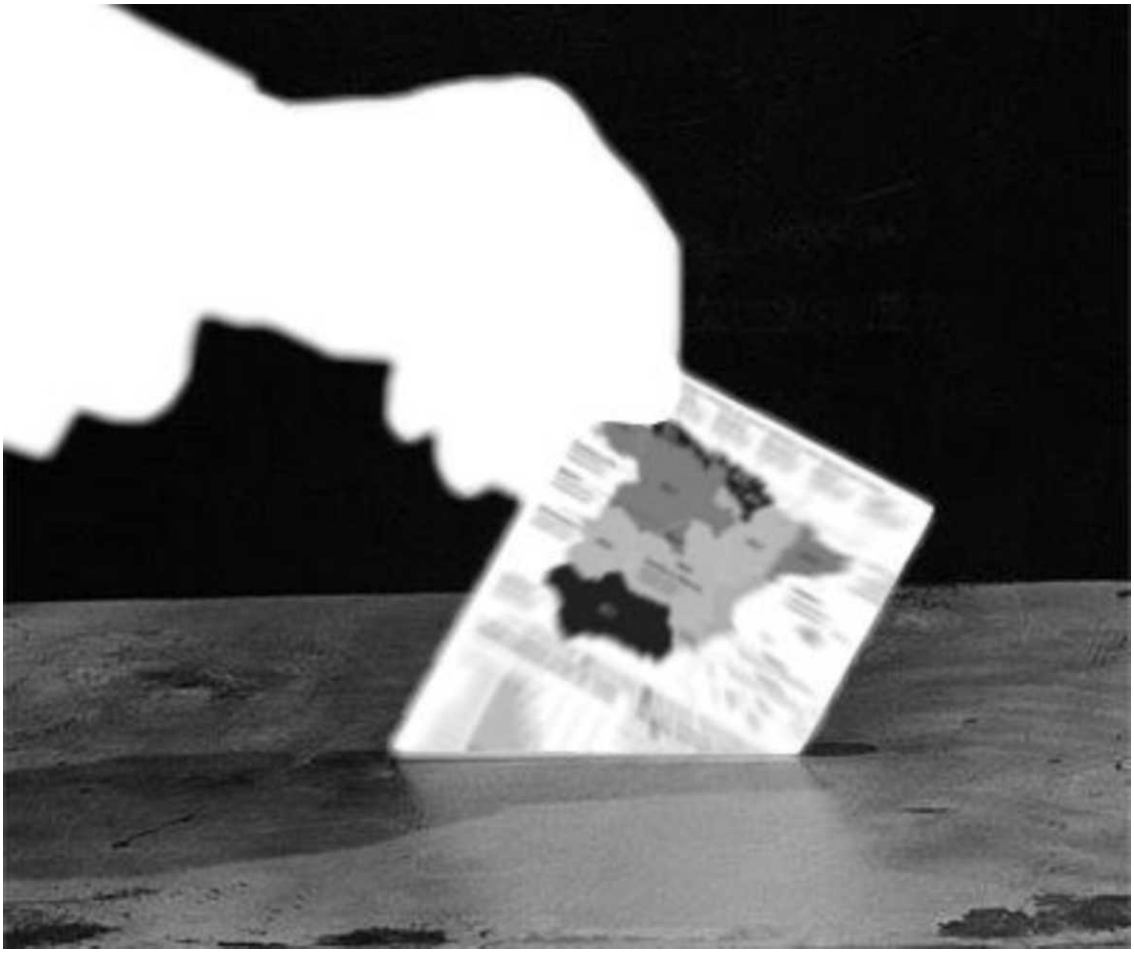


INIZIA LO SPOGLIO / THE POLLS ARE CLOSED!

