

CONTEXT

De kunst van het verbinden

BMC

advies, interim-management & coaching



CONTEXT

De kunst van het verbinden

Contextmanagement is een door BMC ontwikkelde visie op bestuur en management voor de (lokale) overheid.

Contextmanagement maakt het mogelijk om te sturen op basis van een visie en het bereiken van de gewenste effecten door het verbinden van de mensen met de processen en structuren.

Met Contextmanagement lukt het blijkbaar om in deze kennismaatschappij binnen een brede maatschappelijke omgeving de juiste cultuur, werkwijzen en communicatie te ontwikkelen om binnen een flexibele (lerende) organisatie het optimale resultaat te bereiken.

Het spel 'Context, de kunst van het verbinden' wil u laten kennismaken met een wezenlijk aspect van Contextmanagement, namelijk: 'excelleren door omgevingsgericht te werken op alle niveaus'.

Door een slimme samenwerking met andere spelers scoort u optimaal binnen de context van uw omgeving.

www.contextmanagement.nl

 Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen beneden 3 jaar.	LEEFTIJD	SPEELDUUR	SPELERS	 DIJKSTRA & VAN DIJK
	12 ↑	 60 min.	 4-6	



www.bmc.info

CONTEXT

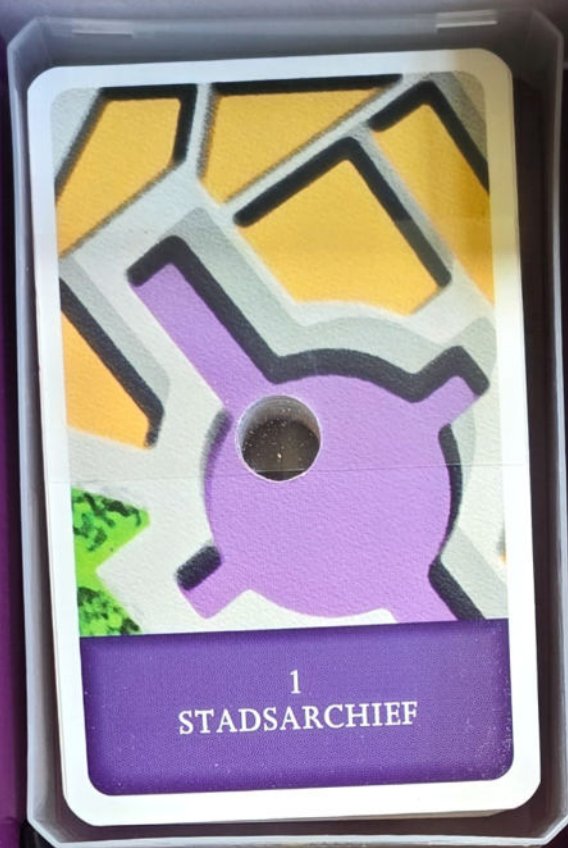
De kunst van het verbinden

Het spel 'Context, de kunst van het verbinden' wil u laten kennismaken met een wezenlijk aspect van Contextmanagement, namelijk: 'excelleren door omgevingsgericht te werken op alle niveaus'. Door een slimme samenwerking met andere spelers scoort u optimaal binnen de context van uw omgeving.



De maatschappelijke vraagstukken van vandaag zijn overal merkbaar: op straat, in de wachtkamer, op school. De samenleving verlangt – eist steeds vaker – oplossingen. Geen gemakkelijke opgave, gezien de complexiteit die achter de alledaagsheid schuil gaat. Visie en daadkracht zijn onontbeerlijke eigenschappen van eigentijdse bestuurders en managers. Met vernieuwende inzichten draagt BMC bij aan een zelfbewuste en oplossingsgerichte publieke sector. BMC inspireert. Daardoor komt energie vrij om gestelde doelen waar te maken. Want resultaat telt. Op straat. In de wachtkamer. Op school. BMC: visie, innovatie, daadkracht.

