UNA QUESTIONE DI VOTO

# REGOLAMENTO

## Parte 1

Riccardo Bertone

1

# SOMMARIO


4 Panoramica del gioco
4 Spieg. del tabellone
4 Spieg. tabella scrutinio regione
5 Spieg. tassellini regione esagonali
6 Setup iniziale
8 Svolgimento del gioco
8 **Prima parte**
10 Procedura della prima parte di gioco
12 Votazioni nazionali
13 Scrutinio della regione
14 Procedura standard ballottaggio
14 Procedura bonus ballottaggio
15 Come si formano le coalizioni

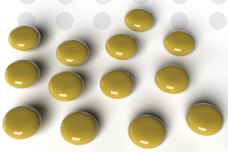
**1 tabellone**
(formato da 6 plance)

**1 token verde +1 intercettazioni**

**1 token clessidra segnaturni (anni)**

**10 token rossi decreti bocciati/ tematiche valide (retro verde)**

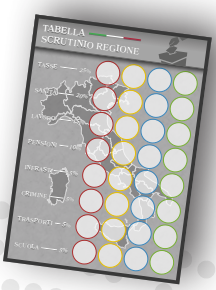
**42 token monete ministeri (valore 1 miliardo a moneta)**



**13 segnalini perle gialle per la track ministeri**

**5 segnalini perle rosse per le intercettazioni bonus annuali**

# COMPONENTI




**Plancia tabella scrutinio regione**

**80 carte eventi**, 6 per ogni ministero tranne l'istruzione che ne ha 8

**1 Dado a sei facce**

**20 carte senato, 5 per ogni colore schieramento**

**1 matita**

**20 tassellini decreti legge ministeriali quadrati**

**20 tassellini regione esagonali**

**212 token monete budget campagna elettorale (53 per 4 colori schieramento, in vari tagli)**

# PANORAMICA DEL GIOCO

Il gioco è composto da due parti, nella prima parte avviene la campagna elettorale che precede le elezioni nazionali e lo scrutinio (regione per regione), terminate le quali si determina quale schieramento andrà al governo e chi all'opposizione.
la seconda parte prevede la vita di governo che dura 5 turni (anni) ossia un intero mandato legislativo.
Obbiettivo finale del gioco è per il governo governare per l'intera legislatura, per l'opposizione far cadere il governo prima della fine della legislatura o in alternativa bocciare almeno 10 decreti sui 20 proposti dal governo nei 5 anni di mandato.

# SPIEGAZIONE TABELLONE

**Il tabellone è composto da:**

- **tabella annuale decreti**, 5 sezioni, ogni sezione rappresenta un anno di governo con all'interno 4 spazi pergamene (uno per ogni trimestre) per posizionarci i tassellini decreti legge dopo che sono stati votati in senato
- **mappa del senato** (5 sezioni per le carte senato degli schieramenti politici in gioco, ogni trimestre avrà luogo la votazione di un decreto legge)
- **track "AGENDA DI GOVERNO"** per il posizionamento dei 20 tassellini decreti legge ministeriali ( 5 sezioni, ogni sezione rappresenta un anno di governo con all'interno quattro spazi per i tassellini decreto ministeriali)

- **13 box ministeri** per la fase manovra di governo e la fase bilancio di fine anno
- **finestra riassuntiva fasi di un turno di gioco**
- **5 spazi tondi numerati segna turni (anni)**
- **12 spazi carte evento rappresentanti i dodici mesi dell'anno**
- **1 track ministeriale per i 13 ministeri con spazi negativi e positivi**

## SPIEGAZIONE TABELLA SCRUTINIO REGIONE

la tabella scrutinio è composta da 8 tematiche (TASSE, SANITA', LAVORO, PENSIONI, INFRASTRUTTURE, CRIMINE, TRASPORTI, SCUOLA) ognuna con una percentuale assegnata (la percentuale rappresenta il pensiero e le priorità degli elettori), su questa tabella i giocatori investiranno il proprio budget (i token monete del proprio colore di schieramento)durante la campagna elettorale piazzando i token negli appositi cerchi stampati affianco alle tematiche. (vedere paragrafo procedura prima parte del gioco).

