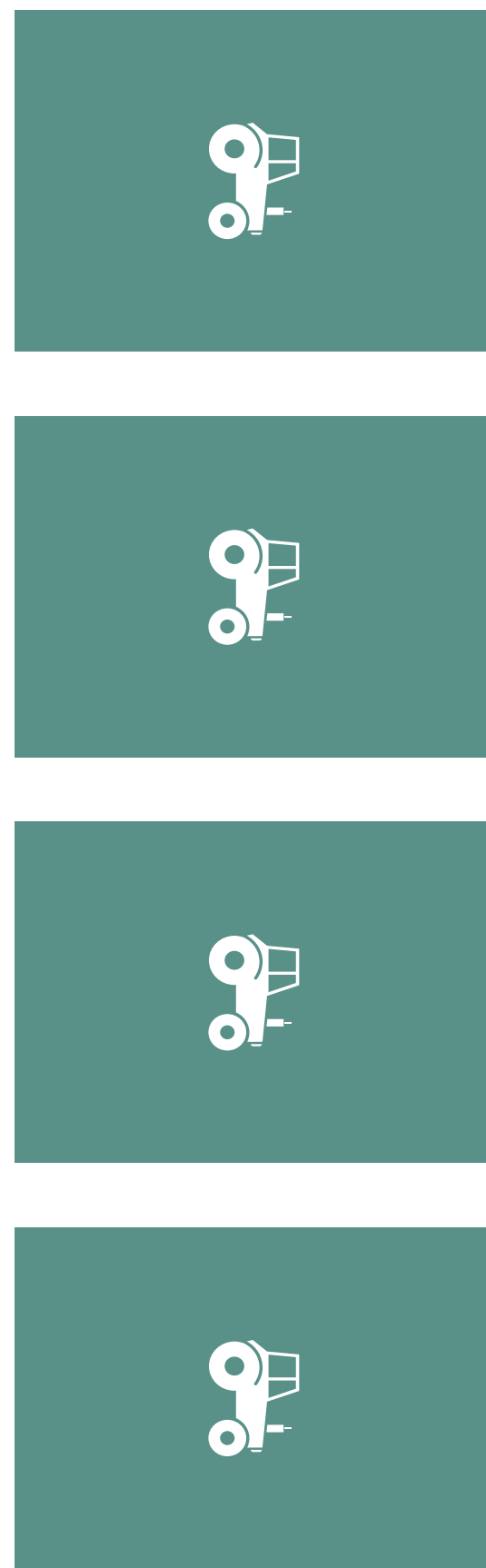


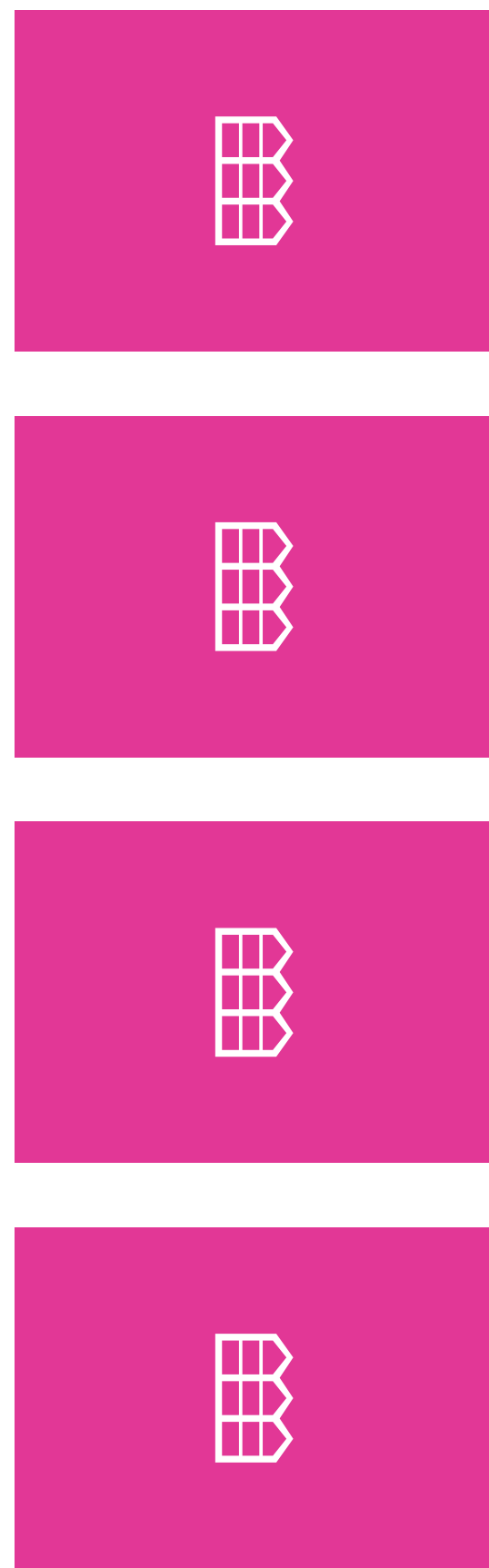
VITAAL VERKNOOPT HET NEXUS-DILEMMA-SPEL

Nodig:

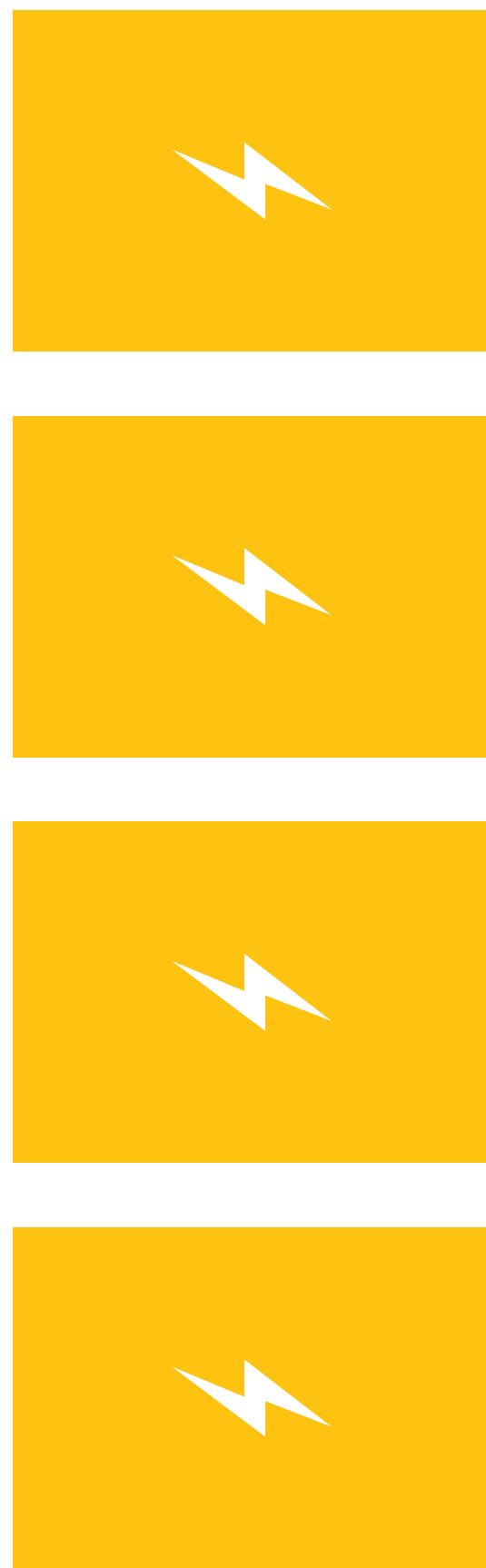
4 sectoren om uit te kiezen!



