

Rampenvoorbereiding

Kosten:

- €3 mln.
- Onderhoud €1 mln per beurt, behalve bij een overstroming.

Effect:

Speler ontvangt €2 mln en 1 persoon wordt gered bij een overstroming.

Terms:

- Geldt voor één gebied.
- Kaart kan worden stopgezet.

Alle betrokken partijen maken goede rampenplannen en die worden geregeld geoefend. Ook burgers worden aangemoedigd voorbereid te zijn.

Hulpdiensten

Kosten:

- €5 mln.
- Onderhoud €1 mln per beurt, behalve bij een overstroming.

Effect:

geen slachtoffers bij overstroming.

Terms:

- Geldt voor één gebied.
- Kaart kan worden stopgezet.
- Kaart vervalt na een overstroming.

De brandweer, politie, ambulance en leger zijn goed voorbereid en voorzien om in te grijpen bij een noodsituatie.

Fonds

Kosten:

- €7 mln in fonds.
- Daarna €1 mln per beurt in het fonds, behalve bij een overstroming.

Effect:

Bij overstroming wordt het fonds gedeeld over alle verzekeren.

Terms:

- Geldt voor één gebied.
- Kaart kan niet worden stopgezet.
- Kaart vervalt na een overstroming.

Het collectief opbouwen van een fonds door het inleggen van geld voor gedupeerden van een overstroming.

Dijkverzwaring

Kosten:

- €9 mln per dijk.

Effect:

Als alle zijdes die grenzen aan water zijn gedekt, dan wordt het gebied beschermd tot waterniveau 1.

Voorwaarden:

- Geldt voor één gebied.
- Kaart kan niet worden stopgezet.

Een dijk wordt verstevigd door het toevoegen van extra grond. De speler legt een dijkverzwaringstrook neer.

Wateropvanggebied

Kosten:

- €18 mln.

Effect:

Een waterniveau van 3 wordt met 1 niveau verlaagd.

Voorwaarden:

- Geldt voor alle gebieden.
- Kaart kan niet worden stopgezet.

Bij een hoge waterstand kan hierin water tijdelijk worden bewaard, waardoor het peil in kanalen minder stijgt. Geldt voor alle gebieden.

Kanaalverbreding

Kosten:

- €36 mln.

Effect:

Een waterniveau van 0, 1 en 2 wordt met 1 niveau verlaagd.

Voorwaarden:

- Geldt voor alle gebieden.
- Kaart kan niet worden stopgezet.

Er kan meer water door het kanaal stromen vanwege de verbreding waardoor het waterniveau zal dalen. Geldt voor alle gebieden.

Rampenvoorbereiding

Kosten:

- €3 mln.
- Onderhoud €1 mln per beurt, behalve bij een overstroming.

Effect:

Speler ontvangt €2 mln en 1 persoon wordt gered bij een overstroming.

Terms:

- Geldt voor één gebied.
- Kaart kan worden stopgezet.

Alle betrokken partijen maken goede rampenplannen en die worden geregeld geoefend. Ook burgers worden aangemoedigd voorbereid te zijn.

Hulpdiensten

Kosten:

- €5 mln.
- Onderhoud €1 mln per beurt, behalve bij een overstroming.

Effect:

geen slachtoffers bij overstroming.

Terms:

- Geldt voor één gebied.
- Kaart kan worden stopgezet.
- Kaart vervalt na een overstroming.

De brandweer, politie, ambulance en leger zijn goed voorbereid en voorzien om in te grijpen bij een noodsituatie.

Fonds

Kosten:

- €7 mln in fonds.
- Daarna €1 mln per beurt in het fonds, behalve bij een overstroming.

Effect:

Bij overstroming wordt het fonds gedeeld over alle verzekeren.

Terms:

- Geldt voor één gebied.
- Kaart kan niet worden stopgezet.
- Kaart vervalt na een overstroming.

Het collectief opbouwen van een fonds door het inleggen van geld voor gedupeerden van een overstroming.

Dijkverzwaring

Kosten:

- €9 mln per dijk.

Effect:

Als alle zijdes die grenzen aan water zijn gedekt, dan wordt het gebied beschermd tot waterniveau 1.

Voorwaarden:

- Geldt voor één gebied.
- Kaart kan niet worden stopgezet.