## SPIEGAZIONE TASSELLINI REGIONE ESAGONALI

I 20 tassellini tricolore rappresentano le 20 regioni italiane, su ogni tassellino oltre al nome della regione vi è un numero, quel numero rappresenta i seggi del senato spettanti allo schieramento che vince quella regione alle elezioni nazionali (la Lombardia è la regione con il più alto numero di seggi abbinati 49, la Val D'Aosta è quella con il minore numero, solo 1 seggio).

**NOTA:** i seggi al senato nella realtà sono 320, ma per semplificare lo sviluppo del gioco verranno considerati solamente 309 seggi, quelli ripartiti fra le regioni, qui descritti, in proporzione alla popolazione:

| | | | |
|---|---|---|---|
| - LOMBARDIA | 49 | - SARDEGNA | 8 |
| - CAMPAGNA | 29 | - MARCHE | 8 |
| - LAZIO | 28 | - LIGURIA | 8 |
| - SICILIA | 25 | - FRIULI V.G. | 7 |
| - VENETO | 24 | - ABRUZZO | 7 |
| - PIEMONTE | 22 | - BASILICATA | 7 |
| - EMILIA ROMAGNA | 22 | - TRENTINO A.A. | 7 |
| - PUGLIA | 20 | - UMBRIA | 7 |
| - TOSCANA | 18 | - MOLISE | 2 |
| - CALABRIA | 10 | - VAL D'AOSTA | 1 |

## SETUP INIZIALE

1. Piazzare le sei plance tabellone al centro del tavolo a formare la mappa di gioco.

2. Piazzare i 13 segnalini perle gialle sulla track ministeriale, una per ministero, nella posizione centrale (sopra al nome del ministero).

3. Piazzare il token clessidra segna turni nella posizione nr 1.

4. Dividere il mazzo delle 80 carte evento nei due mazzi positivo e negativo (40 carte ognuno) e piazzateli vicino al tabellone insieme ai 20 tassellini decreti ministeriali, le monete ministero, le 20 carte senato , i 5 segnalini perle rosse per le intercettazioni bonus e il token +1 intercettazioni....serviranno più tardi nella seconda parte della partita.

5. Piazzare la tabella scrutinio regione e i 20 tassellini regione affianco al tabellone insieme ai 10 token verdi tematiche valide,

ogni giocatore prende le monete del colore dello schieramento scelto e le tiene coperte sul tavolo (suggerimento: si può usare qualsiasi cosa che possa tenerle nascoste alla vista degli avversari).

Ora potete cominciare a giocare...

# SVOLGIMENTO DEL GIOCO

**1°parte:**
- campagna elettorale e votazioni nazionali con scrutinio regione per regione
- attribuzioni dei ruoli (governo e opposizione)

**2°parte:**
- 5 turni (anni) composti da 4 fasi: - fase extra agenda di governo (solo nel primo turno)
- fase 1 manovra di governo
- fase 2 vita di governo (12 mesi con 4 votazioni decreti legge, una a trimestre)
- fase 3 bilancio di fine anno
- fase 4 di ripristino (reset)

# PRIMA PARTE

## Campagna elettorale votazioni nazionali e scrutinio

I giocatori decidono con quali schieramenti giocare la partita: ci sono 5 schieramenti possibili, sinistra (rosso), destra (verde), centro (giallo oppure blu), centro/sinistra (giallo), centro/destra (blu). A 2-3 giocatori la scelta è libera (si può scegliere o a random) A 4 giocatori ci saranno due coalizioni, sinistra/centro sinistra contro destra/centro destra (praticamente rossi e gialli contro blu e verdi).

