

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)



Plancia tabella scrutinio regione



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



1 Dado a sei facce

+1 Intercettazione
1 token verde
+1 intercettazioni



42 token monete ministri (valore 1 miliardo a moneta)



1 token clessidra segnaturni (anni)



13 segnalini perle gialle per la track ministri



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



5 segnalini perle rosse per le intercettazioni bonus annuali



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.

Obiettivo 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:

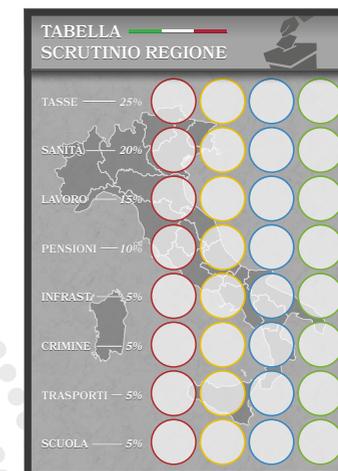
- **Tabella annuale decreti**, 5 sezioni, ogni sezione rappresenta un anno di governo con all'interno 4 spazi pergamene (uno per ogni trimestre) per posizionarci i tassellini decreti legge dopo che sono stati votati in senato
- **Mappa del senato** (5 sezioni per le carte senato degli schieramenti politici 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, SANITÀ, 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: 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
- CAMPANIA	29	- MARCHE	8
- LAZIO	28	- LIGURIA	8
- SICILIA	25	- FRIULI V.G.	7
- VENETO	24	- ABRUZZO	7
- PIEMONTE	22	- BASILICATA	7
- EMILIA ROMAGNA	22	- TRENTO A.A.	7
- PUGLIA	20	- UMBRIA	7
- TOSCANA	18	- MOLISE	2
- CALABRIA	10	- VALLE D'AOSTA	1



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...

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 ministro, 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,



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 da 1.000 euro, 10 da 5.000, 5 da 10.000, 4 da 20.000, 5 da 30.000, 5 da 50.000, 4 da 100.000) da spendere nella campagna elettorale, investendo cifre regione per regione.

*Per vincere la regione e i seggi abbinati i giocatori dovranno accaparrarsi 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).

- Prima di dare il via alla campagna elettorale, dal milione di euro disponibile si può accantonare delle cifre, 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 giù. ognuno non saprà la cifra totale accantonata dagli avversari.

BONUS BALLOTTAGGI= costo 20.000 a bonus, se ne può 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. Ovviamente se della cifra accantonata (150.000) è rimasto solo 110.000 euro perché 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 più utilizzati per l'intera partita), inoltre non è possibile cambiare i token moneta con tagli più piccoli, ossia se un giocatore durante il corso della

campagna elettorale ha già speso e messo nella scatola tutti i token moneta da 1.000 euro non può 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, così 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 dà il via alla campagna elettorale seguita dalle votazioni nazionali e scrutinio regione per regione partendo dalla regione con il più basso numero di seggi (Valle 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 così 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 così, 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 sta 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 sta 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), così 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 così fa anche il giallo dando così 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 più disponibili per il resto della campagna elettorale, quindi ogni giocatore dovrà stare attento a come investirà le cifre regione per regione per non rischiare di trovarsi con pochi soldi quando sarà il momento di scrutinare le ultime regioni (quelle che forniscono più 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 avrà un numero assegnato (1,2,3,4,) il risultato del dado stabilirà quale tematica non sarà considerata valida per lo scrutinio (se esce il 5 o il 6, si ritira di nuovo il dado).

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 e viene un 2, la tematica crimine non sarà valida per lo 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 possibilità' 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.

UNA
QUESTIONE
DI VOTO 

REGOLAMENTO

Parte 2



Riccardo Bertone

2

SOMMARIO

3	Seconda parte	
3	Fase extra	
3	1° Fase	
4	2° Fase	
5	Procedura votazione al senato	
6	Procedura	
9	3° Fase	
10	4° Fase	
10	Vittoria finale	
10	Regola per il finale di partita	
		11 Nota sul numero di giocatori e carte senato
		11 Per le carte evento
		12 Domande e risposte
		14 Tabella intercettazioni
		14 Tabella successi bocciatura decreti
		15 Tabella affluenze urne
		15 Ringraziamenti

SECONDA PARTE

Comincia la vita di governo, 5 anni di mandato legislativo, ogni turno (anno) avrà 4 fasi escluso il primo turno in cui ci sarà una fase extra chiamata **agenda di governo**.