Regole per lo scenario della Spagna

Manca ancora un anno alle elezioni, ma i due partiti principali del paese iniziano la lotta per ottenere i voti necessari per governare, per i quali non è sufficiente spiegare la propria visione politica, il programma o l'ideologia. Confidano in te, che sai quali sono i metodi per fare la differenza e permettere che il loro partito possa sedere sui banchi della maggioranza in parlamento. Quasi tutto può valere: diffondere opinioni favorevoli, bombardare gli elettori con la propaganda, fare buon uso dellle reti di influenze, assicurarsi l'appoggio dei partiti nazionalisti e, naturalmente, combattere per avere un maggior appoggio dell'avversario in ogni regione … il tutto senza che la tensione o la disillusione provochi la diaspora dell'elettorato verso altri partiti.

1. Materiale del gioco

- 2 dadi
- 30 segnalini azzurri
- 30 segnalini rossi
- 2 segnalini bianchi
- Tabellone di gioco:

I 350 deputati nella realtà diventano nel gioco 66.
L'altra tabella di questa zona serve per contare i deputati ottenuti a fine gioco.
La zona 4 serve per controllare il round e il turno correnti.

2. Inizio e sviluppo del gioco

Si posiziona un segnalino bianco nella casella del round 1 e l'altra in quella del turno 1. Si sceglie a caso il giocatore che inizia, si sceglie un colore e si raccolgono i segnalini corrispondenti.
Il gioco si sviluppa in 3 round (quadrimestri) che durano ciascuno 10, 9 e 8 turni. Nel tabellone ciascun round è collegato al suo numero di turni da frecce. In ciascun turno, il primo giocatore compierà le sue 2 azioni (v. punto 3) e posizionerà eventuali segnalini Influenza risultanti (v. punto 4). Sarà poi il turno dell'avversario, che farà lo stesso. Quando entrambi hanno terminato, viene avanzato il segnalino del turno. Al punto 5 è spiegato cosa avviene alla fine di ciascun round e il punto 6 descrive il finale della partita.

3. Azioni

In un turno, le 2 azioni di ciascun giocatore possono essere di tre tipi diversi:

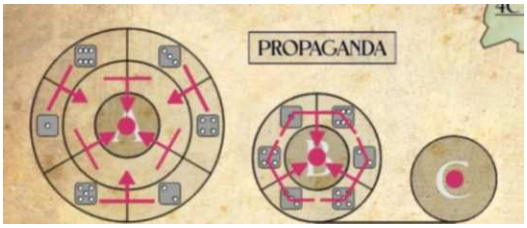
La zona 1 serve per due azioni: creare un movimento di opinione o trattare con i nazionalisti.
La zona 2 è la mappa della Spagna, dove si indicano le Influenze. Nel gioco, le comunità autonome sono raggruppate in 11 regioni o territori. In essi è indicata la quantità e il tipo di propaganda necessaria per ottenere la maggioranza. La zona 3 contiene due tabelle, di cui una indica i depurati per regione, in base alla differenza di voti e serve come riferimento durante il gioco e per il calcolo finale dei punti.

3.1. Azione: fare propaganda

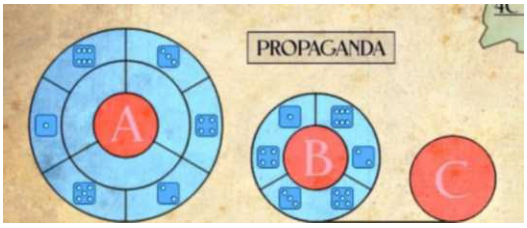
Questa azione può essere ripetuta, impegnando entrambe le azioni di uno stesso turno.
Il giocatore dichiara a voce alta: ***"A"*** o "***B e C***" e consuma 1 azione tirando il dado per posizionare un suo segnalino del suo colore come Opinione, nel settore circolare esterno (quello con l'immagine del dado) secondo il risultato del tiro di dado. Se ha dichiarato "A", posizionerà un segnalino nel cerchio di Propaganda A (6 settori), se ha dichiarato "B e C", posizionerà un segnalino nel cerchio B (3 settori) e un segnalino, indipendentemente dal dado, nel cerchio C (direttamente come segnalino Propaganda).
L'obiettivo dei segnalini Opinione è quello di diventare segnalini Propaganda. Nel caso dei cerchi A e B, i segnalini di due settori circolari adiacenti che convergono su un settore unico si combinano, dando come risultato un

segnalino nel settore più interno. In tal caso tutti i segnalini che hanno contribuito a tale conseguimento vengono ritirati.

