

Initialreglerna för Nomic

Oföränderliga regler

- 101 Alla spelare måste alltid lyda alla regler som är giltiga, i den form de är giltiga. Initialreglerna är giltiga så snart ett nytt spel påbörjas. Initialreglerna består av regel 101 till 116 (oföränderliga) samt regel 201 till 213 (föränderliga).
- 102 Inledningsvis är reglerna i 100-delmängden oföränderliga och reglerna i 200-delmängden föränderliga. Regler som senare antas eller transmuteras (d.v.s. förändras från att vara oföränderlig till att vara föränderlig eller *vice versa*) kan vara föränderliga eller oföränderliga oavsett sina nummer, och Initialregler kan transmuteras oberoende av sina nummer.
- 103 En regeländring är en följande:
1. antagandet av, borttagandet av, eller tilläggande till en föränderlig regel;
 2. antagandet av, borttagandet av, eller tilläggande till ett tillägg till en föränderlig regel, eller
 3. transmuterandet av en oföränderlig regel till en föränderlig regel eller *vice versa*.
- (Notera: Denna definition medför att alla nya regler är, åtminstone inledningsvis, föränderliga; oföränderliga regler, så länge som de är oföränderliga, kan inte få tillägg eller borttagas; föränderliga regler kan få tillägg eller bli borttagna så länge de är föränderliga; en regel kan, oavsett status, transmuteras; inga regler är helt immuna mot förändringar.)
- 104 Alla regelförändringar som föreslås på det korrekta sättet måste röstas om. De kommer att antas om, och endast om, de uppnår det fastslagna antalet röster.
- 105 Varje spelare är en berättigad röstande. Alla berättigade röstande måste delta i alla omröstningar om regeländringar.
- 106 Alla föreslagna regelförändringar måste skrivas ned innan omröstning om dem sker. Om de antas så skall de styra spelet i exakt den form de hade då de antogs.
- 107 Ingen regeländring får effekt innan den stund som omröstning som antog den har avslutats, även om dess ordalydelse explicit uttrycker annorlunda. Inga regeländringar får ha retroaktiv användning.
- 108 Varje föreslagen regeländring skall ges ett nummer med vilket den refereras till. Numren skall börja med 301, och varje ny regeländring som föreslås på det korrekta sättet ska få nästa efterföljande heltal, oavsett om förslaget antas eller avslås.
- Om en regel borttages och senare återantas, får den det nummer som förslaget om att återantaga regeln hade. Om en regel får ett tillägg eller transmuteras, får den det nummer som förslaget om tillägget eller transmuteringen hade. Om ett tillägg får ett tillägg eller borttages får hela regeln, som den är en del av, det nummer som förslaget om tillägget eller borttagandet av tillägget hade.
- 109 Regeländringar som innebär transmuterande av oföränderliga regler till föränderliga regler får endast antagas om, och endast om, omröstningen är enhällig bland de röstberättigade. Transmutering skall ej impliceras, utan måste anges explicit i ett regeländringsförslag för att få verkan.
- 110 I en konflikt mellan en föränderlig och en oföränderlig regel skall den oföränderliga regeln gälla över den föränderliga och den föränderliga regeln skall vara helt verkningslös. Ett förslag om transmutering av en oföränderlig regel ligger inte i "konflikt" med den oföränderliga regeln.
- 111 Om en regeländring som föreslagen är oklar, flertydig, paradoxal, är skadlig för spelstämningen, om den består av två eller fler regelförändringar på en gång eller är ett tillägg utan verkan eller om regeländringen på annat sätt är av tvivelaktigt värde, får de övriga spelarna föreslå tillägg eller argumentera emot förslaget innan omröstningen. En tillräckligt lång tid måste ges för denna debatt. Förslagsställaren bestämmer regeländringens slutliga form och, om inte Domaren blivit tillbedd att göra så, bestämmer när debatten ska avslutas och omröstning hållas.

- 112 Den regel som definierar vinst får inte ändras från att uppnå n poäng. Storleken av n och sättet på vilket man erhåller poäng får ändras, och regler som bestämmer vinnaren då spelet ej längre kan fortsätta får antagas och (så länge de är föränderliga) få tillägg eller borttagas.
- 113 En spelare kan alltid ge upp spelet i stället för att fortsätta spela eller få ett spelstraff. Inget straff värre än förlust, enligt den förlorande spelarens bedömning, får utdömas.
- 114 Det måste alltid finnas minst en föränderlig regel. Antagandet av regelförändringar får aldrig bli helt omöjlig.
- 115 Regeländringar som påverkar regler som behövs för att tillåta eller använda regeländringar är lika tillåtna som andra regeländringar. Till och med regeländringar som förbjuder sin egen auktoritet är tillåtna. Ingen regeländring eller typ av drag är otillåtet endast på grund av självreferens eller självapplikation hos en regel.
- 116 Allt som inte är förbjudet eller reglerat av regler är tillåtet och oreglerat, förutom regeländringar som endast är tillåtet då en eller flera regler implicit eller explicit tillåter detta.

Föränderliga regler

- 201 Spelare byter av varandra medsols och gör en hel runda var. Rundor får inte hoppas över eller passas och delar av rundor får inte utelämnas. Alla spelare börjar med noll poäng.
I post- och datorspel skall spelarna byta av varandra i alfabetisk ordning efter efternamn.
- 202 En runda består av två delar i följande ordning:
 - 1. föreslå en regeländring och håll en omröstning om denna, och
 - 2. kasta en tärning och addera antalet poäng som den visar till ens poäng.I post- och datorspel skall spelarna, i stället för att kasta en tärning, subtrahera 291 från ordningstalet på deras förslag och multiplicera resultatet med kvoten av antalet röster för förslaget samt avrunda till närmaste heltal (detta ger ett heltal mellan 0 och 10 för den första spelaren där den övre gränsen ökas med ett varje runda; populära förslag belönas med fler poäng).
- 203 En regeländring är antagen om, och endast om, den framröstas enhälligt bland de röstberättigade. Om denna regel ej får ett tillägg efter den andra avslutade spelrundan skall den ändras till att bara kräva enkel majoritet.
- 204 Om och när regeländringar kan antagas utan enhällighet skall de spelare som röstar emot en regeländring som antas få 10 poäng vardera.
- 205 En antagen regel är giltig från den stund omröstningen om den är slutförd.
- 206 När en föreslagen regeländring blir nedröstad förlorar spelaren som föreslog regeländringen 10 poäng.
- 207 Varje spelare har exakt en röst.
- 208 Vinnaren är den första spelare som erhåller 100 (positiva) poäng.
I post- eller datorspel är vinnaren den spelare som först erhåller 200 (positiva) poäng.
- 209 Det får vid ett givet tillfälle inte existera mer än 25 föränderliga regler.
- 210 Spelare får inte konspirera eller samråda om framtida regeländringar om de inte är lagkamrater.
Första stycket av denna regel gäller inte i post- eller datorspel.
- 211 Om två eller fler föränderliga regler ligger i konflikt med varandra, eller två eller fler oföränderliga regler ligger i konflikt med varandra, har den regel som har lägst ordningstal företräde.
Om minst en av de motstridiga reglerna explicit säger att den har företräde över, eller är underlägsen en regel (eller typ av regel) så tar sådana förbehåll över den numeriska metoden.

Om två eller fler regler säger att de är överlägsna, eller underlägsna varandra så gäller åter den numeriska metoden.

- 212 Om spelare har olika åsikter om ett drags giltighet eller om tolkningen eller användandet av en regel, så blir spelaren som kommer före den spelare vars drag det är Domare och avgör frågan. En sådan procedur kallas åkalla Dom.

När Dom åkallats får ej nästa spelare påbörja sitt drag utan godkännandet från en majoritet av spelarna.

Domarens Dom kan endast förklaras ogiltig av ett enhälligt beslut från de övriga spelarna, taget innan nästa rundas början. Om en Domares Dom blir nedröstad blir spelaren innan denne ny Domare, och så vidare, med undantaget att ingen får vara Domare under sin egen eller en lagkamrats runda.

Såvida inte en Domare nedröstas löser han/hon alla frågor som spelet ger upphov till, tills en ny runda tar sin början, inkluderat frågor om sin lagriktighet och jurisdiktion som Domare.

Nya Domare är inte bundna av beslut från gamla Domare. Nya Domare får dock endast döma i de frågor som spelarna just nu inte är sams om och dettas effekt på avslutandet av den runda då Dom åkallades. Alla Domarens beslut skall vara i enighet med samtliga då gällande regler; men då reglerna är intetsägande, utan överensstämmelse eller oklara vad gäller den aktuella tvisten skall Domaren beakta god spel-sed och spelets anda innan han/hon tillämpar en annan standard.

- 213 Om reglerna ändras så att vidare spel är omöjligt eller om lagligheten i ett drag är omöjlig att fastslå med slutgiltighet, eller om en Domares slutliga, och ej nedröstade, Dom är att en regel är lika laglig som olaglig så är nästa spelare som inte kan avsluta sin runda vinnare.

Denna regel har företräde framför alla andra regler som avgör en vinnare.