

Kreml (Kremlin)

Auteur: Urs Hostettler

Uitgegeven door Fata Morgana Spiele, 1986

Een simulatiespel over de dagelijkse gang van zaken in het Kremlin (3 tot 6 spelers vanaf 50 jaar...).

Vrij vertaald in het Nederlands door [Van Orsmael Leon](#) (België).

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

Scenario

1951 : Het Kremlin in Moskou.

Nestor Apparatschik is de partij- en regeringsleider. Wegens gezondheidsproblemen laat hij zich bijna niet meer in het openbaar zien. Na zijn dood breekt in het politburo een strijd om de beste plaatsjes los, vooral dat van partijchef . Achter de schermen trekken machtige schaduwpersonen (de speelsters) aan de touwtjes. Heel binnenkort zullen de nieuwe chefs met harde hand zuiveringen uitvoeren en hun politieke tegenstanders degraderen. De tijd van het 'Choucrouisme' of 'Satinisme' zal aanbreken.

Maar kan de nieuwe stroming standhouden? De leiding is hopeloos verouderd, de leden van het politburo zijn ziek, en steeds weer komen oude knarren op hun plaats : de 'Gerontokratie'. Hoe lang zal het nog duren tot de speelsters een standvastig regime kunnen installeren? Een regime met een partijchef die drie maal tijdens een oktoberparade het volk zal kunnen toewuiven, zonder in mekaar te storten.

Spelmateriaal

- 24 identiteitskaarten van politieke figuren, met foto, naam en leeftijd.
- 8 ambts-kaartjes.
- 1 kaart voor de kandidaten van het politburo.
- 3 kaarten 'Volk', 'Siberië' en 'Kremlinmuur'.
- 6 lijsten 'offengelegte Einflusse', opengelegde invloeden.
- 23 merkkaartjes met naam en ouderdom van de politici (kleine gele kaartjes).
- 8 kaartjes 'Kuur'.
- 1 20-zijdige dobbelsteen.
- 1 notablok om de oktoberparades en de nazetten (extra spelregels) te noteren.
- 21 gebeurtenis-kaarten (extra spelregels).
- Vele gekleurde cijferplaatjes.
- Plaatjes Ziek "+" en Onderzoek hangende "?"
- De spelregels met 2 tabellen 'Im Amt' en 'Im Sanatorium'.

U heeft papier en schrijfgerief nodig.

Voor wie is dit spel uitgedacht ?

Voor 3 tot 6 spelers vanaf 50 jaar. Uitzonderlijk kunnen ook jongere mensen meespelen. Ze moeten zich dan wel kunnen inleven in de Gerontocratie.

De speelduur kan zeer sterk variëren. Tussen 30 minuten en 3 uur.

Stalinisten kunnen het spel gebruiken als leerstof. Ook geschikt voor Reagan-liberalen. Zij vervangen Siberië door 'Prive-onderneming'. Normale mensen kunnen zich ook amuseren.

Kreml is geen complex spel. Door het ongewone spelmechanisme (geen spelbord, afloop in fasen met verschillende mogelijke handelingen) is een intensieve leesvoorbereiding nodig. Terwijl gevorderde Kreml-spelers nieuwe spelvarianten ontdekken en uitproberen, kunnen debutanten zeer makkelijk meespelen. Ze moeten enkel de hoofdtaktiek van Kreml gebruiken : afwachten en thee drinken, de tijd zijn werk laten doen...

Spelvoorbereidingen

Voor het eerste spel moeten de handen uit de mouwen worden gestoken. De ambts-kaartjes moeten geplooid worden en gekleefd.

De kaartjes worden als volgt op de tafel gelegd :

Parteichef				
1° rang :	KGB Chef	Aussenminister (Buitenlands. Zaken)	Verdedigungsminister (landsverdediging)	
2° rang :	Chef Ideologie	Industrieminister	Landwirtschaftsmin (Landbouw)	Sportmin

Deze 8 ambten vormen samen het Politburo.

Daaronder ligt de kaart voor de kandidaten, iets terzijde het volk, en ergens ver weg Siberië en de kremlinmuur.

