



*The American Presidency*

2001-2020

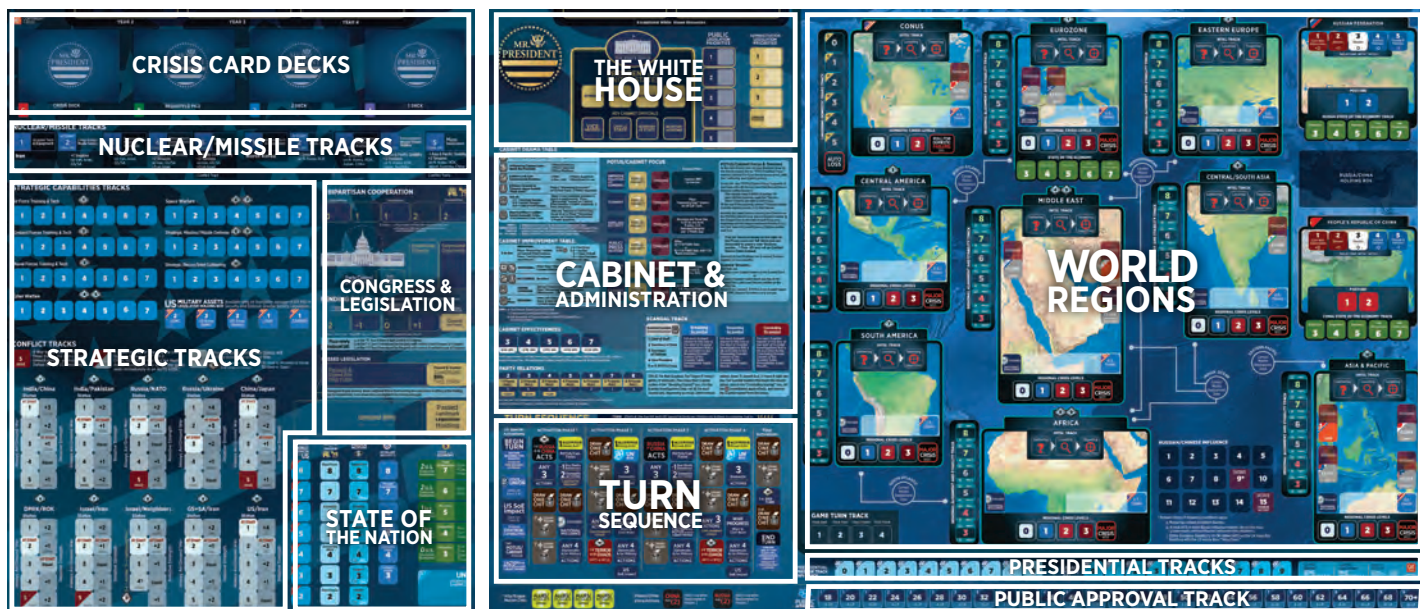
COME  
GIOCARRE



## INTRODUZIONE

Benvenuti alla Casa Bianca. Eccovi qui, nell'Ufficio Ovale, seduti dietro la scrivania Resolute. Sapevate che questa scrivania fu un regalo al presidente Rutherford B. Hayes nel 1880 dalla regina Vittoria? O che è costruito con i legni di quercia inglese della HMS Resolute, una nave da guerra artica britannica? Certo che lo sai! Molti presidenti dopo Hayes l'hanno usata come loro scrivania ufficiale, e ora sei seduto dietro di essa, pronto per iniziare la tua amministrazione.

Mr. President è un gioco in cui si diventa il Presidente degli Stati Uniti (POTUS). Il vostro compito è quello di guidare la vostra amministrazione per un periodo di quattro anni, affrontando le crisi e le opportunità interne, diplomatiche e militari che si presentano. In caso di successo, lascerai il paese e il mondo in un posto migliore di quando hai iniziato, lasciandoti alle spalle un'eredità che ti classificherà come uno dei più grandi presidenti americani.



