

HET INLEVINGSSPEL: NOORD – ZUID

1) Doel van het spel:

Zo veel mogelijk welvaart (geld) en zo weinig mogelijk afval na verschillende spelrondes te genereren. Wie **100** eenheden aan **afval** in zijn/haar land verzameld heeft, verliest sowieso het spel.

2) Spelrondes:

Eén spelronde bestaat uit zes opeenvolgende fasen:

Fase 1) Het genereren van grondstoffen en kennis + bij ontginningsbedrijven: het genereren van geld en afval

Fase 2) Het toe-eigenen ('stelen') van grondstoffen door:

- het hebben van aandelen en/of
- buitenlandse ontginningsbedrijven

Fase 3) Het drijven van handel tussen de verschillende landen (in wisselende beurtvolgorde. Dit wil zeggen een maal in wijzerzin de volgende spelronde in tegen wijzerzin). Volgende handelsovereenkomsten kunnen gedaan worden:

- grondstoffen (ver)kopen,
- kennis (ver)kopen,
- deals sluiten in verband met het plaatsen van ontginningsbedrijven in een vreemd land.
- Opmerking: Je mag heel ver gaan in handel. Zelfs fabrieken en afval kunnen verhandeld worden.
- VOORWAARDE: de deal gaat maar door als beide partijen (landen) met de deal akkoord gaan.

Fase 4) Het bouwen van gebouwen (zoals: ontginningsbedrijven, productiefabrieken, scholen en universiteiten, automatiseringstoestellen, zuiveringsinstallaties)

Fase 5) Het genereren/'maken' van geld en afval door de productiefabrieken

Fase 6) Het kopen van de nog beschikbare aandelen (invloed): zowel eigen land als van een vreemd land

3) De gebouwen (hun 'kostprijs' en hun 'opbrengst')

A) Een ontginningsbedrijf:

- **Wat?** Ontginningsbedrijven zorgen er voor dat de aanwezige grondstoffen sneller uit de bodem worden gehaald. Ze kunnen zowel door het eigen land als door een vreemd land in het land worden geplaatst. Dit gebeurt steeds met wederzijds toestemming (tenzij het vreemde land meerderheidsaandeelhouder is).

- **Soorten?** Er bestaan vier soorten van ontginningsbedrijven: waterontginningsbedrijf, olie-ontginningsbedrijf, steenkoolontginningsbedrijf of ijzerontginningsbedrijf (**MAXIMUM 4 STUKS (van elke soort 1) PER LAND**)
- **Kosten en baten?**
 - kostprijs bouw van ontginningsbedrijf: 200 geld, 1 kennis, 6 ijzer
 - opbrengst: volgens het soort ontginningsbedrijf 2 maal de aanwezige grondstof, geld (40 voor elke ijzergrondstof, 30 voor elke steenkool, 20 voor elke olie, 10 voor elk water)
 - afval (4 voor elk ijzer, 3 voor elke eenheid steenkool, 2 voor elke eenheid olie, 1 voor elke eenheid water)

B) (productie)Fabriek (MAXIMUM 4 STUKS (van elke soort 1) PER LAND)

- **Wat?** Gebouw dat dient om geld te creëren. Elke fabriek verwerkt een bepaalde soort van grondstof. Elke grondstof levert een geldwaarde op. Alle verwerkte grondstoffen produceren ook afval.
- **Kosten en baten?**
 - kostprijs: 200 geld, 1 kennis, 6 ijzer
 - opbrengst: geld (80 voor elke ijzergrondstof, 60 voor elke steenkool, 40 voor elke olie, 20 voor elk water)
 - afval (4 voor elk ijzer, 3 voor elke eenheid steenkool, 2 voor elke eenheid olie, 1 voor elke eenheid water)

C) School (MAXIMUM 1 PER LAND)

=> kostprijs: 1000 geld

=> opbrengst: 1 kennis per beurt

D) Universiteit (MAXIMUM 1 PER LAND)

=> kostprijs 1500 geld, 2 kennis

=> opbrengst: 2 kennis per beurt

E) Automatiseringstoestellen (MAXIMUM 8 PER LAND)

=> kostprijs: 500 geld, 1 kennis

=> opbrengst: per verbonden aan 1 fabriek/bedrijf, het geld van deze fabriek maal 2!