Uit de politici neem je Nestor Aparatschik. Hij is de eerste regerende partijchef, en wordt in het betreffende ambts-kaartje gestoken. Hij krijgt als bonus een 'Ziek'-teken (+).

De andere ambten worden willekeurig ingevuld door 7 andere politici. De rij van de kandidaten wordt bezet door 5 politici.

De overige politici leg je voor iedereen zichtbaar bij het volk. Sibirië en de Kremlinmuur blijven voorlopig leeg.

Alle spelers krijgen een aantal opgelegde invloedskaarten.

Spelen

Geheime invloed: de spelers noteren in het geheim een lijstje met 10 politici,

die ze willen beïnvloeden. Er wordt een ranglijst van 10 tot 1 opgemaakt: 10 punten is de sterkste invloed, 1 de zwakste. Alle politici kunnen beïnvloed worden, waar zij in het begin ook liggen. Maar Nestor Apparatschik kan niet worden beïnvloed : de oude man is jammer genoeg met de vorderende jaren eigenzinnig geworden, en dus ook in zekere zin integer.

Speldoel: Op het einde van het spel komt het tot de Grote Openbaring. Wie het meeste invloedspunten heeft gezet op de dan heersende partijchef wint. Maar als meerdere speelsters evenveel punten op de partijchef gezet hebben, dan wint zij die de partijchef niet op haar lijstje heeft staan.

De geheime invloedspunten blijven het ganse spel onveranderd (behalve bij uitgebreide spelregels). Je moet dus al van in het begin overleggen wie je later in het hoogste ambt aangesteld wil zien.

Leiden: voordat het rad der tijd zich in het Kremlin in beweging zet moeten we nog vermelden hoe het leiden in zijn werk gaat : enkel de medeleden van het politburo kunnen leiden. Wat er aan kandidaten, volk, of zelfs aan verbannen Siberiërs rondzwermt, moet braaf op de volgende bevordering wachten. Bevriende Politburoleden kunnen natuurlijk helpen...

Telkens wanneer een politburolid kan stemmen of handelen, dan handelt in zijn naam de speelster die de meeste invloedspunten op hem heeft opengelegd.

Opgelegde invloeden en leidersaanspraken op een politicus worden met merkaartjes (naamkaartjes) op de persoonlijke lijst 'Offengelegte Einflüsse' gelegd.

De speelsters kunnen op elk ogenblik hun geheime invloedspunten openleggen en daarmee de leiding over een politicus verwerven. Wel mag het aantal opgelegde invloedspunten het aantal geheime punten nooit overschrijden.

Het openleggen gebeurt steeds vrijwillig en kan in schijven gebeuren. Een speelster moet dus niet alle geheime punten op een politicus open leggen. Bedoeling is echter voldoende invloed te krijgen om een politicus te kunnen overnemen : minstens één punt meer dan de huidige 'bezitster' op haar lijst heeft liggen.

In het zeldzame geval dat twee speelsters evenveel punten hebben opgelegd, wordt de regel van de Gerontocratie gevolgd : de oudste speelster krijgt voorrang.

Niet-geleide politici zijn passief : ze gaan niet kuren, onthouden zich bij elke stemming. Ze voeren geen zuiveringen uit, onderzoeken niets. De enige uitzondering is de minister van Buitenlandse Zaken (aussenminister) in fase 5.

Tip : twee redenen waarom je niet al je geheime punten tegelijk openlegt en dus niet al je politici tegelijk leidt:

Ten eerste kunnen de andere speelsters de situatie overzien en inschatten wie ze bij de volgende gelegenheid naar Siberië kunnen sturen. Zo kunnen ze je politicus wegpakken als hun eigen invloed niet groot genoeg is.

Ten tweede is zelfs je 10-punten-politicus geen zekere waarde. Iemand anders

kan immers ook 10 punten op dezelfde politicus gezet hebben, en zal dus ook proberen deze man naar de top te leiden. Het ruwe ontwaken komt dan op het einde, wanneer de tegenstrever, die zijn 10-punten-politicus NIET heeft opgelegd, alsnog het spel wint.

