

POWER STRUGGLE – quick reference

Fase I: riunione dei dirigenti

1. dimissioni dell'Amministratore Delegato (AD):
 - a. rimette l'AD nella riserva del giocatore.
 - b. si possono usare le carte privilegio *Chairman* e/o *Communication* (corrotto).
2. eleggere un nuovo AD:
 - a. il giocatore con più manager nella sala del consiglio diventa il nuovo AD.
 - b. in caso di parità vince chi ha il manager seduto più a sinistra.
3. determinare i nuovi Capi Divisione:
 - a. determinare i nuovi Capi Divisione per tutte e 6 le divisioni, da sinistra a destra.
 - b. il giocatore con più Capi Dipartimento in una divisione ottiene il Capo Divisione.
 - c. in caso di parità lo ottiene chi ha più dipendenti, e in caso di ulteriore parità chi occupa l'ufficio più in alto.
 - d. se un Capo Divisione viene rimpiazzato si può posizionarlo o nella sala del consiglio o nello spazio dei Consiglieri Esterni corrispondente alla divisione che sta lasciando.
4. distribuire le carte privilegio:
 - a. ogni Capo Divisione e l'AD ricevono le carte rispettive.
5. segnare i punti influenza:
 - a. 2 punti per l'AD, 1 punto per ogni Manager membro del consiglio di amministrazione.
6. resettare il segnalino motivazione:
 - a. il segnalino motivazione viene posizionato sul 6.
7. sistemare le carte evento:
 - a. il Capo Divisione del reparto comunicazione prende 6 carte evento più le 2 carte "Director's Meeting" e "Bonus Payment".
 - b. la carta "Bonus Payment" deve essere posta prima di quella "Director's Meeting".
 - c. la carta "Director's Meeting" deve essere come minimo la quinta (es. non può comparire come terzo evento).

Fase II: turni dipartimentali

1. fase evento:
 - a. il Capo Divisione del reparto Comunicazioni gira la prima carta evento e la esegue.
2. fase azione:
 - a. ogni giocatore partendo dal Capo Divisione del reparto Comunicazioni esegue un'azione.
 - b. un'altra carta evento viene girata e un'altra fase azione ne sussegue, fino a quando non compare la carta "Director's Meeting".
 - c. il turno termina quando viene girata la carta "Director's Meeting".

Azioni (ogni giocatore può eseguire una sola azione per ogni turno dipartimentale):

A. assumere dipendenti

- a. prendi 2 dipendenti dalla riserva e posizionali in uno qualunque dei tuoi uffici o comparti direttivi (insieme o separati).
- b. si può usare la carta privilegio *Human Resources* per avere più dipendenti.

B1. creare nuovi uffici utilizzando dipendenti esistenti

- a. crea 2 nuovi uffici prendendo un numero qualsiasi di tuoi dipendenti presenti in altri uffici o comparti direttivi e posizionandoli in 2 nuovi uffici vuoti; ogni nuovo ufficio deve avere almeno 2 dipendenti (di cui uno andrà rimpiazzato da un manager preso dalla tua riserva).

B2. creare 1 nuovo ufficio utilizzando nuovi dipendenti

- a. crea 1 nuovo ufficio prendendo un Capo Dipartimento e un dipendente dalla riserva e posizionandoli in un ufficio vuoto.
- b. puoi prendere un numero qualsiasi di tuoi dipendenti e spostarli nel nuovo ufficio.
- c. si può usare la carta privilegio *Human Resources* per avere più dipendenti.

C1. ristrutturare uffici esistenti – spostare uffici o comparti direttivi in un'altra divisione

- a. puoi muovere 1 o 2 uffici esistenti, o 1 comparto direttivo, in un ufficio vuoto di un'altra divisione.

C2. ristrutturare uffici esistenti – crea 1 nuovo comparto direttivo

- a. crea 1 nuovo comparto direttivo fondendo 2 uffici esistenti di qualunque divisione.
- b. puoi spostare 2 uffici in un nuovo ufficio vuoto o spostare uno dei tuoi uffici in un altro già esistente.