**Tabellone Politica Interna**  
Congresso/Strategia

**Tabellone Generale**  
POTUS/Amministrazione/Sequenza di Turno/Regioni del Mondo

Giocherai su due tabelloni. Il Tabellone Generale contiene la mappa internazionale con le regioni del mondo. Ci sono 8 regioni del mondo (Eurozona, Europa orientale, America centrale, Medio Oriente, Asia centrale / meridionale, Sud America, Africa e Asia e Pacifico), 2 rivali (Cina e Russia) e Stati Uniti continentali (CONUS). Contiene anche la Casa Bianca e il vostro Gabinetto e Amministrazione; le tracce presidenziali e il cuore del gioco, la sequenza di turni.

Il Tabellone di Politica Interna contiene aree per il Congresso e la Legislazione; lo Stato della Nazione, le Tracce Strategiche che descrivono la situazione strategica nel mondo, le Tracce Nucleari e Missilistiche che mostrano i tentativi dell'Iran e della Corea del Nord di sviluppare armi atomiche e missili, e un'area per le Carte di Crisi.

Tutti questi sono spiegati meglio nel manuale Governo.

Mr. President è un gioco complesso con molte parti variabili. Le carte Crisi e i "Crisis Chits" estratti casualmente ti presenteranno una serie, in continua evoluzione, di sfide nazionali e internazionali che saranno diverse ogni volta che giochi. Ti troverai di fronte a una varietà di problemi e opportunità, alcuni dei quali, se non gestiti correttamente, ti faranno perdere la partita. Ci sono

molte azioni che puoi intraprendere per evitare la sconfitta, tuttavia, non avrai mai tutto il tempo e le risorse necessarie per affrontare il tutto. Dovrai stabilire le priorità e sperare di averlo fatto con successo.

Tutto questo può essere travolgente, almeno all'inizio. Sembrerà che tutto stia accadendo contemporaneamente. Per aiutarti, il TURN SEQUENCE FLIPBOOK ti guiderà passo dopo passo attraverso la sequenza di turno. Col tempo, però, con familiarità, sarai in grado di giocare senza.

Il MANUALE DI GUIDA è il tuo riferimento principale alle regole. Contiene tutte le regole del gioco, oltre a un elenco dei componenti.

Tutte le tabelle e i grafici di cui hai bisogno per giocare (e, sì, ce ne sono molti!) si trovano nel tuo LIBRETTO DELLE CLASSIFICHE NAZIONALI, NEL LIBRETTO DELLE CLASSIFICHE MONDIALI, in due LIBRETTI DEI RIVALI MONDIALI e nel libretto ALLY AND ROGUE STATES. Farai riferimento spesso a questi, anche se alcuni dei grafici e delle tabelle più piccoli e più utilizzati sono inclusi anche nel TURN SEQUENCE FLIPBOOK.

Hai quattro MASTER ACTION PLAYER AIDS che delineano e descrivono tutte le azioni che puoi intraprendere nel gioco. Sono divisi in Azioni presidenziali (solo cose che puoi fare come POTUS), Azioni nazionali (dove il tuo Capo di Gabinetto e Vice-Presidente possono aiutarti), Azioni diplomatiche...

...(dove il tuo Segretario di Stato e il tuo Vice-Presidente possono assisterti), e Azioni militari (dove il tuo Segretario alla Difesa possono aiutarti). Se riesci a farlo nel gioco, sarà su uno dei Master Action Player Aids.