www.bmc.info



Regels Fase 1

- Als je ergens heen gaat, ga je altijd via het Informatieplein.
- Je mag alleen maar communiceren als je iemand op het bord tegenkomt.
- Op het Informatieplein mag je alleen communiceren als je géén dossier bij je hebt.
- Je mag nooit meer dan één dossier bij je hebben (over de pion geschoven).
- Als je een dossier meeneemt, schuif je die altijd over je pion.
- Dossiers uitwisselen kan alleen op de thuisbasis van een medespeler, of op je eigen thuisbasis.
- Als je bij een medespeler op bezoek bent, mag je een dossier dat je hebt ontvangen niet doorgeven aan een andere medespeler die op bezoek is, of teruggeven aan de speler van wie je het ontvangen hebt, om op die manier extra CM-bonuspunten te verkrijgen.
- Als je bij een speler een dossier hebt gekregen, moet je altijd eerst naar je eigen thuisbasis. Je kunt dus niet onderweg nog een andere speler bezoeken.
- Als een speler aan de beurt is die op zijn thuisbasis mede-spelers op bezoek heeft, mag hij zijn thuisbasis niet verlaten.
- Indien een speler een dossier aan een andere speler geeft, ontvangt hij een CM-bonuspunt.

Regels Fase 2

- Tussen twee thuisbases moeten precies drie kaartjes komen te liggen.
- Één van de twee actoren die op het dossier staan, moet aansluiten bij de thuisbases en/of bij één van de twee actoren van aangrenzende dossiers.
- Van de drie dossiers moet er één betrekking hebben op MENSEN, één op PROCESSEN en één op STRUCTUREN.
- Een speler zet zijn pion op het laatst door hem neergelegde dossier.
- Als een speler een verbinding tussen twee thuisbases kan maken door twee, of zelfs drie dossiers in één keer neer te leggen, is dat toegestaan.
- Het is mogelijk dat een speler een dossier neerlegt, waardoor het onmogelijk is geworden om met een van de nog beschikbare dossiers van alle spelers tezamen, nog een verbinding tussen twee thuisbases te maken. Als een andere speler dit signaleert zodra hij aan de beurt is én:
 - deze speler is in staat om dit dossier te ruilen voor een eigen dossier, waardoor wél weer verbinding mogelijk is, en
 - de pion van de eerste speler staat nog op het dossier, dan mag de laatste speler dit dossier omruilen. De speler die het dossier aanvankelijk had neergelegd, krijgt dit dossier terug en moet een CM-bonuspunt inleveren wegens obstructie van het gemeenschappelijk doel.
- Bij minder dan zes spelers, doen de thuisbases zonder speler niet mee. Bijvoorbeeld bij vijf spelers, doet 'Volksvertegenwoordiging' (C) niet mee, en de drie dossier moeten nu tussen B en D worden gelegd.
- Als een speler geen dossier kan aanleggen, gaat zijn beurt voorbij. Als hij alleen een dossier kan aanleggen waardoor een verbinding onmogelijk wordt, hoeft de speler dit dossier niet aan te leggen.



VOLKSERVEERTEGENWOORDIGING

C

BURGERS

B

4
BIBLIOTHEEK

5
KAMER VAN KOOPHANDEL

BEDRIJVEN

D

INFORMATIEPLEIN

INFORMATIEPLEIN

3
KADASTER

CRISISCENTRUM

INFORMATIEPLEIN

BESTUUR

A

2
INTERNETCAFÉ

1
STADSARCHIEF

UITVOERINGS ORGANISATIE

E

F

MAATSCHAPPELIJKE ORGANISATIES

CONTEXT

De kunst van het verbinden
Spelregels

BMC

advies, interim-management & coaching



Contextmanagement is een door BMC ontwikkelde visie op bestuur en management voor de (lokale) overheid.

Contextmanagement maakt het mogelijk om te sturen op basis van een visie en het bereiken van de gewenste effecten door het verbinden van de mensen met de processen en structuren.

