1 van de 3 soorten grondstof: gas (16 blauwe ertslagen), olie (10 donker groene ertslagen) en concrete (6 oranje ertslagen). Om een ertslaag te ontginnen, moet het bedrijf van een speler een boorplatform bouwen.

Een legaal boorplatform bouwen – De speler die deze actie uitvoert, mag een legaal boorplatform bouwen in een zone dat door het land, dat momenteel actief is, beheerd wordt. De speler betaalt een vergunningsvergoeding van \$1 aan de schatkist van dat land. De speler plaats een boorplatform met de legale kant naar boven op het ertslaagvak in het gekozen gebied. De speler moet ook nog bouwkosten aan de bank betalen. In de gebieden dichtst bij de pool (binnenring) is de bouwcost \$3. In de gebieden in de middenring is de bouwcost \$2. In de gebieden verst van de pool (buitenring) is de bouwcost \$1.



Een illegaal bouwplatform bouwen – Een speler mag een illegaal boorplatform bouwen in een onbeheerd zeegebied waarop een schip van het land, dat momenteel actief is, staat. Er dient geen vergunningsvergoeding betaald te worden. De speler plaatst een boorplatform met de illegale kant naar boven in het gekozen gebied. De speler moet wel de bouwkosten als bij een legaal boorplatform (\$1, \$2 of \$3) aan de bank betalen. Schepen van andere landen in dat gebied blokkeren deze bouw niet.

Op een gebied dat wordt beheerd door een ander dan het momenteel actieve land, mag er geen boorplatform gebouwd worden.



\$1 vergunnings-vergoeding
+ \$3 bouwkosten

\$1 vergunnings-vergoeding
+ \$2 bouwkosten

\$1 vergunnings-vergoeding
+ \$1 bouwkosten

IV - SCHIP BEWEGING

Schepen kunnen van een gebied naar een aangrenzend gebied verplaatst worden (gebieden zijn aangrenzend als ze elkaar aan een kant of een hoek raken). Er moet ten minste 1 schip verplaatst worden. Een schip kan slechts 1 gebied per ronde verplaatst worden.

Er zijn 2 dubbele gebieden die elk gescheiden worden door een dubbele lijn.

Schepen kunnen niet over deze dubbele lijnen bewegen.



Als de huidige toepasbare wet "Schepen nemen het beheer van de zeegebieden over" is, nemen landen onmiddellijk het beheer van zeegebieden over indien enkel dat land schepen in dat zeegebied heeft (dit wordt aangegeven door een landschijf op het zeegebied te plaatsen). Zie "Noordpool Raad" voor details over wat gebeurt met een boorplatform in een gebied waar het beheer wijzigt.

Tijdens het ganse spel wordt verondersteld dat alle 5 de Noordpool gebieden steeds in conflict zijn met China. Wat betekent dat aanvallen door of tegen Chinese schepen altijd toegelaten zijn, onafhankelijk van de officiële conflict status van de andere landen (zie "Diplomatie").

Aanval – Na het verplaatsen mag een schip van een land een schip van een ander land aanvallen als de beide landen in conflict zijn (dus indien er minstens één van de 2 landen een conflict heeft met het andere; zie "Diplomatie").

Zowel de aanvallende als de verdedigende schepen worden beiden verwoest. Andere schepen in dat gebied (onafhankelijk van welk land) hebben geen invloed op de aanval.

Aanvallen op de Noordpool – Ieder land wil het pool gebied bezetten. In dat specifiek gebied zijn alle landen permanent met elkaar in conflict, onafhankelijk van de huidige toepasbare wet in de Noordpool Raad en de landen al of niet aangeven met elkaar in conflict te zijn. Een land krijgt het beheer van het pool gebied indien er enkel schepen van dat land in aanwezig zijn. Het beherend land blijft dit behouden zelfs nadat ze er geen schepen meer hebben en totdat een ander land een schip naar het pool gebied verplaatst (net alsof de wet "Schepen nemen het beheer van de zeegebieden over" altijd toepasbaar is in het pool gebied). Bovendien zijn aanvallen in het pool gebied verplicht: indien het beherend land er schepen heeft en een schip van een ander land er naar toe wordt verplaatst, zal dit laatste schip automatisch een verdedigend schip aanvallen (dus beide schepen worden verwoest maar het beheer wijzigt niet).

Boorplatforms verwoesten – voor of na het verplaatsen (maar niet beide), kunnen schepen verwoesten:

- een illegaal boorplatform,
- een legaal boorplatform gelegen in een gebied door een ander land, dat in conflict is met het land van het schip, beheerd wordt.