NOTA= l'opposizione (lo schieramento o schieramenti che hanno perso le elezioni) deve mostrare i token moneta eventualmente accantonati precedentemente nella campagna elettorale e verificare se è in grado di ottenere bonus annuali intercettazione (ogni bonus costa 50,000 euro). Se è in grado di ottenere bonus prenderà i segnalini perla rossi (uno ogni 50,000 euro accantonati, max numero 5 bonus) e li posizionerà sul tabellone affianco alla tabella annuale decreti. Quando saranno usati durante la fase vita di governo saranno posizionati affianco all'anno di riferimento.

*Importante ricordare che si può usare solo un bonus all'anno per una singola votazione di un decreto.

Prima che il governo stabilisca l'agenda di governo durante la fase extra entrerà nel gioco il mazzo degli eventi:

Il mazzo composto da 80 carte sarà diviso in due mazzi, uno di 40 carte con segno positivo e l'altro idem di 40 carte con segno negativo.

Il governo prenderà il mazzo positivo e l'opposizione quello negativo, poi dopo averli mescolati toglieranno a random 10 carte da ogni mazzo senza guardarle che saranno poste nella scatola(non faranno parte della partita) A questo punto i due schieramenti (governo e opposizione) potranno consultare segretamente i propri mazzi di 30 carte ciascuno, durante la fase vita di governo saranno giocate 6 carte evento per schieramento (governo e opposizione totale 12) una per ogni mese (vedere dopo paragrafo fase vita di governo).

FASE EXTRA: agenda di governo (solo nel primo turno).

Il governo imposta l'agenda di governo mediante la disposizione dei 20 tassellini decreti legge ministeriali (token quadrati) nella track "agenda di governo" negli appositi box presenti nella parte destra del tabellone, a partire dall'alto a scendere. I decreti messi saranno quelli votati di anno in anno (primo anno i primi quattro posizionati, uno ogni trimestre, il secondo anno quelli immediatamente sotto e così via fino al quinto anno).

*Questo avviene solo nel primo turno, i decreti una volta posizionati non potranno più essere spostati, il piazzamento dei decreti avviene in virtù della consultazione delle carte evento che il governo avrà a disposizione nel proprio mazzo. le carte evento influenzeranno l'andamento dei ministeri in positivo o in negativo, il governo in base alle carte in possesso dovrà valutare bene quali decreti presentare al voto del senato subito nei primi trimestri e quali invece lasciarli per gli anni a seguire, tenendo conto che un decreto portato al voto, inerente a un ministero in posizione negativa sulla track ministeriale, faciliterebbe l'opposizione durante il tentativo di bocciatura del decreto (vedere più avanti fase vita di governo).

NOTA: posizionate i tassellini nella agenda di governo dal lato frontale "decreto legge", saranno posizionati dal lato posteriore durante la votazione al senato nell'apposito box.

1°FASE: manovra di governo.

Il governo ha nel primo turno a disposizione 30 miliardi da distribuire fra i 13 ministeri usando le monete presenti (1 moneta equivale a 1 miliardo)

il governo le piazza nel box ministeri presente sul lato destro inferiore del tabellone, stanziando praticamente fondi per la spesa dei ministeri. Ogni ministero avrà quindi una cifra a disposizione collocata sopra di esso.

*Durante la vita di governo i ministeri, a causa del gioco delle carte evento, andranno incontro a possibili spese da affrontare nella fase bilancio di fine anno (segnalino ministero presente nella parte sinistra, negativa, della track ministeriale), da qui l'esigenza del governo di poter far fronte alle spese stanziando fondi. Ovviamente la presenza del segnalino ministero sul lato destro, positivo, della track ministeriale porterà a fine anno, durante la fase di bilancio, delle entrate.

Ogni anno (turno) a seguire, la cifra disponibile per il governo da stanziare nella fase manovra di governo sarà equivalente a quella totalizzata alla fine della fase di bilancio dell'anno precedente.

Es.= finito il primo anno di governo, la fase di bilancio di fine anno ha totalizzato 27 miliardi, questa cifra sarà quella da investire nella fase manovra di governo del secondo anno.

