
























Turno	Azione	Descrizione
	Fase Preliminare	Selezionare un'opzione dalla colonna di sinistra e una da quella centrale.
1..6 	Offerta e scelta del giocatore iniziale	Scrivere la propria offerta nella colonna di destra senza mostrarla; mostrare le offerte contemporaneamente. I giocatori in pareggio fanno un'altra offerta, in caso di ulteriore pareggio, i giocatori coinvolti tirano i dadi.
1..6 	Conferenza programmatica del partito	Ricostituire la propria mano a 3 carte. Opzionalmente scartare da 0 a 3 carte e ripescarne altrettante. Opzionalmente sostituire una carta partito con una della mano.
1..6 	Gabinetto ombra	Ogni giocatore pone da 0 a 4 carte, max 1 per stato a faccia in giù. Girarle tutte a faccia in su e pagare il costo. Il giocatore iniziale sceglie una azione per ciascuna delle sue carte e così via. Nel caso sia presente il  , piazzare la relativa tessera.  aumentare i propri voti.  mettere (o togliere) una tessera  su una carta opinione statale che diverrà un argomento chiave: cioè non può essere sostituita e vale doppio nella conversione dei cubetti in seggi.  sostituire (non vale per spazi vuoti) un cubo media di un altro giocatore con uno proprio: pagare 4000€ al danneggiato e 4000€ alla banca.  migliorare di x caselle la posizione del proprio partito.  peggiorare di x caselle la posizione di un altro partito (il controllo dei media non protegge).
1..6 	Formare coalizioni	Con 2 carte partito identiche è possibile formare una coalizione, con 3 forzarla.
1..6 	Controllo dei media	Ciascun giocatore a turno può passare o comprare per 4000€ un cubo da piazzare in uno spazio vuoto, anche se prima aveva passato. La fase finisce quando tutti i giocatori passano in sequenza. In ogni stato avere la maggioranza relativa protegge dagli effetti negativi delle carte sondaggio e permette di sostituire una carta opinione statale non argomento chiave.
1..6 	Organizzare convegni elettorali	In ogni stato ciascun giocatore può piazzare max 4 cubetti al costo di 1000€ l'uno.
1..6 	Sondaggi di opinione	In ogni stato si mette all'asta una carta sondaggio a faccia in giù. Offerta minima 1000€; se tutti passano la carta si scarta. Si può o utilizzare 1 o 2 effetti (la maggioranza dei cubi media protegge dagli effetti negativi) oppure tirare i dadi per guadagnare iscritti. Scartare a faccia in giù.
1..6 	Convertire i cubetti in voti	Negli stati dove abbia almeno 5 cubetti, ogni giocatore può convertirne in voti: $Voti = n^{\circ} \text{ cubetti} \times f$, dove $f = \text{MAX}\{0,5; \text{popolarità} + \text{confronto Carte}\}$; arrotondare per difetto, gli argomenti chiave valgono doppio, a parità vince chi arriva sopra. Dove un giocatore ha la maggioranza assoluta, può sostituire una carta opinione statale non argomento chiave.
1..7 	Determinare i seggi	Convertire gli eventuali cubetti rimasti in voti. Max voti per partito 50. I seggi guadagnati sono determinati dai valori presenti nella seconda colonna della carta stato.
1..7 	Vincitore/i	Il vincitore è il giocatore o la coalizione col maggior numero di voti. In caso di pareggio vince il partito o la coalizione che ha guadagnato per ultimo/a tali voti. Le coalizioni possono superare i 50 voti, ma ovviamente non i 100.
1..7 	Effetti	Il partito che vince nettamente, sposta 1 <i>Proprio Cubo Media Dallo Stato</i> e da 0 a 2 carte. Se vince di misura, sposta 1 <i>P.C.M.D.S.</i> e da 0 a 1 carta; inoltre se il secondo classificato è un partito (non una coalizione!), quest'ultimo può spostare 1 <i>P.C.M.D.S.</i> ; tutti gli altri partiti o coalizioni che hanno perso di misura, nulla. Se vince una coalizione, anche di misura, solo i 2 giocatori spostano 1 <i>P.C.M.D.S.</i> e da 0 a 1 carta a testa. Possibilità di blindare gli argomenti nazionali e di rimuovere quelli blindati solo con la carta opposta.
1..7 	Aumentare le iscrizioni al partito	Ciascun giocatore aumenta il numero di iscritti come indicato dal confronto tra le carte partito e quelle dell'opinione nazionale.
1..6 	Pagamento dei rimborsi elettorali	I giocatori ricevono 1000€ per ciascun seggio guadagnato. Nei turni 1, 3 e 5 i giocatori ricevono 1000€ per ciascun iscritto al partito.
1..6 	Preparazione al turno successivo	Eliminare dal tabellone le rimanenti carte opinione statale e i cubi media; riportare alla posizione iniziale i segnalini. Piazzare 1 nuova carta opinione statale a faccia in su e 3 in giù. Piazzare una nuova carta stato e la relativa tessera; 5° turno: tessera rimborso del turno 5; 7° turno: no coalizioni.
1..5 	Finanziamento ai partiti	Ciascun giocatore deve scegliere una delle sue carte finanziamento. Può accettare i soldi, rischiando di perdere un numero di iscritti pari al maggiore dei dadi tirati oppure rifiutarli, ricevendo un numero di iscritti pari alla somma dei dadi. La singola persona che rifiuta la maggior quantità di €, può tirare 3 dadi extra da sommare a quelli indicati dalla carta.

Punti alla fine del gioco
Somma dei seggi
Cubi media nazionali (in caso di coalizione entrambi i giocatori prendono punteggio pieno, non la metà)
Iscritti al partito
Bonus +10 e +6
Confronto tra l'opinione pubblica nazionale e le carte del partito
Bonus di + 5 punti per gli argomenti blindati

Legenda

Opinioni	Gabinetto ombra
 Difese contro il terrorismo globale	 Ministro delle finanze
 Ingegneria genetica	 Ministro della giustizia
 Riqualficazione economica	 Deputato
 Tasse	 Capogruppo
 Sviluppo dell'energia nucleare	 Ministro degli esteri
 Salari	 Presidente dell'assemblea
 Sicurezza sociale	 Cancelliere

Colori dei Partiti

CDU/CSU = Nero
FDP = Giallo
SPD = Rosso
die Grünen (i Verdi) = Verde
die Linken (la Sinistra) = Rosa