Als een land een gebied beheert, mogen zijn eigen schepen geen boorplatform in dat gebied aanvallen.

Een boorplatform kan niet verwoest worden als er schepen van het beherend land in dat gebied aanwezig zijn. Al dergelijk verdedigende schepen moeten eerst aangevallen en verwoest worden (een zelfde aantal aanvallende schepen wegnemen zoals gewoonlijk) voordat (bijkomende) aanvallende schepen het boorplatform kunnen aanvallen. Het aantal schepen dat het boorplatform aanvalt, moet groter zijn dan de verdedigingssterkte van het boorplatform om deze te kunnen verwoesten. De aanvallende schepen worden niet verwoest.

Verdedigingssterkte van een boorplatform:

0 voor een illegaal boorplatform

1 voor een legaal boorplatform

+ 1 voor ieder neutraal schip in het gebied (dus voor ieder schip van een land dat niet in conflict is met het land dat het gebied verdedigt).

Voorbeeld 1:

Alfred bezit een boorplatform in een zeegebied dat (ten gevolge van de huidige toepasbare wet) niet beheerd wordt door een land (dus is het boorplatform illegaal). Betty kiest de actie "Schip beweging" voor Rusland.

Rusland heeft 1 schip in dat zeegebied dat nog niet verplaatst werd.

Ze wil het boorplatform van Alfred verwoesten. De aanvalssterkte van Rusland is 1 en dus groter dan de verdedigingssterkte 0 van Alfred's boorplatform.

Het boorplatform wordt verwoest. Betty mag het Russisch schip laten staan of verplaatsen naar een aangrenzend gebied.



Voorbeeld 2:

Alfred bezit een boorplatform in een zeegebied door Canada beheerd (dus is het boorplatform legaal). In dit gebied is er tevens 1 Canadees schip, 1 EU schip en 1 Chinees schip.

Betty wil Alfred's boorplatform verwoesten. Ze verplaatst 3 VS schepen naar dit gebied. De VS schepen moeten het Canadees schip aanvallen (dus wordt 1 VS en 1 Canadees schip verwoest). Als resultaat heeft dit gebied nu 2 VS schepen, 1 EU schip en 1 Chinees schip.

De EU is niet in conflict met Canada, dus is dat schip neutraal. (China is zoals altijd in conflict met Canada, zoals met alle Noord-pool gebieden). De VS aanvalsterkte is 2. De verdedigingssterkte van het boorplatform is ook 2 (1voor een legaal boorplatform +1 voor het neutrale EU schip). Gezien de aanvalsterkte niet groter is dan de verdedigingssterkte, kan het boorplatform nu niet verwoest worden.



V. BELASTINGEN

Deze actie brengt de aangegeven hoeveelheid geld in de schatkist van het land. (Rusland: \$2, Noorwegen: \$1, EU: \$3, Canada: \$2, VSA: \$4). (EU ontvangt \$4 als Noorwegen toegelaten is tot de EU).



VI - BURGERLIJKE ONRUST

Deze actie draait rond gebeurtenissen (stakingen, onderbreking van de proviandlevering, enz.) die een negatieve invloed zullen hebben op de productie van bedrijven in een bepaald land.

In fase 7 zullen platforms die door landen in burgerlijke onrust bezet worden, geen grondstoffen ontginnen.



Lobbyist acties moeten invloed hebben:

Een lobbyist mag alleen in een actievak van een land geplaatst worden als het land daadwerkelijk die actie kan uitvoeren.

Specifiek:

- het schip productie actievak kan niet ingenomen worden als het land geen geld heeft: er moet ten minste één schip gebouwd worden.
- Het schip beweging actievak kan niet ingenomen worden als het land geen schepen heeft: ten minste één schip moet bewegen of aanvallen.
- Het boorplatform bouwen actievak kan niet ingenomen worden als er al boorplatforms in ieder gebied, door het land bezet of met schepen van dat land in aanwezig, zijn: een boorplatform moet gebouwd worden.

De speler moet het land werkelijk iets laten doen met de actie. Het is niet toegestaan een actievak in te nemen (zoals voor het voorkomen dat een tegenspeler dat actievak inneemt) en er niets mee te doen.

LOBBYIST HERBENOEMING

In plaats van een lobbyist van het politiek invloedsspoor van het huidige land naar één van de 6 actievakken te verplaatsen, mag een speler er voor kiezen één van de volgende acties met zijn lobbyist uit te voeren. In dat geval voert de speler geen enkele van de 6 normale acties met deze lobbyist uit.