*I miliardi a disposizione vanno tutti investiti nella manovra, non possono essere accantonati

Es.= primo turno (anno) sul box ministero del lavoro il governo piazza 3 monete (3 miliardi), nel box istruzione 2 monete, in quello degli esteri 4 monete....e così via fino ad aver piazzato tutte le 30 monete, tenendo conto (come già scritto precedentemente nel paragrafo della fase extra agenda di governo) che il piazzamento seguirà una logica basata sulle carte evento presenti nel mazzo di governo.

2°FASE: vita di governo

La fase vita di governo dura 12 mesi per ogni turno (anno), ogni anno governo e opposizione giocheranno 6 carte evento a testa (1 ogni mese) intervallandosi (comincia il governo sempre con il mese di gennaio).

Es.= **gennaio** carta evento governo
febbraio carta evento opposizione

marzo carta evento governo
aprile carta evento opposizione....e così via....

NOTA: le carte evento giocate, a fine anno durante la fase di ripristino verranno scartate e riposte nella scatola.

Ci sono due mazzi di carte evento da 40 carte ciascuno:

- Mazzo con carte positive per il governo
- Mazzo con carte negative per l'opposizione

Ogni carta ha un colore appartenente a uno dei 13 ministeri, ci sono 6 carte pos/neg per ogni ministero tranne il ministero dell'istruzione che ha 8 carte (4pos/4neg).

Partendo col governo e alternandosi verranno giocate una carta per ogni mese (si posiziona la carta a faccia in su nel box del mese corrente), comincia il governo con gennaio, ogni carta ha un numero che muoverà il segnalino sulla track dei ministeri verso destra (positivo) o verso sinistra (negativo), l'andamento del ministero in senso positivo o negativo inciderà su due situazioni della partita, ossia durante la votazione di un decreto e durante la fase di bilancio di fine anno.

Es.= segnalino ministero ambiente (colore verde) attualmente posizionato sulla casella +2. L'opposizione gioca una carta evento ambiente (verde) -3. Il segnalino si sposta a sinistra di tre caselle posizionandosi sulla casella -1 (la colonna centrale, posizione considerata neutra, conta come una casella).

Quando viene giocata la terza carta di ogni trimestre il gioco si ferma e si dà il via alla votazione al senato di un decreto legge proposto dal governo.

Procedura votazione al senato:

Il governo sceglie un decreto legge ministeriale nella track "agenda di governo" fra i 4 appartenenti all'anno in corso e lo piazza davanti al senato nell'apposito box (non ha importanza la posizione dei decreti nella fila, il giocatore può scegliere liberamente uno dei quattro). il governo avrà 5 carte senato

(del colore dello schieramento o nel caso di una coalizione, due colori) da posizionare sulla mappa del senato a faccia in giù (partendo dal lato schieramento al governo). Prima di posizionarle segnerà in segreto, con la matita, una x il fronte di una delle 5 carte.

L'opposizione dovrà intercettare la carta segnata con la x per poter provare a bocciare il decreto in votazione.

Procedura= Il governo chiede all'opposizione cosa intende fare con la prima carta senato, quella all'estremità iniziale della mappa del senato, lato schieramento al governo ovviamente (in caso di governo di centro, giallo o blu, la prima carta senato potrà essere quella all'estrema sinistra o quella all'estrema destra) l'opposizione ha due opzioni: o sceglie di intercettare o di passare.

- Sia l'azione di intercettare o di passare fanno girare la carta
- Se la carta girata ha la x segnata e l'azione era di intercettare, viene intercettata, la votazione termina e si passa alla seconda fase dell'intercettazione (bocciatura del decreto)
- Se la carta è vuota e l'azione era di intercettare, l'opposizione ha bruciato un tentativo di intercettazione, si continua con la prossima carta se l'opposizione ha ancora dei tentativi a disposizione.

*In base a come sono terminate le elezioni nazionali l'opposizione avrà diritto ad un numero di tentativi di intercettazioni per ogni decreto in votazione. (consultare la tabella intercettazioni, all'interno del regolamento per stabilire il numero). Vi sono tre scaglioni che tengono conto della differenza di seggi tra la maggioranza e l'opposizione: il primo scaglione permette 3 tentativi di intercettazione per ogni decreto, il secondo 2 tentativi, il terzo 1 tentativo (tutto ciò per simulare l'esito delle elezioni, un governo che ha vinto le elezioni con uno scarto minimo di seggi avrà vita dura rispetto ad un governo che ha stravinto con un ampio margine).