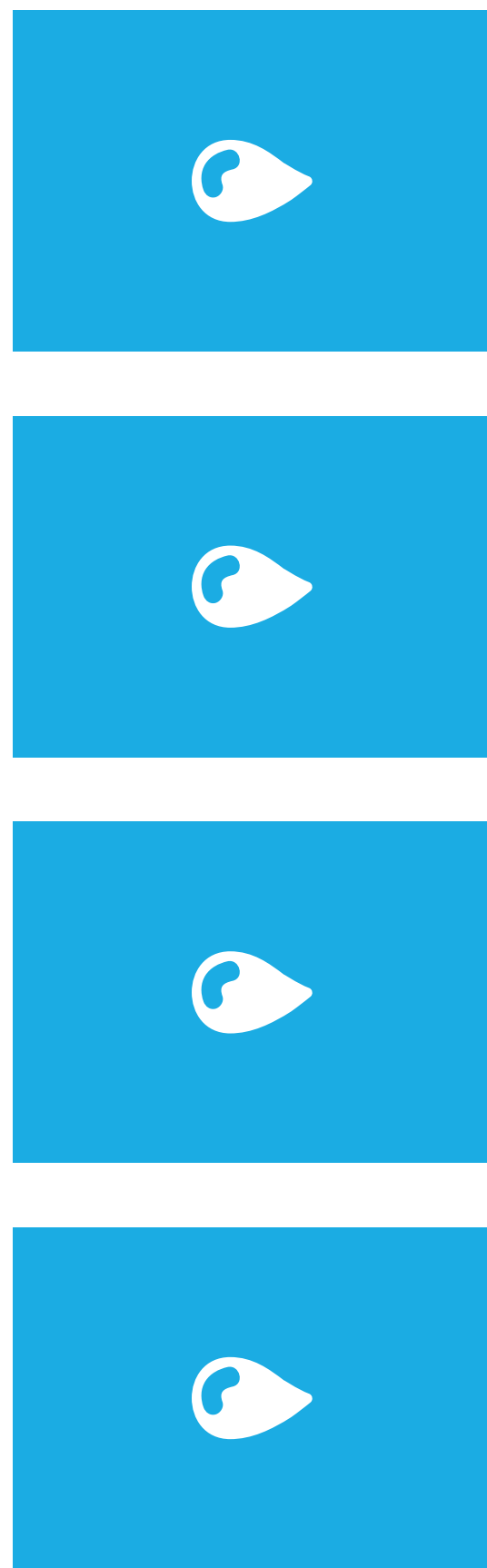
Grondgebonden Voedsel



Glastuinbouw



Energie



Water



Zo veel fiches!

De spelhandleiding
Eerst lezen!

Lijkt moeilijke dan
het is. :)

VITAAL VERKNOOPT HET NEXUS-DILEMMA-SPEL

4-12 SPELERS

Welkom bij Vitaal Verknoopt - Het Nexus-Dilemma-Spel. Nu stap jij in de rol van waterboer, energieboer, landbouwer of tuinder. Je gaat samen op zoek naar een goede samenwerking om in 2050 een vitale economie en leefbare natuur in Zuid-Holland te hebben. Samen leer je waar je tegenaan loopt als je breder kijkt dan je eigen belangen. Wie gaat wie overtuigen van zijn of haar beste oplossing? En lukt het dan nog steeds om ook goed te presteren voor de watervraag, energievraag of de natuur?

Spelmateriaal

57 actie en startkaarten	24 Water fiches
1 Speelbord	24 Energiefiches
4 Sectorborden	24 Voedselfiches
1 Zee-bord	1 Economiefiche
1 Natuurfiche	1 Tijdfiche

DOEL VAN HET SPEL

In het Nexus-Dilemma-Spel tikt de tijd door naar 2050 met een steeds groeiende vraag naar water, energie en voedsel. Het is aan de spelers of ze aan deze groeiende vraag kunnen maar ook willen voldoen, want er zit wel een prijskaartje aan. Geef je natuur op? Kies je voor extremere maatregelen? Ben je bereid wat land op te geven voor een ander? Het doel is uiteindelijk te beleven welke dilemma's de verschillende sectoren te wachten staan en welke middelen er zijn om deze dilemma's aan te pakken. Ga het gesprek en de uitdaging aan!

SPELVOORBEREIDING

- Leg het spelbord in het midden van de tafel waar alle spelers er goed bij kunnen.
- Leg het Natuurfiche bij de Natuurtabel en het Economiefiche bij de Economie tabel en het Tijdsfiche op ronde 1.
- De spelers vormen 4 groepjes van max 3 spelers elk. Elke groep vertegenwoordigt de volgende sectoren: Water, Energie, Grondgeboden voedsel en Glastuinbouw.
- Elke groep krijgt een sectorbord, dat past bij de sector die ze vertegenwoordigen.
- Elke groep krijgt ook de corresponderende fiches en kaarten, te herkennen aan de kleuren en iconen.
- Daar legt elke groep hun startkaarten op de beschikbare vakjes op het sectorbord. Deze vakjes vertegenwoordigen land. De Water-groep en Energie-groep vullen hun 4th lege vakje met een Natuurkaart. De derde en laatste Natuurkaart wordt apart gezet en kan later gebruikt worden als mogelijke actiekaart.
- Met de overige Actiekaarten en fiches hoeft nog niks gedaan te worden tot tijdens het spel.

Alles ligt nu klaar om het spel te beginnen. Veel plezier!

SPELVERLOOP

Het spel heeft 4 speelrondes.

Elke ronde bestaat uit de volgende stappen:

STAP 1. INVESTEREN IN DE SECTOR!

