

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.
Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.
Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Traduzione a cura di S.Giuliani & Aringarosa

Grafica a cura di Rolli

N.B.

Per una corretta stampa delle carte ricordarsi di togliere tra le opzioni di stampa qualsiasi tipo di ridimensionamento.



ATTO DEI DIRITTI CIVILI DEL 1960

2CP

GAIN TWO REST CUBES!



Pur se soltanto simbolica, questa legge testimonia la buona volontà dell'amministrazione di affrontare la questione delle relazioni razziali.

La tematica dei diritti civili si sposta di uno spazio verso l'alto nella issue track (*plancia delle tematiche*) e Nixon guadagna 1 supporto nella tematica dei diritti civili.



ND

ADLAI STEVENSON

3CP

GAIN ONE REST CUBE!



Anche se deluso per non aver vinto egli stesso la nomination, Stevenson ha fortemente sostenuto Kennedy.

Il giocatore che controlla Kennedy guadagna un supporto di stato in Illinois e può recuperare una qualsiasi carta dal mazzo degli scarti.



MA

ASSISTENTI FIDATI

2CP

GAIN TWO REST CUBES!



Una squadra di agenti specializzati che viaggiano in anticipo sul candidato possono aprire la strada ad una campagna più efficace.

Per il resto del turno, il giocatore non deve né pagare i costi di viaggio né effettuare controlli di supporto per le azioni di campagna negli stati controllati dall'avversario o occupati dal segnalino del candidato avversario.



NV

AUMENTO DEL PREZZO DEGLI ALIMENTI

3CP

GAIN ONE REST CUBE!



Nixon sostiene che il programma agricolo di Kennedy porterà ad un incremento dei prezzi di prodotti alimentari del 25%.

La tematica dell'economia si sposta di uno spazio verso l'alto della issue track (*plancia delle tematiche*) e Nixon guadagna 2 supporti nella tematica dell'economia.



IA

BOBBY KENNEDY

3CP

GAIN TWO REST CUBES!



Il giovane fratello di Kennedy ha abilmente manovrato come suo responsabile della campagna elettorale.

Il giocatore che controlla Kennedy guadagna 1 CP su tutte le carte giocate fino alla fine del turno, per un valore massimo di 5 CP



CT

BOOM DELL'ECONOMIA SOVIETICA

2CP

GAIN TWO REST CUBES!



Un boom dell'economia Sovietica ha coinciso con un crollo dei mercati Statunitensi.

La tematica dell'economia si sposta di uno spazio verso l'alto sulla issue track (*plancia delle tematiche*). Il leader nella tematica dell'economia guadagna 1 supporto di stato a New York.



NH

CAPITALE POLITICO

2CP

GAIN TWO REST CUBES!



Come vice presidente, Nixon poteva contare su un grande appoggio alla sua campagna per i numerosi favori politici concessi.

Il giocatore che controlla Nixon può pescare 2 carte dal mazzo della campagna.



OK

CIMICE IN AMBASCIATA

3CP

GAIN ONE REST CUBE!



Alle Nazioni Unite si denunciano intercettazioni nelle ambasciate USA da parte del KGB.

Nixon guadagna 1 supporto nella tematica della difesa e può recuperare la carta "Henry Cabot Lodge" dal mazzo degli scarti.



WI

CINQUANTA STELLE

2CP

GAIN TWO REST CUBES!



Sia l'Alaska che le Hawaii hanno votato nelle proprie prime elezioni presidenziali nel 1960.

Il giocatore che ha più supporti di stato in Alaska e alle Hawaii può aggiungere un totale di 5 supporti di stato ovunque, non più di 1 per stato.



AK

CITTADINI A FAVORE DI NIXON-LODGE

2CP

GAIN TWO REST CUBES!



Nixon beneficia di una rete di attivisti volontari fedeli principalmente alla persona piuttosto che alle direttive del partito.

Il giocatore che controlla Nixon guadagna +1 CP per tutte le carte giocate fino alla fine del del turno, per un valore massimo di 5 CP.



AZ

COMIZIO

4CP

GAIN ZERO REST CUBES!



Comizi, costanti e reiterate, aiutano un candidato a sostenere il proprio messaggio.

Se il giocatore avversario ha più gettoni "momentum" ne guadagni fino ad averne il suo stesso numero.



OH

CONOSCERE IL PROPRIO AVVERSARIO

4CP

GAIN ZERO REST CUBES!



Se c'è stato un motto che ha caratterizzato la carriera politica di Nixon, è stato questo: conosci il tuo nemico.

Il giocatore che controlla Kennedy rivela tutte le carte che ha in mano.
Il giocatore che controlla Nixon può poi spendere 3 CP.