I - LOBBYIST POSITIE BEHOUDEN OF WIJZIGEN

Een lobbyist op het vak "2" (alsook op het vak "4" van de EU) mag op dit vak van het invloedsspoor blijven staan voor de volgende ronde. Een lobbyist op het vak "1" of "3" mag niet op dat vak blijven staan maar mag naar vak "2" (indien onbezet) verplaatst worden in plaats van één van de 6 normale acties van dat land te nemen.

II – LOBBYIST TERUGTREKKEN

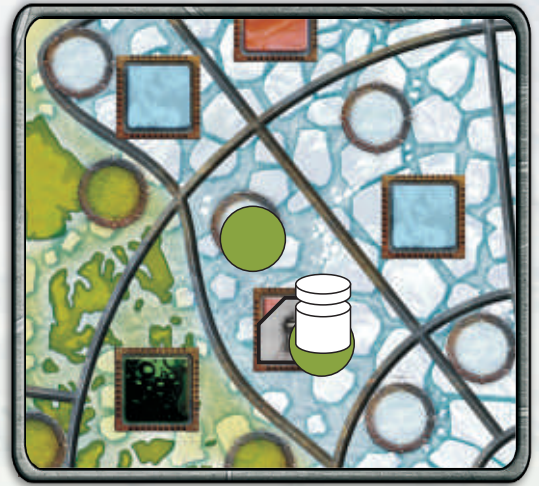
De eigenaar van de lobbyist mag de lobbyist terugtrekken. Deze lobbyist zal beschikbaar zijn om in fase 3 van de volgende ronde te plaatsen. De speler mag optioneel een bijdrage van de schatkist van dat land ontvangen: \$1 of \$2 als de speler geen geld heeft. (Als het land onvoldoende geld heeft, krijgt de speler al het geld dat het land nog bezit).

III – POLITIEKE BESCHERMING VAN EEN BOORPLATFORM

Een lobbyist kan van een land naar een boorplatform (zelfs van een tegenspeler) in de Noordpool verplaatst worden (met inbegrip van gebieden door andere landen bezet en illegale boorplatforms). Er wordt tevens ook een landschijf op het boorplatform gelegd. Deze schijf is van het land waarvan de lobbyist werd afgenomen. Een beschermd boorplatform mag door niemand aangevallen worden tijdens de rest van de huidige ronde en tot het einde van de acties van dat land in fase 6 van de volgende ronde. Op het einde van de acties van dat land in de volgende ronde gaat de lobbyist terug naar de eigenaar en wordt de landschijf van het boorplatform verwijderd.

Een boorplatform mag slechts door 1 lobbyist beschermd worden.

De lobbyist die op deze manier het boorplatform beschermt, levert ook enig voordeel op voor de speler wanneer het land, dat legaal dat gebied beheert, wijzigt (zie "Noordpool Raad").

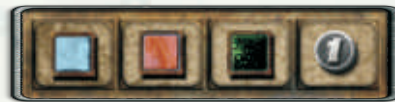


FASE 7. Ontginnen van grondstoffen.

Ieder boorplatform (legaal en illegaal, maar niet boorplatforms in gebieden beheerd door landen met burgerlijke onrust) ontgint 1 eenheid grondstof in dat gebied.

Spelers verkopen hun ontgonnen grondstoffen in groepen naar eigen keuze en verdienen:

Geld: \$1 voor elke eenheid (type onafhankelijk).



of Punten:

- 10 – voor iedere groep van 3 eenheden verschillende grondstoffen,
- 5 – voor iedere overblijvende groep van 2 eenheden verschillende grondstoffen,
- 2 – voor iedere overblijvende individuele eenheid (type onafhankelijk).



Voorbeeld:

De boorplatforms van Alfred ontgonnen 7 eenheden: 4 eenheden gas, 2 eenheden olie en 1 eenheid concrete. Alfred beslist om 15 punten (1 tripel = 10 punten, 1 paar gas en olie = 5 punten) en \$2 (2 gas eenheden) te verdienen.



Grondstoffen worden onmiddellijk verkocht; ze kunnen niet opgeslagen worden. De startspeler beslist eerst hoe zijn eenheden te verkopen, nadien volgen de andere spelers in klokwijzerszin.