La seguente figura schematizza il percorso dei segnalini Opinione per divenire propaganda di tipo A o B. Nel cerchio C, tutti i segnalini diventano immediatamente Propaganda:

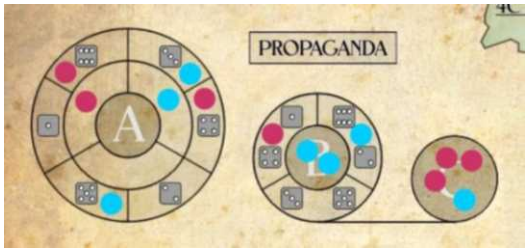


Mentre i segnalini sono ancora segnalini Opinione (cioè sono posizionati nelle aree azzurre), essi possono essere eliminati dall'altro giocatore.
Tutti i segnalini divenuti Propaganda (cioè posti nelle aree rosse) non possono più essere eliminati:

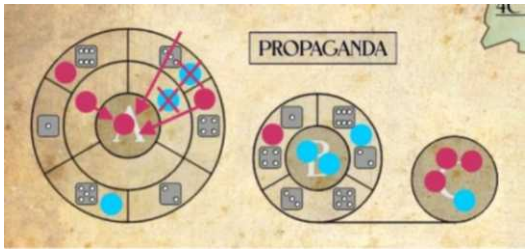


Può accadere che, in seguito al tiro del dado o all'occupazione di due settori congiunti che convergono in uno stesso settore interno, un segnalino debba essere posto in un settore già occupato.
Se ci sono già uno o più segnalini dello stesso colore, il nuovo segnalino viene aggiunto nel settore. Se l'avversario vi ha più di un segnalino, gliene verrà tolto uno.
Se c'è un solo segnalino avversario, questo verrà sostituito dal segnalino del giocatore corrente.
In uno stesso settore esterno o intermedio vi possono essere quindi più segnalini Opinione di un giocatore, ma non di entrambi.
Se un giocatore decide che entrambe le sue azioni siano finalizzate alla Propaganda e sceglie lo stesso cerchio di Propaganda, può tirare insieme i due dadi. In tal caso, se la somma ottenuta è pari a 7, può porre direttamente un segnalino Opinione nel corrispondente settore intermedio del cerchio A, sempre che ciò non sia impedito dai segnalini dell'avversario, oppure per il cerchio B un segnalino Propaganda al centro.

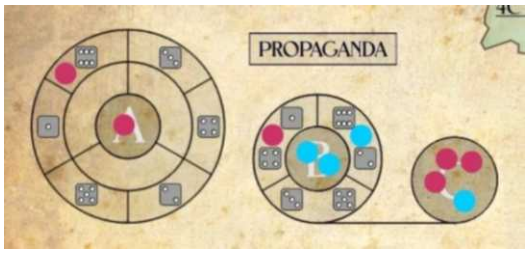
Nel seguente esempio, è il turno del giocatore rosso e sceglie di fare propaganda. Dichiara "A" e tira un 3:



Se avesse scelto "B e C", avrebbe combinato il segnalino corrispondente al 3 con quello che ha già nel settore 1/4, ottenendo un segnalino Propaganda B e un segnalino Propaganda C direttamente. In questo caso, invece, sostituisce il segnalino azzurro del settore 3 del cerchio A con uno dei suoi, che accoppiato con quello che già aveva nel settore 4 permette di sostituire anche il segnalino azzurro che già era avanzato nel settore intermedio. Il nuovo segnalino nel settore intermedio, combinato con quello rosso nel settore adiacente, gli permette di ottenere un segnalino Propaganda A con un solo tiro di dado e di eliminare due segnalini dell'avversario:



I cerchi di propaganda si presenteranno così al termine dell'azione:



Il segnalino Propaganda A ottenuto potrà essere poi piazzato al termine del turno (come spiegato alla fine del punto 4).

Dopo aver tirato il dado, un giocatore è obbligato a posizionare un segnalino Opinione, anche se il risultato del dato non è favorevole e il giocatore non ne trae beneficio.

3.2. Azione: Fare accordi con i Nazionalisti

Questa azione non può essere ripetuta in uno stesso turno.
Il giocatore impiega 1 azione per muovere 1 segnalino Opinione da un qualsiasi settore circolare (esterno o intermedio) fino alla casella corrispondente della tabella superiore che descrive gli accordi.

Nel tabellone è indicato il tipo minimo di Opinione necessario. Un patto in Catalogna può essere stipulato spostando solo segnalini opinione dal cerchio A, mentre nei Paesi Baschi (Euskadi) e in Galizia anche con segnalini dal cerchio B.

I territori con partiti Nazionalisti sono sottolineati nella mappa.
Entrambi i giocatori possono spostare segnalini Opinione nella stessa casella.
Al termine di ciascun round si verificheranno le possibili Alleanze (v. punto 5).

3.3. Azione: Spostamento di influenza

Questa azione non può essere ripetuta in uno stesso round.
Il giocatore impiega 1 azione per muovere un segnalino da un territorio a un'altro dello stesso tipo (che richiede cioè lo stesso tipo di Propaganda). Per esempio, sposta un segnalino dall'Andalusia alla Com. Valenciana.

4. Piazzamento dei segnalini Influenza

Il giocatore, dopo aver eseguito le sue due azioni può trasformare i segnalini Propaganda nei cerchi A, B e C in segnalini Influenza sulla mappa della Spagna.
In ciascuna regione è indicata la quantità di segnalini Propaganda e il tipo necessario per collocare un segnalino Influenza.

Si distinguono 4 tipi di regione:
- 5 regioni di tipo 2C (Asturie, Aragona, Castiglia - La Mancha, Isole e Castiglia e León)
- 2 regioni di tipo 5C / 2B (Galizia e Paesi Baschi). Il giocatore può scegliere se usare 5 segnalini Propaganda di tipo C o 2 di tipo B.
- 2 regioni di tipo 3B (Com. Valenciana e Andalusia)
- 2 regioni di tipo 1A (Madrid e Catalogna)

Al posizionamento dei segnalini Influenza nella mappa, si tolgono i corrispondenti segnalini Propaganda necessari dal cerchio corrispondente.

Ogni giocatore non può avere alla fine del suo turno un numero di segnalini Propaganda pari o superiore al numero massimo richiesto per piazzare un segnalino influenza di quel tipo.
In altri termini, non potrá avere 1 o più segnalini di tipo A, 3 o più segnalini di tipo B, o 5 o più segnalini di tipo C.
Il giocatone non è obbligato comunque a spendere il totale massimo di segnalini Propaganda. Per esempio, se ha 4 segnalini di tipo B, può spenderne 2 alla fine del turno per un segnalino influenza in Galizia e rispettare così la regola.

5. Fine del round: Sondaggio nazionale e patti con i Nazionalisti

Quando il secondo giocatore termina l'ultimo turno dei round 1 e 2, viene svolto un sondaggio nazionale delle intenzioni di voto per ciascun partito, mentre alla fine dell'ultimo turno di tutti i round si verificano le proposte di patti con i nazionalisti, secondo quest'ordine.

Nel sondaggio nazionale (solo per i round 1 e 2), si contano le regioni nelle quali ciascun regione ha la maggioranza di segnalini Influenza. Il giocatore convince così gli indecisi, piazzando segnalini influenza in funzione del numero di regioni che controlla.
Per ogni 2 territori che controlla posizionerà 1 segnalino Influenza (dopo il conteggio e iniziando dal primo giocatore), ponendone al massimo 1 in ogni regione. I segnalini possono essere posizionati solo in regioni di tipo 2C. Per esempio, se un giocatore controlla 5 regioni, potrà posizionare un segnalino Influenza nelle Isole e uno nelle Asturie.

Per verificare le proposte di Patto con i nazionalisti (in ciascuno dei tre 3 round), si verifica ciascuna delle tre regioni. Se un giocatore ha posto un maggior numero di segnalini nella casella del Patto e ha la maggioranza dei segnalini Influenza nella corrispondente regione al termine del round, piazzerà immediatamente 1 ulteriore segnalino Influenza per effetto dell'accordo con i corrispondenti partiti nazionalisti. Entrambe le condizioni devono essere verificate. La tabella dei Patti deve essere liberata prima dell'inizio del round successivo, togliendo tutti i segnalini.

6. Fine della partita / Punteggio

Dopo la verifica dei Parri con i nazionalisti alla fine del round 3, la partita termina.
I giocatori devono ricordare che nei territori con l'asterisco nella tabella dei Deputati (8 su 11), se i due partiti sono in parità o hanno lievi differenze, sia per negligenza o per troppa competizione, ci saranno altri partiti che sottrarrano loro deputati, rendendo più difficile il raggiungimento della maggioranza assoluta. Ciascun partito ottiene un numero di deputati in funzione della differenza di Influenza in ciascuna regione. Nel calcolo finale, si prende un segnalino di ciascun colore e lo si muove sulla tabella punteggio in base ai deputati ottenuti in ciascuna regione.
I deputati totali sono 66, per cui se un giocatore arriva ad averne 34 ottiene la maggioranza assoluta e immediatamente vince la partita. In caso contrario, si termina lo scrutinio e si calcola chi potrà formare il governo con maggioranza semplice.

Note dell'autore

• I deputati nel gioco sono ridotti da 350 a 66 per facilitare la strategia durante la partita con uno sguardo al quadro dei deputati, però mantenendo per quanto possibile le proporzioni reali tra le regioni.

• I territori disputati sono stati ridotti a 11. Le regioni che nella realtà esprimono 10 o meno deputati sono raggruppate con altre per vicinanza geografica o di posizioni politiche.
La distribuzione è la seguente:
- La Cantabria è uniya alle Asturie (5+8=13 dep.)
- L'Aragona esprime 13 deputati.
- La Castiglia La Mancha esprime 21 deputati.
- La Galizia esprime 23 deputati.
- La Navarra è unita ai Paesi Baschi (5+18=23 dep.)
- Le Isole Canarie, le Isole Baleari, Ceuta e Melilla sono ragguppate (15+8+1+1=25 dep.)
- La Comunità di Madrid esprime 35 deputati.
- La Rioja è unita alla Castiglia e León (4+32=36
- dep.)
- Murcia è unita alla Com. Valenciana (10+33=43 dep.)
- La Catalogna esprime 47 deputati.
- L'Estremadura è unita all'Andalusia (10+61=71 dep.)

• Il seguente meccanismo numerico calcola i deputati ottenuti da partiti terzi nel gioco in base a: (parità di influenza / differenza di 1 / differenza di 2) secondo quanto accade generalmente nelle elezioni reali:
- Aragona (1/0/0) - PAR, CHA
- Isole (1/0/0) - Coalición Canaria
- Galizia (1/0/0) - BNG
- Paesi Baschi (3/2/2) - PNV, EA, Nafarroa Bai
- Madrid (1/1/0) - IU, UPyD
- Catalogna (5/4/2) - CiU, ERC, ICV-EUA
- Andalusia (2/0/0) - IU, PA

• Nota: per pianificare la collocazione dei segnalini Influenza, controllare le differenti distribuzioni di Deputati nelle regioni dello stesso tipo nel caso delle regioni 1A e 2C. Madrid elegge 4 Deputati in più per il giocatore con 1 segnalino Influenza in più, mentre la Catalogna ne dà solo 3 in più, però l'accordo con i Nazionalisti può aumentare il vantaggio nella regione. Un altro esempio sono le Castiglie, che richiedono 2 segnalini Influenza di differenza per essere vantaggose, ma con un bel vantaggio, con differenze di 3 o più, danno maggior beneficio di altre regioni 2C, avendo uno schema (0/2/4) anzichè (1/1/3) o (0/2/2).

Fran Diaz [NalekhJ, 2009
Traduzione in italiano per TdG: Vodridge