F) Zuiveringsinstallaties (MAXIMUM 8 PER LAND)

=> kostprijs: 500 geld, 1 kennis

=> opbrengst: – 5 afvaleenheden

4) INVLOED IN LANDEN (corruptie)

Eén aandeel in een ander land zorgt er voor dat je één vierde van de grondstoffen kan toe-eigenen of $1/4^{\text{de}}$ van het genereerde geld (Wanneer juiste $1/4$ te bereiken is ronden we af naar boven). Elk land beschikt sowieso over $1/4^{\text{de}}$ van de aandelen. Dit aandeel kan niet worden verkocht. Je kan ook aandelen kopen van je eigen land om zo corruptie in je land te kunnen tegengaan.

- ⇒ Aandeel Duitsland: 750
- ⇒ Aandeel USA: 750
- ⇒ Aandeel China: 500
- ⇒ Aandeel UK: 600
- ⇒ Aandeel KONGO: 450
- ⇒ Aandeel NIGERIA: 400
- ⇒ Aandeel PERU: 400
- ⇒ Aandeel VIETNAM: 300

5) STARTPOSITIE VAN DE VERSCHILLENDE LANDEN

A) DUITSLAND

1. gebouwen

- * 1 universiteit
- * 2 productiefabrieken (naar keuze)
- * 1 automatiseringseenheid
- * 200 geld

2. grondstoffen

Water = 0

Olie = 0

Steenkool = 1

ijzer = 1

B) USA

1. Gebouwen

- * 1 universiteit
- * 3 productiefabrieken
- * 400 geld

2. Grondstoffen

Water = 1

Olie = 1

Steenkool = 0

ijzer = 1

C) CHINA

1. Gebouwen

- * 4 productiefabrieken
- * 300 geld

2. Grondstoffen

Water = 0

Olie = 0

Steenkool = 2

ijzer = 0

D) UK1. gebouwen

* 1 universiteit

* 2 productiefabrieken

* 200 geld

2. grondstoffen

Water = 0

Olie = 0

Steenkool = 1

ijzer = 0

E) KONGO1. Gebouwen

NIHIL

* 150 geld

2. Grondstoffen

Water = 4

Olie = 6

Steenkool = 6

ijzer = 8

F) VIETNAM1. Gebouwen

NIHIL

* 150 geld

2. Grondstoffen

Water = 2

Olie = 1

Steenkool = 2

ijzer = 1

G) NIGERIA1. gebouwen

NIHIL

* 100 geld

2. grondstoffen

Water = 2

Olie = 8

Steenkool = 2

ijzer = 2

H) PERU1. Gebouwen

NIHIL

* 100 geld

2. Grondstoffen

Water = 1

Olie = 1

Steenkool = 4

ijzer = 6

6) OPMERKING:

Alle hoeveelheden aan grondstoffen, geld en kennis, gebouwen, afval liggen zichtbaar boven tafel.
Op deze manier kan het spel (naar spelverloop althans) eerlijk worden gespeeld.

7) DE SPELSTUKKEN:

a) Geld: in de vorm van 'monopoly-geld'

b) De vier grondstoffen in de vorm van rechthoekig gekleurd papier:

- oranje = ijzererts
- geel = steenkool
- roze = aardolie
- blauw = water

c) Kennis en afval in de vorm van rechthoekig gekleurd papier:

- groen = afval
- rood = kennis

d) School en universiteit = rode grote huizen (hotels van monopoly-spel).

- een school stelt één hotel voor
- een universiteit telt twee hotels voor

e) Zuiveringsinstallaties = groene huisjes (huisjes van monopoly-spel)

f) fabrieken en ontginningsbedrijven: kaartjes met fabriek of ontginningstoren op de kleur van de betreffende grondstof.

g) Automatisering: witte kaartjes met een machinegrijparm er op.