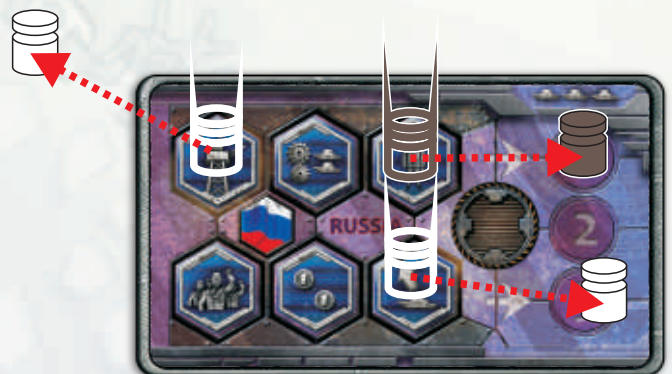
FASE 8. Verplaats Lobbyisten op de Lobbyist Acties

In elk land zullen bepaalde lobbyisten op lobbyist acties terug naar het politiek invloedsspoor verplaatst worden:

De meest rechtse lobbyist (dichtst bij het vak "1") op de bovenste rij acties (boorplatform bouwen, schip productie, diplomatie) wordt naar het vak "1" verplaatst.

De meest rechtse lobbyist (dichtst bij het vak "3") op de onderste rij acties (burgerlijke onrust, belastingen, schip beweging) wordt naar het vak "3" verplaatst.

Alle andere lobbyisten op één van de 6 lobbyist actievakken gaan terug naar hun eigenaar en zijn beschikbaar voor plaatsing in fase 3 van de volgende ronde.



FASE 9. Einde van de ronde

Voer de volgende stappen in volgorde uit:

- Voer de toelating van Noorwegen tot de Europese Unie uit, indien van toepassing (zie het gedeelte Noorwegen in "diplomatie").
- Controleer of er een nieuwe wet in de Noordpool Raad een meerderheid aan stemmen heeft. Desgevallend:
 - zet de wet pion op de nieuwe wet.
 - duid voor ieder zeegebied aan welk land (met de corresponderende landschijf) het beheer heeft volgens de huidige toepasbare wet en de aanwezige schepen.
 - pas de status (legaal/illegaal) van ieder boorplatform aan volgens de huidige toepasbare wet en gebiedsbeheer.
 - betaal nieuwe vergunningsvergoedingen voor (of verwijder) boorplatforms in gebieden waarvan het beherend land gewijzigd werd volgens de nieuwe toepasbare wet (zie "Noordpool Raad").

Als het spel nog niet ten einde is, gaan de lobbyisten op de gele vakken (China) van het politieke invloedspoor terug naar hun eigenaar. Verplaats hierna de rondeteller naar het volgende vak en begin een nieuwe ronde bij fase 1.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt:

- op het einde van de 9de ronde,
- of
- op het einde van een ronde waarin China het pool gebied beheert.

Bij het einde van het spel wordt de schatkist van ieder land uitgedeeld aan de spelers met lobbyisten op het politiek invloedsspoor volgens:

\$3 aan de speler met een lobbyist op vak "1"

\$2 aan de speler met een lobbyist op vak "2"

\$1 aan de speler met een lobbyist op vak "3"

(als het land onvoldoende geld heeft om een speler te betalen, krijgt de speler al het geld dat het land nog over heeft).

EIND PUNTENTELLING

Bovenop de punten die tijdens het spel behaald werden, krijgen spelers:

- 1 punt voor iedere \$1 die ze nog bezitten.
- 10 punten voor elk van hun lobbyisten in het Noordpool land dat het pool gebied beheert.
Als China het pool gebied beheert, levert iedere lobbyist op de gele China vakken van het politiek invloedspoor 10 punten op (zie "Fase 3").
- Punten voor het aantal boorplatforms (zowel legaal als illegaal) volgens de grondstoffen dat zij ontgonnen.

Voorbeelden voor het lezen van de tabel:

Bij 2 spelers zijn 3 concrete boorplatforms elk 5 punten waard (15 punten in totaal).

Bij 3 spelers zijn 5 olie boorplatforms elk $8 + 2 = 10$ punten waard (50 punten in totaal).

Bij 4 spelers zijn 5 gas boorplatforms elk $5 + 1 + 1 = 7$ punten waard (35 punten in totaal).



