



MoraalRidders – SpelRegels

Doel van het spel:

MoraalRidders is een spel om jongeren bekend te maken met verschillende ethische dilemma's en vooral de consequenties daarvan voor de maatschappij, relaties en de wereld als geheel. Jongeren leren door het spelen van MoraalRidders dat ethische keuzes niet alleen persoonlijke meningen zijn, maar dat ze consequenties hebben voor anderen en de samenleving / wereld als geheel.

Benodigdheden:

- spelbord
- pionnen spelers
- pion voor "teller"
- kaartjes ethische dilemma's
- kaartjes ramspoed

Vorbereiding:

- zet alle pionnen op start
- maak een stapel kaarten met ethische stellingen
- maak een stapel kaarten met ramspoed
- haal 3 ramspoed kaarten uit de ramspoed stapel en stop ze tussen de stellingen: schud de stapel opnieuw

Spelregels:

- 1) **pak de bovenste ethische stelling kaart en lees hem voor.** (Trek je per ongeluk direct als eerste een ramspoed kaart, schud de stapel dan opnieuw.)
- 2) laat alle spelers (of groepen) **kiezen tussen de drie mogelijke antwoorden** door het op te schrijven en tegelijk hun antwoord duidelijk te maken door het blad om te keren.
 - a. Antwoord A is altijd het egoïstische antwoord.
 - b. Antwoord B is altijd het algemeen belang.
 - c. Antwoord C is altijd het opofferende antwoord.
- 3) Het verzetten van de speler-pionnen. Ga de groep rond met elk antwoord en **verzet de pionnen. Iedere speler verzet bij elke stelling 2 pionnen. Zijn eigen EN de pion van een linker OF rechter buurman.**
 - a. Bij antw. A zet je je eigen pion 1 stap vooruit en één andere pion (de linker of rechter buurman) 1 stap achteruit. Je keuze gaat namelijk ten koste van iemand anders.
 - b. Bij antw. B zet je je eigen pion 1 stap vooruit en één andere pion (de linker of rechter buurman) ook 1 stap vooruit. Je keuze komt ten goede aan iedereen.

- c. Bij antw. C laat je je eigen pion staan en één andere pion (de linker of rechter buurman) ook 2 stappen voorruit. Je keuze komt ten goede aan de ander.
- 4) Als alle pionnen zijn verzet dan **zet je de Teller-pion 1 stap vooruit**. Deze pion is altijd gelijk aan het aantal stellingen dat je hebt gedaan.
- 5) Bespreek op dit moment eventueel de keuzes van de deelnemers.
- 6) Consequenties (Rampspoed):
 - a. Controleer of elke Speler-pion **voor of gelijk** aan de Teller-pion staat. Is dit het geval ga dan naar stap 1: de volgende stelling. Laatste stelling: ga naar stap 7.
 - b. Staan er 1 of meer Speler-pion(nen) **achter** de Teller-pion dan is er:
 - i. Meer dan gemiddeld egoïstisch geantwoord.
 - ii. Een ramp gebeurd
 - iii. Beide: egoïsme en rampen.
 - c. Trek een kaart van de Rampspoed stapel en lees deze voor.
 - d. **Verzet de pionnen** zoals aangegeven op de Rampspoed kaart.
 - e. Bespreek eventueel de consequenties en wat te doen. (Soms passen spelers hun antwoorden aan. Ze kiezen dan niet om te winnen of zelfs niet hun antwoord van voorkeur, maar om de samenleving te helpen. Of het tegenovergestelde: ze gaan elkaar vernietigen uit wraak.
- 7) De **winnaar** is de speler (of groep) waarvan de Speler-pion het verste is gekomen na de laatste stelling EN eventueel de laatste rampspoed.

Na het spel:

Bespreek aan het einde van het spel hoe het spelverloop is gegaan. En vooral: wat waren de consequenties van de keuzes voor de samenleving als geheel.

Het is mogelijk dat enkele of alle spelers alleen maar achteruit gaan in het spel. Door vaak voor antwoord A. te kiezen gaan de spelers er niet op vooruit en komen er rampen. Als er eenmaal rampen komen dan moet je eigenlijk veel punten aan elkaar geven en dus kiezen voor B of C. Doe je dat niet dan zakt de samenleving diep weg door vele rampen.

Speel dan eventueel een tweede ronde met als doel: probeer te winnen, maar ook als samenleving zo ver mogelijk te komen.

Extra spelregel voor meerdere groepen:

Het is mogelijk MoraalRidders tegelijk in verschillende groepen te laten spelen. Aan het einde kijk je hoever alle spelers zijn gekomen en tel je het op. De winnaar is dan de winnaar van de groep met het hoogste puntenaantal. Dit zorgt er voor de spelers een prikkel hebben om als samenleving zo hoog mogelijk te eindigen (goede prikkel) en niet alleen individueel zo hoog mogelijk (verkeerde prikkel).

Veel plezier!

Johan ter Beek.