Domande e risposte

1. Perché il gioco si compone di due parti?

Di norma i giochi da tavolo iniziano le partite con i ruoli dei giocatori ben definiti, in questo gioco che tratta la politica, i ruoli sono rappresentati dal Governo e dall’Opposizione. Ho voluto dare la possibilità ai giocatori di potersi approcciare alla partita nel modo più realistico possibile, ossia sfidandosi in una campagna elettorale con votazioni e scrutinio di tutte le regioni in modo da stabilire i ruoli nella partita. Questa scelta delle due parti permette di fondere insieme due sfide distinte in un’unica partita ricreando la realtà della vita politica italiana. Uno o più schieramenti politici salgono al Governo, di norma, dopo aver avuto il consenso dagli elettori. La seconda parte della partita prevede i 5 anni del mandato legislativo in cui Governo e Opposizione si giocheranno la vittoria finale perseguendo i loro obbiettivi.

1. A cosa serve la tabella annuale decreti?

Serve per tenere aggiornato l’andamento della partita nella seconda parte. Su ogni pergamena presente verranno posizionati i decreti legge (token quadrati) dopo la loro votazione al senato, uno per ogni pergamena con riferimento al trimestre e anno in corso. Ci sono 20 pergamene, 4 per ogni anno di mandato legislativo. Ogni decreto legge bocciato dall’Opposizione, una volta posizionato, sarà coperto da un token rosso “decreto bocciato”. Va ricordato che 3 decreti bocciati su 4 nell’arco di un anno fanno terminare immediatamente la partita con la vittoria dell’Opposizione.

1. A cosa serve la track “agenda di Governo”?

Serve al giocatore/ri al Governo per programmare , durante la fase EXTRA “Agenda di Governo”, i 20 decreti legge da portare in voto al senato nei 5 anni di mandato legislativo. I decreti una volta piazzati non potranno più essere spostati fino al momento della loro votazione.

1. A cosa serve la mappa senato?

Serve per la procedura votazione di un decreto legge. Durante la seconda fase “vita di Governo” di ogni turno (anno), ci saranno 4 votazioni al senato di decreti legge (uno per ogni trimestre). La mappa ha 5 slot dove posizionare le carte senato del giocatore/i al Governo. Su una delle 5 carte posizionate a faccia in giù ci sarà segnata una “X”, che l’opposizione dovrà cercare di intercettare con i tentativi che avrà a disposizione . Il numero dei tentativi è stabilito dalla “tabella intercettazioni” presente nel regolamento in base a come sono terminate le votazioni nazionali (differenza di seggi ottenuti fra maggioranza e opposizione).

1. A cosa servono i 13 box ministeri?

Servono a contenere i token monete ministeri. Durante la prima fase “manovra di Governo” di ogni turno di gioco, il Governo posizionerà le monete nei vari box ministeri, simulando l’azione di stanziare fondi per le spese future . Nella terza fase “bilancio di fine anno”, ogni ministero in posizione negativa nella track ministeriale produrrà un costo che sarà saldato dalla eventuale presenza di monete nel box ministero di competenza. Se la cifra stanziata non copre il totale del costo sostenuto dal ministero durante l’anno, il ministero va in deficit, e l’Opposizione beneficerà nell’anno seguente di un tentativo di intercettazione aggiuntivo a quelli già disponibili.

1. A cosa servono i 12 slot nella parte centrale del tabellone?

Servono a contenere le carte evento giocate durante la seconda fase di ogni anno. Rappresentano i dodici mesi dell’anno. I giocatori posizioneranno a faccia in su in ogni slot una carta evento giocata dal proprio mazzo, leggeranno il testo della carta e muoveranno la perla gialla del ministero abbinato all’evento sulla track ministeriale di tanti spazi quanto indica il numero della carta. Le carte positive giocate dal Governo spostano le perle gialle verso destra , al contrario le carte negative giocate dall’Opposizione spostano le perle verso sinistra.

1. A cosa serve la track ministeriale?

Serve a tenere traccia dello stato di salute dei 13 ministeri del Governo. Le carte evento giocate dai due schieramenti (Governo e Opposizione) durante la seconda fase di ogni turno (anno) sposteranno i segnalini perle gialle presenti sulla track all’interno delle tre zone, zona sinistra negativa, zona centrale neutrale, zona destra positiva. Tutti e 13 i ministeri all’inizio della partita partono in posizione neutrale (centrale). Le perle gialle si spostano nelle caselle presenti di tanti spazi quanto indicato dalla carta evento giocata.