Bij 3 spelers eindigt Alfred het spel met:

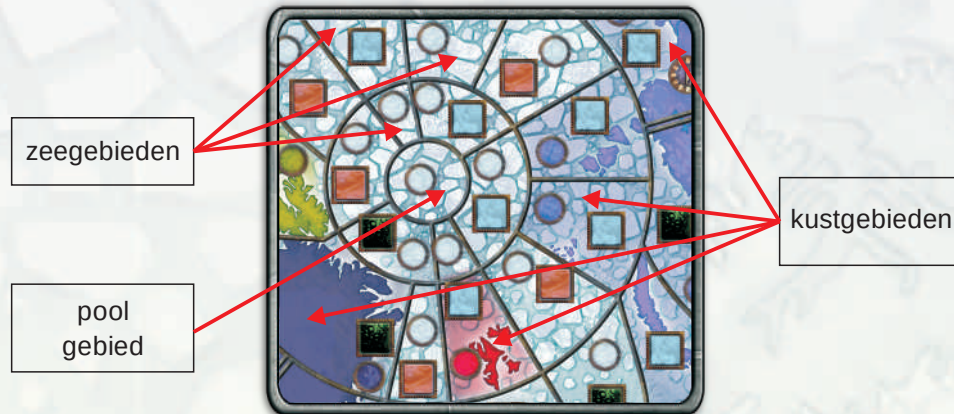
- 67 punten door grondstoffen te verkopen tijdens het spel;
- \$8: + 8 punten;
- twee lobbyisten in China (die het pool gebied beheert): + 20 punten;
- 6 gas boorplatforms: + 42 punten (7 punten per boorplatform);
- 1 olie boorplatform: + 2 punten;
- 2 concrete boorplatforms: + 10 punten (5 punten per boorplatform).
- Dus heeft Alfred in totaal: $67 + 8 + 20 + 42 + 2 + 10 = 149$ punten.

DE WINNAAR IS DE SPELER DIE DE MEESTE PUNTEN BEHAALDE.

(Indien er één of meer spelers op een gelijkstand eindigen, delen deze spelers de overwinning!)

DE NOORDPOOL RAAD

De Noordpool Raad bepaalt de grondbeginselen van de internationale wet die de Noordpool exploratie vastlegt (maar geen invloed op het pool gebied heeft).

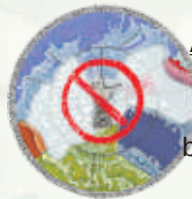


Permanente regels voor kustgebieden

- Bouwen van een boorplatform in een kustgebied vereist dat een speler een vergunningsvergoeding aan de schatkist van het land, dat dit kustgebied beheert, betaalt.
- Alle boorplatforms in een kustgebied zijn altijd legaal.
- Kustgebieden kunnen nooit door andere landen beheerd worden.

Variabele regels voor zeegebieden

3 verschillende toepasbare wetten zijn mogelijk:



A – Landen kunnen geen zeegebieden beheren.
(Dit is de toepasbare wet bij het begin van het spel).



B – Landen beheren alle zeegebieden in het noorden.



C – Schepen nemen het beheer van de zeegebieden over.

- Zeegebieden (uitgezonderd het pool gebied) mogen niet beheerd worden door landen als deze wet van toepassing is. Verwijder alle landschijven van niet-pool zeegebieden. De aanwezigheid van schepen heeft geen invloed. Hierdoor zijn alle nieuw gebouwde boorplatforms in zeegebieden illegaal.
- Alle landen beheren de gebieden tussen hun kustlijn en het pool gebied wanneer deze wet van toepassing wordt (het pool gebied is niet beïnvloed). Plaats corresponderende landschijven in deze gebieden (7 voor Rusland, 2 voor Noorwegen, 3 voor EU, 3 voor Canada, 3 voor VSA). De aanwezigheid van schepen heeft geen invloed.
- Legale boorplatforms mogen gebouwd worden (met vergunningsvergoedingen), net zoals in kustgebieden. Illegale boorplatforms mogen niet gebouwd worden (daar ieder gebied met een minerale ertslaag beheerd is).
- Van zodra dit de toepasbare wet wordt, worden zeegebieden met schepen van exact één land onmiddellijk beheerd door dat land. Alle andere gebieden (met schepen van 0 landen of meer dan 1 land) worden onbeheerd. Indien een schip beweging later ervoor zorgt dat een zeegebied schepen van exact één land heeft, neemt dit land onmiddellijk het beheer over. Pas de landschijven desgevallend aan.
- Legale boorplatforms mogen gebouwd worden (met vergunningsvergoedingen), net zoals in kustgebieden. Illegale boorplatforms mogen enkel in onbeheerde gebieden gebouwd worden.