- c. 2 dipendenti del comparto direttivo appena creato vanno licenziati.
- d. guadagni 1 punto "Main Department"

D1. dimettersi da Capo Divisione – diventare membro del consiglio di amministrazione

- a. fai dimettere 1 dei tuoi Capi Divisione e lui e tutti i tuoi Capi Dipartimento (esclusi quelli dei comparti direttivi) nella stessa divisione vanno nel consiglio di amministrazione.
- b. i comparti direttivi restano intatti, ma tutti i vostri dipendenti della divisione prescelta vengono licenziati.
- c. la carta privilegio relativa a questa divisione viene girata e non può più essere utilizzata fino alla prossima riunione dei dirigenti.

D2. dimettersi da Capo Divisione – diventare consigliere esterno

- a. fai dimettere 1 dei tuoi Capi Divisione e spostalo nella colonna dei consulenti esterni ("Counsel"), nello spazio relativo alla divisione da cui si dimette; puoi avere più di un consigliere esterno in ogni settore.
- b. i comparti direttivi restano intatti, ma tutti i vostri dipendenti e Capi Dipartimento della divisione prescelta vengono licenziati.
- c. la carta privilegio relativa a questa divisione viene girata e non può più essere utilizzata fino alla prossima riunione dei dirigenti.

E. corrompere altri giocatori per ottenere le loro carte privilegio

- a. puoi tentare di corrompere un altro giocatore per ottenere una delle sue carte privilegio; in caso di insuccesso si può tentare una seconda volta, anche con un altro giocatore; si può cercare di ottenere una carta privilegio anche se coperta.
- b. guadagni 1 punto corruzione indipendentemente dalla riuscita del tentativo.
- c. se la "mazzetta" viene accettata, anche chi la accetta guadagna 1 punto corruzione.
- d. se la "mazzetta" non viene accettata elimina un dipendente del giocatore che ha rifiutato l'offerta, a meno che non accetti al secondo tentativo.

F. comprare punti

- a. guadagna 1 punto influenza licenziando 3 dipendenti di uno o più dei tuoi uffici e/o comparti direttivi.
- b. compra un nuovo comparto direttivo per \$1,500,000, poi preleva 2 manager dalla tua riserva e fonda un nuovo comparto direttivo in un ufficio vuoto, guadagnando così 1 punto "Main Department".
- c. compra 1 Consigliere Esterno per \$2,000,000, poi preleva 1 manager dalla tua riserva e piazzalo in una divisione qualsiasi della tabella consiglieri.
- d. compra 1 certificato azionario e guadagna 1 punto per ogni azione acquistata sulla colonna "Shares".

G. utilizzare alcune carte privilegio

- a. usa la carta *Development* per fregare 1 (o 3 se la carta è stata ottenuta tramite corruzione) dipendente a un altro giocatore, e posizionarlo in un tuo ufficio o comparto direttivo.
- b. usa la carta *Legal & Patents* per licenziare 1 (o 2 se la carta è stata ottenuta tramite corruzione) dipendente, guadagnando così 1 (o 2) punto influenza.

Regole generali per le azioni:

1. un manager posizionato in un ufficio è un Capo Dipartimento.
2. un ufficio ha 1 Capo Dipartimento, un comparto direttivo ha 2 Capi Dipartimento.
3. un ufficio o un comparto direttivo possono avere al massimo 6 dipendenti.
4. un ufficio deve avere almeno 1 dipendente, altrimenti il Capo Dipartimento viene rimosso.
5. un comparto direttivo può non avere dipendenti.

Punti vittoria:

- a. ottieni 1 punto vittoria per ogni competenza in cui hai il segnalino sulle caselle verdi o dorate.
- b. ottieni 1 punto vittoria se hai almeno 3 Consiglieri Esterni in almeno 3 competenze differenti.
- c. ottieni 1 punto vittoria se il tuo arcinemico è di un colore diverso dal tuo, e il tuo segnalino è più in alto rispetto al suo nelle competenze segnalate sulla carta.
- d. ottieni 1 punto vittoria se il tuo arcinemico è del tuo stesso colore, e il tuo segnalino è più in alto rispetto a quelli di tutti gli altri giocatori in almeno 2 delle 3 competenze segnalate sulla carta.