Elke speler/speelgroep mag 1 Actiekaart kiezen om te gebruiken. Deze kaart vervangt dan 1 van de kaarten op je sectorbord. De kaart die weg moet, gaat terug naar je hand en kan eventueel later gebruikt worden.

Het Zee-bord
Sommige actiekaarten hebben dit icoon . Dat betekent dat ze op het Zee-bord mogen worden gespeeld. In het begin van het spel is daar nog ruimte voor 3 actiekaarten. Je mag geen kaarten van andere spelers vervangen op het Zee-bord zonder daar toestemming voor te hebben.

Wat de Actiekaarten verder allemaal doen leggen we in stap 2 en 3 verder uit.

STAP 2. PRODUCTIE DRAAIEN

In deze stap word er geproduceerd, produceren gaat als volgt. De groep kijkt naar de actiekaarten die in hun sector liggen.

Voor elk icoon pak de groep een Energiefiche.

Voor elk icoon pak de groep een Waterfiche.

Voor elk icoon of icoon pak de groep een Voedselfiche.

Bij deze iconen mag er gekozen worden tussen de afgebeelde 2 opties. Leg de fiches van alle spelers gezamenlijk in de corresponderende vakken op het spelbord. Dit is de hoeveelheid die geproduceerd is.

Let op! Het maakt dus niet uit dat de Grondgebonden voedsel sector en de Glastuinbouw sector een ander icoon hebben ze produceren beide Voedsel en dat komt beide in het Voedsel vak.

STAP 3. CONSEQUENTIES

In stap 3 kijken we naar de consequenties van het produceren door de verschillende sectoren.

Import/Export
Als eerste controleren de groepen Water, Energie en Voedsel samen of er geïmporteerd moet worden of geëxporteerd. Dit gaat als volgt. Vergelijk de hoeveelheid fiches in het Water-vak met de lokale vraag. De lokale vraag is af te lezen bij het Tijdsfiche. Als er meer Waterfiches zijn dan de vraag kan je exporteren als het minder zijn moet je importeren. Leg een Waterfiche op de juiste Import/Export lijn.

Let op! Je kan ook 2 keer zoveel produceren dan de vraag of 2 keer te weinig, leg dan het fiche op die plek. Doe dit ook voor de Energie en Voedsel.

Nu liggen er drie fiches op de Import/Export lijn en kunnen we de stand van de Economie bepalen.

Stand van de Economie
Bij de locaties van de fiches op de Import/Export lijn staan + en - euro tekens. Tel deze op en zet het Economiefiche op dat getal op de Economielijn. Nu weet je de stand van de Economie en daar onder de consequentie. Bij een negatieve Economie zal er volgende ronde extra vulling zijn en bij een positieve Economie mogen de spelers extra actiekaarten spelen.

Let op! Het aantal is niet per speler maar in totaal en er moet dus overlapt worden welke groep de extra acties gaat nemen.

Stand van de Natuur
Nadat de stand van de Economie bepaald is, wordt er gekeken naar de stand van de natuur.

Deze wordt bepaald door alle Natuur iconen minus de Vervulling iconen. Zet het Natuurfiche bij de uitkomst.

Let op! Het kan niet beter of slechter worden dan +4 of -4.

Nu weet je de stand van de Economie en daar onder de consequentie. Volgende ronde in de Productie stap worden er Waterfiches bijgezet of weggehaald afhankelijk van de stand van de Natuur nu.

STAP 4. AFSLUITING VAN DE RONDE

Na het bepalen van de Consequenties voor de volgende ronde, is het tijd om deze ook te spelen. Zet het Tijdsfiche op de volgende stap en begin weer met Actiekaarten.

EINDE VAN HET SPEL

Na het spelen van de 4th ronde is het spel klaar, maar kan het gesprek doorgaan. Zijn de spelers tevreden met het resultaat? Was de afstemming goed? Wat kon beter? Hoe zou het in het echt er aan toe gaan? Alleen vragen om op te reflecteren voor het Nexus dilemma.