Als resultaat van een nieuw toepasbare wet is het mogelijk dat boorplatforms die voordien legaal waren, nu in onbeheerde gebieden liggen. Ze blijven in het spel maar dan wel als illegale boorplatforms: draai ze naar de illegale kant.

Als resultaat van een nieuw toepasbare wet of schip beweging is het mogelijk dat boorplatforms (legaal of illegaal) in gebieden liggen die door nieuwe landen worden beheerd. Al dergelijke boorplatforms worden verwoest: verwijder hun fiche van de kaart. Dit is niet van toepassing voor boorplatforms die beschermd worden door lobbyisten (zie "Lobbyist herbenoeming" – Politieke bescherming van een boorplatform). Politiek beschermde boorplatforms kunnen legaal worden in het nieuwe land. Is de beschermende lobbyist van het nieuwe land, dat het beheer van het gebied van het boorplatform overneemt, dan wordt het boorplatform automatisch legaal. Is de lobbyist van een ander land, dan moet de eigenaar van het boorplatform \$2 betalen als vergunningsvergoeding aan de schatkist van dat land. Als de eigenaar niet kan (of niet wil) betalen, wordt het boorplatform verwoest.

Woordenlijst:

Aangrenzend: Gebieden zijn aangrenzend als ze een gemeenschappelijke zijde of hoek delen.

Toepasbare wet: Te allen tijde is er 1 van de 3 toepasbare wet in voege, afhankelijk van de stemmen in de Noordpool Raad. Deze bepalen als en hoe landen zeegebieden beheren.

Noordpool Raad: Landstemmen in de Noordpool Raad bepalen welke toepasbare wet in voege is.

Land in het Noordpool gebied: Rusland, Noorwegen, EU, Canada, VSA (China is geen land in het Noordpool gebied).

Aanval: Tijdens de schip beweging mag ieder schip een ander schip (na de beweging; aanvallend en verdedigend schip worden beiden verwoest) of een boorplatform (voor of na zijn beweging; mogelijks meerdere schepen nodig om het boorplatform te verwoesten) aanvallen.

China: China is het 6de land met schepen en landschijven maar zonder een land display. Er zijn specifieke regels voor zijn politieke invloed. China is geen land in het Noordpool gebied.

Burgerlijke onrust: 1 van de 6 lobbyist acties. Burgerlijke onrust verhindert dat boorplatforms, in de gebieden van dat land, produceren.

Zeegebied: Een gebied met een gekleurde beheer cirkel. Het corresponderend land bezit dit en beheert dit altijd.

Vergunning: \$1 betaald door een speler aan een land om een boorplatform te mogen bouwen in een gebied door dat land beheert.

Concretions: 1 van de 3 grondstoffen (oranje).

Conflict: Ieder land mag een conflict uitroepen tegen 1 ander land. De conflict status kan veranderd worden met de actie "diplomatie". Twee landen zijn met elkaar in conflict indien één van de twee het conflict heft uitgeroepen. Tevens is ieder land in het Noordpool gebied automatisch in conflict met China. Om een ander land aan te vallen, moet het land daarmee in conflict zijn.

Beheer: Een gebied is beheerd door een land afhankelijk van de huidige toepasbare wet en de schepen. Beheer wordt aangeduid met een landschijf op de controle schijf in dat gebied. Ten hoogste 1 land kan een gebied beheren op ieder moment.

Landschijf: Een schijf in 1 van de 5 kleuren van de landen in het Noordpool gebied. Worden gebruikt om beheer van zeegebied, stemmen in de Noordpool Raad, conflicten en de ondersteuning van de toelating van Noorwegen tot de EU (enkel in geval van Noorwegen) aan te duiden.

Land: 5 landen (Rusland, Noorwegen, EU, Canada, VS) hebben een land display op de kaart. China is meer abstract voorgesteld. Alle landen hebben schepen en landschijven.

Land display: De 5 land displays hebben 6 actievakken, een conflict vak, een politiek invloedsspoor (1-3) en een schatkist. Noorwegen heeft ook nog 2 speciale vakken om de vordering van de toelating tot de EU aan te geven. De EU heeft ook nog een 4de vak op het politiek invloedsspoor dat beschikbaar is van zodra Noorwegen tot de EU is toegetreten.

Diplomatie: 1 van de 6 lobbyist acties. Het kan gebruikt worden om de conflict status van een land te wijzigen, een stem van een land in de Noordpool Raad te wijzigen, de toelating van Noorwegen tot de EU te ondersteunen of een tegenspeler 1 punt achteruit te zetten.

Illegaal boorplatform: Een boorplatform in een gebied dat door geen enkel land wordt beheerd.