Een dijk wordt verstevigd door het toevoegen van extra grond. De speler legt een dijkverzwaringstrook neer.

Wateropvanggebied

Kosten:

- €18 mln.

Effect:

Een waterniveau van 3 wordt met 1 niveau verlaagd.

Voorwaarden:

- Geldt voor alle gebieden.
- Kaart kan niet worden stopgezet.

Bij een hoge waterstand kan hierin water tijdelijk worden bewaard, waardoor het peil in kanalen minder stijgt. Geldt voor alle gebieden.

Kanaalverbreding

Kosten:

- €36 mln.

Effect:

Een waterniveau van 0, 1 en 2 wordt met 1 niveau verlaagd.

Voorwaarden:

- Geldt voor alle gebieden.
- Kaart kan niet worden stopgezet.

Er kan meer water door het kanaal stromen vanwege de verbreding waardoor het waterniveau zal dalen. Geldt voor alle gebieden.

Rampenvoorbereiding

Kosten:

- €3 mln.
- Onderhoud €1 mln per beurt, behalve bij een overstroming.

Effect:

Speler ontvangt €2 mln en 1 persoon wordt gered bij een overstroming.

Terms:

- Geldt voor één gebied.
- Kaart kan worden stopgezet.

Alle betrokken partijen maken goede rampenplannen en die worden geregeld geoefend. Ook burgers worden aangemoedigd voorbereid te zijn.

Hulpdiensten

Kosten:

- €5 mln.
- Onderhoud €1 mln per beurt, behalve bij een overstroming.

Effect:

geen slachtoffers bij overstroming.

Terms:

- Geldt voor één gebied.
- Kaart kan worden stopgezet.
- Kaart vervalt na een overstroming.

De brandweer, politie, ambulance en leger zijn goed voorbereid en voorzien om in te grijpen bij een noodsituatie.

Fonds

Kosten:

- €7 mln in fonds.
- Daarna €1 mln per beurt in het fonds, behalve bij een overstroming.

Effect:

Bij overstroming wordt het fonds gedeeld over alle verzekeren.

Terms:

- Geldt voor één gebied.
- Kaart kan niet worden stopgezet.
- Kaart vervalt na een overstroming.

Het collectief opbouwen van een fonds door het inleggen van geld voor gedupeerden van een overstroming.

Dijkverzwaring

Kosten:

- €9 mln per dijk.

Effect:

Als alle zijdes die grenzen aan water zijn gedekt, dan wordt het gebied beschermd tot waterniveau 1.

Voorwaarden:

- Geldt voor één gebied.
- Kaart kan niet worden stopgezet.

Een dijk wordt verstevigd door het toevoegen van extra grond. De speler legt een dijkverzwaringstrook neer.

Wateropvanggebied

Kosten:

- €18 mln.

Effect:

Een waterniveau van 3 wordt met 1 niveau verlaagd.

Voorwaarden:

- Geldt voor alle gebieden.
- Kaart kan niet worden stopgezet.

Bij een hoge waterstand kan hierin water tijdelijk worden bewaard, waardoor het peil in kanalen minder stijgt. Geldt voor alle gebieden.

Kanaalverbreding

Kosten:

- €36 mln.

Effect:

Een waterniveau van 0, 1 en 2 wordt met 1 niveau verlaagd.

Voorwaarden:

- Geldt voor alle gebieden.
- Kaart kan niet worden stopgezet.

Er kan meer water door het kanaal stromen vanwege de verbreding waardoor het waterniveau zal dalen. Geldt voor alle gebieden.

Rampenvoorbereiding

Kosten:

- €3 mln.
- Onderhoud €1 mln per beurt, behalve bij een overstroming.

Effect:

Speler ontvangt €2 mln en 1 persoon wordt gered bij een overstroming.

Terms:

- Geldt voor één gebied.
- Kaart kan worden stopgezet.

Alle betrokken partijen maken goede rampenplannen en die worden geregeld geoefend. Ook burgers worden aangemoedigd voorbereid te zijn.

Hulpdiensten

Kosten:

- €5 mln.
- Onderhoud €1 mln per beurt, behalve bij een overstroming.

Effect:

geen slachtoffers bij overstroming.

