

# SPILLEREGLER

Stortingsspillet er et lagspill hvor du er partileder for et parti og del av en politisk allianse, enten i regjering eller i opposisjon. Alliansen samarbeider om å bygge hverandre opp, samtidig som motstanderne må knuses. Kun én allianse får politisk gjennomslag og vinner Stortingsspillet ved å komme først i mål.

*Før dere begynner å spille, bør dere lese avsnittene «Spillebrett og brikker», «Spillets start», «Slik vinner dere spillet» og «Samarbeid». Resten av spillereglene kan dere lese etter hvert som dere lander på de ulike feltene.*

## Spillebrett og brikker

Stortingsspillet er et spill for 2–8 deltakere. Spillebrikkene skal flyttes med klokka, etter terningkast med to terninger. Kaster du to seksere, får du kaste én gang til. På en rekke felt på brettet må partilederne (spillerne) enten trekke spørsmålskort, utfordre andre partiledere i spørretilimen eller trekke pressekort. Noen av feltene inneholder andre anvisninger. Riksvåpenet i midten av brettet er mål. Regjeringsløypa og opposisjonsløypa er feltene som leder hit. Når en allianse når fram til riksvåpenet, etter å ha fulgt en av de to løypene, har alliansen fått politisk gjennomslag og vunnet spillet. For å få gjennomslag i politikken er det viktig å ha tyngde og troverdighet i velgernes øyne. Dette kan vi kalle politisk pondus. I spillet bygger hver partileder opp sin politiske pondus ved å vinne dueller i spørretilimen, gjennom å trekke fordelaktige pressekort eller svare riktig på spørsmålskort. Pondus bygges på spillebrikken. Antall pondus avgjør hvor mye politisk slagkraft du har som partileder. Du risikerer også å miste pondus underveis i spillet.

## Spillets start

Ved spillets start kaster alle partilederne terning for å fordele seg på alliansene regjering og opposisjon. Den halvparten av spillerne med høyest terningkast danner en allianse og får regjeringsmakt. Den andre halvparten med lavest terningkast utgjør opposisjonen. Dersom man er 3, 5 eller 7 spillere, skal posisjonene fordeles slik at opposisjonen har én spiller mer ved spillets begynnelse. De som tilhører regjeringen er ministre, og de som tilhører opposisjonen er stortingsrepresentanter. Alle spillerne er samtidig partiledere for hvert sitt parti. Ministerne spiller med hver sin krone på sin spillebrikke. Alliansen du havner i er den samme gjennom hele spillet, men hvorvidt den er i regjering eller opposisjon kan endre seg. Dette gjøres ved at en spiller fra opposisjonen vinner et mistillitsforslag

mot regjeringen eller ved at regjeringen stiller, og taper, et kabinettsspørsmål. Når en regjering går av, danner hele opposisjonen ny regjering og overtar kronene fra de avtroppende ministernes spillebrikker. Alle partilederne starter spillet på feltet merket «START» med tre pondus hver. Den fra regjeringen som fikk høyest terningkast, begynner spillet. Spillerne fortsetter deretter med klokka.

## Slik vinner dere spillet

### Første del av spillet:

I første del av spillet må du bygge opp din politiske pondus, slik at din allianse stiller sterkest mulig når andre del av spillet starter. Spillerne samler altså pondus hver for seg. Dere flytter spillebrikkene deres gjennom partigruppemøte, komitémøte, vandrehallen og stortingsmøte, og gjør som anvist på feltene dere lander på. Den alliansen som sitter med regjeringsmakt, risikerer hele tiden å tape denne til opposisjonen gjennom mistillitsforslag eller kabinettsspørsmål. I første del av spillet kjemper alliansene om regjeringsmakten ettersom det er en fordel å sitte med denne i andre del av spillet. Når en spiller i opposisjonen oppnår seks pondus, skjer det ingenting. Seks er imidlertid maksimalt antall pondus man kan oppnå, så dersom en spiller i opposisjon mottar pondus utover dette, kan han eller hun gi den videre til en annen spiller i alliansen (se «Samarbeid»). Når en spiller med regjeringsmakt oppnår seks pondus starter andre del av spillet. Alle i regjeringen flytter da til det første feltet i regjeringsløypa, merket «REGJERING». Opposisjonen flytter til det første feltet i opposisjonsløypa, merket «OPPOSISJON». Her slår partiene i alliansen seg sammen til én spillebrikke og spiller videre som ett lag.