Met Contextmanagement lukt het blijkbaar om in deze kennismaatschappij binnen een brede maatschappelijke omgeving de juiste cultuur, werkwijzen en communicatie te ontwikkelen om binnen een flexibele (lerende) organisatie het optimale resultaat te bereiken.

Het spel 'Context, de kunst van het verbinden' wil u laten kennismaken met een wezenlijk aspect van Contextmanagement, namelijk: 'excelleren door omgevingsgericht te werken op alle niveaus'.

Door een slimme samenwerking met andere spelers scoort u optimaal binnen de context van uw omgeving.

CONTEXT

De kunst van het verbinden

1 DOELSTELLING VAN HET SPEL

Het spel gaat uit van een ministaat; er is een hoofdstad waar alle belangrijke sectoren van overheid en samenleving zijn gehuisvest:

A (rood)	Bestuur
B (groen)	Burgers
C (grijs)	Volksvertegenwoordiging
D (blauw)	Bedrijven
E (geel)	Uitvoeringsorganisatie
F (zwart)	Maatschappelijke organisaties

Er zijn maximaal zes spelers die ieder een sector van overheid en samenleving vertegenwoordigen. Bij vijf spelers doet 'Volksvertegenwoordiging' niet mee, bij vier spelers (minimum) ook 'Maatschappelijke organisaties' niet.

Het spel kent twee rondes.

De eerste ronde is de fase van de beleidsvoorbereiding. Elke speler heeft opdracht zoveel mogelijk relevante informatie te verzamelen met betrekking tot zijn eigen actor, om adequaat beleid mogelijk te maken. Contextmanagement vereist dat de problemen in samenhang met elkaar worden gezien. Dat betekent dat relevante informatie altijd informatie betreft waarbij bepaalde problematiek in samenhang met zoveel mogelijk andere actoren wordt gezien. Idealiter heeft bijvoorbeeld speler A (Bestuur) informatie verzameld in samenhang met alle andere actoren (B, C, D, E en F). Dit soort samenhangende informatie wordt gesymboliseerd met dossierkaartjes waarop beide actoren zijn vermeld, dus bijv. 'burgers – bestuur' (AB), etc. Bovendien wordt bij deze informatie ook nog eens de nadruk gelegd op hetzij **MENSEN**,

PROCESSEN of **STRUCTURËN**.

Gemakshalve worden in deze spelregels de diverse actoren aangeduid met 'A', 'B', etc., in plaats van 'Bestuur', 'Burgers', etc. Deze letters zijn ook te vinden op de dossierkaartjes zelf.

Informatie (in de vorm van dossierskaartjes) kan worden verkregen bij vijf verschillende informatiebronnen: **Internetcafé**, **Kadaster**, **Stadsarchief**, **Kamer van Koophandel** en **Bibliotheek**. Ook kan informatie bij andere spelers worden verkregen. Hoe meer bruikbare informatie men heeft verzameld aan het einde van deze eerste ronde, hoe meer CM-bonuspunten (Context Management bonuspunten). Maar alle onbruikbare dossiers die men dan nog in bezit heeft leveren tegelijkertijd verliespunten op. Het is dus nuttig tijdig de onbruikbare dossiers over te dragen aan een andere speler die er wel wat aan heeft. Dat overdragen levert bovendien extra CM-bonuspunten op!

De tweede ronde is de fase van de beleidsuitvoering. Met de in de eerste fase vergaarde informatie wordt het beleid uitgevoerd. Ook in deze fase vallen CM-bonuspunten te verdienen en te verliezen. De speler die na de tweede fase uiteindelijk de meeste punten heeft, is winnaar van het hele spel.