Dikwijls is het toch nodig een politicus voor een korte tijd open te leggen, als een van de tegenstreefsters de macht grijpt en begint te zuiveren. Dit kan zeer snel naar het einde leiden, en twijfelaars riskeren te laat te komen.

Het Jaarverloop

Kreml begint in het jaar 1951. De tachtigjarige en zieke Nestor Aparatschok is partij- en regeringsleider. Hij is plichtsbewust en onbeïnvloedbaar (hij zal niet stemmen, handelen, op kuur gaan). Bij alle andere politici is het onduidelijk onder wiens controle ze staan.

Het jaarverloop speelt zich in 8 fasen af, die telkens weerkeren:

Fase 1 : Kuren

Aan de zieke politburoleden wordt, in volgorde van hun rangorde, gevraagd of ze naar het sanatorium in Gorky willen gaan.

Wie besluit op kuur te gaan blijft tot het jaareinde afwezig in het Kreml en onthoudt zich van elke activiteit. Hij behoudt wel zijn ambt, in absentia. Hij behoudt ook het passieve kiesrecht (hij is verkies- en verzetbaar).

Er wordt een kuurkaartje op de rustende geplaatst.

Het kuren is vrijwillig. Zieke politici, die door geen enkele goede speelstersziel naar het kuuroord worden gebracht, blijven ziek en krijgen een stresspunt (SP). De partijchef krijgt sowieso een SP, of hij nu gaat kuren, ziek of gezond in zijn ambt blijft.

Tip : aangezien in de eerste fase van het eerste jaar enkel kameraad Nestor Apparatschik ziek in het politburo zit, en uitgerekend hij niet kan worden geleid, gaat in het begin niemand op kuur. Door de druk van zijn zware ambt krijgt Nestor A. toch 1 SP en wordt hij 81.

Stresspunten (SP) verhogen de ouderdom van de politici met één jaar. Het verouderingsproces van de gestresseerde topmensen kan met de gekleurde cijferplaatjes worden bijgehouden.

Fase 2 : Zuiveringen door de KGB

De KGB kan proberen om het politburo en de kandidatenlijst te zuiveren, dus in onmin gevallen personen naar Siberië te sturen.

Opdat de zuiveringen zouden lukken moet de KGB de dobbelsteen gooien. Een zuivering gaat door als : W18+ tegen de partijchef

- W14+ tegen politburoleden eerste rang.

- W10+ tegen politburoleden tweede rang
- W6+ tegen kandidaten.
- W6+ b.v. betekent minstens 6 gooien.

Bij zuiveringspogingen tegen kurende politici krijgt de KGB een bonus van 3 punten (Ze heeft b.v. slechts W15+ nodig om de kurende partijchef naar Siberië te sturen).

Lukt de zuivering dan wordt het slachtoffer onmiddellijk naar Siberië gedeporteerd. Hij neemt zijn eventuele ziekten en natuurlijk ook zijn leeftijd mee. Hangende onderzoeken worden in Siberië wel niet voortgezet. Eventuele kuren worden in het Siberische ijs stopgezet.

De zuiveraar van dienst (KGB of plaatsvervanger) krijgt voor de gelukte actie 1 SP voor overuren en opwindning.

Mislukt de zuivering dan kost dat aan de uitvoerder 3 SP's. Bovendien moet hij voor de rest van dit jaar van nieuwe zuiveringsakties afzien.

Is de KGB-chef afwezig (op kuur) dan wordt hij vervangen door :

1. De ideoloog
2. De partijchef
3. De industrieminister

De eerst-aanwezende van deze lijst heeft het recht de zuiveringen uit te voeren.

Voorbeeld : Stel dat de heer Niewitki KGB-chef is hij is momenteel ziek en in het sanatorium. De heer Wasolin, ideoloog, vervangt hem.

Speelster 1 leidt Wasolin en wil sportminister Pissin (op kuur) uitzuiveren. Zij kondigt dit aan en gooit de dobbelsteen, nadat niemand de heer Pissin ter hulp is gekomen, een 8. Dat is voldoende om Pissin naar Siberië te verbannen, rekening houdende met zijn ziekte tekens en stressjaren.