1. A cosa serve la tabella scrutinio regione?

Si usa nella prima parte della partita per effettuare la campagna elettorale in tutte e 20 le regioni. Gli schieramenti (giocatori) useranno il loro budget iniziale, formato da 53 token monete del colore dello schieramento scelto, valore totale 1 milione di euro, per finanziare la campagna elettorale, regione per regione, allo scopo di accaparrarsi i voti degli elettori. La tabella contiene 8 tematiche con percentuali abbinate e 4 cerchi colorati (per ogni tematica) dove i giocatori posizioneranno le proprie monete a faccia in giù per simulare l’investimento effettuato sulla regione in questione. Finita la campagna elettorale di quella regione, si passerà al tiro di dado sulla tabella affluenza alle urne presente a pagina 15 del secondo libretto delle istruzioni e, stabilite le tematiche valide in base al risultato del dado, si passerà allo scrutinio della regione scoprendo le monete investite dai giocatori. Si comincia sempre a scrutinare partendo dalla tematica “tasse” e via a scendere con le altre.

1. La campagna elettorale parte sempre dalla regione Valle d’Aosta?

Esatto, si comincia con la regione con il numero di seggi senato abbinati più basso (1) per terminare con la regione Lombardia (49). Impilate le tessere regioni esagonali in ordine crescente, per il numero di seggi abbinato, una sopra all’altra in modo che la prima visibile sia la Valle d’Aosta, per ogni regione ci sarà la procedura CAMPAGNA ELETTORALE/AFFLUENZA ALLE URNE/SCRUTINIO.

1. A cosa serve la tabella affluenza alle urne?

Serve per stabilire” la percentuale dei votanti che si sono presentati alle urne. Per ogni regione, prima dello scrutinio, si tira il dado e si verifica il risultato. E’ importante il dato dell’affluenza perché va ad incidere sullo scrutinio, infatti non tutte le tematiche saranno sempre valide per il conteggio dei voti. Le tematiche che rimarranno fuori dal conteggio in base all’affluenza non porteranno voti agli schieramenti che avevano investito su di esse.

1. Cosa rappresentano quei numeri nella tabella affluenza alle urne sotto la colonna tematiche valide?

Ogni numero rappresenta una tematica: il numero 25 rappresenta la tematica “TASSE”, il 20 rappresenta la tematica “SANITA’ “, il 15 il “LAVORO”, il 10 le “PENSIONI”, il 5 le restanti tematiche “INFRASTRUTTURE, CRIMINE, TRASPORTI e SCUOLA”. Ogni numero rappresenta anche la percentuale di voti che la tematica garantisce allo schieramento che se la aggiudica, per esempio chi si aggiudica la tematica “PENSIONI” ogni volta si aggiudicherà il 10%, tenendo conto ovviamente che la tematica deve essere considerata valida per fornire la percentuale di voti.

1. Se dal tiro di dado sulla tabella affluenza alle urne esce un 4 significa che voterà il 70% degli elettori?

Esatto, e le tematiche valide per il conteggio in quella regione saranno: 25 (TASSE), 20 (SANITA’), 10 (PENSIONI) , per quelle al 5% (INFRAST., CRIMINE, TRASPORTI e SCUOLA) essendo valido il conteggio solo per tre si dovrà tirare il dado con la procedura “tiro assegnato” in modo da stabilire quale delle quattro tematiche rimarrà fuori dal conteggio. Come potete notare la somma dei numeri delle tematiche valide totalizza 70 che coincide con la percentuale di affluenza stabilita.

1. Come funziona la procedura “tiro assegnato”?

Si abbina il numero 1 alle INFRASTRUTTURE, il 2 al CRIMINE, il 3 ai TRASPORTI e il 4 alla SCUOLA poi si tira il dado, il numero che esce indica la tematica da escludere dal conteggio, nel caso esca un 5 o un 6 si ritira il dado.