2 SPELMATERIAAL

- Een bord. Het bord stelt de plattegrond van een stad voor. In de buitenwijken bevinden zich de gebouwen van de diverse instellingen: de thuisbases van de spelers. De informatiebronnen bevinden zich in gebouwen gelegen rond het centrale Informatieplein.
- 6 Pionnen in verschillende kleuren; één voor elke speler. Iedere pion bevindt zich bij de aanvang van het spel op zijn thuisbasis.
- Dossierkaartjes (voortaan dossiers genoemd) met in het midden een rond gat. Op elk van de vijf informatiebronnen liggen 6 dossiers (met op de achterkant de nummers 1 t/m 5, waarmee wordt aangegeven op welke informatiebron ze moeten liggen).
- Vijf verwijskaartjes. Deze kaartjes zien er aan de bovenkant hetzelfde uit als dossiers (en hebben eveneens een gat in het midden). Op elke informatiebron liggen de 6 dossiers en een verwijskaartje. Zo'n verwijskaartje geeft aan dat er een interventiekaartje omgedraaid moet worden.
- Tien interventiekaartjes. Dit zijn kaartjes met de beschrijving van een gebeurtenis en de consequenties daarvan voor het verzamelen van informatie. Deze kaartjes (met "CRISISCENTRUM" op de achterkant) liggen op het Crisiscentrum, eveneens gelegen aan het Informatieplein).
- CM-bonuspunten in de vorm van ronde paarse fiches.

De diverse dossiers zijn als volgt verdeeld over de vijf informatiebronnen:

- **Stadsarchief: AB, BC, CD, DE, EF, FA**
- **Internet café: AC, BD, CE, DF, EA, FB**
- **Kadaster: AD, BE, CF, DA, EB, FC**
- **Bibliotheek: AE, BF, CA, DB, EC, FD**
- **Kamer van Koophandel: AF, BA, CB, DC, ED, FE**

Voor iedere informatiebron zijn er dus zes dossiers.

De spelers moeten zo volledig mogelijke informatie zien te verzamelen. Bijvoorbeeld voor speler A is dat AB, AC, DA, EA en AF. In dat geval heeft hij immers zo compleet mogelijke informatie waarbij het desbetreffende actor belicht wordt vanuit de diverse contexten.

Het is voor de speler eenvoudig om vast te stellen op welke informatiebron een bepaald dossier zich bevindt. Bijvoorbeeld: op het bord ligt B één plaats af van C, het verschil tussen B en C is 1, dus bevindt kaartje BC zich op informatiebron 1. De afstand tussen B en F is vier plaatsen: kaartje BF bevindt zich dus op informatiebron 4. Let op: de afstand tussen B en A is vijf plaatsen: kaartje BA bevindt zich op informatiebron 5 (je telt dus met de klok mee van B, via C, D, E en F, tot je bij A bent).

Daarnaast is er voor iedere informatiebron ook een verwijskaartje dat aangeeft dat er een interventiekaartje omgedraaid moet worden. De bovenkant van zo'n verwijskaartje ziet er hetzelfde uit als een dossier.

Aan het einde van de eerste ronde levert elk dossier dat bruikbaar is voor de speler een CM-bonuspunt op. Maar tijdens het verzamelen van informatie verkrijgt de speler ook allerlei informatie die voor hemzelf onbruikbaar is. Voor speler A is alle informatie zonder A onbruikbaar. Bovendien is dubbele informatie ook niet nuttig: als speler A al dossier AC heeft, dan heeft hij niets meer aan dossier CA. Onbruikbare informatie moet hij weer zien kwijt te raken. Als hij die informatie aan een andere speler kan slijten levert hem dat een CM-bonuspunt op.

- Het bord wordt op tafel gelegd.
- Iedere speler kiest een pion (en daarmee de actor die hij vertegenwoordigt) en plaatst zijn pion op het desbetreffende gebouw: de thuisbasis.
- De dossiers behorend bij iedere informatiebron (dus zonder het verwijfskaartje) worden geschud en omgekeerd op de informatiebron gelegd.
- De interventiekaartjes worden geschud en omgekeerd op het Crisiscentrum gelegd.
- Iedere speler neemt twee dossiers van twee verschillende informatiebronnen. Dat is zijn begin-informatie.
- Dan wordt door elk stapeltje dossiers het bijbehorende verwijfskaartje geschud.
- De spelers bepalen onderling wie begint (beginnen heeft geen enkel voor- of nadeel).