Terms:

- Geldt voor één gebied.
- Kaart kan worden stopgezet.
- Kaart vervalt na een overstroming.

De brandweer, politie, ambulance en leger zijn goed voorbereid en voorzien om in te grijpen bij een noodsituatie.

Fonds

Kosten:

- €7 mln in fonds.
- Daarna €1 mln per beurt in het fonds, behalve bij een overstroming.

Effect:

Bij overstroming wordt het fonds gedeeld over alle verzekeren.

Terms:

- Geldt voor één gebied.
- Kaart kan niet worden stopgezet.
- Kaart vervalt na een overstroming.

Het collectief opbouwen van een fonds door het inleggen van geld voor gedupeerden van een overstroming.

Dijkverzwaring

Kosten:

- €9 mln per dijk.

Effect:

Als alle zijdes die grenzen aan water zijn gedekt, dan wordt het gebied beschermd tot waterniveau 1.

Voorwaarden:

- Geldt voor één gebied.
- Kaart kan niet worden stopgezet.

Een dijk wordt verstevigd door het toevoegen van extra grond. De speler legt een dijkverzwaringstrook neer.

Wateropvanggebied

Kosten:

- €18 mln.

Effect:

Een waterniveau van 3 wordt met 1 niveau verlaagd.

Voorwaarden:

- Geldt voor alle gebieden.
- Kaart kan niet worden stopgezet.

Bij een hoge waterstand kan hierin water tijdelijk worden bewaard, waardoor het peil in kanalen minder stijgt. Geldt voor alle gebieden.

Kanaalverbreding

Kosten:

- €36 mln.

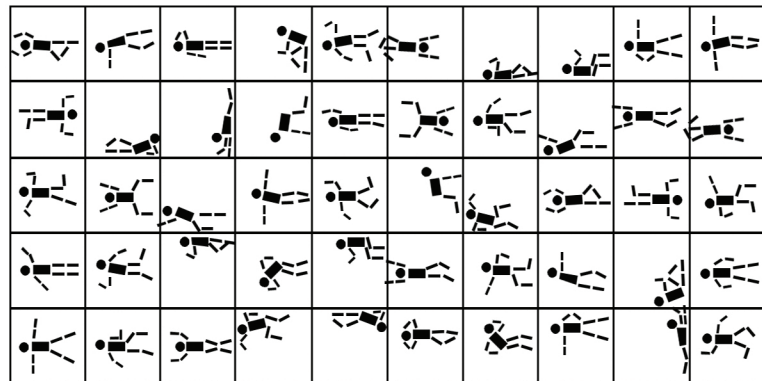
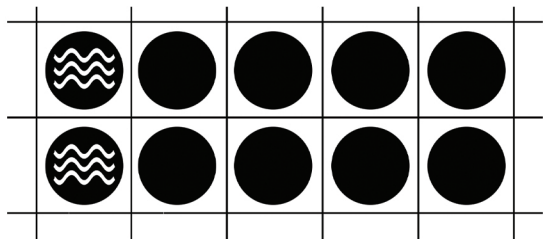
Effect:

Een waterniveau van 0, 1 en 2 wordt met 1 niveau verlaagd.

Voorwaarden:

- Geldt voor alle gebieden.
- Kaart kan niet worden stopgezet.

Er kan meer water door het kanaal stromen vanwege de verbreding waardoor het waterniveau zal dalen. Geldt voor alle gebieden.



DIJKSTROKEN

DIJKSTROKEN

DIJKSTROKEN

DIJKSTROKEN

DIJKSTROKEN

DIJKSTROKEN

Spelregelsoverzicht

Doel in het spel

- De spelers moeten gezamenlijk zo min mogelijk slachtoffers door overstromingen hebben.
- Elke speler moet individueel zo veel mogelijk geld verdienen.

Begin van het spel

1. De spelleider introduceert het spel.
2. Elke speler pakt een startkapitaal van 4 miljoen.
3. Het fonds wordt gevuld met een startkapitaal van 4 miljoen.
4. De spelleider kondigt aan dat het spel gaat beginnen door de waterniveau behorend bij de eerste ronde aan te kondigen.

