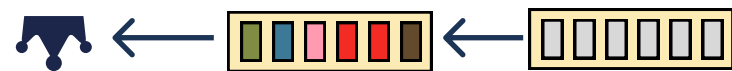


EINDE VAN HET SPEL



- Draai alle fiches om. Welke politieke partij heeft het meeste fiches op het bord?
- Iedereen onthult nu hun politieke partij en de winnaar wordt bekend gemaakt!

SPECIALE SITUATIES

- Bij gelijkspel in een ronde pakken de spelers die even veel stemmen hebben allebei een nieuwe rode kaart, om hun argument nog nogmaals te onderbouwen.
 - Als er nog één keer gelijkspel wordt gespeeld, dan wordt er een grijs fiche in plaats van een gekleurd fiche opgelegd dat betekent dat niemand wint.
 - als de kaarten op zijn, kunnen de al gespeelde kaarten opnieuw geschud en hergebruikt worden.
- TIPS!**
- Onderbreek elkaar niet tijdens het pitchen, laat elkaar uitpraten.
 - De speler die per ronde als eerste pitcht, mag als eerste stemmen en telt daarna (openlijk) alle stemmen.
 - Niet spiken tijdens het stemmen.
 - Gebruik een timer van bijvoorbeeld 2 minuten zodat het pitchen niet te lang duurt.



SPEL ELEMENTEN

BELEIDS FICHES

Elke speler heeft 8 fiches in de kleur van hun politieke partij.
Als een speler een ronde wint, dan mag deze speler één van hun fiches opleggen.
Dit moet met de kleur naar beneden worden opgelegd.

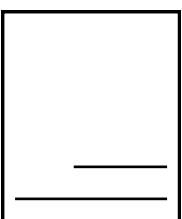
Zodra het bord vol is, dan worden de fiches omgedraaid.
De speler met de meeste fiches op het bord aan het einde van het spel, heeft gewonnen!



GRIJZE BELEIDS FICHES



Als er na het stemmen gelijkspel is, pak dan een nieuwe rode kaart en pitch nogmaals.
Als er hierna nogmaals gelijkspel wordt gespeeld, dan wordt er een grijs fiche opgelegd.
Dit neemt dan de plek van een toekomstig gekleurd fiche in beslag en dan krijgt niemand een punt.



ZWARTE KAARTEN

Een zwarte kaart is een stelling of onderwerp waar het debat over gaat.
Soms wordt er op deze kaart een stukje tekst leeg gehouden. Het is dan aan de spelers om dit met hun witte kaart aan te vullen.

WITTE KAARTEN

Een witte kaart is een antwoord op een zwarte kaart.
Het is de bedoeling om bij je gekozen witte kaart je creativiteit en een goed argument te verzinnen over het onderwerp en hiermee de meeste stemmen te krijgen.

De inhoud van deze kaart kan iets zijn wat jouw partij goed vindt, slecht vindt of wil gaan doen. Gebruik je eigen creativiteit.

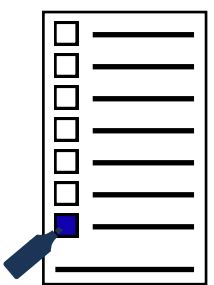


RODE KAARTEN

Een rode kaart is een "omdenk kaart". Dit is het aanpak hoe je je witte kaart verwoordt.

De lezer moet deze kaart gebruiken om hun argument anders te verwoorden. Deze kaart mag op meerdere manieren worden geïnterpreteerd. Zolang het idee van een kaart wordt gebruikt, mag alles.

STEMPAMFLET



Hierop moet je per ronde met een whiteboard marker een vak invullen
De spelers doen daarna hun stemmen in de stembus en de speler die als eerste heeft gepitched telt de stemmen.

TIJDENS HET SPELEN

- 1 Leg een zwarte kaart in het midden van de tafel, dit is het onderwerp.
- 2 Kies 1 witte kaart uit jouw hand die bij de ideologie van jouw politieke partij past.
- 3 Pak daarna een rode kaart en onderbouw hiermee jouw witte kaart.
- 4 De oudste speler begint met het onderbouwen van hun standpunt. Dit schuift elke ronde met de klok mee.
- 5 Pitch met de klok mee tot iedereen aan de beurt is geweest.
- 6 Als iedereen aan de beurt is geweest, stem je om de beurt anoniem voor de partij waarvan je het argument het beste vindt in de stembus.
Je mag niet op jezelf stemmen!
- 7 De partij met de meeste stemmen wint de ronde en mag een beleidsfiche met de kleur naar beneden op het bord leggen.
- 8 De volgende ronde begint, ga door tot het bord vol is. Als het bord vol is, Kijk je wie er gewonnen heeft.



INTRODUCTIE

Lusmurgie is verdeeld. Acht politieke partijen strijden om de macht door middel van sterke argumenten.

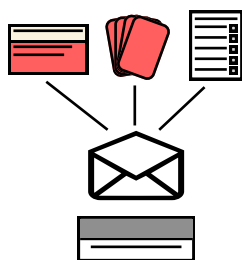


DOEL VAN HET SPEL

Overtuig elke ronde zo veel mogelijk spelers om op jou te stemmen, zodat je uiteindelijk de meeste beleidsfiches op het bord hebt liggen en het spel wint!

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

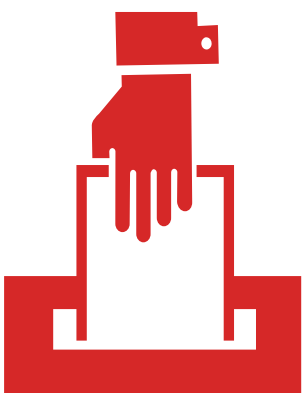
- Vul voor het spelen elke envelop met:
 - 1 politieke partijkaart
 - 8 beleidsfiches van dezelfde kleur als deze partijkaart
 - 1 stempamflet
- Ieder speler krijgt een willekeurige envelop
- Kies ook een willekeurig naambordje uit



Bekijk de inhoud van jouw envelop en houd de inhoud geheim!
Pak ieder 5 witte kaarten en lees deze goed door, houd elke ronde 5 witte kaarten in je hand.

SPEL ELEMENTEN

HANDLEIDING



LEIDERS VAN LUSMURGIË

HET SPELBORD

4 Spelers
Gebruik dan de bovenste 5 vakjes als spelbord en speel tot alle 5 bovenste vakjes vol zijn.

5-8 Spelers
Gebruik dan alle vakjes op het bord, begin links boven en ga door tot rechtsonder tot alle vakjes vol zijn met beleidsfiches.

De kaarten moeten geplaatst worden op de juiste plekken zoals aangegeven op het bord.

BELEIDS FICHES

