

DIE MACHER

SETUP INIZIALE

Ogni giocatore sceglie un colore e prende tutti i segnalini di quel colore:

- 18 cubi piccoli che rappresentano i comizi elettorali dei partiti;
- 5 cubi grandi che rappresentano l'influenza di un partito attraverso i media;
- 9 segnalini appiattiti impiegati nella scala del n° di voti vinti, del trend del partito e delle tessere d'iscrizione al partito.

1 set di 7 carte Lobby (Shattenkabinet) – tenute segrete;

1 set di 5 carte Contributo (Spendenkarte) – tenute segrete;

4 tessere Coalizione (Koalition);

25.000 marchi;

1 blocchetto segnapunti;

ogni giocatore piazza 1 segnalino di voto (quello appiattito) sullo “0” ovvero la X, della scala dei voti di OGNI regione;

ogni giocatore piazza 1 segnalino di trend (quello appiattito) sullo “0” della scala del trend del rispettivo colore, in OGNI regione;

ogni giocatore piazza 1 segnalino di comizio elettorale sullo spazio comizio del rispettivo colore in OGNI regione;

ogni giocatore mette 1 segnalino (quello appiattito) sullo spazio “5” della scala delle tessere d'iscrizione al partito del tabellone Nazionale;

distribuire ad ogni giocatore 5 carte Programma di partito, scoperte (Partei Programm). Se un giocatore riceve una carta doppia o una carta contraddittoria, la scarta ed estrae una nuova carta. I giocatori NON devono presentare conflitti nel proprio programma di partito;

ogni giocatore riceve altre 3 carte Programma di partito, coperte. Esse possono essere contraddittorie rappresentando discussioni interne;

mischiare le carte Regione e giocare 1 accanto ad OGNI regione (i Tabelloni);

abbinare ad ogni carta Regione la rispettiva Tessera da collocare nell'apposito spazio su ogni Tabellone;

la Regione CORRENTE riceve 4 carte Opinione scoperte (Volkes Meinung) NON contraddittorie o doppioni;

la Regione 2, riceve 3 carte scoperte ed 1 coperta;

la Regione 3, riceve 2 carte scoperte e 2 coperte;

la Regione 4, riceve 1 carta scoperta e 3 coperte;

le carte Opinione Regionali, Nazionali e le carte Programma del partito NON possono MAI contenere doppioni o essere contraddittorie;

piazzare 6 carte Opinione scoperte nello spazio “Exchange Pool” del Tabellone Organizzazione;

piazzare le 2 tessere “Party Membership Pays” (1 e 3) vicino ai rispettivi Tabelloni Regionali, il 1° (Regione CORRENTE) ed il 3°.

DETERMINAZIONE delle POSIZIONI di PARTENZA sul TABELLONE

Ogni giocatore SEGRETAMENTE decide la posizione di partenza del proprio partito scegliendo 1 opzione sia dalla Sezione1, sia dalla Sezione2 del blocchetto segnapunti. Tali scelte saranno completate con il nome di una regione (Wahlander) che sarà scritto a fianco del simbolo.

I giocatori poi simultaneamente rivelano le rispettive posizioni di partenza del partito e fanno gli opportuni aggiustamenti sui Tabelloni.

Questo è il solo caso in cui possono essere piazzati più di 5 segnalini media in una determinata regione.

Tutte le azioni durante il turno preliminare sono GRATUITE.