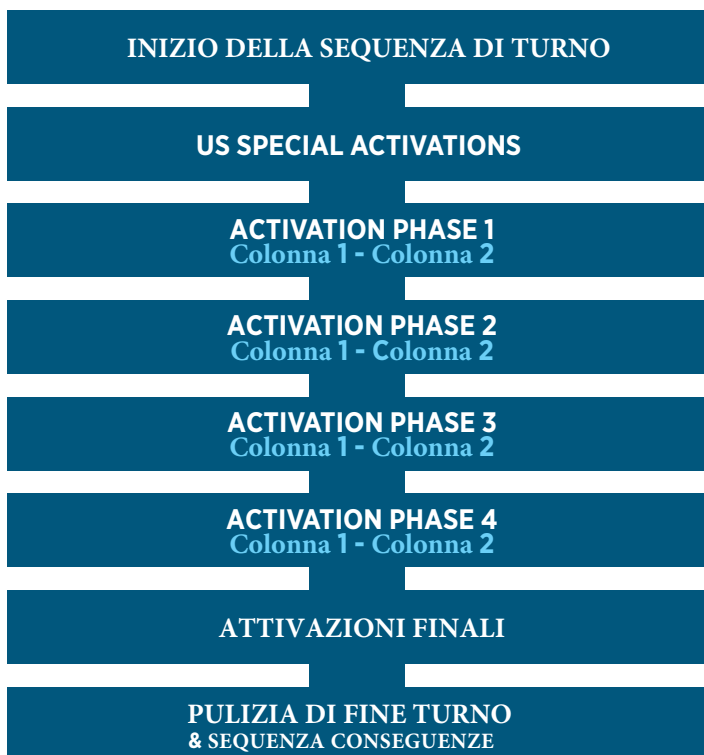
Hai anche un LIBRO DI BRIEFING PRESIDENZIALE che contiene strategie utili e suggerimenti per vincere (o almeno giocare) Mr President, così come esempi di gioco. La lettura di questo Briefing Book è del tutto facoltativa; Non contiene regole o altre informazioni che devi sapere per giocare. Potresti voler scoprire le tue strategie e capire come funziona il mondo di Mr. President da solo. Ma se desideri un aiuto extra o ti senti sopraffatto da tutte le scelte che hai davanti e non sei sicuro di come procedere, il Briefing Book è lì per darti una mano.

Il LIBRETTO DI CONFIGURAZIONE DELLO SCENARIO fornisce istruzioni su come impostare lo scenario Sandbox principale di Mr. President. Contiene anche sei scenari storici, ognuno dei quali contiene le proprie istruzioni di configurazione, regole speciali e condizioni di vittoria specifiche di Scenario.

Buona fortuna come Presidente! Mentre la Marine Band colpisce Hail To The Chief, il tuo paese e il mondo ti aspettano.

## COME GIOCARE

Iniziamo con una panoramica di come si gioca. Anche se ha molti pezzi variabili, in fondo è un sistema semplice. Ecco un'anatomia di un turno:



## SEQUENZA DI TURNO

Il cuore del gioco è la sequenza di turni, situata in basso a sinistra del tabellone principale. La seguirai attraverso tutte e quattro le fasi di attivazione che compongono un turno di gioco (un anno).

Tutti i segmenti in cui puoi agire sono colorati di blu. I segmenti, in cui si verificano eventi al di fuori del tuo controllo, sono marroni, rossi, neri o gialli.



Per determinare dove ti trovi nella sequenza di turno, sposterai un contatore "Azione corrente USA" da Segmento a Segmento, completando in tutto le istruzioni del segmento su cui ti trovi prima di passare al segmento successivo. Il movimento del contatore "Azione corrente degli Stati Uniti" attraverso l'intera sequenza di turni costituisce un singolo turno del gioco, che rappresenta un anno del tuo mandato presidenziale.

Come indicato dall'anatomia del turno, ogni turno inizia con una "Sequenza di inizio del turno" quindi "Attivazioni speciali degli Stati Uniti" e termina con le attivazioni finali e una "Pulizia della fine del turno e delle conseguenze". Sono descritti in dettaglio nel Flipbook con la sequenza dei turni.

La sequenza di turno è suddivisa in quattro fasi principali, denominate fasi di attivazione 1, 2, 3 e 4. Ogni fase contiene due colonne, la colonna 1 e la colonna 2, ciascuna contenente cinque segmenti di attivazione. Questi segmenti ti dicono cosa puoi fare in quel momento, quali azioni puoi intraprendere, quando peschi una Crisis Chits, quando consultare determinati grafici e tabelle e così via. Le fasi di attivazione 2 e 4 sono identiche. Le fasi di attivazione 1 e 3 sono quasi identiche; la fase di attivazione 3 ha una parte extra del segmento di intelligence nazionale focalizzata: "1 azione per POTUS e ciascun membro del gabinetto".