- Se la carta ha la x segnata e l'azione era di passare il decreto viene approvato automaticamente e l'opposizione perde l'occasione di bocciare il decreto (la votazione è conclusa e si ricomincia il gioco delle carte evento con il

prossimo mese).

- Se la carta è vuota e l'azione era di passare si passa alla seconda carta in sequenza

Se l'opposizione esaurisce i tentativi di intercettazione prima che vengano girate tutte e 5 le carte senza che sia stata intercettata la carta segnata, e non ha a disposizione bonus intercettazione annuali o non li vuole giocare, il decreto viene approvato dal senato.

NOTA: l'opposizione se possiede bonus intercettazioni ha diritto a usare un bonus intercettazioni all'anno.

*In base a quanti bonus intercettazione l'opposizione ha, si piazzano le perle rosse vicino alla tabella annuale dei decreti legge, per ricordare il numero disponibile, ogni anno in cui viene usato il bonus si piazza la perla affianco all'anno corrispondente.

Es.= 150.000 euro accantonati prima della campagna elettorale, equivalenti a 3 intercettazioni bonus, l'opposizione ha quindi 3 anni su 5 in cui può usare il bonus, il primo anno non lo usa, il secondo lo stesso, durante il terzo anno, nella votazione del secondo decreto (secondo trimestre) ci sono rimaste due carte senato da scoprire, ha 1 tentativo di intercettazione ancora da usare, decide per la quarta carta coperta di intercettare, la carta girata è vuota, ciò significa che l'opposizione si è bruciata l'ultimo tentativo di intercettazione e quindi il decreto andrebbe verso l'approvazione, a questo punto l'opposizione decide di usare il bonus annuale di intercettazione (ne ha 3 a disposizione dato che non li ha ancora usati) e quindi intercetta la quinta carta senato che contiene la x segnata. intercettazione riuscita, si passa alla seconda fase dell'intercettazione, la bocciatura, ma per il resto dell'anno l'opposizione non potrà più usare un bonus per i restanti due decreti legge ancora da votare.

La seconda fase dell'intercettazione (bocciatura decreto) avviene tramite il tiro di dado da parte dell'opposizione, con un successo al dado l'opposizione boccia il decreto (ricordiamo che 3 decreti bocciati su 4 in un anno fanno vincere automaticamente la partita all'opposizione facendo cadere il governo

prima della fine del mandato).

Il tiro di dado ha un risultato di successo calcolato in base allo stato attuale del ministero a cui il decreto in votazione si riferisce (consultare la tabella successi bocciatura decreti nel regolamento).

- Stato attuale segnalino ministero lato negativo successo al dado con risultato 1-2-3-4
- Stato attuale segnalino ministero posizione neutra successo al dado con risultato 1-2-3*

*In alternativa il giocatore all'opposizione può scegliere l'opzione pari o dispari

- Stato attuale segnalino ministero lato positivo successo al dado con risultato 1-2

Es.= in riferimento all'ultimo esempio prima spiegato, l'opposizione ha intercettato la carta senato e si appresta alla seconda fase dell'intercettazione, ossia il tiro di dado per il tentativo di bocciare il decreto in votazione, il segnalino del ministero a cui il decreto appartiene è in posizione neutra, il che permette all'opposizione di aver successo con un tiro di 1-2-3, ma preferisce giocare l'opzione pari o dispari, sceglie per il dispari, tira il dado e totalizza un 5, il tiro ha avuto successo, il decreto è bocciato.

NOTA: ovviamente il governo durante la scelta del decreto (tra quelli disponibili nell'agenda di governo dell'anno in corso) da portare in votazione cercherà di portare al voto un decreto abbinato in quel momento ad un ministero in positivo per abbassare le percentuali di successo sul tiro di dado dell'opposizione.

NOTA: i token decreti legge quadrati finita la votazione al senato devono essere posizionati sulla tabella annuale decreti sopra la pergamena corrispondente all'anno e al trimestre corrente, per i decreti bocciati si posizionerà sopra di essi un token rosso decreto bocciato (questo per tenere aggiornato l'andamento della partita).