### Andre del av spillet:

Regjeringen og opposisjonen regner ut gjennomsnittet av pondusen til spillerne i sin allianse. Dette tallet utgjør alliansens samlede pondus. Dersom gjennomsnittet blir et desimaltall, rundes snittet ned til nærmeste hele tall. For at en allianse skal kunne gå videre fra det første feltet, innover mot riksvåpenet, må den ha en samlet pondus på seks. For eksempel vil en allianse med bare fire i samlet pondus måtte samle to pondus til før den kan flytte til neste felt. Alliansen får en pondus hver gang den svarer riktig på tre av seks spørsmål fra et spørsmålskort. Alle spillerne i alliansen samarbeider om å svare. Regjeringen og opposisjonen trekker annethvert spørsmålskort, også dersom én av alliansene står på det første feltet og én av alliansene har påbegynt løypa. Regjeringen skal svare først. Dersom alliansen ikke klarer å svare riktig på tre av seks spørsmål, mottar den ingen pondus, blir stående og må vente på neste tur. Når alliansen har samlet seks pondus, flytter den til neste felt i løypa som leder mot riksvåpenet. På hvert felt skal alliansen trekke et spørsmålskort og svare riktig på tre av seks spørsmål for å kunne flytte videre til neste felt nærmere riksvåpenet. Siden alliansen nå har oppnådd maksimalt antall pondus, er premien for riktige svar heretter å få flytte ett felt fram. Opposisjonens løype har fire felt, mens regjeringens har tre. Den alliansen som først kommer fram til riksvåpenet, får politisk gjennomslag og vinner Stortingsspillet.



## Samarbeid

Ved mistillitsforslag og kabinettsspørsmål er man tjent med å ha sterke alliansepartnere med mye pondus. Spillerne kan underveis i spillet gi pondus til andre spillere for å sørge for jevn fordeling og dermed motvirke svake ledd i alliansen. Du kan imidlertid bare gi pondus til spillere som har mindre pondus enn deg selv. Dette må i så fall gjøres før et mistillitsforslag eller et kabinettsspørsmål.

## Mistillitsforslag og kabinettsspørsmål

Hvorvidt man tilhører regjering eller opposisjon, kan skifte flere ganger i løpet av spillet. Spillebrettet inneholder tre felt merket «MISTILLITSFORSLAG» og tre felt merket «KABINETTSSPØRSMÅL». To faktorer avgjør mistillitsforslag og kabinettsspørsmål: pondus og terningkast.

### Mistillitsforslag

Gjennom å fremme mistillitsforslag har opposisjonen mulighet til å kaste regjeringen og overta regjeringsmakten. Dette gjør opposisjonen fordi den mener regjeringen har gjort en alvorlig feil. Når en spiller i opposisjon lander på et av mistillitsfeltene, fremmer han eller hun et mistillitsforslag mot regjeringen. Dersom et medlem av regjeringen lander på dette feltet, skjer det ingenting. Et mistillitsforslag fremmes mot den svakestes ministeren i regjeringen. Den partilederen fra opposisjonen som fremmer mistillitsforslaget, og den ministeren i regjeringen med minst pondus, kaster én terning hver. Terningens øyne legges deretter sammen med spillerens pondus. Den spilleren som da oppnår høyest tall går seirende ut av mistillitsforslaget. Dersom ministeren fra regjeringen vinner, eller utfallet av mistillitsforslaget blir likt, blir regjeringen sittende. Regjeringen beholder da sin pondus og sine kroner. Dersom ministeren fra regjeringen taper, må hele regjeringen gå av. Opposisjonen overtar da regjeringsmakten, og medlemmene av den avtroppende regjeringen mister én pondus og sine kroner.