- ogni schieramento (giocatore) avrà a disposizione 1 milione di euro (53 token monete del proprio colore divisi in sette tagli, 20 da1.000 euro, 10 da 5.000, 5 da 10.000, 4 da 20.000, 5 da 30.000, 5 da 50.000, 4 da100.000) da spendere nella campagna elettorale investendo cifre regione per regione.

*per vincere la regione e i seggi abbinati i giocatori dovranno accapparrarsi i voti degli elettori (rappresentati dalle percentuali delle tematiche) investendo più soldi degli avversari nelle tematiche. (per i dettagli vedere paragrafo

scrutinio della regione più avanti).

- dal milione di euro disponibile si può accantonare delle cifre, prima di dare il via alla campagna elettorale, che garantiscono bonus per i ballottaggi eventuali che potrebbero verificarsi durante le elezioni e bonus annuali per le intercettazioni di voto durante la seconda parte del gioco (fase vita di governo) utili all'opposizione per intercettare i voti della maggioranza di governo.

**NOTA:** l'accantonamento delle cifre avviene in simultanea fra tutti i giocatori coloro che avranno scelto questa opzione posizioneranno i token, le monete scelte, affianco al tabellone a faccia in giu'. ognuno non sapra' la cifra totale accantonata dagli avversari.

**BONUS BALLOTTAGGI=** costo 20.000 a bonus, se ne puo' accantonare max 4 (tot 80.000)

**BONUS INTERCETTAZIONI=** costo 50.000 a bonus, se ne può accantonare max 5 (tot 250.000)

**Es.=** il giocatore rosso (schieramento di sinistra) prima dell'inizio della campagna elettorale decide di accantonare 150.000 euro separando i token moneta del proprio colore, per il totale deciso, dal resto dei token moneta a disposizione (QUESTO AVVIENE IN SEGRETO SENZA MOSTRARE AGLI AVVERSARI IL VALORE DEI TOKEN ACCANTONATI) il giocatore avrà quindi questa cifra accantonata da poter gestire per i bonus ballottaggi nel caso di eventuali ballottaggi o, qualora perdendo le elezioni e trovandosi a vestire il ruolo dell'opposizione, da poter usare come bonus annuali per le intercettazioni di voto al senato.Oovviamente se della cifra accantonata (150.000) è rimasto solo 110.000 euro perchè 40.000 sono stati usati per due ballottaggi (20.000 ciascuno) la cifra rimasta garantirebbe due bonus annuali intercettazione (50.000+50.000) e i 10.000 euro avanzati sarebbero superflui e quindi scartati.

**NOTA IMPORTANTE:** tutti i token moneta spesi sia per i bonus sia durante la campagna elettorale devono essere scartati e riposti nella scatola dopo l'uso (non saranno piu' utilizzati per l'intera partita), inoltre non e'possibile cambiare i token moneta con tagli piu' piccoli, ossia se un giocatore durante il corso della

campagna elettorale ha gia' speso e messo nella scatola tutti i token moneta da 1.000 euro non puo' rendere indietro un token di valore 5.000 euro per averne 5 di valore 1.000.

*l'accantonamento di alcune cifre per i bonus porta automaticamente a diminuire il budget disponibile per la campagna elettorale, quindi ogni giocatore dovrà valutare bene la propria strategia da seguire, i bonus ballottaggi possono servire a vincere automaticamente un ballottaggio su una regione, ma non vi è una certezza assoluta che ci possano essere dei ballottaggi, cosi come i bonus intercettazione annuali saranno utili allo schieramento che avrà perso le elezioni e giocherà la seconda parte della partita con il ruolo dell'opposizione (se uno si sente sicuro di vincere le elezioni potrebbe anche evitare di accantonare cifre per questi bonus a suo rischio e pericolo).