Legaal boorplatform: Een boorplatform in een gebied dat door een land wordt beheerd.

Lobbyist: De pionnen van de spelers die gebruikt worden om landen te beïnvloeden (en de behaalde punten van de spelers op het puntenspoor aan te duiden).

Lobbyist actie: Ieder land heeft 6 acties die door een lobbyist van een speler kunnen geactiveerd worden: diplomatie, schip productie, boorplatform bouwen, schip bewegen, belastingen, burgerlijke onrust.

Lobbyist herbenoeming: Een lobbyist herplaatsen in plaats van één van de 6 lobbyist acties uit te voeren.

Geld: Elke speler heeft het geld van zijn eigen bedrijf en de 5 landen in het Noordpool gebied hebben hun schatkist. Spelers verdienen geld door ontginnen, terugtrekken van lobbyisten en het doen van zwakke politieke invloed investeringen. Spelers geven geld uit om boorplatforms te bouwen en sterke politieke invloed investeringen te doen.

Natuurlijk gas: 1 van de 3 grondstoffen (blauw).

Noordpool: zie pool gebied.

Olie: 1 van de 3 grondstoffen (donker groen).

Bezitten: Enkele kustgebieden zijn in bezit (en altijd in beheer) van specifieke landen, zoals aangeduid met de kleur van het land.

Fase: Iedere speelronde heeft 9 fases.

Boorplatform: De bedrijven van de spelers bouwen boorplatforms om grondstoffen te ontginnen voor geld en punten, alsook om extra punten op het einde van het spel te behalen.

Boorplatform bouwen: 1 van de 6 lobbyist acties. Een boorplatform moet in een gebied gebouwd worden dat door het actieve land in beheer is of waarin schepen van het actieve land staan.

Punten: Punten bepalen de winnaar. Punten worden behaald voor ontginning en voor diverse onderdelen op het einde van het spel. Punten kunnen verloren worden door de diplomatie actie van een tegenspeler.

Pool gebied: Het gebied in het midden van de kaart met de Noordpool. Een boorplatform kan hier niet gebouwd worden en er wordt automatisch aangevallen. Het beheer van het pool gebied beïnvloedt de eind puntentelling.

Politiek invloed investeringsspoor: In fase 3 plaatsen spelers lobbyisten op dit spoor. Deze worden nadien in fase 4 naar het politiek invloedsspoor van een land naar keuze verplaatst (in volgorde van hoeveelheid uitgegeven geld). Lobbyisten kunnen ook op de gele vakken geplaatst worden om China te beïnvloeden.

Politiek invloedsspoor: Elk van de 5 landen in het Noordpool gebied heeft een politiek invloedsspoor in zijn display. Spelers die daarop een lobbyist staan hebben, zullen in fase 6 lobbyist acties uitvoeren.

Grondstof: Er zijn 3 grondstoffen. Natuurlijk gas (blauw), olie (donker groen), concrete (bruin). Gebieden met een gekleurd vierkant hebben deze grondstof ter beschikking.

Behaalde punten: De behaalde punten van elke speler worden aangegeven met een lobbyist pion. Punten worden behaald door de productie van grondstoffen in fase 7 van iedere ronde. Een speler kan een punt verliezen doordat een tegenspeler deze diplomatie actie uitvoert. Punten worden ook behaald op het einde van het spel.

Zeegebied: Een gebied met een witte beheer cirkel. Geen enkel land bezit deze gebieden, maar de verschillende landen kunnen het wel beheren, afhankelijk van de toepasbare wet en de schip posities.

Gebied: Een ruimte op de kaart: kustgebied of zeegebied. Een willekeurig aantal schepen kan een gebied bezetten. De meeste gebieden hebben grondstoffen waarop boorplatforms kunnen gebouwd worden. Ieder gebied kan door een land beheerd worden, afhankelijk van de huidige toepasbare wet en de aanwezigheid van schepen.

Schip: Alle 6 de landen beschikken over schepen die worden gebruikt om het beheer van zeegebieden te bepalen, andere schepen en boorplatforms aan te vallen, illegale boorplatforms te bouwen, ...

Schip beweging: 1 van de 6 lobbyist acties. Elk schip van een land mag naar een aangrenzend gebied verplaatst worden en elk schip mag ook 1 aanval uitvoeren.

Schip productie: 1 van de 6 lobbyist acties.

Ronde: Speelronde.

Startspeler: Degene die de startpion bezit. Deze wordt iedere ronde naar links doorgegeven.