3°FASE: bilancio di fine anno.

Terminato l'anno con il gioco delle 12 carte evento e la votazione di 4 decreti ministeriali, e l'opposizione non è riuscita a far cadere il governo, il gioco continua con l'anno seguente ma prima il governo deve verificare il bilancio di fine anno.

Procedura= per ogni ministero si verifica lo stato attuale sulla track ministeriale, ogni numero negativo corrisponde a miliardi di spesa sostenuta dal ministero in questione, se il numero negativo supera la cifra stanziata per quel ministero, il ministero va in deficit e i miliardi non pagati vengono presi da un altro ministero per compensare la spesa.

Es.= segnalino ministero salute è in posizione -2 (due miliardi di spesa) il budget stanziato era di 1 miliardo (una moneta nel box ministeri del ministero in questione) il risultato è $-2+1 = -1$ il ministero è in deficit di un miliardo, paga il miliardo presente sul box ministero togliendolo dal tabellone e paga il miliardo mancante per sopperire alla spesa prendendo una moneta da un altro ministero scartandola anche questa.

I ministeri in positivo sulla track ministeriale riceveranno un numero di monete uguali al numero corrispondente mentre quelli neutri non riceveranno niente.

NOTA: le monete guadagnate dal ministero in positivo devono essere posizionate accanto al box ministero, non all'interno insieme a quelle eventualmente già stanziate (questo perché quando si deve sopperire al debito causato da un ministero in deficit si possono usare solo i miliardi stanziati dalla manovra precedente).

Terminata la fase di bilancio il governo chiude l'anno con una cifra di monete da reinvestire con l'inizio del prossimo anno durante la fase della manovra di governo.

NOTA: se il governo chiude l'anno con almeno uno o più ministeri in deficit, l'opposizione avrà diritto per l'anno prossimo ad 1 intercettazione aggiuntiva a quelle previste per ogni votazione decreti (si userà il token verde +1 intercettazione specifico per ricordare ciò).

Es.= il governo chiude il bilancio di fine anno con il ministero degli esteri e quello dell'agricoltura in deficit, l'opposizione in virtù del risultato delle votazioni nazionali (differenza di seggi ottenuti tra maggioranza e opposizione) ha diritto a un solo tentativo di intercettazione per ogni decreto in votazione, grazie ai due ministeri finiti in deficit, il prossimo anno avrà un tentativo aggiuntivo di intercettazione, quindi un totale di 2 tentativi per ogni decreto.

4°FASE: ripristino (reset)

- Vengono scartate tutte le carte evento giocate, riposte nella scatola
- Le monete dei ministeri vengono tolte dai box ministeri, comprese quelle affianco guadagnate, e messe insieme per essere usate il turno dopo durante la fase manovra di governo
- Il segna turni scende di un livello

VITTORIA FINALE

- Vince il governo se dura in carica per tutto il mandato (5 anni)
- Vince l'opposizione se fa cadere* il governo prima della fine del mandato oppure se alla fine del mandato ha bocciato almeno 10 decreti su 20 votati

*Il governo cade se l'opposizione gli boccia 3 decreti su 4 in un anno

REGOLA PER IL FINALE DI PARTITA:

Il budget stanziato per ogni ministero nel 5°anno di gioco durante la fase manovra di governo potrebbe apparire ai giocatori come una cosa superflua perché il gioco ha raggiunto l'ultimo turno, e invece ha ancora un senso per il finale della partita, in quanto se l'opposizione, finito il 4°trimestre dell'ultimo anno, è riuscita a bocciare almeno due decreti dell'anno in corso può ancora sperare di vincere la partita se almeno un ministero chiude la legislatura in deficit, in questo caso si darebbe vita ad una quinta votazione extra con un decreto ministeriale scelto a random, con la solita procedura di votazione,

permettendo così all'opposizione di tentare di bocciare un terzo decreto e vincere la partita.

Il giocatore al governo dovrà ben valutare come stanziare i miliardi fra i vari ministeri, durante la manovra di governo, consapevole del rischio di concedere un'ultima chance all'opposizione.