Gespeeld wordt in de richting van de klok.

EERSTE FASE: BELEIDSVOORBEREIDING EN INFORMATIE VERZAMELEN

Doel van de eerste fase is aan relevante informatie te komen in de vorm van dossiers. Sommige dossiers zijn bruikbaar, andere niet. Bruikbare dossiers leveren aan het einde van de eerste fase CM-bonuspunten op. Onbruikbare dossiers kunnen tijdens de eerste fase van het spel zélf CM-bonuspunten opleveren door die aan een andere speler te slijten. Bovendien kunnen CM-bonuspunten in de eerste fase worden gebruikt voor een extra beurt

Er staan twee wegen open om informatie te krijgen. In de eerste plaats kun je informatie ophalen bij de diverse informatiebronnen op het bord. In de tweede plaats kun je nuttige informatie van je medespelers zien te verkrijgen (namelijk voor hen onbruikbare, maar voor jou nuttige dossiers). Daarvoor moet je wel met je medespelers communiceren.

Communiceren bestaat uit het uitwisselen van informatie over welke dossiers voor jezelf overbodig zijn, maar bruikbaar voor de andere speler,

of welke onbruikbare dossier de andere speler heeft die voor jou wel bruikbaar zijn.

Zo kom je te weten bij wie je een dossier dat je nodig hebt kunt ophalen, of bij wie je een dossier waar jij niets aan hebt, kunt gaan brengen om daarmee tegelijk een CM-bonuspunt te verdienen.

Speler A kan dus bijvoorbeeld aan speler B vragen: "Heb jij wellicht informatie over Bestuur en Volksvertegenwoordiging (AC) voor mij?" of meer algemeen: "Heb jij nog bruikbare kaartjes voor mij?" De andere speler is niet verplicht antwoord te geven, maar indien hij antwoord geeft, moet dit wel waarheidsgetrouw zijn. Alle vormen van communicatie zijn toegestaan.

De speler kan bijvoorbeeld een dossier aan de ander laten zien; op deze manier komen de andere spelers niet te weten welk dossier deze speler heeft. Een speler kan zelfs de kamer uitlopen met een andere speler om daar overleg te plegen. Een speler kan ook informatie omtrent eigen onbruikbare dossiers geven: "Kun jij dossier Volksvertegenwoordiging-Burgers gebruiken?"

Als een speler aan de beurt is, kan hij drie dingen doen:

- naar het Informatieplein gaan en daar op het terras gaan zitten;
- naar een informatiebron gaan om een dossier op te halen of een dossier terug te brengen;
- bij een medespeler op bezoek gaan om een dossier op te halen of een dossier af te geven.

Naar het Informatieplein gaan

Een speler kan naar het centrale Informatieplein gaan. Dit is een uiterst gezellig plein met terrasjes. Hij kan op een terrasje gaan zitten en mag iedereen aanspreken die langs komt, om informatie uit te wisselen. Maar: een speler die een dossier bij zich heeft mag niet op het terras gaan zitten en kan dus ook niet communiceren. Op het Informatieplein mogen ook geen dossiers worden uitgewisseld!

Een speler mag net zo veel beurten op het terras blijven zitten als hij wil. Spelers die op het terras op het Informatieplein zitten kunnen ook met elkaar communiceren, ook als ze niet aan de beurt zijn.