Belastingen: 1 van de 6 lobbyist acties. Belastingen voegen een vast geldbedrag toe aan de schatkist van een land.

Ronde: Ieder spel heeft 9 verschillende fases. Een spel eindigt na 9 rondes.

Schatkist: De 5 landen in het Noordpool gebied hebben elk hun eigen schatkist waarmee ze schepen produceren. Landen krijgen geld van belastingen en vergunningsvergoedingen voor boorplatforms.



Spel ontwerper: Andrzej Kurek
Graphics: Radosław Jaszczuk (composition, cover illustration, layout), Sandra Kochanowska (layout)
Nederlandse vertaling: Nico Delobelle
DTP: Andrzej „Soulless” Kozakowski

MegaTester: “Mishire” and Krzysztof Jankowiak
Testers: Grzegorz Dębski, Przemysław Zieliński, Radosław Jaszczuk, „Qbi”, Radosław Rogaczewski, Tomasz Rachwał, Marta Nowakowicz-Jankowiak, Michał Drożdżok, Grzegorz Majewski, Krzysztof Zdrojewski, Grzegorz Rachwał, Przemysław Dorecki, Andrzej „Soulless” Kozakowski, Paweł Goździewicz, Jadwiga Kurek, Szymon Wincek, Krzysztof Wincek, Andrzej Ponicki, Michał Murawski, Krzysztof Rowiński, „Jar”, Sławomir Kakietek and annoying Michał Lipko.

Met speciale dank aan:
Michał Stajszczak en “Zephyr” voor het uitwisselen van standpunten op de balans tussen wiskundige rechtvaardigheid en eenvoud in bordspellen.
Russ Williams voor vragen die mij tot nadenken hebben gedwongen

Editie I
Gdynia 2011
SINONIS
Katowice, POLAND
www.sinonis.pl
Productie: www.drukarnia606.pl

Wholesale distribution:
Business 24 Sp. z o.o.
Ul. Tuwima 6d/15, 81-594 Gdynia, POLAND
mob.: +48 502 516 766
antypirx@wp.pl

© Copyright: Andrzej Kurek

*A part of conception we abandoned.
Firstly planned as a starting player token.*



ALCHEMICUS NOCTIS

Transformation of metals into gold? It's possible – any physicist will say nowadays. In the 16th century, alchemists made attempts to do that in their laboratories, aspiring to gain wealth and never-ending fame. Some, as Edward Kelley, thanks to royal sponsors, achieved all that, nevertheless they never succeeded in transmutation of metals... In this magical game that you are holding it's very simple. Build a laboratory and collect the necessary products. And transformation of metals? If you manage to adjust to the changing moods of the Spirit of Transmutation, then it's really not complicated at all. So, what is the game about? You have competition in your town – other alchemists who also know the right technology. Only the one of you who is the most efficient will win recognition and fame. It will surely last until the next game, or, who knows, perhaps eternally...

<http://boardgamegeek.com/boardgame/62979/alchemicus>



SHOW BUSINESS

Show Business is an economical-tactical game for 2 to 5 players aged 13+ with play time 60 - 150 min. You act as the manager of a music group playing one of 5 major music styles: rock, pop, black (e.g. rap, soul, R&B), jazz, club (electronic dance music) and compete with other managers to gain fame and money for you and your musicians.

Employ the best musicians and motivate them to write popular songs. Forecast market trends and influence the media to have songs of your group on the top of the charts. Use your contacts and hire professionals available on the market to support your group as well as to sabotage the success of your competition. Contract the most lucrative concerts and travel on tour around Europe. Take care of the satisfaction within the group in order to have your musicians stay with you as long as possible. There is one year for you to raise your new band to the height of popularity. Gain fame and money greater than your competitors.

<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/69232/show-business>

MASTER OF ECONOMY

Inside this box you will find components of a financial simulator in the approachable form of a boardgame for 2-4 players. The gameplay circulates around management of industrial corporations which are sources of private income for game players. Securing high profitability of the company you manage and skillfully re-investing profits in its further development, or in the shares of other companies that win better positions on the market more quickly, is of key importance for winning.

What makes this simulator unique is that it contains no random factor whatsoever. The result of gameplay depends only upon decisions made by players, their ability of planning and choosing appropriate reactions to investments of opponents. The simulator requires effective combination of actions aiming at optimizing flow of goods and money in corporations and speculating with their shares. Finding an adequate balance between those methods of increasing player's property value is a basic element of winning strategy.



<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/75441/master-of-economy>