OPTIONELE REGELS

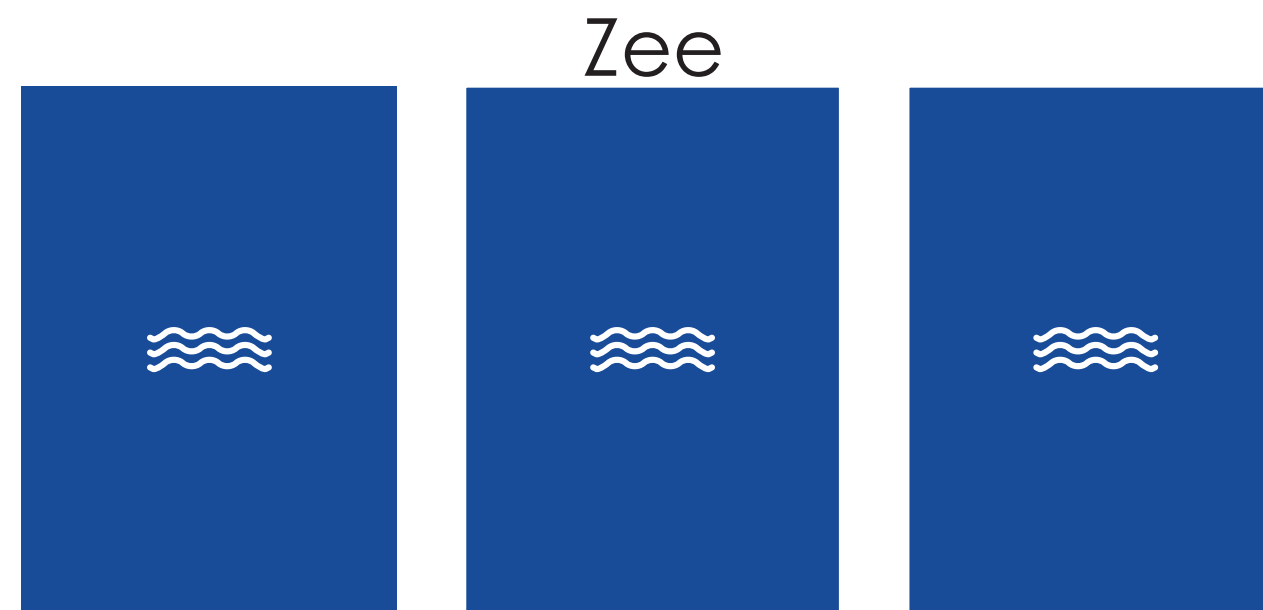
Hieronder nog wat optionele regels die gebruikt kunnen worden voor variatie of om andere inzichten te krijgen.

Actiekaart ontwerpen
Laat de spelers zelf een Actiekaart ontwerpen. Natuurlijk is de verleiding groot om iets heel goeds te maken, maar vooral belangrijk is de argumentatie van de spelers waarom de Actiekaart werkt zoals ze hem bedenken. Als de spelers echt overtuigd zijn van de kracht een toekomstige ontwikkeling kan een sterke kaart wel heel terecht zijn.

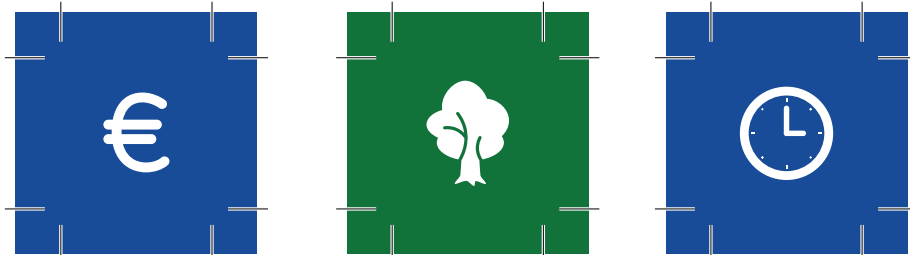
Gesloten belangen
Er zijn geen teams, de spelers werken 100% samen en spelen ook niet elk een sector. Ze spelen samen alle sectoren. Hierdoor wordt het spel meer een puzzel, maar er zijn nog steeds moeilijke keuzes te maken.

Sector overstijgend
Er zijn geen teams, de spelers werken 100% samen en spelen ook niet elk een sector. Ze spelen samen alle sectoren. Hierdoor wordt het spel meer een puzzel, maar er zijn nog steeds moeilijke keuzes te maken.

De zee doet mee!



De keuze is reuze als het
om actiekaarten gaat!



Vergeet deze niet!

Knip knip knip

1.) Plaats Productie	2.) Locale Behoeft
	Ronde 1 7 Rond 2 9 Rond 3 12 Rond 4 15
3.) Import en Export	
x1/2 -2 €	< 0 -1 €
0 0 €	> 0 +1 €
x2 +2 €	
4.) Stand van de Economie	
€ -3 +3	-2 +2
-1 +1	0
+1 +2	+3
5.) Stand van de Natuur	
-4 -3	-2 -1
0	+1 +2
+3 +4	

Op dit bord kan je alles
bijhouden!