Wasolin krijgt er een SP en één ouderdomsjaar bij. Speelster 1 wil door Wasolin ook nog minister van buitenlandse zaken Doberman uitzuiveren. Nu komt echter speelster 2 op de proppen en legt een invloedspunt meer open op Wasolin, zeggende : 'Kameraad Wasolin heeft zich nogmaals bedacht over deze zaak, en wil nu toch liever collega Niewitko zuiveren.' Daarop neemt speelster 1 terug de controle over Wasolin (door een invloedspunt extra open te leggen), om toch nog Doberman te treffen. Speelster 2 kan (of wil) niet meer meebieden. Wasolin dobbelt dus tegen Doberman (en heeft hiervoor een W14+ nodig).

Fase 3 : Imperialistische spion

Dit is het moment van de minister van landsverdediging. Tegen eender welk politburolid, ook tegen meerdere tegelijk, kan hij een onderzoek instellen. Ze worden verdacht van 'spionage voor de imperialisten'.

Het aangaan van een onderzoek lukt altijd. Het kost de minister wel 1 SP. De verdachte krijgt een '?'-plaatje (onderzoek hangende). De minister van landsverdediging kan ook eender hoeveel onderzoeken van vroegere jaren

afgelasten. Dit kost hem geen SP.

Het '?'-plaatje (of het nu pas opgezet is, of al bestaand en nooit opgeheven) bezorgt elke betrokkene 1 SP. Verdachte zijn in een spionagezaak belast het gemoed, zowel voor ambtenaren in functie als voor kurenden...

Eén (1) politburolid , tegen wie een onderzoek gestart is in vroegere jaren, kan de minister van landsverdediging aanklagen. Daarop worden alle aanwezige politburoleden in rangvolgorde naar hun mening gevraagd. Indien er niet meer dan één tegenstem is, is de aanklacht gelukt : de aangeklaagde wordt naar Siberië gestuurd.

Een gelukte aanklacht kost de min. van Landsverdediging niets. Mislukt ze echter dan krijgt hij 3 SP. Vanzelfsprekend blijft de ten onrechte aangeklaagde in zijn ambt en rang.

Na een aanklacht wordt het onderzoek steeds onderbroken.

Aanwijzing : Omdat de aangeklaagde normaal gezien tegen zijn eigen veroordeling zal stemmen - zoals alle andere aanwezige Politburoleden wordt zijn mening gevraagd - is een veroordeling makkelijker te bekomen wanneer de beschuldigde op kuur is.

Verder heeft de min. van landsverdediging nu de gelegenheid één (1) kandidaat zonder verder onderzoek en stemming onmiddellijk naar Siberië te sturen. Dit lukt altijd maar kost wel 2 SP.

Is de min. van landsverdediging afwezig (op kuur), dan wordt deze fase uitgevoerd door

1. min. van buitenlandse zaken
2. KGB
3. Partijchef
4. Industrieminister

Fase 4 : Gezondheidstoestand vaststellen

Elk jaar opnieuw wordt de gezondheid van de oude, gestresseerde heren onderzocht. Daarvoor werpt men de 20-zijdige dobbelsteen, en dit voor elk politburolid. Men vergelijkt de uitkomst met de tabel op het middelste blad van de oorspronkelijke spelregels.

- **G** : Een + van het Politburolid afnemen, indien hij ziek is
- **-** : Toestand onveranderd
- **K** : Ziekte verergert : een + toevoegen
- **A** : Ziekteaanval : twee ++ toevoegen
- **T** : Jammer genoeg plotseling overleden

3 +++ betekenen in ieder geval : overleden. Gestorven Politici worden bijgezet in de Kremlinmuur. De vroegere eigenaar van de overleden persoon moet het merkaartje op zijn 'Open invloeden' afgeven en fluit een treurmars.