Naar een informatiebron gaan om een dossier op te halen of terug te brengen

Een speler kan vanuit iedere plaats waar hij zich bevindt, naar een van de vijf informatiebronnen met dossiers gaan, tenzij zich daar al een andere speler bevindt. Onderweg passeert hij altijd het Informatieplein en kan

daar communiceren met een van de personen die op het terras zit, tenzij hij een dossier bij zich heeft. Vervolgens arriveert hij (in dezelfde beurt) op de informatiebron, zet zijn pion bovenop het stapeltje met dossiers en blijft staan totdat hij weer aan de beurt is. De volgende beurt neemt hij het bovenste dossier van het stapeltje, plaatst dit over zijn pion middels het gat in het kaartje en gaat rechtstreeks terug naar zijn thuisbasis. Onderweg mag hij niet communiceren, want hij heeft een dossier bij zich! Pas op zijn thuisbasis kijkt hij wat er op zijn dossier staat. Het is mogelijk dat het kaartje geen dossier is, maar een verwijskaartje dat aangeeft dat er een interventiekaartje getrokken moet worden. In dat geval neemt de speler het bovenste interventiekaartje en leest dit hardop voor. De spelers handelen dan naar gelang de tekst op het kaartje. Het verwijskaartje en het interventiekaartje gaan terug in de doos.

Een speler kan ook een onbruikbaar dossier wegbrengen naar een van de vijf informatiebronnen. Hij schuift zijn pion door het gat van het dossier, en zet pion met dossier boven op het stapeltje van de informatiebron waar het dossier oorspronkelijk vandaan kwam. Onderweg kan hij niet communiceren.

De volgende beurt legt hij het dossier omgekeerd onderaan het stapeltje en vertrekt. Hij mag daarbij desgewenst een nieuw dossier meenemen. Indien hij geen nieuw dossier meeneemt mag hij op het terras communiceren en daar desgewenst één of meer beurten blijven staan. Hij mag ook rechtstreeks bij een andere medespeler op bezoek gaan (zie hieronder). Neemt hij wel een dossier mee, dan mag hij niet op het terras communiceren en niemand opzoeken, maar moet hij rechtstreeks terug naar zijn thuisbasis.

Bij een medespeler op bezoek gaan om een dossier op te halen of af te geven.

De speler kan een van zijn medespelers op diens thuisbasis opzoeken, mits deze daar op dat moment aanwezig is.

Hij kan dan een dossier in ontvangst nemen waarvan hij weet dat zijn collega dat heeft en bereid is om af te staan. Dat levert de collega een CM-bonuspunt op, maar de speler een bruikbaar dossier!

Hij kan ook zelf een dossier meenemen, waarvan hij weet of vermoedt dat zijn collega dat kan gebruiken. Als de speler een dossier meeneemt, schuift hij eerst zijn pion door het gat van het dossier en zet zijn pion plus kaartje naast de thuisbasis van zijn medespeler. Alleen dit dossier kan aan de andere speler worden overhandigd. Hij kan dus niet een dossier overhandigen dat hij nog op zijn eigen thuisbasis heeft liggen. Indien de

speler een dossier van de gastheer ontvangt, schuift hij dit dossier over zijn pion.

Pas de volgende beurt mag de speler weer weg.

De speler passeert op de heenweg en de terugweg altijd het Informatieplein en mag daar alleen communiceren als hij geen dossier bij zich heeft.

Verder kunnen er meerdere spelers tegelijk bij iemand anders op bezoek zijn. De bezoekers kunnen ter plekke onderling communiceren en eventueel meegebrachte dossiers uitwisselen, ook als ze niet aan de beurt zijn. Je kunt echter nooit meer dan één dossier mee terug nemen.