Turno in cui si gioca la fase indicata		
Campagna Elettorale	Calcolo dei Voti nella Regione	Fine turno

1	2	3	4	5	6	7
SCELTA del GIOCATORE INIZIALE						
Ogni giocatore SEGRETAMENTE decide una quantità di denaro annotandola (Gebot Rundenstart) sul proprio blocchetto segnapunti.						
Il miglior offerente paga il dovuto alla Banca e sceglie chi sarà il giocatore iniziale (può scegliere un qualunque giocatore compreso se stesso).						
Tirare il Dado per determinare il vincitore in caso di parità nell'offerta.						
Piazzare la tessera di giocatore iniziale del proprio partito accanto alla Regione CORRENTE.						
<i>DOPO: SCELTA del PROGRAMMA POLITICO</i>						

1	2	3	4	5	6	7
SCELTA del PROGRAMMA POLITICO						
(Ogni giocatore fa questo in ordine di turno).						
Il Programma Politico corrente è rappresentato dalle 5 carte scoperte Programma di Partito.						
Dopo aver guardato le 3 carte Programma di partito coperte, se ne possono scartare 0-3 e prenderne altrettante dal rispettivo mazzo.						
Se lo si desidera, si può scambiare UNA carta del proprio Programma Politico con 1 coperta, rimuovendo perciò la carta scoperta che si desidera sostituire e posizionandola nell'Exchange Pool sul Tabellone Organizzazione.						
La nuova carta NON può essere un doppione oppure contraddittoria.						
Se si effettua 1 scambio, dovrebbero rimanere 2 carte Programma di Partito coperte, in caso contrario 3.						
<i>DOPO: LOBBY</i>						

1	2	3	4	5	6	7
LOBBY						
Il giocatore iniziale gioca 1 carta Lobby, <u>coperta</u> in qualsiasi regione se lo desidera oppure passa. Tutti i giocatori seguono in senso orario.						
Finché i giocatori non hanno passato TUTTI, si può continuare a giocare carte Lobby <u>coperte</u> .						
I giocatori NON possono giocare 1 carta Lobby in una regione nella quale essi ne abbiano già giocata 1 nel round in corso.						
Un giocatore può giocare 1 carta anche se ha già passato; questo finché tutti i giocatori non hanno passato.						
Una volta che hanno passato tutti i giocatori, vengono scoperte tutte le carte Lobby giocate.						
I giocatori seguendo l'ordine di gioco pagano il dovuto alla Banca ed attueranno UNA delle azioni previste dalle carte giocate.						
Se un giocatore non può pagare la carta Lobby viene scartata.						
Se una carta Lobby ha rappresentato un Telefono, piazzare la propria tessera Coalizione nella Regione.						
<i>DOPO: EFFETTI della CARTA LOBBY</i>						

1	2	3	4	5	6	7
EFFETTI della CARTA LOBBY						
Il giocatore iniziale risolve tutte le sue carte Lobby.						
Egli può scegliere UNA azione per carta, aggiusta il Tabellone in maniera opportuna e poi scarta la carta.						
I giocatori seguono QUINDI l'ordine di gioco.						
Le possibili azioni delle carte Lobby sono:						
<ul style="list-style-type: none"> • VOTI: incremento dei voti nella regione secondo il n° mostrato sulla carta; • “2”: mettere OPPURE rimuovere una tessera “2” in una carta Opinione della Regione (al max ci può essere un “2” per Regione); • MEDIA: pagare 4.000 marchi ad un giocatore per rimuovere il suo segnalino media E pagare altri 4.000 marchi alla Banca per piazzare il proprio segnalino media in quella Regione; • POLLICE SU: aumentare il Trend del proprio partito in quella regione (non si può eccedere di +3); • POLLICE GIU’: diminuire il Trend di un partito avversario in quella regione (non si può diminuire di -3). 						
<i>DOPO: FORMARE COALIZIONI</i>						