## PROCEDURA DELLA PRIMA PARTE DI GIOCO:

si da il via alla campagna elettorale seguita dalle votazioni nazionali e scrutinio regione per regione partendo dalla regione con il più basso numero di seggi (Val D'Aosta) per concludere con la Lombardia. Come descritto nel setup iniziale si posiziona la tabella scrutinio sul tavolo, poi si posiziona il tassellino regione esagonale da scrutinare affianco alla scheda.

**campagna elettorale:**
ogni giocatore decide in segreto l'importo da investire sulla regione in votazione e su quali tematiche dividere la cifra investita.
Prima di cominciare a piazzare i token moneta i giocatori tireranno un dado a testa, colui che totalizza il numero più basso sarà il primo a cominciare il piazzamento, a seguire gli altri in ordine crescente (questo avviene per ogni regione scrutinata). il primo giocatore posiziona i propri token moneta **a faccia in giù** (in questo modo i giocatori non sapranno quanto gli avversari stanno investendo) affianco alle tematiche in cui vuole fare campagna elettorale, negli appositi cerchi ( il giocatore rosso userà il primo cerchio a partire da sinistra, il giocatore giallo o blu userà uno dei due cerchi centrali mentre il giocatore verde userà l'ultimo
cerchio all'estrema destra della tematica), può piazzare quante monete vuole, anche solo una, in qualsiasi tematica, anche in più di una tematica, poi tocca al secondo giocatore e cosi via tutti gli altri, la procedura termina nel

momento che tutti, in sequenza, avranno deciso di "passare"( non puntare più cifre, token, sulle tematiche).

**Es.=** partita a tre giocatori (rosso, giallo, verde), comincia il giallo (che ha tirato il numero di dado più basso), piazza un token moneta a faccia in giù nel cerchio giallo della tematica lavoro e due token nel cerchio giallo della tematica tasse, decide che per ora va bene cosi, ora tocca al giocatore rosso (che ha tirato un dado superiore al giallo ma inferiore al verde) pone un token sul primo cerchio della tematica tasse e si ferma, adesso stà al verde, piazza due token sull'ultimo cerchio a destra della tematica tasse, ne mette uno sulle pensioni, un'altro token sulla sanità e si ferma, adesso stà di nuovo al giocatore giallo, visto il piazzamento degli avversari decide di piazzare un ulteriore token sulla tematica tasse (che è stata puntata da tutti i giocatori) per rafforzare la sua cifra precedentemente investita e si ferma, il rosso decide di "passare" (chiude la campagna elettorale in quella regione visto il cospicuo interesse degli avversari), cosi decide anche il verde, tocca di nuovo al giallo che decide di piazzare un token sulla tematica sanità (per competere con il giocatore verde), gli altri giocatori potrebbero ancora rilanciare ma decidono di passare e cosi fa anche il giallo dando cosi il via allo scrutinio della regione.

**NOTA=** siccome l'affluenza alle urne inciderà sull'esito delle votazioni, ogni giocatore dovrà valutare bene in quali tematiche investire le cifre, se concentrarsi su poche o spalmare l'importo investito su tante o tutte 8 (ogni tematica lasciata a zero euro non produrrà voti) tenendo conto però che non tutte le tematiche saranno valide per l'assegnazione dei voti durante lo scrutinio, dipenderà dalla percentuale di affluenza alle urne della regione scrutinata.

**NOTA=** è obbligatorio investire cifre per la campagna elettorale in tutte le regioni a partire da un minimo di 1.000 euro.

Quando tutti i giocatori sono "passati consecutivamente" ha inizio lo scrutinio, il giocatore che si aggiudicherà più voti vincerà la regione e i seggi abbinati (prenderà il tassellino regione esagonale).

A questo punto si passa alla prossima regione e si continua con la procedura.

**NOTA:** terminato lo scrutinio della regione le cifre investite (i token moneta usati) vengono tolte dalla scheda scrutinio e riposte nella scatola, non saranno piu' disponibili per il resto della campagna elettorale, quindi ogni giocatore dovra' stare attento a come investira' le cifre regione per regione per non rischiare di trovarsi con pochi soldi quando sara' il momento di scrutinare le ultime regioni (quelle che forniscono piu' seggi) lombardia, campania, lazio, sicilia.

**Votazioni nazionali:**
per stabilire l'affluenza alle urne a livello regionale e di conseguenza le tematiche che saranno valide per lo scrutinio si tira il dado e si confronta il risultato con la tabella affluenza alle urne (presente nel regolamento), questo avviene per ogni regione. Il risultato dirà quanta percentuale di cittadini si è recato alle urne, la percentuale indicherà anche quante e quali tematiche saranno conteggiate (ogni percentuale conta come una singola tematica).

**1°es.=** tiro di dado 1 corrispondente ad una affluenza del 55% tematiche valide 25% tasse
20% sanità
10 % pensioni

*per stabilire quali tematiche di quelle al 5% saranno valide per lo scrutinio quando l'affluenza alle urne sarà il 60% 65 % 70% o 75% si tira il dado, ognuna avra' un numero assegnato (1,2,3,4,) e un tiro di dado stabilirà quelle che saranno valide per lo scrutinio ( se esce il 5 o il 6, si ritira di nuovo).

**Esempio di tiro di dado assegnato=** l'affluenza alle urne per la regione toscana è risultato essere del 70%, ci sono tre tematiche al 5% valide e bisogna determinare quale delle 4 saranno scrutinate, si affida il risultato 1 alle infrastrutture, il 2 al crimine, il 3 ai trasporti e il 4 alla scuola, si tira il dado viene 3, quindi trasporti validi, si ritira viene 2, crimine valido, il terzo tiro viene un 5, quindi si ritira, viene un 2 (già uscito), si ritira di nuovo e esce 1, quindi infrastrutture valide...sono state determinate le tre tematiche valide (è rimasta fuori la scuola) quindi si può procedere allo scrutinio.

**2°es.=** tiro di dado 5 affluenza 75%
saranno valide per la votazione:
**tasse 25%**
**sanità 20%**
**lavoro 15%**

e tre su quattro delle tematiche al 5%, per loro si tirerà il dado con numero assegnato come spiegato sopra.

**NOTA:** per facilitare la distinzione tra le tematiche valide per il conteggio da quelle non valide, durante lo scrutinio di una regione, usate i 10 token rotondi decreti bocciati dal lato verde (tematica valida). posizionate un token affianco ad ogni tematica valida sulla scheda scrutinio.

**Scrutinio della regione:**
- i giocatori girano a faccia in su i token moneta posizionati affianco alle tematiche nella precedente fase di campagna elettorale, partendo sempre dalle tasse
- saranno valide per il conteggio le tematiche stabilite dalla tabella affluenza alle urne, il giocatore che ha investito la cifra maggiore sulla tematica in questione si aggiudica la percentuale di voti abbinata (nel caso che due o più giocatori abbiano investito la stessa cifra, la percentuale sarà divisa tra i contendenti) es= tematica lavoro 15% contesa da due giocatori (stessa cifra investita) ogni giocatore si aggiudicherà 7,5% percentuale di voti
- terminato il conteggio di tutte le tematiche considerate valide, il giocatore che si è aggiudicato la maggioranza di voti nella regione vince la regione (il tassellino esagonale) e i seggi per il senato abbinati alla regione

**Es.=** tematiche valide da tenere in considerazione:tasse sanità e pensioni (affluenza 55%) la sinistra (giocatore rosso) ha investito 120mila euro su tasse 15mila su sanità 10mila sulle pensioni la destra (giocatore verde) ha investito 100mila euro su tasse 24mila su sanità 5mila sulle pensioni l'esito dello scrutinio sarà il 35% ottenuto dalla sinistra (25%tasse+10%pensioni) contro il 20% ottenuto dalla destra, la regione e i seggi abbinati vanno alla sinistra.

Nel caso di una regione contesa fra due o più schieramenti (hanno totalizzato la stessa percentuale di voti) si andrà al ballottaggio. Il ballottaggio può avvenire in due modalità differenti chiamate **procedura standard e procedura bonus** a seconda della situazione.

**Procedura standard:**
il ballottaggio avviene con un tiro di dado dei partecipanti, chi totalizza il numero più alto si aggiudica la regione (in caso di parità si ritirano i dadi)

**Procedura bonus:**
il bonus ballottaggio (20.000 euro di valore) da diritto a vincere la regione contesa se viene giocato e non contrastato da un bonus giocato dall'avversario. Nel caso i contendenti abbiano accantonato delle cifre prima dell'inizio della campagna elettorale si esegue questo passaggio al posto della procedura standard:

ogni giocatore partecipante al ballottaggio prende in mano uno o più token moneta di quelli accantonati precedentemente prima dell'inizio della campagna elettorale e piazza le mani sotto il tavolo, simultaneamente i giocatori partecipanti al ballottaggio mostreranno la mano sul tavolo aprendola contemporaneamente.

**NOTA:** siccome le cifre accantonate prima della campagna elettorale sono segrete, i giocatori non sanno quanto gli avversari hanno accantonato, da qui la possibilita' di bluff.

Se i giocatori aprendo la mano mostrano i token moneta con un valore di 20.000 euro i bonus si annullano a vicenda e quindi si passa alla procedura standard con tiro di dado (chi totalizza di più si aggiudica il ballottaggio).
Se i giocatori bluffano entrambi e quindi aprono la mano senza la presenza di token moneta o con un totale che non raggiunge i 20.000 euro si andrà al tiro di dado come sopra descritto.
Se uno solo avrà mostrato token, tra i contendenti al ballottaggio, si aggiudicherà automaticamente la vittoria del ballottaggio e i seggi della regione (ovviamente il token o i token esibiti dalla mano dovranno totalizzare la cifra di 20.000 euro, il costo di un bonus ballottaggio).

*il bluff può avvenire in due modi, o mettendo nella mano una cifra inferiore ai 20.000 euro oppure aprendo la mano mostrandola completamente vuota.

*comunque i giocatori che non hanno accantonato cifre all'inizio della campagna elettorale non possono partecipare alla procedura bonus, perderanno automaticamente il ballottaggio se l'avversario deciderà di usare il bonus.

Terminato lo scrutinio di tutte le regioni ogni schieramento (giocatore) avrà acquisito un numero di seggi (la somma dei numeri presenti nei tassellini regione che si è aggiudicato), chi avrà il numero più alto di seggi vinti vincerà le elezioni nazionali e andrà al governo per governare una intera legislatura se avrà ottenuto la maggioranza assoluta ossia almeno 155 seggi, altrimenti dovrà dare il via a una **coalizione di governo** (ovviamente ciò avviene nel gioco a tre giocatori, nel gioco a quattro giocatori ci sono già le coalizioni formate).

*nel gioco vengono considerati per il senato solo i seggi forniti dalle regioni, 309, per cui la maggioranza assoluta (la metà +1) è 155 seggi.

**COME SI FORMANO LE COALIZIONI:**

- partita a 3 giocatori, chi vince (ma non ha almeno 155 seggi vinti) chiederà a uno dei due schieramenti avversari di coalizzarsi per governare insieme, in caso di rifiuto del primo il secondo sarà obbligato ad accettare la proposta
- partita a 4 giocatori ci sono le coalizioni già impostate, ossia sinistra e centro sinistra contro destra e centrodestra, la somma dei seggi vinti dai due schieramenti alleati stabilirà chi avrà vinto le elezioni e di conseguenza il mandato a governare, la coalizione perdente andrà all'opposizione.

**Continua nella seconda parte...**

# UNA QUESTIONE DI VOTO

**2-4 giocatori** **90’ - 120’** **Età 14 +**

© Copyright Bertone Riccardo - Tutti i diritti sono riservati all’autore.