Regels

Bij al deze mogelijkheden gelden altijd de volgende regels:

- **Als je ergens heen gaat, ga je altijd via het Informatieplein.**
- **Je mag alleen maar communiceren als je iemand op het bord tegenkomt.**
- **Op het Informatieplein mag je alleen communiceren als je géén dossier bij je hebt.**
- **Je mag nooit meer dan één dossier bij je hebben (over de pion geschoven).**
- **Als je een dossier meeneemt, schuif je die altijd over je pion.**
- **Dossiers uitwisselen kan alleen op de thuisbasis van een medespeler, of op je eigen thuisbasis.**
- **Als je bij een medespeler op bezoek bent, mag je een dossier dat je hebt ontvangen niet doorgeven aan een andere medespeler die op bezoek is, of teruggeven aan de speler van wie je het ontvangen hebt, om op die manier extra CM-bonuspunten te verkrijgen.**
- **Als je bij een speler een dossier hebt gekregen, moet je altijd eerst naar je eigen thuisbasis. Je kunt dus niet onderweg nog een andere speler bezoeken.**
- **Als een speler aan de beurt is die op zijn thuisbasis medespelers op bezoek heeft, mag hij zijn thuisbasis niet verlaten.**
- **Indien een speler een dossier aan een andere speler geeft, ontvangt hij een CM-bonuspunt.**

CM-bonuspunten

Indien een speler een dossier aan een andere speler geeft, ontvangt hij een CM-bonuspunt. Hij legt dit fiche voor zich neer.

Zo'n CM-bonuspunt is belangrijk voor de uiteindelijke puntentelling.

Maar zo'n CM-bonuspunt heeft nog een voordeel. Elke CM-bonuspunt kan één keer worden ingezet om sneller op te schieten, zonder dat het

zijn waarde voor de eindpuntentelling verliest. Normaal moet je een beurt wachten als je een dossier hebt opgehaald of weggebracht, of als je een collega op diens thuisbasis hebt bezocht. Door het inzetten van een CM-bonuspunt hoeft dat niet en heb je een beurt extra. Je mag dus bijvoorbeeld met een net ontvangen dossier gelijk terug naar je eigen thuisbasis, of zonder dossier ergens andere heen. Jouw communicatieve vaardigheden worden gehonoreerd met snellere communicatielijnen! Je zet een CM-bonuspunt in door het op het bord naast je thuisbasis te leggen, zodat je kunt zien welke CM-bonuspunten al gebruikt zijn voor dit doel. De CM-bonuspunten die daar liggen tellen gewoon mee voor de eind puntentelling. Die ben je dus niet kwijt!

Einde eerste fase

Zodra een speler alle vijf verschillende dossiers heeft die betrekking hebben op zijn eigen actor, mag hij een eind aan de eerste fase van het spel maken zodra hij aan de beurt is; hij is dit echter niet verplicht. De eerste fase is ook ten einde zodra alle dossiers op zijn en er dus geen dossiers meer op de informatiebronnen liggen.

Iedere speler neemt eerst alle CM-bonuspunten van het bord die hij heeft gebruikt om sneller op te schieten en legt die weer naast zich neer. Indien de speler op een informatiebron staat of bij een medespeler op bezoek is en een dossier over zijn pion heeft geschoven, legt hij dit dossier naast zich neer bij zijn andere dossiers.

Vervolgens ontvangt iedere speler één CM-bonuspunt voor elk bruikbaar dossier dat hij in zijn bezit heeft (dat zijn er dus maximaal vijf). Een dossier als 'AB' is identiek aan dossier 'BA'. Heb je als speler A zowel dossier 'BA' als 'AB', dan is slechts één dossier bruikbaar, het andere is onbruikbaar.

Tot slot levert elke speler één CM-bonuspunt in voor elk onbruikbaar dossier. Zijn dit er meer dan hij fiches heeft, dan wordt deze schuld kwijtgescholden.

De speler legt al zijn dossiers (ongeacht of ze bruikbaar waren of niet) open, dus zichtbaar voor de andere spelers, voor zich neer.

De bedoeling is nu dat de dossiers van de spelers tussen de thuisbases op het bord worden gelegd. Hierbij geldt het volgende:

- **Tussen twee thuisbases moeten precies drie kaartjes komen te liggen.**
- **Één van de twee actoren die op het dossier staan, moet aansluiten bij de thuisbases en/of bij één van de twee actoren van aangrenzende dossiers.**
- **Van de drie dossiers moet er één betrekking hebben op MENSEN, één op PROCESSEN en één op STRUCTUREN.**

Een en ander gaat als volgt.

De speler die de eerste fase heeft beëindigd, mag beginnen.

Hij legt één van zijn dossiers op het bord, naast een thuisbasis, dusdanig dat een van beide actoren van het dossier overeenkomt met het actor van de thuisbasis.

De volgende speler kan eveneens een dossier naast een thuisbasis leggen, maar hij mag ook aansluiten bij het reeds eerder neergelegde dossier van de vorige speler, mits één van de actoren van het neergelegde dossier gelijk is aan een van de actoren op het dossier waarnaast wordt aangelegd, én mits het aspect (MENSEN, PROCESSEN of STRUCTUREN) verschillend is. Bijvoorbeeld, naast een neergelegd dossier 'AC: MENSEN' kan dus een dossier met een 'A' of een 'C', met STRUCTUREN of PROCESSEN gelegd worden, bijvoorbeeld 'AB: PROCESSEN', 'BA: STRUCTUREN', 'CA: PROCESSEN', 'CD: STRUCTUREN', etc. Dossier 'DA: MENSEN' mag niet, want er ligt al een dossier met MENSEN. Dossier 'FD: PROCESSEN' mag ook niet, want geen van beide actoren (F en D) sluit aan bij een van de actoren van het dossier dat er al ligt (A en C). Dat betekent dus ook dat het derde dossier altijd naar twee kanten aan moet sluiten.

Een speler die zo'n derde dossier neerlegt, dus een verbinding legt tussen twee thuisbases, ontvangt een CM-bonuspunt.

Voorts gelden de volgende regels:

- **Een speler zet zijn pion op het laatst door hem neergelegde dossier.**
- **Als een speler een verbinding tussen twee thuisbases kan maken door**

- twee, of zelfs drie dossiers in één keer neer te leggen, is dat toegestaan.
- Het is mogelijk dat een speler een dossier neerlegt, waardoor het onmogelijk is geworden om met een van de nog beschikbare dossiers van alle spelers tesamen, nog een verbinding tussen twee thuisbases te maken. Als een andere speler dit signaleert zodra hij aan de beurt is én:
 - deze speler is in staat om dit dossier te ruilen voor een eigen dossier, waardoor wél weer verbinding mogelijk is, en
 - de pion van de eerste speler staat nog op het dossier, dan mag de laatste speler dit dossier omruilen. De speler die het dossier aanvankelijk had neergelegd, krijgt dit dossier terug en moet een CM-bonuspunt inleveren wegens obstructie van het gemeenschappelijk doel.
 - Bij minder dan zes spelers, doen de thuisbases zonder speler niet mee. Bijvoorbeeld bij vijf spelers, doet 'Volksvertegenwoordiging' (C) niet mee, en de drie dossier moeten nu tussen B en D worden gelegd.
 - Als een speler geen dossier kan aanleggen, gaat zijn beurt voorbij. Als hij alleen een dossier kan aanleggen waardoor een verbinding onmogelijk wordt, hoeft de speler dit dossier niet aan te leggen.

De uitvoeringsfase is geslaagd, als alle thuisbases met elkaar verbonden zijn. Er is beleid tot uitvoering gebracht waarbij alle soorten informatie gekoppeld zijn, terwijl tevens op evenwichtige wijze rekening is gehouden met **MENSEN**, **PROCESSEN** en **STRUCTUREN**.

Het is verder niet van belang of de spelers nog dossiers in bezit hebben. De speler die nu de meeste CM-bonuspunten heeft is de definitieve eindwinnaar.



DIJKSTRA & VAN DIJK



CONTEXT is ontwikkeld en geproduceerd door:
 DIJKSTRA & VAN DIJK (Mental Works) en Identity Games International BV
 in opdracht van en in samenwerking met BMC.

©2002, Mental Works, www.mentalworks.nl

Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar.