

Ad Acta

Un gioco non particolarmente fastidioso - per 2 - 4 persone!

Autore: Andrea Meyer

Grafica: Sebastian Wagner

Un giorno nel servizio pubblico - la solita frenesia. I colleghi del comune stanno disperatamente cercando di non perdere il filo, le risorse delle tasse locali sono distribuite con il contagocce, mentre il servizio di protezione dell'ambiente non capisce perché dovremmo dare alcune aree non occupate per consentire l'ingrandimento dell'Ispettorato del lavoro! Naturalmente, il lavoro viene svolto il più velocemente possibile e diversi fattorini si muovono in tutte le direzioni per consegnare i documenti necessari. Ciò non sorprende, dato che le pratiche devono seguire la procedura normale e passare da un ufficio all'altro, da un'amministrazione all'altra. - Tutte le pratiche?

Sì, beh, qualche volta un collega riesce a far passare una pratica prima delle altre. Una telefonata qui, una pratica etichettata come "prioritaria" là, e poi, c'è sempre un piccolo tubetto di vitamine, che è nascosto in un cassetto. La cosa importante è essere in grado di depositare le pratiche nell'Archivio centrale in tempo. Ma attenzione: le pratiche che arriveranno troppo tardi, saranno irrimediabilmente inghiottite dal tritadocumenti.

IDEA DEL GIOCO

I giocatori sono i responsabili di quattro diverse autorità: il municipio [giallo], ispettorato del lavoro [rosso], la tasse [blu] e il Dipartimento di Protezione Ambientale [porpora]. Essi cercano di affrontare tempestivamente le pratiche di loro competenza in modo da arrivare il più rapidamente possibile all'Archivio centrale.

Scopo del gioco

Il giocatore che totalizza il maggior numero di punti vittoria è il vincitore. Ogni pratica completata porta 1-7 punti vittoria. Ma i giocatori che non hanno potuto inviare le loro pratiche all'Archivio centrale perdono 1 punto vittoria per ogni pratica. Tutte le pratiche non trattate alla fine del gioco finiscono nella macchina tritadocumenti !

CONTENUTO DELLA SCATOLA

un piano di gioco con l'Archivio centrale e il carrello per il trasporto della posta.

quattro scrivanie con vassoio (vassoio di posta in entrata e in uscita)

66 carte, 28 carte "pratica" in 4 diversi colori, 24 carte "evento" di 4 colori diversi, più carte azione verdi dette, "neutrali", 6 carte "Fine" [erledigt], 4 carte "riassunto delle regole" [Spielübersicht], 4 carte bianche.

un sacchetto di graffette.

timbro (marker primo giocatore).

12 compresse di vitamina (pedine color legno).

2 marcatori per colore (pedine colorate), il primo per il punteggio, il secondo per il temperamatite

un libro delle regole.

SINTESI DELLE REGOLE

Partita con 3 o 4 giocatori

(Le modifiche per la partita con 2 giocatori sono presenti alla fine delle regole)

Preparazione della partita

Disporre il piano di gioco al centro del tavolo.

Ogni giocatore sceglie il suo ufficio e prende la relativa scrivania. Diventa automaticamente il capoufficio del suo servizio!

Ogni giocatore riceve 3 compresse di vitamine. Con 3 giocatori, le compresse ridondanti sono date dalla più vicina farmacia o messe nella scatola.

Ogni giocatore riceve una "sintesi delle regole" (in tedesco, buona fortuna!) E mette i propri 2

marcatori colorati sul tabellone. Il primo indicatore si piazza sulla casella "START" del punteggio (vicino all'Archivio centrale) e il secondo sulla scala del temperamatite (in basso a sinistra dell'Archivio centrale).

Ogni capoufficio riceve un set di carte "evento" del proprio colore e lo pone accanto al suo ufficio, le carte "Eingang" (entrata) a sinistra e le carte "Ausgang" (uscita) a destra.

Le carte "evento" neutrali (verde) verranno usate solo dopo alcune partite dopo che i giocatori avranno familiarizzato con le regole del gioco.

Le 8 carte "evento" neutre sono suddivise in "azione" e carte "reazione". Queste carte vengono mescolate separatamente e ad ogni giocatore viene distribuita a faccia in giù carta "azione" e una carta "reazione". Queste schede vengono poste accanto a ciascun ufficio. Con 3 giocatori, le carte in soprannumero vengono riposte nella scatola.

Le clip sono collocate accanto al tabellone di gioco.

Con 3 giocatori, il quarto ufficio è posizionato in modo che sia accessibile a tutti. Le carte "evento" che spetterebbero al quarto ufficio sono messe nella scatola.

Viene scelto il primo giocatore. Questo prende il timbro e lo mette davanti a sé. Il timbro si muove in senso orario all'inizio di ogni nuovo round di gioco; il giocatore che detiene il timbro è anche responsabile per il trasporto della posta durante il round in corso e avrà il ruolo di corriere.

Le carte "Pratica" si mescolano a faccia in giù e poi distribuite ad uno ad uno agli uffici diversi a seconda del disegno riportato sul dorso della carta. Ogni carta è assegnata al corrispondente ufficio. I giocatori prendono le carte dossier ricevute e vengono poste nell'ordine in cui sono state ricevute nel loro vassoio di posta in entrata ["Eingang"], sulla scrivania. Le carte "Pratica" vengono sovrapposte le une sulle altre nell'ordine in cui vengono ricevute, in modo che si possa ancora vedere la parte superiore della carta (la lettera e simboli dei vari uffici). Dopo la distribuzione di tutte le carte "Pratica", solo la carta in cima alla pila è visibile nella sua interezza. Le altre carte appaiono come simboli nella parte superiore.

PRINCIPI FONDAMENTALI

L'ordine è uno dei capisaldi della Pubblica Amministrazione. Non dobbiamo mai dimenticare pertanto che:

Nessun membro del personale o addirittura un capo reparto è autorizzato a cambiare l'ordine delle pratiche in un vassoio in entrata o in uscita.

Le pile di pratiche sono sempre trattate da cima a fondo, si inizia sempre con la pratica in cima alla pila.

Il corriere prende le pratiche nel cestino della posta in uscita e le inserisce nel carrello della posta, ma senza alterarne l'ordine.

Il corriere distribuisce poi le pratiche da cima a fondo, sempre a partire dalla cartella in cima alla pila.

Come nella vita reale, i funzionari lavorano in modo collegiale. Concretamente, ciò significa che: ogni capo reparto deve sempre rispondere positivamente alla richiesta di uno dei suoi colleghi.

Nessuno può rifiutare di trattare la pratica in cima alla propria pila, se un collega lo chiede.

Ogni capoufficio è l'unica autorità del suo reparto, vale a dire: egli può bacchettare le dita di un collega che ha sbagliato pratica e che il corriere non può prendere la cartella dalla "Posta in uscita" senza la sua approvazione .

Ogni capoufficio sistema da sé le pratiche che riceve dal corriere nella vaschetta "Entrata" e secondo l'ordine in cui egli ha ricevuto le stesse.

SVOLGIMENTO DI UN TURNO DI GIOCO

Atti amministrativi

All'inizio di ogni turno di gioco, un giocatore ha 3 punti di azione. ATTENZIONE: Il giocatore ultimo di turno dispone di solo 2 punti azione. Con 3 giocatori, il dipartimento senza giocatore non ha alcun punto azione.

Ogni giocatore può - appena prima di iniziare il suo turno - trasformare 2 punti "temperino" in 1 compressa di vitamine (se le pedine sono disponibili) L'indicatore "temperamatite" del giocatore in questione è poi diminuito di due caselle.

Ogni giocatore può effettuare le seguenti operazioni in ordine e nella combinazione che vuole. Si possono anche usare più compresse di vitamine durante il turno, (1 compressa di vitamina = 1 punto azione). Quando una compressa di vitamine viene utilizzata, il corrispondente segnalino viene scartato.

Le diverse azioni possibili:

- L'elaborazione della prima pratica della pila "Entrata" [Eingang] [PA 1]. Per fare questo, prendere la carta in cima alla pila del proprio vassoio di posta in arrivo, mettere una clip sulla carta sul simbolo del proprio colore nella parte superiore della scheda e poi mettere la scheda nel proprio vassoio di posta in uscita.
- Chiedere a uno dei colleghi di affrontare la pratica in cima alla propria pila [PA 1]. Il giocatore di turno è quindi chiede a uno dei suoi colleghi il trattamento (vedi sopra) della pratica in cima alla pila, mettere una graffetta sopra colore simbolo e poi inserirlo nel cestino "posta in uscita". Durante una partita a 3, il giocatore deve assumersi la responsabilità di trattare la pratica nell'ufficio senza giocatore.
- Temperare la matita [PA 1]. Il giocatore muove il suo segnalino "temperino" aumentandolo di una casella, si possono così risparmiare punti azione per i turni successivi. All'inizio di un turno, un giocatore può cambiare 2 punti "temperino" per 1 compressa di vitamine.
- Giocare una carta "evento" del suo colore o la carta "evento" neutrale [2 PA]. Il giocatore segue le indicazioni della carta e poi la scarta. Possiamo usare ogni carta "evento" una sola volta nel gioco. ATTENZIONE: la carta reazione può essere utilizzata in qualsiasi momento durante il gioco e non costa punti d'azione.

Azioni del corriere

- Il fattorino (vale a dire, il primo giocatore), prende le pratiche processate che sono nelle vaschette "posta in uscita" Si comincia con il proprio ufficio e si procede in senso orario. Mette ogni pacchetto di cartelle in uscita sul carrello disegnato sul tabellone, senza cambiare l'ordine. Poi il fattorino prende in mano il pacchetto completo di documenti e li distribuisce uno per uno, al successivo ufficio che deve trattare la pratica, e così via. Ogni capoufficio mette le pratiche appena ricevute nella parte superiore della pila dal suo cassetto "In arrivo" [Eingang]. Se una pratica è completa, vale a dire se contiene tutte le clip richieste (2 clip per i file A, B e C o 3 clip per le pratiche D, E, F e G), la pratica è posta direttamente sul primo spazio libero dell'Archivio centrale (il piano di gioco centrale). Prima di immettere la pratica nell'Archivio centrale tutte le clip sono rimosse e restituite alla riserva.

Punteggio

Se una delle partizioni dell'Archivio centrale (numerata in numeri romani da I a VI) è piena (vale a dire, se, ci sono tante pratiche quanti cassette nella partizione), si fa una valutazione intermedia. La tabella posta su ogni scrivania indica il numero di punti vittoria che la pratica ottiene in ogni partizione. Il segnapunti del proprietario della pratica in questione (si veda il colore dello sfondo della scheda "pratica") è quindi avanzato delle caselle necessarie. Quando il conteggio è completo, sopra la partizione viene messa una carta "erledigt" [Fatto] per chiudere in modo permanente l'armadio.

Weekend al sole?

Se un giocatore ha più di 35 punti vittoria o se l'ultima partizione (n. VI) nell'Archivio centrale è

piena, il gioco è finito. Si procede al conto finale (vedi sotto).

Fino a domani, cari colleghi!

Se le condizioni per il termine del gioco non sono soddisfatte, il giocatore possessore del timbro lo passa al giocatore successivo in senso orario attorno al tavolo. Nelle partite a 3, l'ufficio senza giocatore non viene preso in considerazione. Il prossimo round può iniziare.

Le carte evento

Ogni giocatore dispone di 4 carte evento .

"Telefono" [Telefon]: Il telefono squilla sempre - nel proprio ufficio o nell'ufficio di un collega. Il capo del servizio (che può essere se stesso) deve immediatamente trattare una pratica della sua vaschetta di posta in arrivo, anche se non è la prima della pila. Questa pratica è trattata dal giocatore che gioca la carta. Questa azione non costa ulteriori Punti Azione. La carta "Telefono" potrebbe essere contrastata dalla carta di segreteria telefonica "[Voicemail].

"Corrente d'aria" [Durchzug], una corrente d'aria ha messo sottosopra una vaschetta della posta in entrata. Il giocatore che gioca la carta consente, ovviamente, al suo collega (o a se stesso) di raccogliere le pratiche in disordine. In tal modo, si mettono le pratiche in ordine a propria scelta. La pila è quindi riorganizzata dal capoufficio interessato, e la mette nel cassetto della posta in arrivo. La carta "corrente d'aria" può essere contrastata dalla carta "aria condizionata" [Klimaanlage].

"Consegna speciale" [Per Sonderboten]: un'altra emergenza! Con questa carta, è possibile spostare una cartella da un vassoio di posta in uscita direttamente e quindi senza attendere il trasporto della posta. La pratica viene poi depositata in cima alla pila di posta del prossimo ufficio che deve trattare la pratica immediatamente . Se la pratica è completa, viene immediatamente depositata in primo posto libero dell'Archivio centrale. La carta "Per Sonderboten" può essere contrastata dalla carta "Ufficio chiuso" [Dienstschluss].

"Documento mancante" [Rücksprache]: Uno dei tuoi supervisori ti avvisa che manca un documento nella pratica che si trova nel un vassoio di posta in uscita, che ha ritardato ulteriormente il suo trattamento. Il giocatore che gioca questa carta sceglie una pratica in uno dei vassoi di posta in uscita, rimuove la clip dell'amministrazione che l'ha trattata e la mette in fondo alla vaschetta posta in arrivo della stessa amministrazione. L'effetto di questa carta può essere mitigata dalla carta "Urgente!" [Eilt]. È possibile utilizzare la carta "documento mancante" nella propria pila di documenti.

Raccomandazione: Carte 'evento' neutre dovrebbero essere utilizzate solo dopo aver giocato alcune partite.

Carte "evento" neutre AZIONE

"Visita del Presidente del Consiglio Regionale" [Besuch der Ministerpräsidentin]: oggi regna negli uffici governativi una certa agitazione. Nessuno dovrebbe notare l'indolenza abituale del posto. In ogni amministrazione, l'ultima pratica della pila di posta in arrivo è trattata immediatamente.

"Menzione priorità" [Erlass: per sofort]. La definizione "Priorità" può essere attribuita a qualsiasi cartella in qualsiasi contenitore entrata o in uscita. Questa carta produce l'effetto di "Telefono" (vedi sopra) o l'effetto di "Consegna speciale" (vedi sopra).

"Labirinto" [Irrläufer]. Il corriere ha nuovamente sbagliato ufficio! Questa carta può essere utilizzata su qualsiasi pratica di un vassoio di posta in arrivo. E 'possibile spostare una cartella non trattata direttamente nella posta in uscita, ma senza ulteriori clip.

"Trasferimento" [Weglegen]. È quasi la fine della giornata e non c'è nessun corriere in vista! Questa carta permette al giocatore di prendere la sua pila di pratiche in uscita e di metterla in ordine sopra la pila di posta in uscita di un altro ufficio .

Carte "evento" neutrali REAZIONE

(Queste carte sono utilizzabili solo una volta a partita per contrastare l'effetto di un'altra carta "evento". Il giocatore che gioca una carta REAZIONE non costa punti azione. Possiamo usare queste carte di difenderci o per difendere un collega):

"La chiusura del servizio" [Dienstschluss]: impedisce che un file venga trasportato da un "corriere speciale". Essa viene utilizzata immediatamente dopo la carta "consegna speciale". La carta "consegna speciale" viene quindi bruciata dall'avversario che non può più usarla, però non perde i 2 punti azione.

"Urgente!" [Eilt]: In caso di "documento mancante", la pratica non viene messa sotto la pila di pratiche in arrivo, ma sopra. Una volta che si è giocato la carta "documento mancante", essa è perduta, e costa comunque i 2 punti azione al giocatore che l'ha usata.

"Aria condizionata" [Klimaanlage]: evita di modificare l'ordine delle pratiche in un vassoio di posta in arrivo. La carta "colpo di vento", utilizzata dal giocatore è perduta, ma non costa i 2 punti azione.

"Segreteria telefonica" [Voicemail]: impedisce che una pratica venga trattata d'urgenza a causa di una carta " Telefono". La carta "segreteria telefonica", utilizzata dal giocatore è perduta, ma non costa 2 punti azione.

Weekend con il sole

Il gioco termina quando la l'ultima partizione dell'Archivio centrale (VI) è piena e quando i punteggi dell'ultima partizione scorso stati contati, o quando un giocatore ha raggiunto più di 35 punti durante il gioco.

NOTA: Ogni pratica ancora in gioco dopo la fine della partita (se in una vaschetta di entrata o in uscita), finisce nel tritadocumenti e costa 1 punto negativo al suo possessore. I segnapuntii, sono dunque aggiornati togliendo tanti punti per ogni pratica inevasa.

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria verrà proclamato vincitore. In caso di parità, il giocatore che ha ancora il maggior numero di vitamine vince. In caso di un ulteriore pareggio, vince chi ha il maggior numero di punti "temperino".

Regole per le partite con 2 giocatori

Presentiamo qui solo le regole che differiscono dalle regole di base.

Preparazione della partita

Ogni giocatore sceglie 2 uffici che amministrerà contemporaneamente e li pone davanti a sé.

Ogni giocatore riceve 4 compresse di vitamine.

Ogni giocatore riceve, come nel gioco base, 4 carte "evento" di uno dei due colori e due carte "evento" neutrale.

Le rimanenti carte Evento (neutre) vengono riposte nella scatola.

Il primo giocatore riceve il timbro che viene poi passato al secondo giocatore, ecc. Il primo giocatore svolge anche il ruolo di corriere.

In aggiunta, il primo giocatore riceve il segnalino carrello della posta [segnalino quadrato verde] e lo mette sul tavolo a sinistra del suo primo ufficio.

Ogni giocatore sceglie i segnapunti di un solo colore e li pone su "Start" e il secondo sulla scala del temperamatite . Gli altri indicatori sono riposti nella scatola.

FASI DI UN TURNO

Atti amministrativi.

I giocatori gestiscono le pratiche dei due uffici contemporaneamente. Il primo giocatore ha 5 punti d'azione e il secondo a 4 punti per azione.

Azioni del corriere

Quando entrambi i giocatori hanno finito il turno di gioco, il primo giocatore assume il ruolo di corriere e ridistribuisce le pratiche. Le pile corriere, vengono raccolte a partire dall'ufficio che ha il contrassegno "carrello della posta [segnalino quadrato verde].

Punteggio

Viene eseguito esattamente come una partita per 3 o 4 giocatori.

Weekend al sole?

Dopo la distribuzione delle pratiche ed eventuali conteggi, se un giocatore ha raggiunto più di 35 punti la partita è finita. Il giocatore che ha più di 35 punti vince la partita

Fino a domani, cari colleghi!

Il timbro viene passato al secondo giocatore, il marcatore carrello della posta viene messo a fianco dell'ufficio successivo in senso orario.

ATTENZIONE: durante la parte 2, il timbro e l'indicatore carrello di posta potrebbero benissimo non essere nelle mani dello stesso giocatore.

Weekend al sole

Alla fine del gioco, il conteggio dei punti viene fatto individualmente per ciascun ufficio (contando i punti da rimuovere per eventuali pratiche inevase. I giocatori quindi sommano i punti dei loro due uffici. Il giocatore con più punti vince la partita . In caso di parità, vince il giocatore che ha più pillole vitamina.

SUGGERIMENTI TATTICI

L'ordine delle pratiche nelle vaschette è cambiato costantemente nel corso del gioco - si raccomanda di prestare attenzione a dove il corriere smisterà le pratiche nel turno successivo.

Le pratiche che sono in cima alla pila di posta in uscita dell'ultimo giocatore di turno sarà distribuito per prima e perciò se completamente processate possono andare più rapidamente nell'Archivio centrale. Tuttavia, le pratiche sotto la pila di uscita del primo giocatore del turno di gioco saranno distribuite per ultime, e si troveranno in ottima posizione per il prossimo turno.

L'ultimo giocatore può influenzare notevolmente il gioco, perché le sue pratiche sono state le prime ad essere distribuite o messe nell'Archivio centrale e perché nessun altro giocatore può "modificare" le sue azioni.

La velocità del gioco aumenta durante la partita, man mano che le pratiche vengono disposte nell'Archivio centrale.

Uffici in cui le pratiche non sono trattate tendono a diventare molto rapidamente cimiteri di pratiche. In questo caso, siamo in grado di salvare alcune pratiche con le carte "azione", come "telefono" o "corrente d'aria".

Un giocatore che vuole segnare molti punti con le pratiche D, E, F, G, deve ricordare che queste pratiche devono passare attraverso 3 diversi uffici per essere completate. È quindi ragionevole

lavorarci immediatamente.

Tutte le carte "evento" possono essere utilizzate a favore o sfavore di un avversario - vale la pena, provarlo!

VARIANTI

Le varianti che seguono sono basate su proposte dei giocatori durante le sessioni di test. Tutte le varianti possono essere applicate a una partita con 2,3 o 4 giocatori. Durante le sessioni di test, è risultato che l'opzione n° 2 è stata particolarmente utile in partite a 2 giocatori.

ALTERNATIVA No. 1: La regola è il regolamento!

Ai sensi del regolamento di servizio pubblico, tutte le pratiche devono seguire la procedura normale. Per evitare che violino troppo spesso la legge, il numero di attività speciali è limitato. Nel ricevere le proprie carte "evento" (colorate e neutre), ogni giocatore sceglie una carta che non vuole utilizzare durante il gioco e la mette a faccia in giù. Questo aumenta le possibilità di promozione di qualsiasi funzionario! Le carte di "reazione" devono comunque essere sempre tenute dai giocatori. La carta scelta viene quindi rimossa dal gioco.

ALTERNATIVA N. 2: Project Management

I vostri superiori, vogliono introdurre il concetto di "project management" nelle diverse giurisdizioni - ovviamente contro il parere dei poveri funzionari . Ogni capo di dipartimento ha una nuova azione: 1 punto di "temperamatite, può" comprare "una" carta evento "già utilizzata (anche quella di un colore diverso da quello tuo).

Quando viene giocata una carta evento questa non viene messa via a faccia in giù, ma messa accanto al tabellone di gioco scoperta, in modo che tutti i giocatori possono vederla. Appena prima del proprio turno, un giocatore può quindi decidere di acquistare una vitamina con 2 punti di "temperamatite" oppure acquistare 1 scheda "Evento", con 1 punto "temperino. Poi, le carte possono essere recuperate e giocate normalmente pagando 2 punti d'azione (ad eccezione di carte "Reazione"). Dopo l'uso, ritornano nella riserva, pronte per essere riacquistate.

CARTE EVENTO VERGINE

Carte "evento" vergini sono presenti per menti particolarmente creative - forse uno di voi potrà trovare un nuovo "evento" pertinente "Ad Acta. Sono sicuro che ci sono molti procedimenti amministrativi che meritano di essere registrati su carte "evento"!

Inoltre, ci saranno presto altre carte "evento" online, pronte ad essere scaricate dal mio sito personale: <http://www.bewitched-spiele.de>

Venite a fare una visita di volta in volta!

Chiunque abbia idee per nuove varianti è cordialmente invitato a condividerle sul mio sito!

RINGRAZIAMENTI

Voglio soprattutto ringraziare Wolfgang Panning, Bernward Nuttgens Andrzejewski e Astrid e l'intero team Tagungshaus Drübberholz. Ringrazio anche i tester inesauribili a Berlino e dintorni, con particolare riferimento alla Günter Cornett, Stefanie Meyer, Holger Marckwardt ed Rolf Braun. Ringrazio anche Sebastian Wagner soprattutto per la sua grafica superba, e la mia amica Martina Orban per la sua pazienza e il sostegno verso la mia passione per i giochi!

Traduzione in Italiano: Fausto Berutti

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.