### Kabinettsspørsmål

Når regjeringen stiller kabinettsspørsmål, setter den sin framtid på spill gjennom å stille et ultimatum til Stortinget. Regjeringen krever da å få støtte av Stortinget i en viktig sak, og truer med å gå av dersom den ikke får det. Når en minister fra regjeringen lander på et kabinettsspørsmålsfelt, må han eller hun stille kabinettsspørsmål. Dersom et medlem av opposisjonen lander på dette feltet, skjer det ingenting. Den ministeren fra regjeringen som stiller kabinettsspørsmål og den partilederen i opposisjon med minst pondus kaster én terning hver. Terningens øyne legges deretter sammen med spillerens pondus.

Den spilleren som da oppnår høyest tall, går seirende ut av kabinettsspørsmålet. Dersom regjeringen vinner, eller utfallet av kabinettsspørsmålet blir likt, blir regjeringen sittende. Regjeringen beholder da sin pondus og sine kroner. Dersom ministeren fra regjeringen taper kabinettsspørsmålet, må hele regjeringen gå av. Opposisjonen overtar da regjeringsmakten, og medlemmene av den avtroppende regjeringen mister én pondus hver. Den avtroppende regjeringen må gi fra seg kronene til den påtroppende regjeringen.



## Spørsmålskort

Spillet inneholder 115 spørsmålskort med seks spørsmål hver. Disse er fordelt på følgende kategorier:

1. Innenriks
2. Utenriks
3. Historie
4. Menneskerettigheter
5. Påvirkning
6. Lett blanding



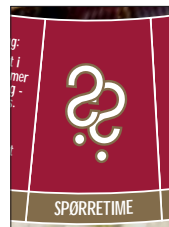
## Spørsmål

Når en spiller lander på et spørsmålsfelt, skal han eller hun trekke et spørsmålskort og svare riktig på minst tre av spørsmålene for å motta en pondus.



## Spørretime

Når en spiller lander på et spørretimefelt, skal han eller hun utfordre en fra den andre alliansen i spørretimen. En tredje spiller trekker et spørsmålskort fra bunken og stiller duellantene annethvert spørsmål fra det samme kortet. Duellantene velger hvilken spørsmålskategori motstanderen skal svare på. Den som blir utfordret skal svare først. Duellantene utfordrer hverandre etter «sudden death»-prinsippet. Så fort den ene svarer riktig mens den andre svarer feil, er spørretimen avgjort. Den spilleren som vinner duellen, mottar en pondus, og den som taper mister en pondus.



## Pressekort

Spillet inneholder 57 pressekort som påvirker spillets gang. Når en partileder lander på et pressefelt, trekker han eller hun et pressekort og følger kortets anvisning. Pressekortene gir en fordel eller en ulempe, enten for partilederen selv eller for andre spillere. Dersom du trekker et kort som sier at du skal flytte til et nytt felt, skal du ikke følge anvisningen på feltet du flytter til, men vente der til neste runde.



**Trumfkort:** Noen av pressekortene er trumfkort. Disse skal ikke leses høyt for de andre partilederne, og kan spares til senere i spillet. Disse kortene gir en fordel og kan kun benyttes én gang. Du kan bare bruke trumfkort i første del av spillet, og du må bruke trumfkort mens det er din egen tur. Brukte pressekort legges nederst i bunken. Dersom dere spiller dere gjennom alle pressekortene, skal bunken stokkes før spillet fortsetter.



For å justere vanskelighetsgraden på spillet, kan dere endre antall riktige svar som kreves for å motta pondus. For å justere tiden det tar å spille, kan dere endre antall pondus man starter spillet med. Jo færre pondus dere starter med, jo lengre tid tar spillet.