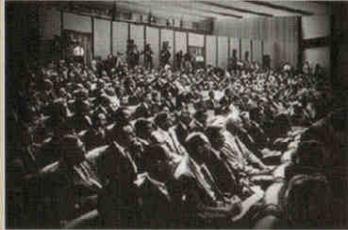


OH

CORRISPONDENTI OSTILI

4CP

GAIN ZERO REST CUBES!



I rapporti di Nixon con la stampa tendevano ad essere controversi piuttosto che concilianti.

Il giocatore che controlla Nixon deve effettuare controlli di supporto in tutti gli stati per poter intraprendere azioni di campagna fino alla fine del turno, come se gli stati fossero controllati da Kennedy.



PA

"DATEMI UNA SETTIMANA"

4CP

GAIN ZERO REST CUBES!



L'incapacità di Eisenhower di recuperare un singolo contributo da Nixon alla sua amministrazione, quando richiesto, non ha favorito la sua campagna.

Il giocatore che controlla Nixon perde 2 gettoni "momentum" e deve togliere 1 suo supporto per ognuna delle tematiche della sua issue track (*plancia delle tematiche*).



OH

DWIGHT EISENHOWER

4CP

GAIN ZERO REST CUBES!



Il presidente in carica alla fine agisce a sostegno della sua campagna VP, seppure con ritardo.

EVENTO PREVENTIVO!

Il giocatore che controlla Nixon può aggiungere un totale di 7 supporti di stato ovunque, non più di 1 per stato. Impedisce l'evento della carta "Il silenzio di Eisenhower"



PA

INCREMENTO DEL CONSENSO

4CP

GAIN ZERO REST CUBES!



EAST

Il giocatore che è in testa negli stati della zona indicata sulla carta (*south, midwest, east, west*) guadagna un gettone momentum e 1 supporto di stato per ogni stato di quella zona ancora vuoto, in cui non sono presenti cubetti dei candidati.

QUESTA CARTA NON PUO' ESSERE GIOCATA DURANTE LA FASE DELLA STRATEGIA DELLA CAMPAGNA ELETTORALE



ELETTORI DI PERIFERIA

3CP

GAIN ONE REST CUBE!



Un messaggio progressista di Kennedy si rivolge alle giovani famiglie in rapida crescita nelle periferie del paese.

Il giocatore che controlla Kennedy può aggiungere un totale di 5 supporti di stato in stati che hanno 20 o meno voti elettorali, non più di 2 per stato.



MN

ELETTORI LIBERI

4CP

GAIN ZERO REST CUBES!



Elettori democratici di tre stati esprimono il loro voto per Dixiecrat Harry F. Byrd invece che per Kennedy.

EVENTO GIORNO DELL' ELEZIONE!

Durante il giorno dell' elezione, se Kennedy vince in Alabama, Louisiana o Mississippi con meno di 4 supporti di stato, i voti elettorali per questi stati non sono assegnati a nessun giocatore.



CA

FIDEL CASTRO

2CP

GAIN TWO
REST
CUBES!



Prendendo il controllo di Cuba nel 1960, Castro è stato una spina nel fianco degli interessi USA.

Il leader nella tematica della difesa guadagna un gettone "momentum" e 1 supporto di stato in Florida.



ID

GAFFE

4CP

GAIN ZERO
REST
CUBES!



La scelta di cattive parole possono produrre un danno irreparabile per le prospettive di un candidato.

L' avversario perde un gettone "momentum" e 3 supporti di stato nello stato dove è presente il segnalino del suo candidato.



TX

GRANDE ASSOCIAZIONE CULTURALE A HOUSTON

4CP

GAIN ZERO
REST
CUBES!



L'accostamento di Kennedy all'associazione assicura i timori di molti circa una indebita influenza papale.

EVENTO PREVENTIVO!

Sposta immediatamente il segnalino di Kennedy in Texas, senza pagare i normali costi di viaggio. Il giocatore che controlla Kennedy guadagna un gettone "momentum" e può aggiungere un totale di 5 supporti di stato ovunque, non più di 1 per stato. Questa carta impedisce gli eventi di "Ministri Battisti", "Normal Vincent Peale" e "I Vescovi Portoricani".



NY

GRANDI SPERANZE

2CP

GAIN TWO
REST
CUBES!



Frank Sinatra e i Rat Pack prestano il loro sostegno a Kennedy.

Mostrate, una alla volta, le prime 2 carte dal mazzo della campagna. Gli eventi presenti sulle carte col simbolo di Kennedy vengono attivati nello stesso ordine in cui sono stati rilevati, come se fossero stati giocati dal giocatore che controlla Kennedy.



AR

HARRY F. BYRD

2CP

GAIN TWO
REST
CUBES!



Questo democratico del sud ha preso 15 voti elettorali nel 1960, pur non essendo un candidato.

Il giocatore che controlla Nixon può togliere un totale di 3 supporti di stato a Kennedy in Oklahoma, Mississippi e Alabama.

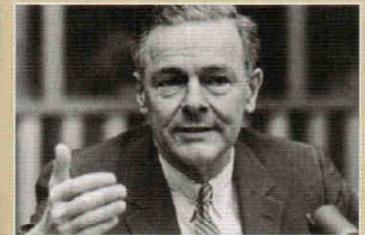


ME

HENRY CABOT LODGE

4CP

GAIN ZERO
REST
CUBES!



Nixon ha scelto questo ambasciatore delle Nazioni Unite come candidato alla vicepresidenza.

Nixon guadagna 2 supporti di stato in Massachusetts e 2 supporti nella tematica della difesa. Se la carta del candidato Nixon è attualmente girata dal lato "Exhausted" (Esaurito), il giocatore che controlla Nixon può voltarla.



NY

HENRY LUCE

2CP

GAIN TWO
REST
CUBES!



Amico di lunga data del padre del candidato, questo magnate dell'editoria sostiene Kennedy.

Il giocatore che controlla Kennedy può piazzare 1 gettone "endorsement" (appoggio) in una regione a scelta.



WV

HERB KLEIN

3CP

GAIN ONE
REST
CUBE!



Questo ex editore è stato addetto stampa di Nixon nel 1960.

Il giocatore che controlla Nixon può aggiungere un totale di 3 supporti tematici in ogni tematica.



IA

HERBLOCK

2CP

GAIN TWO
REST
CUBES!



Questo vignettista politico riporta continuamente ritratti poco lusinghieri di Nixon.

Il giocatore che controlla Kennedy può rimuovere 2 cubetti dei supporti mediatici di Nixon dalla plancia di gioco.



MS

I COMIZI DI ELEANOR ROOSEVELT

3CP

GAIN ONE REST CUBE!



La popolare ex First Lady si prodiga a sostegno di Kennedy.

Il giocatore che controlla Kennedy può aggiungere un totale di 5 supporti di stato nel Midwest, non più di 2 per stato.



FL

I "CORPI DI PACE" DI KENNEDY

3CP

GAIN ONE REST CUBE!



Kennedy ha proposto la creazione dei "Corpi di Pace" nel Michigan, il 14 Ottobre 1960.

Fino alla fine del turno, il giocatore che controlla Kennedy può contrastare gli eventi delle carte giocate senza dover pagare gettoni "momentum".



LA

I FEDELISSIMI SUDDITI DI STEVENSON

2CP

GAIN TWO REST CUBES!



Molti supporter di Stevenson si sono risentiti della nomination di Kennedy a scapito del loro candidato preferito.

Il giocatore che controlla Kennedy non può spendere CP per intraprendere azioni di campagna nel West o nel Midwest fino alla fine del turno.



SD

I FIDATI CERVELLI DI HARVARD

4CP

GAIN ZERO REST CUBES!



Kennedy pesca nella università frequentata a suo tempo un team di esperti e consulenti.

EVENTO DIBATTITO!

Durante i dibattiti, il giocatore che controlla Kennedy guadagna +1 al totale dei suoi CP per ogni Tematica. Questo evento non ha effetto dopo che la fase dei dibattiti è terminata.



PA

I NERI DEL NORD

3CP

GAIN ONE REST CUBE!



Gli elettori neri, a lungo emarginati nel sud, hanno sempre più incrementato la loro forza nei centri abitati del nord.

Il leader della tematica dei diritti civili può aggiungere un totale di 5 supporti di stato a Illinois, Michigan e a New York, non più di 2 per stato.



MN

I VESCOVI PORTORICANI

3CP

GAIN ONE REST CUBE!



Gli attivisti clericali aumentano i timori di influenza del Vaticano su un presidente cattolico.

Il giocatore che controlla Kennedy non può spendere gettoni "momentum" fino alla fine del turno.

Questo evento è impedito dalla carta (Grande Associazione Culturale a Houston)

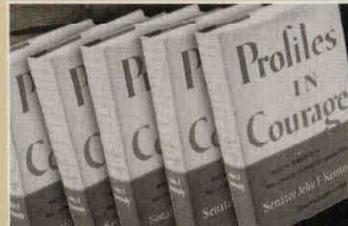


NE

IL BESTSELLER DI KENNEDY

2CP

GAIN TWO REST CUBES!



Le vendite del libro di Kennedy del 1956 sono rimaste molto sostenute per tutta la durata della campagna.

Per il resto del turno, il giocatore che controlla Kennedy può ripetere tutti i controlli di supporto falliti. Ogni controllo di supporto fallito può essere ripetuto soltanto una volta.



DE

IL CUORE DELL' AMERICA

3CP

GAIN ONE REST CUBE!



La forma degli stati e piccole città americane sono stati tradizionali baluardi Repubblicani.

Il giocatore che controlla Nixon può aggiungere un totale di 7 supporti di stato in stati del West o del Midwest che hanno 10 o meno voti elettorali, non più di 1 per stato.



NJ

IL DECLINO DELLA BORSA AMERICANA

3CP

GAIN ONE REST CUBE!



Le quotazioni azionarie performano negativamente per tutta la durata della campagna.

La tematica dell' economia si sposta di due spazi verso l'alto sulla issue track (plancia delle tematiche). Il leader nella tematica dell' economia guadagna 2 supporti di stato a New York.

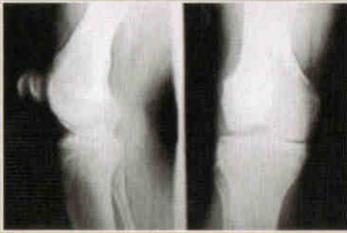


TN

IL GINOCCHIO DI NIXON

4CP

**GAIN
ZERO
REST
CUBES!**



Un serio infortunio al ginocchio tiene Nixon lontano dalla campagna elettorale per due settimane.

Sposta immediatamente il segnalino del candidato di Nixon in Maryland, senza pagare i normali costi di viaggio.

Fino alla fine del turno, il giocatore che controlla Nixon deve spendere 1 gettone "momentum" per poter giocare una carta come azione di campagna.



TX

IL JET PRIVATO DI KENNEDY

2CP

**GAIN
TWO
REST
CUBES!**



Un aereo privato affittato dal padre è stato una grande risorsa a disposizione di Kennedy per spostarsi nel paese.

Fino alla fine del turno, il giocatore che controlla Kennedy è esentato dai costi di viaggio e guadagna +1 CP per ogni carta giocata come azione di campagna, fino ad un valore massimo di 5 CP.



MD

IL NUOVO NIXON

2CP

**GAIN
TWO
REST
CUBES!**



I responsabili della campagna di Nixon tentano di riabilitare l'impopolarità pubblica della sua persona.

Il giocatore che controlla Nixon guadagna 1 gettone "momentum"



KS

IL PATTO DELLA 5a STRADA

3CP

**GAIN
ONE
REST
CUBE!**



Rockefeller decide di sostenere Nixon in cambio di influenza sui propri affari.

Spostate direttamente il segnalino di Nixon a New York, senza pagare i normali costi di viaggio. Nixon guadagna 1 supporto nella tematica dei diritti civili, 2 supporti di stato a New York e 1 cubetto del supporto mediatico nell'East

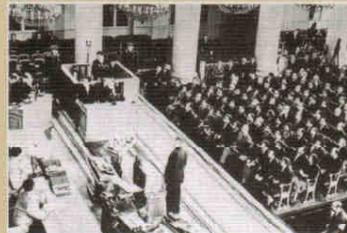


MI

IL PROCESSO DI GARY POWERS

3CP

**GAIN
ONE
REST
CUBE!**



Il pilota americano abbattuto viene condannato a 10 anni di carcere in una prigione sovietica per spionaggio.

La tematica della difesa si sposta di due spazi verso l'alto della issue track (plancia della tematiche). Il leader nella tematica della difesa guadagna 1 gettone "momentum"



WI

IL SILENZIO DI EISENHOWER

4CP

**GAIN
ZERO
REST
CUBES!**



Una prolungata mancanza di approvazione del presidente in carica indebolisce la campagna di Nixon.

Il giocatore che controlla Nixon non può spendere CP fino alla fine del turno per intraprendere azioni di campagna negli stati in cui è in testa Kennedy.

Questo evento è impedito dalla carta, "Dwight Eisenhower"



IL

IL SONDAGGIO GALLUP

3CP

**GAIN
ONE
REST
CUBE!**



Dal 1930 l'Organizzazione Gallup ha monitorato l'opinione pubblica.

Il giocatore può alterare liberamente l'ordine delle tematiche sulla sua issue track. (plancia delle tematiche)



MO

IL VECCHIO NIXON

4CP

**GAIN
ZERO
REST
CUBES!**



La mancanza di fascino dello stile di Nixon, si rispecchia nei risultati.

Il giocatore che controlla Nixon perde 1 gettone "momentum". Il giocatore che controlla Kennedy perde 3 gettoni "momentum"



IL

IL VECCHIO SUD

4CP

**GAIN
ZERO
REST
CUBES!**



L'opposizione Sudista ai movimenti per i diritti civili non poteva essere ignorata.

Il leader nella tematica dei diritti civili deve sottrarre 5 supporti di stato nel South e non può spendere CP per intraprendere azioni di campagna nel South fino alla fine del turno.



NY

JACKIE KENNEDY

3CP

GAIN ONE REST CUBE!



La carismatica giovane moglie di Kennedy è stata molto popolare presso le persone comuni.

Fino alla fine del turno, il giocatore che controlla Nixon deve spendere 1 gettone "momentum" per giocare carte come eventi.



NJ

JOE KENNEDY

3CP

GAIN ONE REST CUBE!



Il padre di Kennedy ha messo a disposizione della campagna elettorale del figlio la sua enorme ricchezza e grande influenza.

Il giocatore che controlla Kennedy non può spendere gettoni "momentum" fino alla fine del turno.



GA

JOHNSON CONTESTATO A DALLAS

2CP

GAIN TWO REST CUBES!



Johnson e sua moglie sono stati assaliti da una folla ostile fuori del Adolphus Hotel.

Il giocatore che controlla Kennedy perde 1 supporto di stato in Texas e non può più spendere CP per intraprendere azioni di campagna nel South fino alla fine del turno.



MO

L'ARRESTO DI MARTIN LUTHER KING

4CP

GAIN ZERO REST CUBES!



L'arresto di M.L. King durante una manifestazione per i diritti civili ad Atlanta porge ad entrambi i candidati la possibilità di esprimere la propria posizione al riguardo e sfruttare l'indignazione popolare.

La tematica dei diritti civili si sposta di uno spazio verso l'alto nella issue track (plancia delle tematiche). Il giocatore guadagna 3 supporti nella tematica dei diritti civili.



CA

L'ALTALENA DEGLI STATI INCERTI

3CP

GAIN ONE REST CUBE!



Alcuni stati possono essere considerati fedeli all'uno o all'altro candidato, altri restano incerti.

Il giocatore può aggiungere 5 supporti di stato in un singolo stato in cui l'avversario è in vantaggio, ma non in controllo. Muovete direttamente il segnalino del candidato in quello stato senza pagare i normali costi di viaggio.

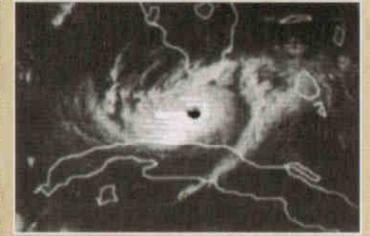


VA

L'URAGANO DONNA

2CP

GAIN TWO REST CUBES!



Un uragano di categoria 4 si abbatte sulla Florida nell'estate del 1960.

Sposta il segnalino del candidato in Florida. Il giocatore guadagna 1 gettone "momentum" e 1 supporto di stato in Florida.



MT

LA BARBA NASCOSTA DI NIXON

3CP

GAIN ONE REST CUBE!



Nixon rifiuta il makeup televisivo, che gli avrebbe nascosto la barba.

EVENTO DIBATTITO!

In ogni turno dei dibattiti, la carta del giocatore che controlla Nixon è rivelata prima che il giocatore che controlla Kennedy decida quale carta giocare. Questo evento non ha effetto dopo i dibattiti.



NC

LA FATICA COMINCIA A FARSI SENTIRE

4CP

GAIN ZERO REST CUBES!



Il ritmo frenetico della campagna elettorale fa sentire il proprio peso.

Se la carta del candidato avversario è attualmente disponibile per essere giocata, giratela dal lato Exhausted (Esaurito).



OH

LA GUERRA FREDDA

3CP

GAIN ONE REST CUBE!



Il fallimento dei negoziati USA-URSS sul disarmo del 1960 riacuiscono la tensione.

Il leader nella tematica della difesa può aggiungere un totale di 5 supporti di stato ovunque, non più di 1 per stato.



MI

LA PROMESSA DI EAST HARLEM

3CP

GAIN ONE REST CUBE!



La promessa subito ritrattata che Nixon avrebbe scelto un uomo di colore al Gabinetto si ritorce contro negativamente.

Nixon perde un supporto nella tematica dei diritti civili. Il giocatore che controlla Kennedy può sottrarre un totale di 5 supporti di stato a Nixon nel Sud, non più di 2 per stato.



MI

LA PROMESSA DI NIXON

4CP

GAIN ZERO REST CUBES!



Nixon ha promesso di visitare tutti i 50 stati durante la campagna.

Fino alla fine del turno, il giocatore che controlla Kennedy guadagna 1 gettone "momentum" ogni volta che il giocatore che controlla Nixon gioca una carta che non sia utilizzata per intraprendere azioni campagna.



IL

LA RIVOLTA NEL SUD

3CP

GAIN ONE REST CUBE!



Le manovre contro il New Deal di Truman continua a penalizzare i Democratici nel Sud.

Se Kennedy è il leader nella tematica dei diritti civili, il giocatore che controlla Nixon può aggiungere un totale di 5 supporti di stato nel South, non più di 2 per stato.



IN

LA STATURA CONTA

2CP

GAIN TWO REST CUBES!



Nixon appare a molti più statista del giovane Kennedy.

Il giocatore che controlla Kennedy perde 2 CP per ogni carta giocata per compiere azioni di posizionamento sulla issue track (*plancia delle tematiche*), fino ad un valore minimo di 1 CP.



VT

LA STRATEGIA MERIDIONALE

3CP

GAIN ONE REST CUBE!



L'appello ai diritti statali ha offerto il potenziale per un ulteriore radicamento Repubblicano del Sud.

Il giocatore che controlla Nixon può aggiungere un totale di 5 supporti di stato nel South, non più di 2 per stato. Kennedy guadagna 1 supporto nella tematica dei diritti civili.



KY

LA TV CONQUISTA GLI AMERICANI

3CP

GAIN ONE REST CUBE!



Appena la televisione ha conquistato le case degli americani, così ha acquistato importanza per i politici.

Il giocatore può aggiungere un totale di 5 supporti di stato in ogni regione dove possiede cubetti di supporto mediatico, non più di 2 per stato.

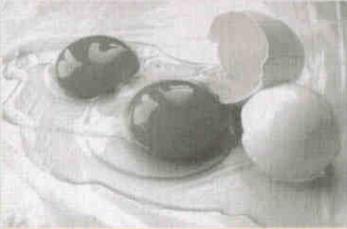


AL

LANCI DI UOVA PER NIXON IN MICHIGAN

2CP

GAIN TWO REST CUBES!



Nixon viene bersagliato con uova sia a Grand Rapids che a Muskegon.

Sposta il segnalino del candidato di Nixon in Michigan. Il giocatore che controlla Nixon deve sottrarre 1 supporto si stato in Michigan e non può spendere CP per intraprendere azioni di campagna nel Midwest fino alla fine del turno.

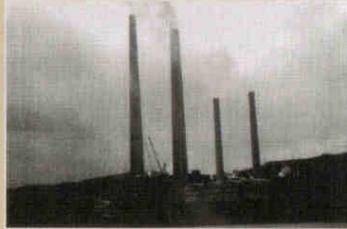


MI

LE INDUSTRIE DEL MIDWEST

3CP

GAIN ONE REST CUBE!



I grandi centri di lavorazione del Midwest erano roccaforti Repubblicane.

Il giocatore che controlla Nixon può aggiungere 5 supporti di stato in Illinois, Indiana, Michigan, Ohio e Wisconsin, non più di 2 per stato.



IN

LYNDON JOHNSON

4CP

GAIN ZERO REST CUBES!



Kennedy sceglie come suo candidato alla vicepresidenza questo Leader della maggioranza al Senato, pupillo del Texas.

Il giocatore che controlla Kennedy può aggiungere 2 supporti di stato in Texas e un totale di 3 supporti di stato addizionali ovunque nel South, non più di 2 per stato. Se la carta del candidato di Kennedy è attualmente girata dal lato "Exhausted" (Esaurito), il giocatore che controlla Kennedy può voltarla.



TX

MEDIO ATLANTICO

3CP

GAIN ONE REST CUBE!



Questi stati rappresentano l'apice della strategia della campagna di Kennedy.

Il giocatore che controlla Kennedy può aggiungere un totale di 5 supporti di stato a Delaware, in Maryland, New Jersey, a New York e in Pennsylvania, non più di 2 per stato.



TN

INCREMENTO DEL CONSENSO

4CP

GAIN ZERO REST CUBES!



MIDWEST

Il giocatore che è in testa negli stati della zona indicata sulla carta (*south, midwest, east, west*) guadagna un gettone momentum e 1 supporto di stato per ogni stato di quella zona ancora vuoto, in cui non sono presenti cubetti dei candidati.

QUESTA CARTA NON PUO' ESSERE GIOCATA DURANTE LA FASE DELLA STRATEGIA DELLA CAMPAGNA ELETTORALE



MINISTRI BATTISTI

3CP

GAIN ONE REST CUBE!



Il sentimento anti-cattolico prevale sulla campagna di Kennedy.

Il giocatore che controlla Nixon può sottrarre un totale di 5 supporti di stato a Kennedy nel South o nel Midwest, non più di 2 per stato. Questo evento è impedito dalla carta "Grande Associazione Culturale a Houston"



MA

MISSILI SOVIETICI

3CP

GAIN ONE REST CUBE!



Kennedy sottolinea alla nazione che Eisenhower e Nixon hanno permesso ai Sovietici di raggiungere la superiorità militare.

Kennedy guadagna 3 supporti nella tematica della difesa.



GA

NELSON ROCKEFELLER

3CP

GAIN ONE REST CUBE!



Il governatore di New York non riesce a vincere la corsa alla nomination, ma è stato un importante alleato per la campagna di Nixon.

Il giocatore che controlla Nixon guadagna 1 supporto di stato a New York e può recuperare una qualsiasi carta dal mazzo degli scarti.



KY

NEW ENGLAND

3CP

GAIN ONE REST CUBE!



Questi stati a maggioranza cattolica sostengono fortemente Kennedy.

Il giocatore che controlla Kennedy può aggiungere un totale di 5 supporti di stato nel Connecticut, Massachusetts, Maine, a New York, Rhode Island e in Vermont, non più di 2 per stato.



LA

NIKITA KRUSCHEV

3CP

GAIN ONE REST CUBE!



Un summit del 1960 fallisce con il premier Sovietico che accusa Eisenhower di essere un bugiardo e un ipocrita.

Il leader nella tematica della difesa guadagna un gettone "momentum" e può aggiungere un totale di 3 supporti di stato ovunque, non più di 1 per stato.



FL

NIXON "L' ASTUTO"

4CP

GAIN ZERO REST CUBES!



Nixon aveva una reputazione di astuto uomo politico

Il giocatore che controlla Nixon perde 1 gettone "momentum" e può immediatamente recuperare e giocare come evento una qualsiasi carta dal mazzo degli scarti. Non si ottengono "REST CUBES" dalla carta recuperata.



IL

NORMAN VINCENT PALE

3CP

GAIN ONE REST CUBE!



Questo prete influente si oppone con veemenza all'elezione di un Cattolico alla Casa Bianca.

Il giocatore che controlla Nixon può sottrarre ovunque un totale di 5 supporti di stato a Kennedy, non più di 1 per stato. Questo evento è impedito dalla carta "Grande Associazione Culturale a Houston"



VA

"PACE SENZA RESA"

2CP

GAIN TWO REST CUBES!



"Pace senza arrendersi: è questo l'imperativo del nostro tempo"

La tematica della difesa si sposta di uno spazio verso l'alto nella issue track (*plancia delle tematiche*) e Nixon guadagna 1 supporto nella tematica della difesa.



CO

PIERRE SALINGER

3CP

GAIN ONE REST CUBE!



Questo ex editore e reporter è stato addetto stampa di Kennedy nel 1960.

Il giocatore che controlla Kennedy può aggiungere 3 supporti in qualsiasi tematica.



AL

PRIMI RISULTATI DAL CONNECTICUT

2CP

GAIN TWO REST CUBES!



Un vantaggio iniziale nel Connecticut potrebbe produrre una spinta in California, dove sono stati appena pubblicati i sondaggi.

EVENTO GIORNO DELL' ELEZIONE!

Nel giorno delle elezioni, il giocatore che è in testa nel Connecticut guadagna 5 controlli di supporto in California.



WY

PROTESTE AI BANCONI DELLE TAVOLE CALDE

3CP

GAIN ONE REST CUBE!



A sud si moltiplicano dimostrazioni di proteste contro la segregazione delle caffetterie.

La tematica dei diritti civili si sposta di uno spazio verso l'alto nella issue track (*plancia delle tematiche*). Il leader nella tematica dei diritti civili può aggiungere un totale di 3 supporti di stato ovunque, non più di 1 per stato



NJ

QUARTIER GENERALE DELLA CAMPAGNA ELETTORALE

2CP

GAIN TWO REST CUBES!



Una campagna elettorale è efficace a seconda della pianificazione del suo centro nevralgico.

Il giocatore può scartare qualsiasi numero di carte dalla sua mano e pescarne la stessa quantità dal mazzo della campagna.

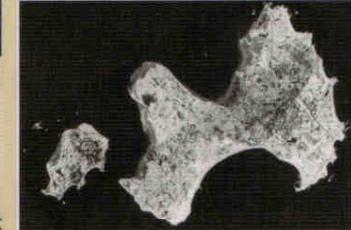


NM

QUEMOY E MATSU

3CP

GAIN ONE REST CUBE!



L'aggressione cinese contro queste isole di importanza strategica rappresentano una potenziale crisi militare.

Il leader nella tematica della difesa guadagna 1 gettone "momentum" e può aggiungere un totale di 3 supporti di stato ovunque, non più di 1 per stato.



NC

REGISTRAZIONE DEGLI ELETTORI AL VOTO

2CP

GAIN TWO REST CUBES!



Non bastano il cuore e la mente per vincere se non si può contare gli elettori alle urne.

Il giocatore può aggiungere un totale di 3 supporti di stato negli stati che contengono cubetti di supporto di entrambi i giocatori, non più di 1 per stato.

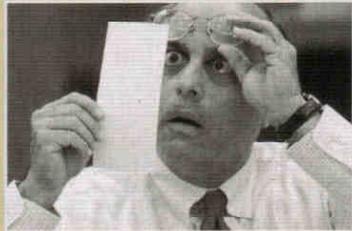


WA

RICONTEGGIO DEI VOTI

4CP

GAIN ZERO REST CUBES!



Pur rifiutandosi di effettuare egli stesso la richiesta, Nixon durante dei party privati ha esortato un riconteggio dei voti.

EVENTO GIORNO DELL' ELEZIONE!

Durante il giorno dell' elezioni, il giocatore che controlla Nixon guadagna 3 controlli di supporto in uno stato.



TX

SESSIONE ESTIVA DEL CONGRESSO

4CP

GAIN ZERO REST CUBES!



Una breve sessione estiva del congresso riduce il programma della campagna elettorale del senatore Kennedy.

Il giocatore che controlla Kennedy perde 2 CP su tutte le carte giocate fino alla fine del turno.

Il giocatore che controlla Kennedy deve immediatamente (*non pagando i normali costi di viaggio*) spostare il proprio candidato nel Maryland o in Virginia.



PA

SOSTEGNO CATTOLICO

4CP

GAIN ZERO REST CUBES!



I cattolici Americani sostengono Kennedy.

Il giocatore che controlla Kennedy può aggiungere un totale di 7 supporti di stato ovunque, non più di 2 per stato.



NY

INCREMENTO DEL CONSENSO

4CP

GAIN ZERO REST CUBES!



SOUTH

Il giocatore che è in testa negli stati della zona indicata sulla carta (*south, midwest, east, west*) guadagna un gettone momentum e 1 supporto di stato per ogni stato di quella zona ancora vuoto, in cui non sono presenti cubetti dei candidati.

QUESTA CARTA NON PUO' ESSERE GIOCATA DURANTE LA FASE DELLA STRATEGIA DELLA CAMPAGNA ELETTORALE



SPOT TELEVISIVI REPUBBLICANI

4CP

GAIN ZERO REST CUBES!



Esperti in comunicazione politica sono stati esortati a trovare nuovi modi per sfruttare la potenza del mezzo televisivo.

Muovete immediatamente il segnalino del candidato di Nixon a New York, ma non pagate i normali costi di viaggio.

Il giocatore che controlla Nixon può piazzare 3 cubetti di supporto mediatico.

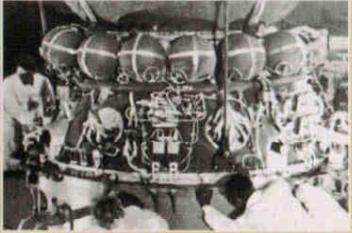


CA

SPUTNIK V

3CP

GAIN ONE REST CUBE!



La Corsa allo Spazio ha riacceso le paure della Guerra Fredda.

La tematica della difesa si sposta di uno spazio verso l'alto nella issu track (*plancia delle tematiche*) e Nixon guadagna 1 supporto nella tematica della difesa.



MA

TERMINA IL CAMPIONATO DI BASEBALL

3CP

GAIN ONE REST CUBE!



Con la vittoria dei Pirates per 4 a 3 sugli Yankees, l'attenzione pubblica si rivolge di nuovo alla campagna elettorale.

Il giocatore con cubetti di supporto mediatico nell' East può aggiungere un totale di 5 supporti di stato nell' East, non più di 2 per stato.



UT

TOCCATA E FUGA IN TRENO

4CP

GAIN ZERO REST CUBES!



L'ex presidente Truman ha introdotto questo stile fugace nella campagna elettorale del 1948, portandosi in treno in diversi paesi ogni giorno, facendo brevi visite.

Il giocatore può spendere 7 CP per intraprendere azioni di campagna, spendendo non più di 1 CP per stato.



TX

ULTIMI RISULTATI DA COOK COUNTY

2CP

GAIN TWO REST CUBES!



La vittoria in Illinois è rimasta in dubbio, fino a quando il Sindaco del collegio di Daley (Chicago) ha riferito i risultati.

EVENTO GIORNO DELL' ELEZIONE!

Durante il giorno dell' elezione il giocatore che controlla Kennedy guadagna 5 supporti di stato in Illinois.



SC

"UNA NUOVA FRONTIERA"

2CP

GAIN TWO REST CUBES!



"Siamo sull' orlo di una nuova frontiera: la frontiera delle speranze e dei sogni non realizzati"

Il giocatore che controlla Kennedy può scartare qualsiasi numero di carte dalla sua mano e pescarne la stessa quantità dal mazzo della campagna.



RI

INCREMENTO DEL CONSENSO

4CP

GAIN ZERO REST CUBES!



WEST

Il giocatore che è in testa negli stati della zona indicata sulla carta (*south, midwest, east, west*) guadagna un gettone momentum e 1 supporto di stato per ogni stato di quella zona ancora vuoto, in cui non sono presenti cubetti dei candidati.

QUESTA CARTA NON PUO' ESSERE GIOCATA DURANTE LA FASE DELLA STRATEGIA DELLA CAMPAGNA ELETTORALE



VOLONTARI

2CP
**GAIN
TWO
REST
CUBES!**



Non esiste campagna elettorale che non trae beneficio da un pò di attivismo di base.

Il giocatore guadagna
1 gettone "momentum".