1	2	3	4	5	6	7
FORMARE COALIZIONI						
Le coalizioni, possono essere formate SOLO nella Regione CORRENTE qualora vi sia più di 1 tessera coalizione.						
E' formata da 2 soli giocatori e non 3 o più.						
Il giocatore iniziale decide se desidera formare una coalizione e può:						
<ul style="list-style-type: none"> • se un altro giocatore condivide 2 carte di Programma di Partito identiche, formare una coalizione. Ambedue i giocatori lo devono volere. • se un altro giocatore condivide 3 carte di Programma di Partito identiche, FORZARE l'altro giocatore nella costituzione della Coalizione 						
Un giocatore può far parte di una sola coalizione alla volta.						
Ogni giocatore al proprio turno può tentare di formare una coalizione seguendo le medesime regole.						
Terminata l'elezione e divisi i seggi, le tessere coalizione saranno rimosse dal gioco.						
<i>DOPO: INFLUENZA dei MEDIA</i>						

1	2	3	4	5	6	7
INFLUENZA dei MEDIA						
Ogni giocatore, nel turno, può acquistare un segnalino media per 4.000 marchi e metterlo in qualunque regione con uno spazio media disponibile.						
I giocatori continuano gli acquisti finché tutti i giocatori non hanno passato il turno.						
I giocatori possono passare e successivamente acquistare se tutti i giocatori non hanno ancora passato il turno.						
1 segnalino possono essere piazzati solo negli spazi vuoti del tabellone Regione ed al max ce ne possono essere 5.						
Una volta che tutti i giocatori hanno passato il turno:						
partendo dalla Regione CORRENTE, il giocatore con la maggioranza semplice, può scambiare UNA delle carte Opinioni della regione con una dell'Exchange Pool.						
Una carta con il “2” non può mai essere scambiata.						
I cambiamenti seguono le normali regole della non sostituzione con carte doppianti o contraddittorie rispetto a quelle già presenti nella regione.						
Continuare in senso orario nelle rimanenti 3 regioni (se il giocatore le controlla).						
<i>DOPO: ORGANIZZAZIONE dei COMIZI ELETTORALI</i>						

1	2	3	4	5	6	7
ORGANIZZAZIONE dei COMIZI ELETTORALI						
Ogni giocatore, nel turno, può acquistare (in blocco) dei segnalini comizio elettorale per 1.000 marchi ognuno.						
Essi possono giocare un max di 4 segnalini per regione.						
Nessun giocatore può avere più di 10 segnalini elettorali per una data regione.						
<i>DOPO: SONDAGGI d'OPINIONE</i>						

1	2	3	4	5	6	7
SONDAGGI d'OPINIONE						
Per la SOLA regione CORRENTE, viene messa all'asta una carta Sondaggio d'Opinione (Umfrage Karten).						
Il giocatore iniziale comincia per primo e deve fare un'offerta oppure passare. I giocatori che passano NON possono più fare offerte in quest'asta.						
Tutti gli altri giocatori aumentano l'offerta corrente oppure passano.						
Il miglior offerente paga il dovuto alla Banca, prende la carta Sondaggio d'Opinione e decide se pubblicare o meno il sondaggio:						
<ul style="list-style-type: none"> • se sceglie di <u>pubblicare il sondaggio</u>, muove i segnalini Trend di 1 o 2 partiti nella regione corrente dell'ammontare mostrato nella carta. • se sceglie di <u>NON pubblicare il sondaggio</u>, lancia 2 dadi per aumentare le tessere d'iscrizione al partito nel tabellone Nazionale, secondo l'ammontare mostrato dai dadi. 						
Scartare la carta Sondaggio e ripetere le aste di Sondaggio per le rimanenti 3 regioni.						
<i>DOPO: CONVERSIONE dei SEGNALINI COMIZIO ELETTORALE in VOTI</i>						