NOTA SUL NUMERO DI GIOCATORI E CARTE SENATO:

- Due giocatori, governo ha 5 carte senato del proprio schieramento per la votazione decreto
- Tre giocatori, con una coalizione di governo (si usano sempre 5 carte), le carte senato saranno 3 per l'alleato di governo con più seggi e 2 per l'altro, ognuno usa le proprie carte senato (la decisione di dove segnare la x, durante la votazione decreto, sarà presa di comune accordo in segreto tra i due giocatori alleati di governo)
- Quattro giocatori, due coalizioni, la coalizione di governo userà sempre 5 carte senato, solita procedura di divisione delle carte (uno ne avrà 3 e l'altro 2) tenendo conto della differenza dei seggi tra i due alleati di governo

PER LE CARTE EVENTO:

- Due giocatori 30 carte a testa
- Tre giocatori, con una coalizione di governo, 15 carte a testa o 20 e 10 sempre in base alla differenza dei seggi tra i due alleati della coalizione (per stabilire la divisione delle carte si usa la tabella delle intercettazioni 1°scaglione e 2°scaglione, il primo permette una divisione alla pari il secondo permette al giocatore con più seggi di tenere più carte rispetto all'alleato) idem procedura nel caso di una coalizione all'opposizione
- Quattro giocatori solita procedura di divisione per entrambe le coalizioni

***NOTA IMPORTANTE:** i giocatori delle coalizioni non possono scambiarsi informazioni sulle proprie carte evento in possesso, ognuno le giocherà in completa autonomia.

* La disposizione delle carte senato quando al governo sono in due giocatori avviene con questo criterio:

- Non ha importanza chi comincia per primo a posizionare le proprie sulla mappa senato, è importante che una delle 5 carte sia segnata con la x, i giocatori della coalizione di governo decideranno in segreto quale carta segnare e come posizionarla

***NOTA IMPORTANTE:** i giocatori non possono prendere appunti sulle cifre spese durante la campagna elettorale (proprie o degli avversari) e sulle carte evento giocate durante la vita di governo una buona memoria visiva servirà per sopperire a questo divieto.

DOMANDE E RISPOSTE

- **L'opposizione ha due obiettivi a disposizione, il secondo obiettivo (10 decreti bocciati su 20) se il primo anno non boccia almeno due decreti è già bruciato?**

Esatto!! perché non potrebbe più raggiungere il totale di 10 decreti bocciati. (ricordiamo che 3 decreti bocciati nel solito anno fanno cadere il governo con la vittoria dell'opposizione 1°obiettivo).

- **Il bonus intercettazione che costa 50.000 euro si usa una volta sola per anno?**

Esatto!! si può usare una volta solo all'anno per aggiungere un intercettazione durante il voto di un decreto legge, eventuali votazioni di decreti che si susseguiranno durante l'anno non potranno beneficiare più del bonus.

- **L'uso del bonus intercettazione bisogna dichiararlo all'inizio della votazione di un decreto?**

No!! si può decidere all'ultimo momento quando si ha esaurito tutte le intercettazioni disponibili e non è stata ancora rivelata la carta senato contenente la "X".

- **Nel raro caso di un ballottaggio in una regione fra 3 giocatori, partecipano tutti e tre alla procedura del ballottaggio?**

Esatto!!

- **Le percentuali presenti nella tabella della affluenza alle urne si riferiscono singolarmente ad una tematica sola?**

esatto!! per le tematiche al 5%, che sono quattro, nel caso vengano considerate valide per il voto solo tre verranno scelte in base a un tiro di dado con numero assegnato (1,2,3,4).

- **Alla procedura ballottaggio bonus si partecipa anche se non sono state accantonate delle cifre all'inizio della campagna elettorale?**

No, se il giocatore non ha accantonato dei token moneta non partecipa a nessun ballottaggio e gli altri giocatori o giocatore coinvolti nel ballottaggio possono usare il bonus ballottaggio eventualmente accantonato per aggiudicarsi la regione automaticamente (è importante ricordare che due bonus ballottaggi giocati contemporaneamente da due giocatori si annullano a vicenda costringendo i giocatori a risolvere il ballottaggio con un tiro di dado a testa come spiegato nel regolamento).

- **È importante il divario di seggi tra il governo e l'opposizione per il proseguo della partita?**

Sì!! perché un opposizione con 51 o più seggi in meno del governo (terzo scaglione delle intercettazioni) avrà vita dura nel contrastare il governo avendo a disposizione solo un intercettazione a votazione...di contro un governo che vince le elezioni con un leggero scarto di differenza di seggi avrà vita dura nel portare avanti il mandato legislativo.