In ogni fase di attivazione, ci si sposterà attraverso e si eseguiranno tutti i requisiti dei cinque segmenti di attivazione della colonna 1 e quindi si farà lo stesso con la colonna 2. Lo ripeterai in tutte e quattro le fasi di attivazione.



## TURNI

L'intero gioco è composto da quattro turni. Quando raggiungi il segmento "Fine turno" nella parte inferiore della colonna più a destra, le attivazioni finali, calcolerai le conseguenze finali di quell'anno in carica e poi sposterai il contatore al segmento "Inizia turno" e inizierai un altro turno (o anno). Lo farai quattro volte (o otto, se vuoi candidarti per la rielezione per un secondo mandato!).

## FLIPBOOK SEQUENZA DI TURNO

Il Flipbook Turn Sequence ti guiderà attraverso il Turn Sequence Activation Segment con l'Activation Segment, dicendoti esattamente quali opzioni hai, quali azioni puoi intraprendere o devi intraprendere, quali grafici consultare, quale dado lanciare e così via. Alla fine del TURN SEQUENCE FLIPBOOK, avrai completato un turno, che rappresenta un anno del tuo mandato presidenziale. Tornerai quindi alla prima pagina e passerai di nuovo attraverso il flipbook della sequenza dei turni. Quattro viaggi attraverso il Flipbook della sequenza di turno equivalgono a quattro volte la sequenza di turno. Se eviti la sconfitta automatica durante questo periodo, alla fine del gioco nello scenario Sandbox principale, otterrai i tuoi punti legacy per determinare il tuo livello di vittoria. Gli scenari storici hanno ciascuno le proprie condizioni di vittoria speciali.

Se fai eccezionalmente bene, è anche possibile ottenere una vittoria automatica prima della scadenza del tuo mandato.

## AZIONI MASTERS

Le Azioni Master sono i tuoi muscoli amministrativi, signor Presidente. Le quattro carte Master Action Player Aid elencano tutte le azioni presidenziali, domestiche, diplomatiche e militari che puoi intraprendere durante il gioco per esercitare la tua presenza nel mondo e a casa. La maggior parte di queste azioni sono "gratuite"; quando consentito dalla sequenza di turni, puoi usarle come desideri. Alcuni, tuttavia, richiederanno la spesa di un punto azione (AP) e alcuni potrebbero consentire di spendere un AP per ottenere un modificatore di tiro del dado positivo (DRM) (Per ulteriori dettagli, vedere i sussidi per i giocatori delle azioni principali, pagina 15 del Manuale d'uso).

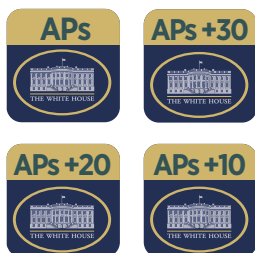
**Esempio:** Il movimento attraverso la sequenza di turno è verso il basso di una colonna, quindi verso l'alto fino a quella successiva, quindi verso il basso di quella colonna di nuovo, poi di nuovo su, e così via fino alla fine, spostandosi attraverso i cinque segmenti di attivazione in ogni colonna, come mostrato qui.



Queste azioni sono ciò che farai per far avanzare i tuoi obiettivi nel gioco, a livello nazionale e internazionale. Quasi tutto ciò che fai costa un'azione (anche se, ripeto, non necessariamente un punto azione). Ogni segmento di attivazione sulla sequenza di turno ti consentirà di sapere, implicitamente o esplicitamente, che tipo di azioni e quante di esse hai per eseguire quel segmento di attivazione. Sentirai di non averne mai abbastanza e avrai ragione!

## PUNTI AZIONE O APs

I punti di azione o AP, d'altra parte, sono una misura del potere e dell'autorità che darai a una particolare situazione quando intraprendi un'azione. Pensali come il tuo "capitale politico". Molte azioni sui quattro Master Action Player Aid non richiedono Punti Azione e possono essere intraprese senza alcuna spesa di AP. Ma alcune azioni lo fanno, e non possono essere eseguite senza spendere gli AP richiesti.