1	2	3	4	5	6	7
CONVERSIONE dei SEGNALINI COMIZIO ELETTORALE in VOTI Cominciare con la IV ^a regione (quella con 1 sola carta Opinione scoperta). Un giocatore deve avere, in una regione, almeno 5 segnalini di Comizio Elettorale per convertirne una qualsiasi quantità in Voti . Ogni segnalino Comizio Elettorale è valutato in voti secondo la seguente formula: 1 segnalino Comizio Elettorale=TREND+OPINION FACTOR. Il TREND è il numero che compare sulla scala del Trend da -3 a +3. L'OPINION FACTOR è calcolato come: +1 per ogni carta di Programma di Partito abbinata alle carte Opinione regionale (+2 se è presente una tessera "2" sulla carta d'Opinione regionale); -1 per ogni carta di Programma di Partito opposta alle carte Opinione regionale (-2 se è presente una tessera "2" sulla carta d'Opinione regionale). Se la formula restituisce un n° negativo allora ogni segnalino di Comizio Elettorale sarà valutato MEZZO VOTO (quindi per ottenere 1 voto devono essere convertiti 2 segnalini). I giocatori a turno, convertono in Voti il n° di segnalini di Comizio Elettorale che desiderano (assunto che ne abbiano almeno 5 nella regione) aggiustando opportunamente il loro segnalino nella scala dei Voti della regione. I voti superiori a 50 NON sono conteggiati. Impilare i contatori di Voto se ci sono parità, l'ultimo contatore impilato è quello del partito di maggioranza e così via a scendere (rappresenterebbe una vittoria al ballottaggio). Dopo che tutti i giocatori hanno convertito in Voti i segnalini di Comizio Elettorale in una data regione, qualsiasi giocatore con la maggioranza assoluta dei Voti (più di tutti gli altri partiti messi insieme) può cambiare UNA carta opinione regionale con una carta dell'Exchange Pool (adoperando le usuali regole). Ripetere il procedimento con la regione 3, poi la 2 e quindi la 1. <i>DOPO: DETERMINAZIONE dei SEGGI nella REGIONE CORRENTE</i>						

1	2	3	4	5	6	7
DETERMINAZIONE dei SEGGI nella REGIONE CORRENTE Nella sola regione CORRENTE vengono convertiti in Voti TUTTI i rimanenti segnalini di Comizio Elettorale (anche se ce ne sono meno di 5) – i giocatori possono fare ciò simultaneamente se lo desiderano. Usando la carta Regione si determinano quanti seggi ha vinto ogni giocatore (il n° sulla tessera Regione, rappresenta esclusivamente il max numero di seggi che un qualsiasi giocatore può vincere e non il totale disponibile). Ogni giocatore registra il n° di seggi vinti sotto la voce seggi regionali (Landermandate), nel box corretto relativo al partito ed al turno. I giocatori possono registrare anche il punteggio degli altri giocatori se lo desiderano. <i>DOPO: DETERMINAZIONE della VITTORIA ELETTORALE nella REGIONE CORRENTE</i>						

1	2	3	4	5	6	7
DETERMINAZIONE FINALE dei SEGGI nella REGIONE CORRENTE Ricordare: NON VALGONO LE COALIZIONI . Nella sola regione CORRENTE vengono convertiti in Voti TUTTI i rimanenti segnalini di Comizio Elettorale (anche se ce ne sono meno di 5) – i giocatori possono fare ciò simultaneamente se lo desiderano. Usando la carta Regione si determinano quanti seggi ha vinto ogni giocatore (il n° sulla tessera Regione, rappresenta esclusivamente il max numero di seggi che un qualsiasi giocatore può vincere e non il totale disponibile). Ogni giocatore registra il n° di seggi vinti sotto la voce seggi regionali (Landermandate), nel box corretto relativo al partito ed al turno. I giocatori possono registrare anche il punteggio degli altri giocatori se lo desiderano. <i>DOPO: DETERMINAZIONE della VITTORIA ELETTORALE FINALE nella REGIONE CORRENTE</i>						

1	2	3	4	5	6	7
DETERMINAZIONE della VITTORIA ELETTORALE nella REGIONE CORRENTE Il partito con più voti vince. Se c'è un pareggio, il partito il cui segnalino è in cima alla pila nella scala dei voti, vince al ballottaggio. Se ci sono coalizioni, sommare i voti di ambedue i partiti coinvolti e considerare i totali superiori a 50. Il totale più elevato vince. Se 1 coalizione ed 1 singolo partito (oppure 2 coalizioni ed 1 singolo partito) pareggiano il n° dei voti, il segnalino di chiunque sia più vicino a 50 e più in alto nella pila, vine al ballottaggio. I pareggi sono sempre vinti dal giocatore/coalizione il cui segnalino è più in alto nella pila e sono sempre vinti al ballottaggio. <i>DOPO: CONSEGUENZE dei RISULTATI ELETTORALI</i>						
DETERMINAZIONE della VITTORIA ELETTORALE FINALE nella REGIONE CORRENTE Il partito con più voti vince. Se c'è un pareggio, il partito il cui segnalino è in cima alla pila nella scala dei voti, vince al ballottaggio. I pareggi sono sempre vinti dal giocatore il cui segnalino è più in alto nella pila e sono sempre vinti al ballottaggio. <i>DOPO: CONSEGUENZE dei RISULTATI ELETTORALI FINALI</i>						

1	2	3	4	5	6	7
CONSEGUENZE dei RISULTATI ELETTORALI I risultati dell'elezione si concludono secondo 3 differenti scenari: <ul style="list-style-type: none"> • Vittoria del SINGOLO partito; • Vittoria del SINGOLO partito al BALLOTTAGGIO; • Vittoria della Coalizione. <i>SALTARE: OPPORTUNO SCENARIO</i>						
CONSEGUENZE dei RISULTATI ELETTORALI FINALI I risultati dell'elezione si concludono secondo 2 differenti scenari: <ul style="list-style-type: none"> • Vittoria del SINGOLO partito; • Vittoria del SINGOLO partito al BALLOTTAGGIO; <i>SALTARE: OPPORTUNO SCENARIO</i>						

1	2	3	4	5	6	7
CONSEGUENZE dei RISULTATI ELETTORALI: Vittoria del SINGOLO partito Se si ha un segnalino media nella regione, rimuoverlo e piazzarlo sul Tabellone Nazionale nell'apposito spazio. Potete prendere 1 o 2 carte Opinione dalla regione e metterle sul Tabellone Nazionale. Se il Tabellone Nazionale NON è pieno, il giocatore può: <ul style="list-style-type: none"> • piazzare una nuova (non contraddittoria) carta nel posto vuoto più a SX; • piazzare una carta doppione sopra un'altra che già c'è (per bloccarla – rafforzamento dell'opinione Nazionale); • sostituire qualsiasi carta (anche se bloccata) con la sua contraria. Se il Tabellone Nazionale è pieno, il giocatore può: <ul style="list-style-type: none"> • rimuovere una carta non bloccata, scorrere tutte le carte verso SX e piazzare una nuova carta (non contraddittoria); • piazzare una carta doppione sopra un'altra che già c'è (per bloccarla); • sostituire una carta bloccata con la sua contraria. <i>SALTARE: INCREMENTO delle TESSERE d'ISCRIZIONE al PARTITO</i>						

1	2	3	4	5	6	7
CONSEGUENZE dei RISULTATI ELETTORALI: Vittoria del SINGOLO partito al BALLOTTAGGIO Se si ha un segnalino media nella regione, rimuoverlo e piazzarlo sul Tabellone Nazionale nell'apposito spazio. Prendere 1 carta Opinione dalla regione e metterla sul Tabellone Nazionale. Se il Tabellone Nazionale NON è pieno, il giocatore può: <ul style="list-style-type: none"> • piazzare una nuova (non contraddittoria) carta nel posto vuoto più a SX; • piazzare una carta doppione sopra un'altra che già c'è (per bloccarla – rafforzamento dell'opinione Nazionale); • sostituire qualsiasi carta (anche se bloccata) con la sua contraria. Se il Tabellone Nazionale è pieno, il giocatore può: <ul style="list-style-type: none"> • rimuovere una carta non bloccata, scorrere tutte le carte verso SX e piazzare una nuova carta (non contraddittoria); • piazzare una carta doppione sopra un'altra che già c'è (per bloccarla); • sostituire una carta bloccata con la sua contraria. Il PERDENTE al ballottaggio, può prendere, se lo ha, il suo segnalino media e piazzarlo sul Tabellone Nazionale nell'apposito spazio, NON piazza carte Opinione. <i>SALTARE: INCREMENTO delle TESSERE d'ISCRIZIONE al PARTITO</i>						

1	2	3	4	5	6	7
CONSEGUENZE dei RISULTATI ELETTORALI: Vittoria della COALIZIONE Per ogni membro della Coalizione, se si ha un segnalino media nella regione, rimuoverlo e piazzarlo sul Tabellone Nazionale nell'apposito spazio. Ogni membro della Coalizione, a partire da quello con più voti, può prendere SOLO 1 carta Opinione dalla regione e metterla sul Tabellone Nazionale. Se il Tabellone Nazionale NON è pieno, il giocatore può: <ul style="list-style-type: none"> • piazzare una nuova (non contraddittoria) carta nel posto vuoto più a SX; • piazzare una carta doppione sopra un'altra che già c'è (per bloccarla); • sostituire qualsiasi carta (anche se bloccata) con la sua contraria. Se il Tabellone Nazionale è pieno, il giocatore può: <ul style="list-style-type: none"> • rimuovere una carta non bloccata, scorrere tutte le carte verso SX e piazzare una nuova carta (non contraddittoria); • piazzare una carta doppione sopra un'altra che già c'è (per bloccarla); • sostituire una carta bloccata con la sua contraria. <i>SALTARE: INCREMENTO delle TESSERE d'ISCRIZIONE al PARTITO</i>						

1	2	3	4	5	6	7
INCREMENTO delle TESSERE d'ISCRIZIONE al PARTITO Tutti i giocatori (si può fare simultaneamente, se voluto), per ogni carta di Programma di Partito che si abbinna con le carte Opinione sul Tabellone Nazionale, incrementano le rispettive tessere d'iscrizione al partito, del n° di figure mostrato sul Tabellone Nazionale sopra le carte Opinione. <i>DOPO: SGOMBERO del TABELLONE CORRENTE</i>						
INCREMENTO delle TESSERE d'ISCRIZIONE al PARTITO Tutti i giocatori (si può fare simultaneamente, se voluto), per ogni carta di Programma di Partito che si abbinna con le carte Opinione sul Tabellone Nazionale, incrementano le rispettive tessere d'iscrizione al partito, del n° di figure mostrato sul Tabellone Nazionale sopra le carte Opinione. <i>DOPO: PUNTEGGIO FINALE</i>						