Voor Partijleden in functie en voor hen die in het sanatorium verblijven gebruikt

men verschillende tabellen. Op het eerste zicht valt op te merken dat het leven in het sanatorium gezonder is. Dat het gevaar voor de oudsten het grootst is zal de welwillende speelster ook al opgemerkt hebben.

Opgepast : Gezondheidsworpen worden voor alle politburoleden uitgevoerd. Niet echter voor de kandidaten, het volk of de Siberiers. En zeker niet voor de doden in de kremlinmuur, zij discuten in het Nirwana met Marx en Hegel. En nog wat : de dobbelsteen is een uitgesproken onpartijdig medium. Als jullie er werkelijk niet uitkomen wie de teerling zal gooien, laat dan de oudste speler beslissen.

Eventueel Fase 5 : Een voorzitter van de begrafeniscommissie verkiezen.

Indien in fase 4 de partijchef is overleden, dan kiest het politburo een nieuwe 'voorzitter van de begrafeniscommissie'. Naar aloud Sovjet-gebruik wordt deze man meteen ook bevorderd tot nieuwe partij- en regeringschef.

(Is de partijchef niet gestorven, maar delft hij toevallig in het eeuwige ijs van Siberië naar steenkool, dan is hij officieel zwaar ziek. In de plaats van een begrafeniscommissie wordt een trouwe zaakwaarnemer verkozen. Hij zal de zaken in de trant van zijn voorganger verderzetten. Aan de werkwijze verandert er niets.)

Het Kreml-protocol is op dit punt erg streng : als eerste breekt de min. van buitenlandse zaken het zwijgen. Is hij niet meer in het Kremlin (gestorven, uitgezuiverd, of op kuur), dan wordt hij vervangen door :

1. Ideoloog
2. KGB
3. Industrie
4. Landwirtschaft (landbouw)
5. Sport
6. Landsverdediging

De redenaar haalt kort de grote verdiensten van de overledene voor het vaderland en het Marxisme aan. Dan stelt hij een partijlid van de eerste rang voor als voorzitter van de begrafeniscommissie. Hij mag nooit zichzelf voorstellen! (Indien er geen partijlid van eerste rang beschikbaar is, dan stelt hij iemand van de tweede rang voor.)

Naar rangvolgorde, en van boven af, wordt de aanwezige leden om hun mening gevraagd. Indien er geen drie tegenstemmen zijn wordt de voorgedragene met handgeklap verkozen. De voorgedragene stemt niet mee.

Indien er drie of meer tegenstemmen zijn, dan krijgt de redenaar één SP. Nu moet hij één van de rebellen, die eerder tegengestemd hadden, als nieuwe partijchef voordragen.

Nu worden de partijleden opnieuw naar hun mening gevraagd. Zijn er geen drie tegenstemmen, dan worden het voorstel aanvaard. Weer stemt de voorgedragene zelf niet mee.

Indien er echter opnieuw drie tegenstemmen zijn, dan is er een onuitgesproken

wens dat de redenaar zelf het hoogste ambt zou waarnemen. In alle bescheidenheid komt hij tegemoet aan deze wens en wordt de nieuwe partijchef (er is geen stemming.)

Opmerking : let er op dat politburoleden vanuit het sanatorium, alhoewel ze niet mee kunnen discussiëren en stemmen, wel kunnen verkozen worden. Af en toe is een zieke, afwezige chef niet slecht...

Gerontocratieregels

Voor het eerst komen we de Gerontocratie tegen, de heerschappij van de ouderlingen. Wanneer namelijk de min. van buitenlandse zaken (of zijn plaatsvervanger) door geen enkele speelster geleid wordt, dan stelt men de volgens het protocol oudst mogelijke politicus voor het hoogste ambt voor. Dit is de enige plaats in het spel waar een ongeleide politicus zelf handelt.

Anders geldt steeds : een partijlid dat bij een oproep niet geleid wordt, onthoudt zich. Hij voert geen handelingen uit en is blijkbaar tevreden met een status-quo.

Fase 6 : Vervangingen

De partijchef kan :

- partijleden binnen een rang naar believen verschuiven en omwisselen (zonder SP)
- Politici met één rang bevorderen of degraderen (1e rang $\Leftrightarrow$ 2e rang $\Leftrightarrow$ kandidaten $\Leftrightarrow$ Volk). Dit kost de partijchef telkens 1 SP. De omwisseling van twee politici tussen onder mekaar liggende rangen bezorgt hem dus 2 SP (één bevordering en één degradatie).

Hij kan niet meer ambten verdelen dan er voorhanden zijn : 8 in het politburo en 5 kandidaten. Hij kan ambten open laten. Hij kan zichzelf niet degraderen.

Daarna worden de onbezette ambten van eerste rang bezet door de oudst mogelijke kandidaat van tweede rang. In volgorde wordt eerst de KGB ingevuld, daarna de min. van buitenlandse zaken, landsverdediging. Zijn er in tweede rang te weinig mensen, dan rukken de oudste kandidaten op.

Nu kan de KGB mensen bevorderen :

- dit kost hem telkens 1 SP.
- Hij kan enkel vrije plaatsen van lagere rang invullen.
- Hij kan, zoals de partijchef, slechts met één rang bevorderen.
- Hij kan niemand degraderen of verschuiven.

Nu kan de min. van buitenlandse zaken, en na hem die van landsverdediging, hetzelfde doen.

Opnieuw worden de onbezette plaatsen van tweede rang door de oudst mogelijke kandidaten van links naar rechts ingenomen. Bij gebrek aan kandidaten schuiven de oudste politici uit het volk op.

Nu hebben ook de politburoleden van tweede rang , volgens de regels beschreven voor de KGB, het recht mensen van lagere rang te bevorderen (dit betekent politici vanuit het volk naar de kandidaten voeren). Eerst komt de Ideoloog aan de beurt, daarna industrie, landwirtschaft, tenslotte sport.

Afsluitend worden de kandidaten aangevuld met de oudst mogelijke mensen uit het volk.

Opmerking : alhoewel één enkel partijlid mensen slechts kan bevorderen met één rang, kunnen kettingreacties toch blitzcarrières mogelijk maken.

Voorbeeld : de partijchef voegt Manko toe aan de kandidaten. Als op dat ogenblik ook de post van ideoloog vrij is, kan de KGB Manko bevorderen tot ideoloog. Het is ook mogelijk dat hij, als oudste, doorschuift naar een vrij ambt van tweede rang.

Fase 7 : Rehabilitaties

Elk politburolid, dus niet de kandidaten, kunnen nu naar Siberië verbannen mensen rehabiliteren. Ze worden terug naar het volk gebracht.

Deze goede daad kost het partijlid zoveel stress dat hij direct 5 jaar veroudert : 5 SP.

Fase 8 : Oktoberparade

Hoogtepunt voor de regeringsleider is steeds de oktoberparade op het Rode Plein. Indien de chef niet in het sanatorium verblijft, dan moet hij zich voor het oog van de wereld al wuivend op de tribune presenteren.

Dit lukt hem zeker zonder stress, indien hij gezong is. Is hij licht ziek (+), dan krijgt hij alleszins 1 SP bij. Bovendien moet hij W8+ gooien, anders zal hij de stress van het urenlange wuiven onder zijn zware muts niet doorstaan.

Is hij zwaar ziek (++), dan krijgt hij 2 SP. Hij moet bovendien W15+ gooien om de parade heelhuids te doorstaan.

Succesvol afgenomen oktoberparades worden ingeschreven op het notablok. Is de poging niet gelukt dan noteert men een 0.

En nu kan het volgende jaar beginnen : fase 1 : Kuren.

Speleinde

- vroegtijdig met de partijchef die drie oktoberparades, al dan niet opeenvolgend, afgenomen heeft.
- Vroegtijdig en onbeslist, indien in fase zes het politburo niet meer kan worden opgevuld (omdat er minder dan acht politici in het spel zijn, dood of in Siberië).
- Met winst van de partijchef, die in 1960 een succesvolle parade afneemt.
- Ten laatste na fase 5 in het jaar 1961. De partijchef wint.

De Grote Openbaring

Als het spel ten einde is dan volgt het moment van de waarheid :

Nu tonen alle speelsters hun geheime invloedspunten. Wie de grootste invloed heeft ingezet op de partijchef, wint het spel.

Hebben twee of meer speelsters evenveel invloedspunten op hem ingezet, dan wint degene die géén invloedspunten heeft ingezet!

Heeft niemand op de juiste persoon ingezet dan drink je samen een Vodka.

Extra spelregels

Met de gewone spelregels kan je beginnen spelen. Met deze extra regels verhogen de aktiemogelijkheden van de speelsters. Je kan ze één voor één invoeren.

Cooperatief Kreml

Deze verandering betreft enkel de Grote Openbaring :

De twee speelsters die de meeste invloedspunten op de zegevierende politicus ingezet hebben, winnen beiden. Staan meerdere speelsters op de tweede plaats, dan winnen zij, en niet degene die het meeste invloedspunten heeft ingezet !

Wie niet op de zegevierende partijchef heeft ingezet wint in geen geval.

Opmerking : Hoe meer speelsters er meedoen, des te moeilijker wordt het het spel vroegtijdig te beslissen. Het spel wint aan spanning wanneer in het geheim de speelsters twee aan twee een beslissing nastreven.

Staatspresident

Zodra een politicus 95 wordt, wordt hij onmiddellijk tot staatspresident benoemt. Hij verlaat de aktieve politiek.

Deze regel moet verhinderen dat een honderdjarige, die toch niet meer in aanmerking komt voor de overwinning, zonder enig nadeel in blinde woede gans Siberië kan rehabiliteren.

Bijzondere talenten

Op de identiteitskaarten staat telkens een bijzonder talent en een ongeschiktheid. Wanneer een politicus zijn lievelingsambt mag uitoefenen, dan :

- kan hij in fase 1 zonder SP in zijn ambt blijven.
- Blijft hij in fase 3 zonder SP als er een onderzoek naar hem wordt opgestart.

Omgekeerd, moet hij het door hem gehate ambt uitvoeren, dan krijgt hij

in fase 1 een SP, zelfs al is hij gezond.

Nazetten

Na elk derde jaar heb je de gelegenheid invloedspunten na te zetten. En wel juist twee punten op één politicus. Buiten de onbeïnvloedbare Nestor Apparatschik kan je op alle politici inzetten. Indien het invloedspuntenaantal (samen met de van in het begin geplaatste geheime invloeden) voor één politicus hoger dan tien wordt, dan kan je een 10+ leggen. Deze politicus staat tot het speleinde onder jouw leiding.

Het nazet-ritueel :

Wie op dit ogenblik de hoogste levende ambtenaar leidt, zet als laatste. Wordt de hoogste politicus niet geleid, dan zet de oudste speelster als laatste.

Voorafgaande plaatsen alle speelsters in uurwijzerzin, als eerste de speelster rechts van de huidige leider, hun twee invloedspunten.

Ze doen dit zichtbaar en vernoemen de politicus van hun keuze.

De nagezette punten worden op het notablok geschreven.

Gebeurteniskaarten

Voor het spelbegin, nadat ieder zijn geheime invloedspunten van 1 tot 10 heeft genoteerd, mag elk een gebeurteniskaart uitzoeken. Aangezien het aantal kaarten beperkt is, mogen de ouderen vanzelfsprekend eerst kiezen.

Na elk derde jaar, ter gelegenheid van het nazet-ritueel, heeft elke speelster de mogelijkheid een gebeurteniskaart te kiezen in plaats van een nazet. Het is natuurlijk mogelijk dat de gewenste kaart niet meer beschikbaar is : pech gehad !

De kaarten, één voor één :

- Griepepidemie(Grippewelle) : speel je uit voor de gezondheidsworpen van fase 4. Elke gezondheidsworp wordt nu verminderd met twee. Is het resultaat van de worp nu kleiner dan één, dan wordt de worp hieraan gelijkgesteld. Per jaar kan er maar één epidemie voorkomen.
- Vaccinatie (Impfaktion) : de werking van de griep epidemie wordt teniet gedaan. Deze kaart moet worden uitgespeeld voor de gezondheidsworpen van fase 4.
- Aanslag (Attentat) : op eender welk ogenblik kan een aanslag worden uitgevoerd op een politburolid of een kandidaat. De aanvaller (speelster) noemt het slachtoffer en dobbelt voor de uitslag van de aanslag. Die lukt met een W18+ tegen de chef, W14+ tegen de eerste rang, W10+ tegen de tweede rang en W6+

tegen de kandidaten. Met telkens drie ogen minder lukt de aanslag toch gedeeltelijk, dus met respectievelijk W15+, W11+, W7+ en W3+. Het slachtoffer is niet dodelijk gewond maar krijgt wel een extra +-teken (wat naar gelang de omstandigheden ook slecht kan aflopen).

Ongeacht de aanslag lukt of niet breekt nu de tijd van de Vendetta aan : wie het betreuenswaardige slachtoffer leidde mag nu eender welk politicus verdenken achter de aanslag te zitten, en een straf eisen. De hoogst mogelijke straf is de verbanning naar Siberië.

De beschuldigde dobbelt nu om zijn alibi. Met een W12+ heeft hij geluk en heeft hij een steekhoudend alibi. Anders krijgt hij de geëiste straf. In ieder geval krijgt hij 1 SP.

Daarmee is de kous echter nog niet af. De hoogste leider, op dat ogenblik aanwezig in het Kreml, kan nu ingrijpen. Dat kost hem dan wel twee SP. Hij kan de beschuldigde en vermoedelijke aanvaller, zelfs met een perfect alibi, toch de geëiste straf opleggen. Maar hij kan ook de beschuldigde vrijspreken, zelfs als die geen alibi had ! Hij blijft dan in zijn ambt, alsof er niets gebeurd was.

Opmerking : Soms is een aanslag tegen een onbelangrijke, eigen politicus te overwegen. Het slachtoffer mag eender wie van de politici beschuldigen, en zo een machtige tegenspeler in nauwe schoentjes brengen, vooral wanneer die geen alibi zou blijken te hebben.

- **Lijfwacht (Leibwache)** : biedt een goede bescherming tegen een aanslag. De kaart wordt uitgespeeld vlak nadat het slachtoffer vernoemd wordt. De aanslag lukt nu enkel met W20.
- **Verlof uit het sanatorium/plotse afwezigheid** : Je kan een politicus tot het einde van de lopende fase terugroepen uit het sanatorium (zodat hij kan stemmen en handelen), of omgekeerd een politicus voor dezelfde tijd laten kuren, en hem zo voorlopig het zwijgen opleggen.
Deze kaart mag niet worden uitgespeeld in fase 8.
- **Foutdiagnose (Fehldiagnose)** : mag je in fase 4 na een ongewenste gezondheidsworp uitspelen. De worp moet worden herhaald. Bij de tweede poging mag je het resultaat van de worp naar believen met één verhogen of verlagen.
- **Specialist (Spezialarzt)** : Deze kan een zieke bijstaan. Hij verbetert de gezondheidsworp van de patiënt telkens met 2 punten. De specialist blijft actief tot de patiënt het sanatorium verlaat.
- **Rehabilitatie door de staatspresident** : Een Siberiër kan gratis worden gerehabiliteerd. Dit betekent dat in fase 7 niemand de 5 SP zal worden aangerekend.
- **Bijenhormonenkuur (Bienenhormon-Kur)** : Is iets voor zeer oude mensen : hierdoor zal een 95-jarige (of nog oudere) politicus zo kras blijven dat hij, tegen alle verwachtingen in, verder politiek actief blijft. Hij neemt dus niet de puur representatieve rol van staatspresident waar. Toch moet hij met de tabelwaarden van een

95-jarige leven...

Wie een gebeurteniskaart uitspeelt moet ze inleveren. De kaart kan vanaf de volgende nazetronde terug gekozen worden.

Viel Spass und guten Erfolg!



piet.notebaert@pandora.be

Date Last Modified: 01-06-2000

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief