

DIE MACHER

2. BREVE DESCRIZIONE DEL GIOCO E DELLO SCOPO DEL GIOCO

Come giocatore, hai l'obiettivo di portare alla vittoria elettorale il tuo partito attraverso 7 elezioni regionali. Il tuo più grande aiuto in questo senso è il denaro. Hai bisogno di denaro per piazzare le carte Lobby, per comprare segnalini Media, per comprare segnalini elezione e per le carte Opinione Elettorale. Dovrai fare attenzione a come utilizzerai il denaro a tua disposizione, in quanto non ne avrai altro a disposizione fino alla fine del turno.

2.1 La Campagna Elettorale

Il gioco inizia con il primo turno, il quale prevede l'assegnazione della posizione di partenza nel gioco.

Una volta effettuata questa assegnazione, il gioco inizia con il primo turno elettorale. Lo svolgimento di ogni turno elettorale viene effettuato come segue:

*Scelta del giocatore iniziale
Conferenza Programmatica del Partito
Lobby
Formazione delle Coalizioni
Acquisto e piazzamento dei segnalini Media
Organizzazione dei Comizi Elettorali e piazzamento dei segnalini
Sondaggi di Opinione
Conversione dei segnalini Incontri Elettorali in Voti*

Scelta del giocatore iniziale

In ciascun turno, un giocatore viene scelto come giocatore iniziale, che sarà sempre il primo a giocare durante ogni fase del turno.

Il giocatore che fa l'offerta più elevata in denaro può scegliere di essere il giocatore iniziale. In alcune fasi del gioco è un vantaggio iniziare, in altre, l'ultimo a giocare ha dei vantaggi.

Conferenza Programmatica del Partito

Ogni giocatore ha un Programma Politico, che è determinato dalle proprie carte Programma. Questa è la base della propria campagna politica, il proprio "Manifesto". In alcune regioni può succedere che questo programma non sia molto popolare, in quanto gli elettori potrebbero avere dei diversi punti di vista a proposito di alcuni temi. Cambiare il proprio programma politico può aumentare le proprie possibilità di ricevere più voti in queste regioni. Durante questa fase, i giocatori hanno l'opportunità di farlo, ma solo una carta Programma può essere cambiata per turno.

Lobby

I politici della Lobby supportano il giocatore durante la campagna elettorale. Il gioco include carte, che possono permettere ad un politico di compiere alcune azioni. La maggior parte di queste carte sono costose. Ci sono anche carte meno costose, ma queste non hanno molta influenza. Solitamente, le carte offrono questi tipi di azione:

*Raccolta dei voti
Fa sì che una discussione politica, diventi la discussione chiave per l'elezione
Cambia l'influenza mediatica di alcuni partiti
Rafforza il trend di un partito
Indebolisce il trend di altri partiti*

Formazione delle coalizioni

Due giocatori possono formare una coalizione, durante una tornata elettorale in una regione. Questo fatto aumenta le possibilità di vincere le elezioni, in quanto vengono contati insieme i voti dei due partiti. Per formare una coalizione, i due partiti devono avere almeno 2 carte Programma in comune della loro campagna politica. Questa può essere un'altra ragione per cambiare il Programma del Partito.

Acquisto dei segnalini media

Acquistando i segnalini Media, un partito guadagna influenza attraverso le opinioni dei votanti in una regione. Il partito che ha la maggioranza di segnalini Media in una regione può cambiare una carta Opinione in quella regione. Quando cambia una carta Opinione, il giocatore dovrebbe fare attenzione ad assicurarsi che la nuova carta Opinione coincida con una delle sue carte Programma. Questo infatti porta più voti, e aumenta le possibilità di una vittoria alle elezioni.

Organizzazione dei comizi elettorali

I comizi elettorali sono la base per la raccolta di voti. Ogni giocatore ha un limitato numero di segnalini Comizio Elettorale. E' importante dividerli tra le diverse regioni, in maniera pianificata e al momento giusto, in maniera da massimizzare il numero dei voti ottenuti.

Sondaggi di opinione

E' la possibilità per ogni giocatore di migliorare il trend del proprio partito, e/o indebolire il trend degli altri partiti. Il trend è un fattore moltiplicativo il quale, quando viene applicato al numero dei comizi elettorali, dà il totale dei voti guadagnati.

Convertire i segnalini comizio elettorale in voti

La conversione dei segnalini comizi elettorali in voti è data dalla seguente formula:

$$\text{Comizi Elettorali} \times \text{Fattore}$$

(Fattore = Trend + numero delle carte Programma che coincidono con le opinioni dei cittadini della regione)

Così, per guadagnare molti voti in una regione, un partito dovrebbe avere un alto numero di segnalini comizio elettorale nella regione, un trend positivo del partito, e una buona coincidenza di opinioni dei cittadini della regione con il programma politico del partito.

2.2 Vincere una elezione

Una volta che la campagna elettorale termina, il numero dei voti raccolti viene convertito in seggi. I voti raccolti inoltre, decidono quale partito (o quale coalizione), abbia vinto le elezioni. I seggi vinti danno punti vittoria, e quindi portano direttamente alla vittoria del gioco oppure alla sconfitta. Il vincitore delle elezioni in una regione riceve inoltre qualche altro vantaggio, può piazzare segnalini Media nel Tabellone Nazionale e può così influenzare l'Opinione Nazionale. Entrambi queste modalità portano ulteriori punti vittoria alla fine del gioco. Per questa ragione, è importante vincere almeno una, se non più, tornate elettorali regionali.

2.3 Fine del turno

Alla fine di ogni turno di gioco, i giocatori ricevono nuovo denaro. L'ammontare dei soldi che ricevono, dipende dal loro successo nelle elezioni, e dal numero di Tessere d'iscrizione al Partito. E' importante tenere d'occhio entrambe le cose, in maniera da poter ricevere denaro sufficiente per giocare una parte importante nelle elezioni successive. Chiunque si ritrovi ad aver ricevuto troppo

poco denaro, può aumentare il suo status finanziario ricevendo dei contributi esterni. Questo però porta a dei rischi, in quanto accettando denaro da enti esterni, c'è il rischio di indebolire la forza del proprio partito.

Quando il denaro è stato ricevuto, termina il turno. Tutto quello che rimane è di fare alcuni cambi nel tabellone di gioco, e quindi di cominciare con il turno successivo.

2.4 Lo scopo del gioco

Il gioco finisce dopo il settimo turno, dopodiché si procederà alla determinazione finale dei punti. Il vincitore è il giocatore che ha guadagnato più punti vittoria. I giocatori ricevono punti vittoria guadagnando seggi nelle elezioni regionali, influenzando i media nazionali nel tabellone nazionale, avendo il maggior numero di iscritti al partito, e avendo un programma politico che coincida con le opinioni dei cittadini.

3. SPIEGAZIONE DEI CONTENUTI DEL GIOCO

3.1 Le carte e le tessere del gioco

Le carte sono il motore che guida il gioco. Giocare in maniera saggia le carte sarà decisivo per stabilire quale partito vincerà le elezioni.

CARTE CONTRIBUTO (spenden-karten)

Queste carte permettono al partito di ricevere più denaro per aumentare quindi i fondi del partito. Ogni carta ha 3 sezioni:

- Contributo: l'ammontare del contributo da ricevere;
- Risiko: accettando il contributo (carta scoperta), si tira uno o più dadi per calcolare quante tessere di iscrizione al partito si perdono;
- Rinuncia (verzicht): si rifiuta il contributo (carta coperta), e si tirano i dadi per calcolare di quanto aumentano le tessere di iscrizione al partito.

CARTE SONDAGGIO OPINIONE (umfrage-karten)

Queste carte cambiano il trend di un partito.

- Rappresentano il cambiamento del trend dei partiti se il sondaggio viene pubblicato;
- Ja: rappresenta quanti di questi cambiamenti di trend possono derivare dalla pubblicazione del sondaggio;
- Nein: rappresenta il guadagno in termini di tessere d'iscrizione al partito se il sondaggio non viene pubblicato.

CARTE LOBBY (schattenkabinet)

Queste carte danno al giocatore la possibilità di ricorrere a svariate azioni, che possono aumentare la possibilità di vincere le elezioni:

- Titolo del membro della lobby;
- Se c'è il telefono questo membro può formare una coalizione;
- Il costo dell'utilizzo della carta;
- La lista delle possibili azioni che la carta permette di fare

CARTE OPINIONE (meinungs-karten)

Ci sono 2 tipi di queste carte per ogni idea politica, una carta chiara che indica che l'elettorato approva questa politica e una carta scura che indica che i cittadini non l'approvano.

CARTE PROGRAMMA (programm-karten)

Queste carte vengono accoppiate alle carte opinione, così che si venga ad avere coincidenza di opinione da parte dei cittadini con i programmi politici del partito.

CARTE REGIONE (lander-karten)

Queste carte mostrano la relazione che c'è tra i voti e i seggi in ogni regione. La colonna di sinistra (stimmen), ci da il numero di voti vinti e quella di destra il conseguente numero di seggi conquistati.

TESSERE REGIONE (lander-plattchen)

Queste tessere mostrano quanti seggi sono disponibili in ogni regione per i partiti.

3.2 I pezzi di legno

I 18 piccoli cubi, di ciascun colore, rappresentano i comizi elettorali dei partiti (segnalini Comizi Elettorali). I 5 grandi cubi, di ciascun colore, rappresentano l'influenza che ha un partito attraverso i media (segnalini Media). I blocchi di legno (non cubici), sono segnalini per diversi tabelloni e tavole. Mostrano il numero di voti vinti, il trend di ogni partito e le tessere d'iscrizione al partito.

3.3 Il tabellone di gioco

Il gioco si svolge principalmente nei tabelloni delle 4 regioni. Il tabellone nazionale svolge anch'esso un ruolo, ovvero quello di registrare i risultati che avvengono in ogni tabellone regione quando si tengono le elezioni nella regione, qual è l'opinione nazionale e la forza di ogni partito in base agli iscritti e la sua influenza tramite i media.

Il tabellone organizzazione è usato per posizionare tessere e carte che serviranno durante il gioco.

IL TABELLONE REGIONALE

Spazio per la tessera regione, che indica quanti seggi sono disponibili in totale

Il punto di partenza per i segnalini trend

La scala del trend

10 spazi per i segnalini comizio elettorale

scala dei voti

punto di partenza per i segnalini voto

spazi per i segnalini media

spazi per le carte opinione

IL TABELLONE NAZIONALE

Spazi per i punti vittoria derivanti dall'influenza nei media nazionali (da usare nel calcolo finale)

Spazi per i segnalini media

Scala degli iscritti al partito

Le piccole figure mostrano quanto accordo c'è tra il programma del partito e l'opinione nazionale, che influisce sulle tessere di iscrizione al partito

Spazio per le carte opinione

Una scala che mostra i punti vittoria disponibili in base alle coincidenze tra programma politico e opinione nazionale.

IL TABELLONE ORGANIZZAZIONE

Spazi per le tessere scartate (giocatore iniziale, tessere partito, no coalizione, 2)

Spazi per le carte regione scartate

Spazi per le carte da scartare

Zona di scambio per le carte opinione

4. PREPARAZIONE

4.1 Materiale per i giocatori

Ogni giocatore sceglie un colore e prende:

PEZZI DI LEGNO:

- 18 segnalini comizi elettorali;
- 5 segnalini media

CARTE:

- 1 set di 7 carte lobby (schattenkabinet)
- 1 set di 5 carte contributo (spendekarten)
- 5 carte programma: vengono messe scoperte (a faccia in su). Ogni giocatore deve avere 5 carte diverse e non contraddittorie. Es.: un giocatore riceve la carta EURO SUBITO (euro sofort) e poi la carta EURO DOPO (euro spater), in questo caso dovrà cambiare la seconda carta con un'altra.
- 3 carte programma che vengono messe coperte (a faccia in giù). Non importa che siano uguali o contraddittorie.
- 4 tessere coalizione del colore scelto
- 1 block notes
- 25.000 \$.

4.2 Costruzione dei tabelloni di gioco

TABELLONI REGIONALI

I tabelloni regionali mostrano come le varie elezioni regionali procedono. Ognuno di questi tabelloni ha una scala voti che mostra quanti voti ha ricevuto il partito. Ogni partito ha 10 spazi per i segnalini comizio elettorale e una scala che indica se il trend è positivo o meno. In più ci sono 5 spazi per i segnalini media e 4 spazi per le carte opinione dei cittadini (volkes meinung).

Preparazione del tabellone regionale.

Ogni giocatore deve mettere in ogni tabellone i seguenti pezzi:

- 1 segnalino nello spazio 0 della scala dei voti (stimmen skala);
- 1 segnalino nello spazio 0 della scala del trend
- 1 segnalino comizio elettorale.

CARTE REGIONE E TESSERE

Le 16 carte regione vengono mescolate e piazzate una dopo l'altra nei 4 tabelloni regione. Le rimanenti 12 carte vengono collocate nell'appropriato spazio nel tabellone scarti. Si piazzano quindi le tessere regione relative alle 4 carte regione. In questo modo i giocatori vedono quali sono le 4 regioni in cui si terranno le prime elezioni e in quale ordine.

CARTE OPINIONE DEI CITTADINI

4 carte opinione vengono piazzate scoperte nei 4 spazi relativi sul tabellone della 1^a regione. Se ci sono carte identiche o contraddittorie si devono cambiare fino a che tutte le carte saranno di tipo diverso e non contraddittorio. Il tabellone di questa regione sarà chiamato REGIONE CORRENTE.

I rimanenti tabelloni regione riceveranno:

- 3 carte scoperte e 1 coperta;
- 2 carte scoperte e 2 coperte;
- 1 carta scoperta e 3 coperte.

In ogni caso, le carte uguali o contraddittorie scoperte vengono cambiate.

TABELLONE NAZIONALE

Serve per calcolare il punteggio finale.

Ogni giocatore deve mettere un segnalino nello spazio “5” della scala delle tessere d’iscrizione al partito. Per il resto, il tabellone nazionale rimane vuoto.

TABELLONE ORGANIZZAZIONE

Il rimanente materiale per il gioco viene piazzato in questo tabellone, così da poterlo utilizzare quando sarà necessario. Questo rende molto più semplice e chiaro il gioco.

Le rimanenti carte Programma, carte Opinione e carte Regione, trovano il loro posto nel tabellone, insieme con le carte Trend Opinione. Tutte queste carte devono essere ben mescolate e piazzate coperte.

Il tabellone ha anche una riga con degli spazi per diverse tessere. Le 2 tessere “pagamento delle tessere d’iscrizione al partito, primo turno” e “pagamento delle tessere d’iscrizione al partito, terzo turno”, devono essere piazzate vicino al 1 e al 3.

Lo spazio “opinione dei cittadini” (volkes meinung), deve essere mantenuto ordinato, in quanto le carte Opinione servono regolarmente durante il gioco perché i giocatori modificano spesso la pubblica opinione per far sì che quest’ultima combaci con il loro programmi politici.

All’inizio del gioco, 6 carte devono essere pescate dal mazzo carta Opinione e piazzate scoperte nello spazio “Exchange Poll” (Tauschpoll), così da essere disponibili quando necessario.

5. SVOLGIMENTO DEL GIOCO

- Le vere regole del gioco iniziano qui. Si comincia con un turno preliminare, dopodiché ci saranno 7 elezioni. Ogni turno (qualunque cosa succeda), passerà attraverso le fasi 5.2 Campagna Elettorale, 5.3 Calcolo dei Voti nella Regione e 5.4 Fine Turno. L’unica eccezione è il turno finale, il settimo, che termina con il 5.3.

5.1 Primo turno

Il turno preliminare serve per preparare le posizioni di partenza per i 4 tabelloni regione e il tabellone nazionale.

Ogni giocatore prende un block notes di partenza (Startaufstellung), e segna sul block notes le sue scelte per la posizione di partenza. Le diverse possibilità sono: segnalini trend, 6 voti, 6 segnalini comizio elettorale, un segnalino media e un incremento di tessere d’iscrizione al partito.

Il block notes iniziale mostra due sezioni separate, segnate dal n° 1 e 2. La sezione 1 ha 3 possibili varianti, il giocatore deve segnare una di queste con una crocetta. La sezione 2 ha invece 4 possibilità e anche qui il giocatore ne deve segnare una.

Per esempio la scelta più in alto nella sezione 1, permette al giocatore di avere un segnalino trend positivo in una regione, un altro segnalino trend positivo nella stessa o in un’altra regione e 6 segnalini comizio elettorale nella stessa o in un’altra regione.

Tutte le scelte (a parte l’incremento di tessere d’iscrizione al partito), sono da completare con il nome di una regione (wahlländer), il cui nome sarà scritto a fianco del simbolo.

La stessa regione può essere scelta per più di un risultato.

Quando tutti i giocatori hanno terminato, si scoprirà ciò che ognuno di loro ha scritto, e i vari segnalini scelti andranno piazzati sulle diverse regioni oppure se si tratta di un incremento delle tessere d’iscrizione al partito, nel tabellone nazionale.

E' possibile con questa procedura che vengano piazzati in una regione più segnalini media rispetto ai posti disponibili. In questo caso, tutti i segnalini sono piazzati in quella regione e contati per il voto, ma nessun ulteriore segnalino media potrà essere venduto per questa regione. Gli unici cambiamenti dei media che si possono fare in quella regione, potranno essere fatti attraverso l'azione delle carte lobby.

Tutte le azioni durante il turno preliminare sono gratuite (non si spendono soldi).

5.2 Campagna elettorale

5.2.1 Scelta del giocatore iniziale

In ogni turno, un giocatore viene scelto per cominciare il turno. Gli altri giocatori seguiranno quindi in senso orario.

Ogni giocatore annota segretamente una somma di denaro nel block notes iniziale, nella sezione offerta iniziale (gebot rundenstart). I giocatori possono non partecipare all'asta iniziale se vogliono. Si scoprono quindi le offerte, e il giocatore che ha fatto l'offerta più elevata deciderà quale sarà il giocatore ad iniziare quel turno.

Il giocatore scelto deve quindi piazzare la tessera di giocatore iniziale del suo partito accanto alla regione corrente. Se più giocatori hanno fatto la stessa offerta, si deciderà quale di questi sceglierà il giocatore iniziale usando il dado speciale: chi farà il punteggio più elevato sceglierà.

Solo il giocatore che sceglierà chi inizierà, dovrà pagare il denaro alla banca.

5.2.2 Conferenza del programma politico del partito

La conferenza permette ad ogni giocatore di avere la possibilità di cambiare il proprio programma politico.

Ogni giocatore ha 5 carte programma scoperte che mostrano il programma politico con cui il suo partito affronterà le elezioni. Inoltre ci sono 3 carte programma coperte, queste rappresentano le discussioni interne al partito che possono far variare il programma politico.

Il giocatore iniziale comincia e di seguito gli altri in senso orario.

Il giocatore prende le 3 carte programma coperte e le guarda. Può scartarne 1, 2 o 3, mettendole nel tabellone organizzazione e ne prende altrettante dal mazzo.

Quindi il giocatore potrà cambiare 1 carta programma scoperta (che metterà nel tabellone organizzazione), con una di quelle coperte (che poi metterà a faccia in su).

Le carte programma coperte rimaste si mantengono a faccia in giù.

Solo una carta programma può essere cambiata per ciascun turno.

5.2.3 Lobby

La lobby supporta il giocatore durante le campagne elettorali. Con l'aiuto dei membri della propria lobby, si possono mettere in atto certe azioni nelle regioni, che possono drasticamente aumentare le proprie possibilità di vittoria.

Le possibilità date da ciascuna carta lobby sono differenti. Ci sono alcune carte lobby più forti, che offrono un'ampia scelta di azioni e alcune carte lobby sono più deboli, che hanno meno azioni a disposizione. Queste differenze sono comunque riflesse dal prezzo segnato sulle carte. Di interesse particolare sono alcune carte lobby che hanno il simbolo del telefono nella parte superiore. Queste carte permettono al giocatore di formare delle coalizioni nella regione dove vengono giocate (vedi punto 5.2.4).

GIOCARE LE CARTE LOBBY

Il giocatore iniziale può scegliere una o più carte dal suo stock di carte lobby. Le piazzerà poi a faccia coperta vicino alla regione in cui vuole giocarle. Un giocatore può piazzare solo una carta per regione durante un turno. Gli altri giocatori faranno lo stesso proseguendo in senso orario, dopo di che, tutte le carte saranno scoperte e i giocatori pagheranno il prezzo, delle carte giocate, alla banca.

I giocatori quindi, ognuno a turno, attueranno una delle azioni previste dalle carte giocate. Se un giocatore ha giocato una carta con un telefono, possono piazzare una tessera coalizione vicino alla carta. Una volta usata, la carta lobby sarà rimossa dal gioco.

AZIONI POSSIBILI DELLE CARTE LOBBY

L'uso di questa azione permette al giocatore di muovere i suoi segnalini verso l'alto nella scala dei voti del numero di spazi previsti.

L'uso di questa azione permette al giocatore di designare una carta opinione in una regione come tema principale della elezione o di diminuire una carta opinione precedentemente scelta come tema principale.

Il giocatore che gioca la carta, deve o scegliere una tessera 2 dallo stock e piazzarla nella carta opinione che raddoppierà l'importanza di questa opinione quando si convertiranno i segnalini comizio elettorale in voti (vedi punto 5.2.8), oppure in alternativa, rimuoverà una tessera 2 da una carta opinione, diminuendo l'importanza di questa opinione nei risultati dell'elezione. Una carta opinione con una tessera 2 non potrà essere rimossa dal tabellone.

L'uso di questa azione rafforza l'influenza mediatica di un giocatore e indebolisce quella degli altri giocatori.

Il giocatore usando questa azione deve prima rimuovere un segnalino media di un altro giocatore consegnandoglielo e pagando 4.000 \$ al giocatore. Poi piazzerà uno dei suoi segnalini media al posto del segnalino rimosso pagando 4.000 \$ alla banca.

L'uso di questa opzione migliora il trend di un partito. Il segnalino nella scala del trend sarà mosso verso l'alto del numero di spazi previsti dalla carta. Importante: il trend di un partito non potrà mai essere più di +3, anche se la carta prevede un numero maggiore di questi simboli.

L'uso di questa opzione permette ad un giocatore di muovere verso il basso il segnalino trend di un altro giocatore.

Il giocatore diminuisce il segnalino trend di tanti spazi quanti previsti dalla carta. Il trend non può diminuire sotto il -3, anche se la carta prevede un maggior numero di questi simboli. Il controllo dei media non protegge un giocatore contro questa azione.

5.2.4 Formare coalizioni

Formare una coalizione aiuta i due partiti coalizzati nell'elezione corrente. I due partner della coalizione sommano i loro voti, e così hanno maggiori possibilità di vincere le elezioni (vedi punto 5.3.2). Le coalizioni possono essere formate solo nella elezione corrente.

Se c'è più di un segnalino coalizione accanto alla regione corrente, i partiti che hanno piazzato il segnalino possono cercare di formare una coalizione per il periodo della elezione corrente. Ciascuna coalizione può coinvolgere solo due partiti. Due partiti possono formare una coalizione se almeno due delle loro carte programma sono identiche. Essendo una coalizione volontaria, richiede l'accordo tra i due partiti. Per ricordarsi che due partiti fanno parte di una coalizione, le due tessere coalizione devono essere piazzati assieme.

Una coalizione può comunque essere forzata da parte di un partito, se almeno tre carte programma dei due partiti sono identiche. Il giocatore di turno piazzerà quindi le due tessere coalizione assieme. Il giocatore iniziale sarà, come al solito, il primo a giocare, e gli altri in senso orario. Esso potrà decidere se forzare o meno una coalizione con un altro partito. Se un giocatore è già coinvolto in una coalizione, non potrà entrare in una seconda coalizione (sia essa volontaria o forzata).

Una volta che l'elezione è terminata, e i seggi sono stati divisi, le tessere coalizione saranno rimosse dal gioco.

5.2.5 Acquisito dei segnalini media

L'acquisto dei segnalini media permette che sia possibile, per un partito, influenzare l'opinione dell'elettorato di una regione. Per far questo, il partito deve avere la maggioranza dei segnalini media nella regione. L'acquisto di un segnalino media costa 4.000 \$.

Il giocatore iniziale è il primo a cominciare. Si può, se si vuole, acquistare un segnalino media e piazzarlo in una regione a propria scelta. Se il giocatore non desidera acquistare alcun segnalino media, può passare (questo, comunque, non impedisce al giocatore di acquistare e piazzare altri segnalini media durante questa fase).

Il giocatore successivo (in senso orario), può acquistare e piazzare un segnalino media, oppure passare, e il gioco continua così, finché tutti i giocatori non avranno passato nella stesso turno.

Questo significa che un giocatore può continuare ad acquistare e piazzare segnalini media anche se tutti gli altri giocatori hanno passato.

I segnalini media possono essere piazzati solo negli spazi vuoti del tabellone regione. Ci sono 5 di questi spazi in ogni regione. Quando tutti e 5 saranno pieni, non si potranno piazzare ulteriori segnalini media in questa regione. Quando tutti i giocatori avranno passato nello stesso turno, si dovrà controllare in quale regione i giocatori hanno la maggioranza di segnalini media. E' sufficiente avere la maggioranza semplice (non quella assoluta).

Se il giocatore ha il controllo dei media in una regione, può cambiare una delle carte opinione (a faccia scoperta), in quella regione con una di quelle nel Exchange Pool (tauschpool).

La nuova carta opinione deve essere comunque differente da tutte quelle già presenti e non potrà essere contraddittoria. Le carte opinione con una tessera DOPPIO posata sopra di esse non possono essere cambiate. Lo scambio delle carte opinione inizia nella regione corrente e prosegue in senso orario nelle altre 3 regioni se il giocatore le controlla.

5.2.6 Organizzazione dei comizi elettorali

I comizi elettorali sono il punto centrale di tutto il lavoro che un partito fa per presentarsi alle elezioni. Formano, in pratica, la base per l'acquisizione dei voti, e quindi, dei risultati elettorali nella regione. Ogni segnalino costa 1.000 \$.

Il giocatore iniziale comincia per primo e organizza i suoi comizi elettorali. Acquista e piazza segnalini comizio elettorale negli spazi previsti dai tabelloni delle 4 regioni. Può al massimo giocare 4 segnalini comizio elettorale per regione durante ogni turno. Ci sono solo 10 spazi per i segnalini comizio elettorale per ogni partito in ciascuna regione. Quando tutti gli spazi saranno occupati, quel partito non potrà piazzare ulteriori segnalini. Convertendo i segnalini in voti, un partito può fare spazio per nuovi segnalini (vedi punto 5.2.8).

5.2.7 Sondaggi di opinione

I sondaggi d'opinione permettono al giocatore di migliorare il trend del proprio partito. E' anche possibile utilizzarli per peggiorare il trend degli altri partiti. Comunque, queste azioni comportano un certo rischio, in quanto il sondaggio d'opinione deve essere acquistato alla "cieca". Una carta sondaggio d'opinione viene messa all'asta per ogni turno per la sola regione corrente.

Il giocatore iniziale comincia per primo e deve fare un'offerta o passare. I giocatori che passano, non possono più fare offerte in questa asta. Tutti gli altri giocatori aumentano l'offerta corrente oppure passano. Il giocatore che fa l'offerta più elevata paga i soldi offerti e prende la carta sondaggio d'opinione per la regione corrente. Guarda la carta e decide se pubblicare il sondaggio o meno.

PUBBLICAZIONE DEL SONDAGGIO

Se un giocatore decide di pubblicare un sondaggio può tener conto al massimo di due dei risultati del sondaggio. Ad es. può muovere i segnalini trend di uno o due partiti dell'ammontare e nella direzione descritta nella carta.

Il pollice in alto significa che il segnalino trend sale, mentre il pollice in basso significa che scende.

Se un giocatore ha la maggioranza dei segnalini media in una regione, il suo partito è immune dagli effetti negativi di un sondaggio d'opinione.

IL SONDAGGIO D'OPINIONE NON VIENE PUBBLICATO

Se il giocatore decide di non pubblicare il sondaggio, prende un dado e lo tira per aumentare le tessere d'iscrizione al partito come compensazione. Lancia il dado e muove il proprio segnalino tessere d'iscrizione nel tabellone nazionale, verso l'alto del numero risultato dal lancio del dado.

In ogni caso la carta sondaggio d'opinione viene rimessa nel tabellone organizzazione.

La stessa procedura viene utilizzata a turno per tutte e 4 le regioni.

5.2.8 Convertire i segnalini comizio elettorale in voti

Questo è il punto centrale del gioco. I partiti hanno l'opportunità di convertire il lavoro che hanno fatto in voti reali, e solo i voti reali contano per vincere le elezioni. I giocatori devono stimare, se sia meglio convertire il lavoro in voti a questo punto del gioco, oppure attendere un momento migliore. In qualsiasi caso, un giocatore può decidere di convertire i segnalini in voti solo se ha almeno 5 segnalini in una regione.

In ciascuna regione a turno, iniziando con la quarta regione (quella con una carta opinione scoperta), e in senso antiorario, i giocatori decidono, se vogliono, di convertire i loro segnalini comizio elettorale in voti. Il giocatore iniziale è il primo a decidere in ciascuna regione, e gli altri giocatori seguiranno in senso orario.

Non si guadagna nessun punto convertendo in questo momento i segnalini comizio elettorale nel tabellone corrente, in quanto i punti in questa regione saranno contati in ogni caso più avanti nel gioco (vedi punto 5.3.1)

Il numero di voti guadagnati per ogni segnalino non è sempre lo stesso. Il numero infatti varia in base al trend del partito, e dal numero di carte opinione che in quella regione coincidono con le carte programma del partito. La conversione si effettua utilizzando la seguente formula:

$$\text{Comizi elettorali} \times \text{fattore}$$

(fattore = trend + numero di carte programma del partito coincidenti con l'opinione degli elettori di quella regione)

Un giocatore non necessita di convertire tutti i propri segnalini in una regione a questo punto, può decidere infatti di convertirne una parte, e mantenere i restanti per un turno successivo.

Il trend è dato dalla posizione del segnalino trend nella regione, e può essere uguale a zero, positivo o negativo. Il giocatore inoltre riceve un +1 per ogni carta coincidente, e -1 per ogni carta opinione opposta a una carta programma del partito. Le carte con una tessera doppio danno un risultato doppio, +2 se coincidono, -2 se sono opposte alla carta programma del partito.

Il fattore è quindi moltiplicato per il numero di segnalini comizio elettorale che il giocatore decide di convertire e il segnalino del giocatore nella scala dei voti viene mosso verso l'alto del numero di caselle appropriato.

Per un giocatore con un trend negativo, e/o carte programma opposte alle carte opinione, il fattore può essere uguale a zero o perfino negativo. In questo caso, il giocatore riceve 1 voto per ogni 2 segnalini che converte. I segnalini singoli non portano voti. Se un partito prende 50 o più voti, il suo segnalino viene lasciato nello spazio 50 della scala dei voti. Tutti i voti oltre il 50 non vengono contati.

Se un altro partito più tardi prende 50 o più voti, il suo segnalino viene messo sopra a quello del giocatore precedente, e i partiti rimangono in questo ordine fino a che non vengono contati tutti i punti nella regione. L'ultimo partito che raggiunge i 50 spazi è il partito leader di quella elezione.

I segnalini che sono stati convertiti ritornano al giocatore e possono essere usati ancora.

A questo punto, se un giocatore ha una maggioranza assoluta di voti in una regione, per esempio ha più voti della somma di tutti gli altri partiti, può scambiare una carta opinione nel tabellone regione per una di quelle presenti nell'Exchange Poll del tabellone organizzazione.

5.3 Conteggio dei punti nella regione corrente

A questo punto, avviene finalmente l'elezione nella regione corrente. E sarà vinta dal partito o dalla coalizione che prenderà la maggioranza dei voti.

5.3.1 Determinazione dei seggi

Prima di tutto, comincia il giocatore iniziale (poi si procederà in senso orario), che convertirà tutti i suoi segnalini comizio elettorale presenti nella regione, in voti, moltiplicando il numero dei segnalini x il fattore (come nella formula al punto 5.2.8).

Quindi, usando la carta regione, convertirà il numero di voti che ha in seggi. Il numero di seggi ottenuti deve essere annotato nel block notes, sotto la voce seggi regionali (landermandate), nel box corretto relativo al partito e al turno. Il numero di seggi vinti in ogni regione è calcolato come parte nel calcolo finale, e perciò è molto importante.

5.3.2 Il vincitore delle elezioni nella regione corrente

La vittoria nella regione corrente è decisa dal numero di voti che i partiti hanno guadagnato. Il partito con la maggioranza dei voti vince. Se più di un partito ha lo stesso numero di voti (solitamente quando due o più partiti hanno 50 voti), si deciderà che l'ultimo partito ad aver raggiunto quel numero avrà vinto l'elezione regionale, e in questo caso sarà una vittoria al ballottaggio.

Se due partiti hanno formato una coalizione, i voti per ciascun partito sono sommati assieme. La coalizione vince se ha più voti di ogni singolo partito o di altre coalizioni. Se una coalizione ha lo stesso numero di voti di un'altra coalizione o di un singolo partito, la regola precedente verrà di nuovo applicata, e il partito (o la coalizione), con il segnalino voto più alto vincerà. Se ci sono 2 o più segnalini voto nello spazio 50, il partito (o la coalizione) che ha raggiunto per ultima quel numero vincerà (al ballottaggio).

5.3.3 Risultati della vittoria elettorale

Il vincitore di ciascuna elezione ha l'opportunità di influenzare il tabellone nazionale e così avere dei vantaggi nel conteggio finale.

VITTORIA DEL SINGOLO PARTITO

Se un singolo partito vince le elezioni avendo un maggior numero di voti rispetto agli avversari (vittoria semplice), potrà piazzare un segnalino media nel tabellone nazionale. Ma lo potrà fare solo se ha almeno un segnalino media nella regione corrente. Il segnalino verrà piazzato nella riga di spazi in alto nel tabellone nazionale, nello spazio con lo stesso numero del turno corrente.

Può inoltre prendere 2 carte opinione dalla regione corrente e piazzarle nel tabellone nazionale. Dovrà però piazzare le carte nei primi spazi liberi, iniziando da sinistra verso destra. Se un partito vincitore preferisce piazzare delle carte che sono già presenti in questi spazi, piazierà la carta sopra questa, trasformandola quindi in carta bloccata, assicurandosi quindi che quella opinione nazionale non potrà essere cambiata. Una carta bloccata può essere rimossa solamente giocando una carta opinione contraria.

La stessa carta opinione non può essere rappresentata due volte nel tabellone nazionale, e due carte contraddittorie nemmeno.

Se un giocatore preferisce piazzare una carta che è contraria ad una già presente, rimuoverà la prima carta, anche se è bloccata, e la rimpiazzerà con la carta contraria che ha scelto.

Se tutti gli spazi nel tabellone nazionale sono già pieni, il giocatore potrà rimpiazzare una delle vecchie carte, assicurandosi che non siano bloccate, con un'altra carta di sua scelta.

Se un partito vince al ballottaggio, piazierà un segnalino media come sopra, e anche una carta opinione di sua scelta presa dal tabellone regione. Il partito sconfitto al ballottaggio, piazierà anch'esso un segnalino media, ma non avrà la possibilità di piazzare alcuna carta opinione.

VITTORIA DI UNA COALIZIONE

Se una coalizione vince una elezione (anche al ballottaggio), ciascuno partito vincitore, piazierà un segnalino media nel tabellone nazionale (sempre che abbiano un segnalino media nel tabellone regione). Ogni partito può anche piazzare una carta opinione dal tabellone regionale a quello nazionale, iniziando dal partito che ha guadagnato il maggior numero di voti (se sono alla pari, si utilizzeranno le regole del ballottaggio).

5.3.4 Incrementare le tessere d'iscrizione al partito

I partiti possono, a questo punto, aumentare i loro iscritti, in base a quante carte programma coincidono con le carte opinione nel tabellone nazionale.

Tutti i partiti controllano quante delle proprie carte programma coincidono con quelle nel tabellone nazionale. Per ogni carta coincidente, il partito muoverà, verso l'alto, il suo segnalino tessere d'iscrizione nel tabellone nazionale del numero di figure mostrato sopra le carte opinione nazionale. Le carte opinione bloccate vengono contate come normali carte opinione. Le carte opinione contraddittorie, vengono ignorate.

L'esempio di questa pagina mostra un giocatore che ha la carta "Sozialstaat Mehr", che è presente anche nel tabellone nazionale, e ha 3 figure sopra di essa. Questo giocatore perciò muove il suo segnalino tessere d'iscrizione al partito di 3 spazi verso l'alto.

5.4 Fine del turno

Alla fine di ciascun turno, i giocatori devono cambiare alcune cose per prepararsi al turno successivo.

5.4.1 Girare le carte opinione

Alla fine di ciascun turno, i giocatori devono cambiare alcune cose per prepararsi al turno successivo.

Prima di tutto, il tabellone regione corrente viene sgombrato e tutti i segnalini ritornano nelle loro posizioni di partenza. Quindi, 4 nuove carte opinione vengono piazzate su questo tabellone regione, 3 a faccia coperta e una scoperta.

Una nuova carta regione viene pescata e piazzata accanto al tabellone regione, mentre la tessera regione corrispondente viene piazzata nello spazio previsto. Tutti gli altri tabelloni regione sono lasciati come sono, ad eccezione del fatto che si scoprirà una carta opinione in ciascuno di questi tabelloni.

Se succede che ci si ritrovi con due carte opinione identiche o contraddittorie, la nuova carta opinione girata, sarà rimossa e sostituita. Il tabellone che ha 4 carte opinione scoperte, sarà adesso la regione corrente.

5.4.2 Casi speciali

Tessera "Parteibasis zahlt 5. Runde"

Alla fine del primo turno, la tessera "parteibasis zahlt 5. runde" (tessere d'iscrizione al partito pagate dopo il 5° turno), viene piazzata accanto al tabellone regione che è stato appena preparato e che diventerà la regione corrente nel 5° turno.

Tessera "Keine Koalition"

Alla fine del terzo turno, accanto al tabellone regione che è stato appena preparato e che diventerà quindi la regione corrente nel 7° turno, verrà piazzata la tessera "No coalizione". Nessuna coalizione potrà essere effettuata nel corso del settimo turno.

Le carte lobby con il simbolo del telefono possono essere comunque giocate, ma nessuna coalizione si potrà formare. Questa tessera serve per ricordarselo.

La fine del 6° turno

La procedura fine del turno non è necessaria al termine del 6° turno. Il 6° turno finisce dopo il punto 5.3 (calcolo dei punti della regione corrente).

7° turno

Il 7° turno è molto corto, e comprime notevolmente il punto 5.3 (calcolo dei punti della regione corrente).

Prima di iniziare a preparare il tabellone per il 7° turno, 2 carte opinione vengono in ogni caso piazzate scoperte, come al solito.

5.4.3 Pagamento dei soldi derivanti dalle elezioni

I partiti, a questo punto, ricevono soldi, che li aiuteranno per continuare a lottare nelle elezioni. Ci sono due diversi tipi di entrate, uno basato sui seggi guadagnati nell'elezione corrente e uno basato sulle tessere d'iscrizione al partito.

Seggi guadagnati

Il partito riceve 1.000 volte il numero dei seggi guadagnati nella elezione corrente. Ad esempio se hanno vinto 12 seggi, riceveranno 12.000 \$.

Tessere d'iscrizione al partito

Il partito riceve 1.000 volte il numero delle tessere d'iscrizione al partito. Questa somma, comunque, sarà pagata solo dopo i turni 1, 3 e 5.

5.4.4 Contributi ai partiti

Il denaro guadagnato dai seggi e dalle tessere d'iscrizione al partito spesso non è sufficiente a finanziare i piani politici dei partiti. Il partito può quindi decidere di accettare dei contributi.

Iniziando dal giocatore iniziale, ogni giocatore a turno deve selezionare una delle sue carte contributo, e piazzarla di fronte a sé. Se desiderano accettare il contributo, scoprono la carta, se invece preferiscono non accettare il contributo, la lasciano a faccia in giù.

I giocatori che hanno giocato la loro carta scoperta, e che quindi accettano il contributo, ricevono l'ammontare mostrato nella carta. Prendendo il contributo, comunque, si assumeranno dei rischi. I giocatori devono infatti seguire le istruzioni date sotto la voce "Risiko", e tirare uno o più dadi. Di solito questo risultato è una perdita di tessere d'iscrizione (non più di 3 per carta contributo). Quando tutti i giocatori che hanno accettato i contributi hanno tirato i dadi, quelli che hanno rifiutato il contributo, gireranno le loro carte contributo.

Rifiutando il contributo, il giocatore aumenterà il numero delle tessere d'iscrizione al partito. I giocatori possono tirare uno o più dadi, come mostrato nella sezione della carta (verzicht = declina), e aumenteranno le tessere d'iscrizione al partito dell'ammontare risultante. In più, il giocatore che ha rifiutato il contributo maggiore, prende un bonus extra. Può infatti tirare un dado speciale altre 3 volte, e guadagnare il numero risultante di tessere iscrizione al partito. Se 2 o più giocatori hanno rifiutato il contributo maggiore, nessuno prenderà il bonus.

La carta contributo utilizzata sarà poi tolta dal gioco.

6. FINE DEL GIOCO

Il gioco termina dopo il 7° turno. Ci sarà quindi il conteggio finale.

A questo punto, ogni giocatore ha bisogno di utilizzare la parte posteriore del block notes, segnata come “abrechnung = punteggio”. Questo permette un più facile calcolo dei punti per ciascun partito e del vincitore.

I giocatori guadagnano punti vittoria per:

Seggi totali guadagnati, segnalini media nel tabellone nazionale, coincidenza tra carte opinione nel tabellone nazionale e carte programma del partito, e tessere d’iscrizione al partito. Ci sono anche punti bonus per il primo e il secondo posto in base al numero di tessere d’iscrizione al partito, e per carte opinione bloccate.

6.1 Seggi (mandate)

I giocatori devono segnare il numero totale dei seggi vinti dal partito nelle 7 elezioni regionali in questa riga.

6.2 Media (medien)

I giocatori devono segnare la somma dei punti guadagnati da ciascun partito per avere segnalini media nel tabellone nazionale. I punti per ogni segnalino sono dati dai circoletti neri accanto ad ogni spazio per i segnalini media. In generale, i segnalini piazzati negli ultimi turni danno meno punti rispetto a quelli piazzati nei primi turni.

6.3 Tessere d’iscrizione (parteibasis)

I giocatori utilizzano questa riga per segnare i punti derivanti dalle tessere d’iscrizione al partito, un punto per spazio nella scala delle tessere d’iscrizione al partito. Inoltre, il partito con il maggior numero di tessere d’iscrizione prenderà un bonus di 10 punti, e il partito con il secondo maggior numero di tessere d’iscrizione prenderà un bonus di 6 punti. Se due partiti avranno lo stesso numero di tessere d’iscrizione riceveranno 8 punti ciascuno e il terzo partito nulla.

6.4 Coincidenza del programma politico con l’opinione dei cittadini

I partiti ricevono punti vittoria per ogni carta opinione nel tabellone nazionale che coincide con una carta programma del partito. I punti guadagnati sono mostrati nei circoletti neri segnati sotto ogni spazio delle carte opinione nel tabellone nazionale.

Il totale dei punti guadagnati deve essere segnato in questa riga. Inoltre, c’è una riga per i punti bonus guadagnati grazie alle carte opinione bloccate: il giocatore riceve 5 punti bonus per ogni carta opinione bloccata che coincide con una sua carta programma.

Tutti i punti vittoria così calcolati saranno sommati assieme. Il giocatore con il totale più alto sarà il vincitore del gioco.