I Punti Azione sono tracciati dai Contatori Punti Azione di diverse denominazioni sulla Traccia Presidential Prestige/ APs Track sotto la Mappa del Mondo sul Tabellone Principale.

## APs E AZIONI

Durante qualsiasi segmento di attivazione delle quattro fasi di attivazione del turno in cui puoi eseguire azioni master, hai due opzioni con punti azione, oltre agli altri modi in cui possono essere utilizzati nel gioco.

1. Puoi rinunciare a un'azione master consentita per aggiungerne una al totale dei punti azione.
2. Puoi spendere due Punti Azione per ricevere un'Azione Master aggiuntiva di qualsiasi tipo da eseguire durante quel segmento.

## APs E RILANCI

Puoi sempre spendere un AP per rilanciare qualsiasi dado richiesto come parte di un'azione principale (diplomazia, nazionale, militare o presidenziale) - una volta per tiro. In questi casi, il risultato del re-roll è definitivo; non sono consentiti ulteriori rilanci per quel tiro.



## Crisis Chits e CARTE CRISI

Gli eventi, le crisi, le sfide e le cose buone che vi accadono durante la vostra presidenza sono generalmente innescati da Crisis Chits e da Carte Crisi. Le due cose vanno di pari passo. Verrà estratto un CHIT CRISIS quando il contatore Current US Action viene spostato su un segmento "Draw One Chit". Quando ciò accade, estrai casualmente un chit di Crisi dalla pila di Crisi, posizionalo sul segmento "Draw One Chit", quindi esegui qualsiasi azione indicata da Crisi.

Se il Chit di Crisi che peschi ha un "+", quando finisci di risolvere ciò che il chit ti chiede di fare, allora peschi un altro Chit di Crisi, se richiesto dal Segmento di Attivazione (alcuni Segmenti richiedono di pescare solo un Chit Crisi, indipendentemente dal fatto che abbia un "+" o meno). Potresti finire per pescare fino a tre Crisi purché i primi due Chit di Crisi che peschi contengano un "+". Continui a pescare chits di Crisi ed eseguire azioni fino a quando non ottieni un chit di Crisi senza un "+" o hai pescato un totale di tre Chits di Crisi (Nota: alcuni segmenti di attivazione richiedono e consentono di pescare solo un singolo Crisis Chit, qualunque cosa dica il Chit).

Alcuni Crisis Chits ti istruiranno a pescare le Crisis Card. Le carte di crisi sono la materia prima per il signor Presidente. Presentano un particolare mondo o evento domestico che ti sfiderà (di solito) o ti aiuterà (non così spesso!). Sono ciò che rende ogni partita a questo gioco diversa e unica.

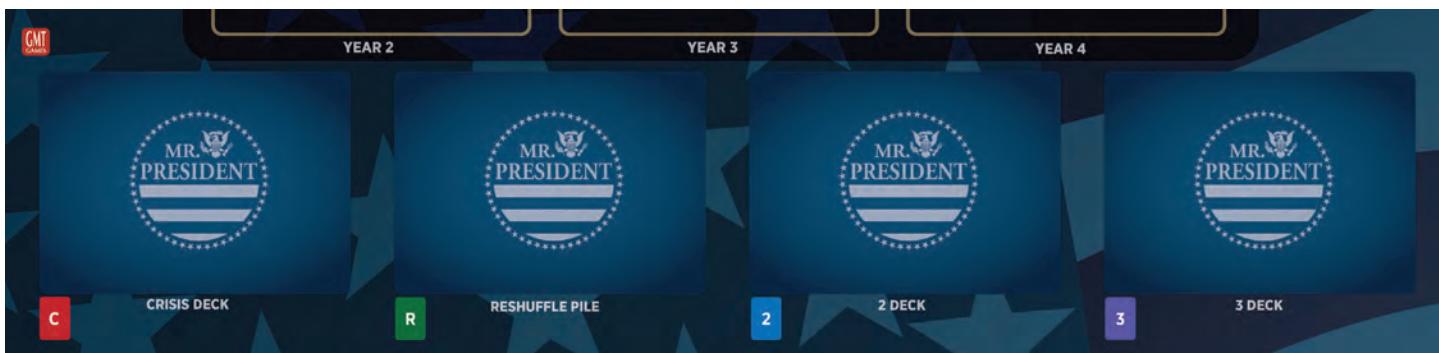
C'è uno spazio sul Tabellone Politica Interna direttamente sopra la traccia nucleare/missilistica per quattro pile di carte: il mazzo Crisi (o Anno corrente), la Pila di Rimescolamento, il Mazzo #2 e il Mazzo #3. Ognuno di questi è codificato a colori: rosso per Crisi (o corrente), verde per Rimescolamento, blu per #2 e viola per #3. Questi colori corrispondono alle icone di istruzioni sulle carte stesse che indicano dove e come giocare le carte.

## GRAFICI E TABELLE

Sarai spesso indirizzato a fare un tiro o cercare un risultato su un grafico o una tabella in uno degli opuscoli. Per facilitare la ricerca del grafico appropriato, ogni opuscolo ha uno o più prefissi mostrati sulla copertina e ogni grafico all'interno di tale opuscolo è numerato. Gli opuscoli più comunemente usati e le loro abbreviazioni sono elencati di seguito, e un elenco completo è nel Manuale d'uso.

- Domestic Charts Booklet (D)
- World Charts Booklet (WD, WM, WT, and WCT)
- Ally and Rogue States Booklet (WA)
- World Peer Russia Acts Booklet (WPR)
- World Peer China Acts Booklet (WPC)

Ad esempio, se è necessario scorrere sulla tabella di miglioramento del gabinetto nel libretto dei grafici nazionali, verrà richiesto di "scorrere sulla tabella di miglioramento del gabinetto (D2)" indicando il grafico 2 nel libretto dei grafici nazionali.



Ci sono cinque tipi di carte nel gioco, differenziate per colore e nome in una casella in basso a destra di ogni carta e per numero. Questi sono:



1. **Exceptional White House Resources cards** (Giallo #1-5).



2. **Natural Disaster cards** (Rosso #6-13).



3. **Terrorism Event cards** (Nero #14-33)



4. **Cascading Event cards** (Verde Acqua #34-64)



5. **Event cards** (Blu Chiaro #65-180)

Quando viene pescata una Crisis Card, è sufficiente seguire le istruzioni sulla carta. A meno che la carta non sia un evento a cascata o non dica "metti questa carta nella pila di rimescolamento", la carta viene scartata (rimossa) dal gioco una volta che è stata letta e utilizzata.

## TRACCIATI

L'altro importante meccanismo di gioco in Mr. President sono i tracciati di gioco. Forniscono informazioni cruciali e necessarie sullo stato del mondo, facendoti sapere dove devi concentrare la tua attenzione per prevenire una potenziale crisi o catastrofe.

Nella maggior parte del gioco, si sposta il contatore della traccia su e giù di una casella alla volta, come indicato da varie azioni e risultati di gioco.

Alcuni tracciati, tuttavia, si comportano in modo diverso. Si chiamano Trending Tracks. Cambiano più lentamente nel tempo. Ognuno di questi ha un contatore speciale aggiuntivo, un contatore "In miglioramento/ peggioramento" o "Pro/Anti", che si posiziona per mostrare se il valore corrente sulla traccia è in aumento o in diminuzione. È importante ricordare che, a meno di un'istruzione su una Carta Crisi o sul risultato di un grafico, ci vuole più tempo per cambiare una traccia di tendenza rispetto a una traccia normale. Un contatore "Miglioramento" o "Peggioramento" può essere su una traccia di tendenza, mai entrambi. Se ti viene chiesto di posizionare un contatore "Miglioramento" su una traccia di tendenza che ne ha già uno, rimuovilo e aumenta il valore di uno.

Allo stesso modo, se istruito a porre un segnalino "Peggioramento" sulla Trending Track che ne ha già uno, diminuisci il valore di uno. E se ti viene mai chiesto di posizionare un contatore "Miglioramento" o "Peggioramento" su una traccia di tendenza che ha l'altro tipo di contatore su di esso, si "annullano a vicenda" e rimuovi semplicemente il contatore dalla traccia. Per ulteriori informazioni su queste tracce e sul loro funzionamento, vedere pagina 11 del Manuale d'uso.

Durante il gioco, ti verrà spesso chiesto di effettuare un controllo della traccia rispetto ad una delle tracce del gioco. Quando ciò accade, trova il numero corrente in cui si trova il conteggio delle tracce su quella traccia (o il numero nell'angolo in alto a sinistra dello spazio corrente, per la traccia di approvazione pubblica) e fai un tiro di dado d10. Se il risultato è uguale o inferiore alla valutazione corrente, hai superato il controllo. Se è maggiore della classificazione, il controllo non è stato superato (Per ulteriori informazioni sui controlli, cfr. D18). Le conseguenze dei controlli falliti sono indicate sulle carte e sui grafici del gioco. Il più delle volte, ci saranno conseguenze.

**ED È COSÌ CHE SI GIOCA LA PARTITA.** La meccanica è semplice: basta spostare il contatore dell'azione corrente degli Stati Uniti attraverso la sequenza di turni, sfogliando le pagine del FLIPBOOK SEQUENZA DI TURNI una per una mentre procedi, eseguendo l'azione di ogni sequenza di attivazione fino a quando non hai finito. *Come indicato dai segmenti, pescherai le carte di crisi e i Chits di crisi, controllerai le tracce, tirerai un dado su grafici e tabelle, cercherai di approvare la legislazione e farai il possibile spendendo azioni e punti azione per modellare il mondo a tuo favore. Buona Fortuna!*

### Un'ultima parola!

**Se stai giocando a Mr. President e non riesci a trovare una regola che copra una situazione in cui ti trovi, sentiti libero di scegliere a caso tra i possibili risultati. Poiché Mr. President è una sandbox, è impossibile coprire esaustivamente ogni possibile effetto che può accadere. Ricorda solo che la verità è spesso più strana della finzione, e qualunque risultato tu scelga è altrettanto valido di qualsiasi altra possibilità.**

# VITTORIA E SCONFITTA

## VITTORIA

Quindi, come si vince signor Presidente?

Dipende. Se stai giocando uno dei sei scenari storici, hanno condizioni di vittoria specifiche (per informazioni dettagliate, vedere l'opuscolo di configurazione dello scenario). Devi essere consapevole delle tue Condizioni di Vittoria in ogni momento se spera di prevalere e guadagnare un posto d'onore nella storia. Rappresentano gli obiettivi che devi raggiungere.

Se stai giocando allo scenario Sandbox principale, vinci accumulando punti legacy. Alla fine del tuo mandato, questi ti permetteranno di confrontare le tue prestazioni con quelle dei tuoi predecessori presidenziali, almeno fino all'inizio del XXI secolo. Troverai un grafico del livello di vittoria nel libretto delle classifiche nazionali (etichettato D16, che significa "Grafico 16 nel libretto delle classifiche nazionali"), e anche nel flipbook della sequenza di turni, che ti permetterà di fare questo confronto. Più Punti Eredità hai, maggiore sarà la tua vittoria.

È anche possibile nello scenario Sandbox principale ottenere una vittoria automatica alla fine di ogni turno in cui ti sei comportato molto bene (vedi Conseguenze di fine turno a pagina 26 del Flipbook della sequenza di turni). La vittoria automatica non è possibile in nessuno degli scenari storici.

## SCONFITTA

Esistono due modi per perdere nello scenario Sandbox principale. Il primo è semplicemente quello di non riuscire a guadagnare abbastanza punti Legacy per guadagnare un confronto favorevole con i precedenti presidenti del diciottesimo, diciannovesimo e ventesimo secolo. Completi il tuo primo mandato, ma non è all'altezza delle aspettative e potenzialità.

L'altro, e primario, modo di perdere è attraverso la sconfitta automatica. Ciò accade quando si verifica una situazione o una condizione di gioco che ti fa perdere automaticamente la partita. Un esempio potrebbe essere se scoppia una guerra con la Russia o la Cina, o se uno Stato canaglia acquisisce un'arma di distruzione di massa (WMD), o se troppi Stati canaglia proliferano in tutto il mondo, destabilizzando l'ordine mondiale. Questi risultati sono così disastrosi che offuscano per sempre la tua eredità.

Ci sono quattordici modi diversi di perdere attraverso la sconfitta automatica. Un elenco completo è fornito nel vostro Manuale di Governo.

Il palcoscenico internazionale è pieno di modi per causare la sconfitta automatica. Avrai le mani occupate a tenere sotto controllo i gruppi terroristici, eliminando gli Stati canaglia, abbassando le tensioni, migliorando la stabilità regionale, prevenendo le guerre (o vincendole!). Devi mantenere il mondo in evoluzione verso maggiore pace e stabilità o, molto probabilmente, perderai.

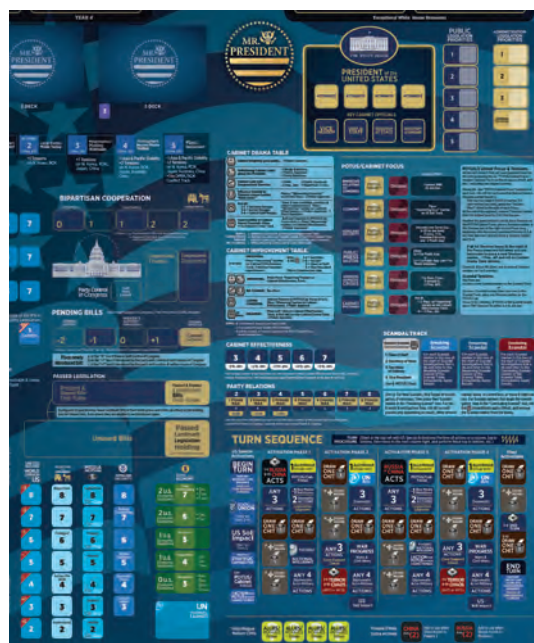
Per quanta attenzione e quanti Punti Azione metterete negli affari mondiali, però, non otterrete molti Punti Eredità facendolo.

È sul fronte domestico nazionale e attraverso la legislazione che forgerai i tuoi punti legacy. Questo porta alla seguente regola d'oro:

**LA REGOLA D'ORO DELLA TUA PRESIDENZA NELLO SCENARIO SANDBOX PRINCIPALE:**  
**La World Arena è dove puoi perdere, ma la Domestic Arena è dove puoi vincere.**



**QUI E' DOVE PUOI PERDERE**



**MA QUI E' DOVE PUOI VINCERE!**

**PIANIFICA LE TUE STRATEGIE DI CONSEQUENZA.**

## **BUONA FORTUNA come Presidente!**

Possa il suo mandato passare alla storia come una delle Presidenze di maggior successo. Il paese e il mondo trarranno beneficio dal vostro successo. Non vediamo l'ora di vedere cosa sarai in grado di fare.

### **4 SEMPLICI PASSI PER INIZIARE A GIOCARE A MR. PRESIDENT**

1. Seleziona lo scenario Sandbox principale dal libretto degli scenari e imposta i tabelloni di gioco come indicato.
2. Usa il Flipbook della sequenza di turni e la sequenza sul tabellone di gioco per esaminare ogni segmento di attivazione, uno alla volta, mentre, se necessario, leggi la regola o le regole appropriate per quel segmento nel manuale di guida. Il Flipbook Turn Sequence ti fornirà quasi tutto ciò che devi sapere o fare.
3. Per suggerimenti su gioco, strategia ed esempi di gioco, leggi l'opuscolo del Briefing Presidenziale.
4. Quando sei pronto, leggi il Manuale di guida per avere una panoramica del gioco e dei suoi diversi elementi.