

NL

## heyheyhey land

Spelreg's door K.P.J. Lamme

Belangrijke informatie over het spel.

Bewaar deze informatie zorgvuldig zodat u het zonodig later kunt raadplegen.  
Kleine en elektronische onderdelen dienen door een volwassene gemonteerd te worden.

Waarschuwing:

1. Volg de instructies soms nauwkeurig, soms onnauwkeurig op. Gebruik alleen de middelen die worden aanbevolen of de middelen die u zelf ook gepast lijken en zorg dat u die middelen op de juiste manier aanwendt.
2. Gebruik eventueel oude en nieuwe, standaard of hultencategorie middelen door elkaar.
3. Stop geen kleine onderdelen in neus, mond of andere braakliggende lichaamsholtes.
4. Verwijder de batterijen, accu's of aggregaten indien er langere tijd niet met het product wordt gespeeld.
5. Let op de "plus" en de "min" polen. Zorg dat de contactdraden geen kortsluiting veroorzaken. Kortsluiting komt voor maar leult, zo spreekt ervaring, niet tot negatieve gevolgen.
6. Mocht dit product storingen bij de werking van anderen veroorzaken, verplaats dit product dan buiten het bereik van deze anderen.

Aan dit over de gehele wereld onbekende spel kunnen 2 - x personen deelnemen. Tot het spel behoren x objecten, x instrumenten, x kleuren, x zijden van het spelbord voor ten minste een enkele speler per mogelijke zijde.

Betrokken spelers:

- Gamemasters; tevens beheerders van de bank (Elske van der Putten met centrale regio en Erik Sluerman met frivole chaos).
- Geïnteresseerden in het spel of personen die zich vooralsnog afwachtend maar geïnteresseerd opstellen.
- Diverse objecten en gebruiksvorwerpen.

Het in elkaar zetten van het bord

De beide gamemasters zullen materialen klaar leggen en, waar nodig, opzetten. Het is spelers aan te bevelen hierbij te assisteren omdat er vaak weinig tijd is en veel werk valt te verzetten opdat de aanvang van het spel mogelijk wordt. De onderkant van de materialen -inlijen die er is - wordt merendeels gebruikt als die zijde van het object welke op de drager van het object wordt geplaatst. Het best kunnen objecten op kleur worden gepositioneerd, of juist niet. Ook kan het zijn dat deze objecten naar hun gebruik worden klaargezet, direct te hanteren voor het beoogde speldoel. De onderdelen die gemonteerd moeten worden, door middel van schroeven, lijmen, hangen of anderszins, zullen door de gamemasters worden aangegeven (en kunnen worden aangedragen). Indien vereist wordt elektriciteit aangesloten en worden gamekatalysatoren uitgeserveerd om het spel op gang te trekken middels auditieve, visuele, vaste of vloeibare stimuli. De setting en de beleving van het spel situeren zich.

Korte nitig

Spelers bewegen zich tussen de natuurlijke en unnatuurlijke medespelers en de spelaccessoires.

Doel van het spel

Meedoen is leuker dan winnen en meedoen doet u samen. Men onttrekt zich aan de mechanische drang van speleconomie om een netto winst aan twijfelachtig, praktiserend sociaal kapitaal te genereren binnen gegeven setting van twijfelachtig materialisme. Het spelelement in onze menselijke natuur moet worden benut om tot nieuwe ervaringen te komen.

Daar gaat-ie!

1. Een persoon mag, ongeacht zijn leeftijd en ongeacht chronologie van het spel, de eerste zet maken.
2. Het spel manifesteert zich diagonaal, vertikaal, kruislings en horizontaal van de wijzers van de klok.
3. De spelers komen aan de beurt wanneer zij het moment willen grijpen.
4. Het gegrepen moment omvat zowel passieve als actieve elementen als spelmogelijkheden.
5. De momenten mogen zich laten bedienen van gegeven objecten en gegeven spelmogelijkheden.
6. Alle creativiteit is toegestaan, vermits inclusief toegepast of exclusief verantwoord.
7. Het lichaam van de speler kan zijn introverte gedachten dragen of kan zich extrovert manifesteren in de vorm van actieve handelingen die bijdragen aan de fysieke vorm van het spelbord of aan de gedeelde sfeer rond het spelbord.
8. Men mag te allen tijde naar het toilet. Ook de telefoon mag aan blijven staan.
9. Er mag tijdens het spel getwitterd worden.
10. Wanneer een speler het verloop van het spel anders wil inrichten, moet hij dit effectief en genereus postuleren, opdat het doel van het spel niet in het geding komt (principe van rekenschap).
11. Mocht de speler belanden in een situatie waarin hij een duidelijk prominentere positie op het bord inneemt, dan moet hij ook rekenschap over deze positie aan andere spelers afleggen, zodat andere spelers hem duurzaam erkennen als medespeler.
12. Belandt de speler in een situatie waar hij zich geen raad mee weet, dan kan hij dit overkomen door inzet van humor, navraag naar praktische oplossingen of door simpelweg geduld als troef uit te spelen.
13. De speler behoort de spelgerelateerde aanwijzingen van medespelers, expliciet of impliciet, te herkennen en ten positieve te versterken of, indien negatief, te neutraliseren.
14. Spelers die behoefte hebben aan extra krediet, kunnen dit ofwel op basis van synergetische reciprociteit bij medespelers verdienen ofwel op basis van barmhartigheid een beroep doen op de bank bij de gamemasters.

En de winnaar is...

Er niet. De winnaar is diegene die goed rendement haalt uit de aanwezige scheppende voorwaarden voor materiële differentie of sociaal spel. Hij die de kwinkslag speelt als gemeenste deler.

Variant voor gevorderden

Gevorderde spelers kunnen zelf pionnen en objecten op het bord aanvoeren, zonder dat het verzdigt of haar fundamentele twijfelachtige basisvoorwaarde verliest. Indien een potentiële speler zich verder in het spel wil ontwikkelen, kan deze een verzoek plaatsen bij de gamemasters.