Verloop van het spel

1. De spelleider begint een ronde door het waterniveau aan te kondigen. De eerste ronde duurt maximaal 5 minuten. De daaropvolgende rondes duren maximaal 3 minuten. De spelleider roept de laatste minuut en de laatste 20 seconden voor het verstrijken van de tijd om.
2. Het fonds ontvangt 1 miljoen per ronde van de bank.
3. De spelers ontvangen geld van de bank:
 - Indien het gebied van een speler niet overstroomt, dan ontvangt die speler het geld dat staat aangegeven op zijn of haar gebied.
 - Indien het gebied van een speler overstroomt, dan ontvangt die speler geen geld, behalve als een maatregel dit aanpast.
4. De spelers strepen slachtoffers af op de gezamenlijke slachtofferskaart:
 - Indien het gebied van een speler niet overstroomt, dan streept die speler geen slachtoffers af.
 - Indien het gebied van een speler overstroomt, dan streept die speler het aantal slachtoffers af dat staat aangegeven op zijn of haar gebied, behalve als een maatregel dit aanpast.
5. De spelers onderhouden hun maatregelen. Bepaalde maatregelen kosten elke ronde geld of kunnen vervallen. Dit staat aangegeven op de maatregelenkaart.
6. De spelers kunnen besluiten met hun geld maatregelen te nemen. Een speler mag alleen maatregelen nemen voor zijn of haar eigen gebied, maar mag ook andere spelers geld geven voor het nemen van maatregelen. Elke speler of combinatie van spelers mag de Kanaalverbreding of Wateropvanggebied maatregelen nemen. Wanneer een maatregel is genomen, dan wordt een fiche op het betreffende vak van het speelbord geplaatst.
7. Vervolgens begint de volgende ronde bij stap 1.

Einde van het spel

1. De spelers tellen hun geld.
2. De spelers tellen het totaal aantal slachtoffers.
3. De spelers rapporteren de spelleider wat hun slachtofferaantal is, en hoeveel geld elke speler over heeft.
4. De spelleider start de debriefing.

FAQ - Veelgestelde vragen

1. **Mogen we geld geven aan een andere speler of geld uitwisselen tussen spelers?** Ja, dat mag. Je bent vrij om te doen en laten wat je wilt met je geld. Je zou zelfs rente kunnen vragen voor het geld dat je uitleent aan een ander.
2. **Mogen we dijkverzwaringen uitwisselen tussen spelers?** Nee, dat mag niet. Eenmaal geplaatste dijkverzwaringen kunnen niet verplaatst, vervangen of uitgewisseld worden. Daarnaast ben jij zelf verantwoordelijk voor jouw eigen gebied. Als andere spelers een dijkverzwaring willen plaatsen in jouw gebied, dan moet jij het daar mee eens zijn. In feite zijn zij dan de financiers van jouw dijkverzwaring.
3. **Vullen het Wateropvanggebied en de Kanaalverbreding elkaar aan?** Ja, inderdaad. Het Wateropvanggebied geldt alleen voor waterniveau 3 (extreem), terwijl de Kanaalverbreding alleen geldt voor waterniveaus 0 (normaal), 1 (hoog), en 2 (heel hoog).
4. **Als je Rampenvoorbereiding neemt, krijg je dan elke ronde extra inkomen?** Nee. Alleen als je gebied overstroomd is, krijg je het inkomen die bij op de maatregelenkaart aangegeven staat.
5. **Als je Rampenvoorbereiding neemt, krijg je dan in geval van overstroming je gewone inkomen?** Nee. Als je gebied is overstroomd, dan ontvang je alleen het inkomen dat op de maatregelenkaart aangegeven staat en niet jouw normale inkomen.
6. **Moet je voor Industrie en Stedelijk twee dijkverzwaringen tegelijkertijd kopen?** Nee, dat hoeft niet. Je kan eerst één dijkverzwaring kopen en de tweede later kopen. Let wel op dat deze gebieden alleen beschermd zijn tegen waterniveau 1 (hoog) als er twee dijkverzwaringen zijn geplaatst.
7. **Hoe lang duurt het spel?** Dat kom je van tevoren niet te weten! Speel het spel gewoon maar.
8. **Hoeveel rondes zitten er in het spel?** Dat kom je van tevoren niet te weten! Speel het spel gewoon maar.