1	2	3	4	5	6	7
SGOMBERO del TABELLONE CORRENTE Sgomberare TUTTE le carte, le tessere ed i segnalini dal Tabellone CORRENTE e scartare le carte nei rispettivi mazzi. <u>Piazzare la tessera "Pagamento delle tessere d'iscrizione al partito, nel 5° turno" vicino al Tabellone appena sgomberato.</u> Tutti i segnalini sul Tabellone appena sgomberato tornano sulle posizioni di partenza (lo "0"). Estrarre 1 nuova carta Regione e piazzare la corrispondente tessera sul Tabellone appena sgomberato. Distribuire 4 nuove carte Opinione (3 coperte ed 1 scoperta) sul Tabellone appena sgomberato; In ogni altra regione, girare 1 carta Opinione a faccia scoperta. Risolvere i conflitti come nel setup iniziale di gioco. UN tabellone adesso ha 4 carte Opinione scoperte e sarà il nuovo Tabellone CORRENTE. <i>DOPO: PAGAMENTO DENARO per l'ELEZIONI</i>						
1	2	3	4	5	6	7
SGOMBERO del TABELLONE CORRENTE Sgomberare TUTTE le carte, le tessere ed i segnalini dal Tabellone CORRENTE e scartare le carte nei rispettivi mazzi. Tutti i segnalini sul Tabellone appena sgomberato tornano sulle posizioni di partenza (lo "0"). Estrarre 1 nuova carta Regione e piazzare la corrispondente tessera sul Tabellone appena sgomberato. Distribuire 4 nuove carte Opinione (3 coperte ed 1 scoperta) sul Tabellone appena sgomberato; In ogni altra regione, girare 1 carta Opinione a faccia scoperta. Risolvere i conflitti come nel setup iniziale di gioco. UN tabellone adesso ha 4 carte Opinione scoperte e sarà il nuovo Tabellone CORRENTE. <i>DOPO: PAGAMENTO DENARO per l'ELEZIONI</i>						
1	2	3	4	5	6	7
SGOMBERO del TABELLONE CORRENTE Sgomberare TUTTE le carte, le tessere ed i segnalini dal Tabellone CORRENTE e scartare le carte nei rispettivi mazzi. <u>Piazzare la tessera "No Coalizioni" vicino al Tabellone appena sgomberato</u> (implica nessuna coalizione si potrà formare nel 7° turno). Tutti i segnalini sul Tabellone appena sgomberato tornano sulle posizioni di partenza (lo "0"). Estrarre 1 nuova carta Regione e piazzare la corrispondente tessera sul Tabellone appena sgomberato. Distribuire 4 nuove carte Opinione (3 coperte ed 1 scoperta) sul Tabellone appena sgomberato; In ogni altra regione, girare 1 carta Opinione a faccia scoperta. Risolvere i conflitti come nel setup iniziale di gioco. UN tabellone adesso ha 4 carte Opinione scoperte e sarà il nuovo Tabellone CORRENTE. <i>DOPO: PAGAMENTO DENARO per l'ELEZIONI</i>						
1	2	3	4	5	6	7
SGOMBERO del TABELLONE CORRENTE Sgomberare TUTTE le carte, le tessere ed i segnalini dal Tabellone CORRENTE e scartare le carte nei rispettivi mazzi. <u>Rimuovere il Tabellone CORRENTE dall'area di gioco; dovrebbero rimanere solo 3 Tabelloni.</u> In ognuna delle altre 3 regioni, girare 1 carta Opinione a faccia scoperta. Risolvere i conflitti come nel setup iniziale di gioco. UN tabellone adesso ha 4 carte Opinione scoperte e sarà il nuovo Tabellone CORRENTE. <i>DOPO: PAGAMENTO DENARO per l'ELEZIONI</i>						
1	2	3	4	5	6	7
SGOMBERO del TABELLONE CORRENTE Sgomberare TUTTE le carte, le tessere ed i segnalini dal Tabellone CORRENTE e scartare le carte nei rispettivi mazzi. <u>Rimuovere il Tabellone CORRENTE dall'area di gioco; dovrebbero rimanere solo 2 Tabelloni.</u> In ognuna delle altre 2 regioni, girare 1 carta Opinione a faccia scoperta. Risolvere i conflitti come nel setup iniziale di gioco. UN tabellone adesso ha 4 carte Opinione scoperte e sarà il nuovo Tabellone CORRENTE. <i>DOPO: PAGAMENTO DENARO per l'ELEZIONI</i>						
1	2	3	4	5	6	7
SGOMBERO del TABELLONE CORRENTE Sgomberare TUTTE le carte, le tessere ed i segnalini dal Tabellone CORRENTE e scartare le carte nei rispettivi mazzi. <u>Rimuovere il Tabellone CORRENTE dall'area di gioco; dovrebbe rimanere solo 1 Tabellone.</u> Nell'ultima regione restante, girare 1 carta Opinione a faccia scoperta. Risolvere i conflitti come nel setup iniziale di gioco. Questo Tabellone rimanente è il Tabellone FINALE <i>DOPO: DETERMINAZIONE FINALE dei SEGGI nella REGIONE CORRENTE</i>						

1	2	3	4	5	6	7
PAGAMENTO DENARO per l'ELEZIONI Ogni giocatore riceve i pagamenti per i 2 seguenti motivi: <ul style="list-style-type: none"> ogni giocatore riceve 1.000 volte il n° dei seggi guadagnati nell'elezione CORRENTE (esempio: 12 seggi = 12.000 marchi); ogni giocatore riceve 1.000 volte il n° delle tessere d'iscrizione al partito (esempio: 25 tessere d'iscrizione al partito = 25.000 marchi). <i>DOPO: CONTRIBUTI ai PARTITI</i>						
1	2	3	4	5	6	7
PAGAMENTO DENARO per l'ELEZIONI Ogni giocatore riceve i pagamenti per il seguente motivo: <ul style="list-style-type: none"> ogni giocatore riceve 1.000 volte il n° dei seggi guadagnati nell'elezione CORRENTE (esempio: 12 seggi = 12.000 marchi); <i>DOPO: CONTRIBUTI ai PARTITI</i>						

1	2	3	4	5	6	7
CONTRIBUTI ai PARTITI Ogni giocatore, a turno, sceglie 1 delle proprie carte Contributi e la piazza davanti a sé (Spendenkarte) E decidono se scoprirla o meno. Se si scopre la carta, si accetta il contributo mostrato sulla carta (si riceve quell'ammontare di denaro dalla Banca) e si tira il n° dei dadi mostrati sulla carta (3 dadi = tirare 1 dado 3 volte), dopodiché si RIDUCE il rispettivo n° delle tessere d'iscrizione al partito in base al lancio più elevato dei 3 (max 3). Se NON si scopre la carta, si declina il contributo mostrato sulla carta e si tira il n° dei dadi mostrati sulla carta (3 dadi = tirare 1 dado 3 volte), dopodiché si INCREMENTA il rispettivo n° delle tessere d'iscrizione al partito in base al TOTALE dei lanci. In aggiunta, il giocatore che declina il contributo più elevato riceve un bonus: lancia per 3 volte il dado ed INCREMENTA il rispettivo n° delle tessere d'iscrizione al partito in base al TOTALE dei lanci. Se 2 giocatori pareggiano il più elevato contributo declinato, non viene dato alcun bonus. Gioca per 1° chi ha accettato i contributi, dopodiché coloro che non li hanno accettati scoprono insieme le carte. Scartare tutte le carte Contributo giocate. <i>DOPO: SCELTA del GIOCATORE INIZIALE</i>						

1	2	3	4	5	6	7
PUNTEGGIO FINALE Ogni giocatore totalizza tutti i seggi vinti attraverso le 7 tornate elettorali e scrive il suddetto Totale nell'apposito spazio sul proprio foglio segnapunti. I giocatori inseriscono la somma dei punti guadagnati da ogni segnalino media che hanno sul Tabellone Nazionale (mostrati dal circoletto nero) nell'apposito spazio sul proprio foglio segnapunti. I giocatori inseriscono il totale delle tessere d'iscrizione al partito , nell'apposito spazio sul proprio foglio segnapunti (bonus di 10 punti per chi ha più iscritti e di 6 per il secondo classificato; in caso di parità bonus di 8 punti a testa e nulla al secondo). I giocatori ricevono punti vittoria per ogni carta di Programma di Partito che si abbina con le carte Opinione Nazionale (l'ammontare è mostrato nei circoletti in nero vicino alle carte), (bonus di 5 punti per ogni carta bloccata che si abbina). Tutti i Totali sono sommati insieme, quello più elevato vince e diventa "DIE MACHER". <i>FINE del GIOCO</i>						