- **Come si dispongono le carte senato del governo sulla mappa del senato durante la votazione trimestrale di un decreto?**

Si comincia dal primo slot all'estremità della mappa (lato sinistro della mappa se al governo c'è la sinistra, lato destro se al governo c'è la destra), nel caso al governo c'è il centro il giocatore al governo sceglie come vuole da dove iniziare la disposizione delle carte senato.

- **Come si gestiscono le decisioni nelle coalizioni sia per il governo che per l'opposizione?**

Governo di coalizione con riferimento differenza seggi:

1° scaglione: fase extra/agenda di governo= 10 tassellini decreto li piazza uno e 10 li piazza l'altro.

2° scaglione: li piazza solo chi è in vantaggio con i seggi manovra di governo= si dividono la cifra e piazzano le monete come vogliono sui ministeri.

2° scag. 3/4 della cifra la gestisce chi è in vantaggio carte evento positive= 15 a testa, e le giocano 3 a testa ogni anno in qualsiasi trimestre.

2° scag. 20-10 e giocano 4-2 carte ogni anno.

Opposizione di coalizione usa 15-15 le carte evento 3 a testa per ogni anno. 20-10 con 4-2 nel caso della differenza seggi al secondo scaglione.

Per le intercettazioni si alternano con i tentativi qualunque sia la differenza di seggi

posseduti, idem per il tiro di dado per l'eventuale bocciatura. L'uso dei bonus intercettazione lo discuteranno in loco.

- **Le coalizioni possono scambiarsi informazioni riguardo alle carte evento in possesso ciascuno?**

Assolutamente no! Il mazzo eventi in mano a ciascun giocatore non può essere rivelato o discusso. Ognuno deciderà per conto proprio l'uso delle carte senza dare indicazioni al proprio alleato. Si può confrontarsi e suggerire opzioni di strategia ma non rivelare le carte in possesso. Questo per simulare la realtà delle coalizioni in politica dove spesso ad una facciata di buon andamento del cammino condiviso si contrappone una subdola guerra fratricida interna ricca di voltagiaccia e discussioni.

TABELLA INTERCETTAZIONI

1° Scaglione 1 - 16	3 intercettazioni
2° Scaglione 17 - 50	2 intercettazioni
3° Scaglione oltre 50	1 intercettazione

TABELLA SUCCESSI BOCCIATURA DECRETI

MINISTERO positivo successo con il 1-2 al dado
MINISTERO neutro successo con il 1-2-3 al dado*
MINISTERO negativo successo con il 1-2-3-4 al dado

*Possibilità di scelta pari o dispari

14

TABELLA AFFLUENZE URNE

Dado	Tematiche valide
1 = 55%	25, 20, 10
2 = 60%	20, 15, 10, 5, 5, 5
3 = 65%	25, 15, 10, 5, 5, 5
4 = 70%	25, 20, 10, 5, 5, 5
5 = 75%	25, 20, 15, 5, 5, 5
6 = 80%	25, 20, 15, 5, 5, 5, 5

Tiro dado da 6

RINGRAZIAMENTI

Un doveroso ringraziamento a Davide lo Presti, Giulia Pasqualini e tutto lo staff di Tambù per aver creduto nel mio progetto, a Mirko Mastrocinque per la splendida grafica e collaborazione, a Sebastiano Todaro per alcuni suggerimenti e incoraggiamenti, a "il Gatto Mammona" per lo sviluppo del prototipo, ai playtester Marco e Barbara, a Micol, Antonella, Federico, Andrea, Nicola, Davide i primi fans ad acquistare il gioco, a tutta la mia famiglia Edda Domelino Nico per il loro amore, alla mia splendida nipote Agnese per avermi spronato e a Michela e Caterina per il loro supporto.... grazie di cuore!!!!!!

15

UNA QUESTIONE DI VOTO



Credits

Game design: **Riccardo Bertone**

Grafica: **Mirko Mastrocinque**

Tambù srl - Cristoforo Colombo 10,
20900 Monza, Italia - www.tambucreate.com

Prodotto in Italia



2-4 giocatori



90' - 120'



Età 14 +



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