1. Prima di dare il via alla campagna elettorale i giocatori possono accantonare delle cifre da destinare ai bonus?

Esatto, come opzione i giocatori possono accantonare alcune proprie monete prese dal budget a disposizione. Devono essere posizionate vicino al tabellone a faccia in giù in modo che i giocatori avversari non sappiano il totale accantonato. Le cifre accantonate potranno essere usate per i bonus ballottaggio, durante la campagna elettorale, o per i bonus intercettazione annuali qualora il giocatore perdesse le elezioni e vestisse il ruolo dell’Opposizione per la seconda parte della partita. Costo di un bonus ballottaggio 20.000 euro (max. 4 bonus 80.000), costo di un bonus intercettazione annuale 50.000 (max. 5 bonus 250.000)

1. Le monete accantonate possono essere usate per la campagna elettorale?

No, sono a disposizione solo per essere spese come bonus, ovviamente il budget da investire nella campagna elettorale risulterà inferiore al milione iniziale, ma la cifra accantonata è segreta per cui gli avversari non sapranno di preciso il budget a disposizione del giocatore.

1. Come si svolge la campagna elettorale?

Praticamente è come un’asta a buste chiuse, nel senso che i giocatori, dopo aver stabilito chi sarà il primo a cominciare a piazzare le monete (tramite un tiro di dado), daranno vita ad una sequenza di puntate alternate a faccia in giù delle proprie monete negli appositi spazi colorati a fianco delle varie tematiche dove vogliono investire il proprio budget. La procedura di piazzamento termina nel momento in cui tutti i giocatori decidono di “passare”, ossia non puntano più nessuna cifra nelle tematiche, a quel punto la campagna elettorale in quella regione è terminata e si passa a stabilire l’affluenza alle urne e poi lo scrutinio. Esempio in una partita a 3 giocatori: se il primo e il secondo giocatore “passano consecutivamente”, ossia non puntano cifre, ma il terzo invece punta ancora qualche moneta, il primo e il secondo pur essendo “passati” possono ancora rilanciare, la procedura termina solamente quando “consecutivamente” tutti e tre i giocatori “passano”.

1. Qual’è il motivo per cui si è usato il metodo “asta a buste chiuse” per simulare la campagna elettorale?

Sinceramente non è facile simulare in un gioco da tavolo una campagna elettorale, la prima cosa che ho pensato è stata l’immagine di una stanza chiusa con al tavolo i dirigenti di un partito politico atti a decidere come investire il budget a disposizione sul territorio nazionale, poi ho deciso la cifra di un milione di euro. Un partito per accaparrarsi i voti degli elettori organizza feste di piazza, comizi, passaggi porta a porta, riunioni nei centri sociali, cartelloni con slogan, azioni di volantinaggio, raccolte di firme e tante altre iniziative. Tutto questo ha un costo, quindi ecco motivata la scelta del budget da investire. L’asta serve a mettere in competizione i giocatori nella corsa ad accaparrarsi i voti degli elettori, simulando una azione di propaganda sul territorio, regione per regione, chi investe meglio su una tematica si aggiudica quella percentuale di voti, sempre che sia ritenuta valida in base all’affluenza registrata alle urne. Il tocco finale, la ciliegina sulla torta, che rende più accattivante e avvincente la prima parte della partita, le elezioni nazionali, è l’incertezza sulla affluenza alle urne, che mette in difficoltà i giocatori nella scelta delle tematiche su cui investire, oltre all’incertezza sulle cifre investite dagli avversari, essendo esse fatte a “busta chiusa”.

1. Due o tre schieramenti che investono la stessa cifra su una tematica si dividono i voti percentuali abbinati alla tematica?

Esatto, facendo un esempio sulla percentuale delle tasse che è 25%, tre schieramenti che hanno investito ognuno 20.000 euro, si aggiudicheranno l’8% ognuno, quell’1% che rimane fuori dal conteggio verrà considerato come scheda nulla. Ricordare di arrotondare sempre la cifra percentuale spettante per difetto.

1. Una regione contesa da due o più schieramenti che hanno ottenuto lo stesso numero di voti viene risolta al ballottaggio?

Esatto, anche se non è previsto nella realtà per le elezioni nazionali, ma solo per le comunali, ho preso questa decisione di inserire i ballottaggi per semplificare lo sviluppo del gioco e rendere più accattivante la sfida tra gli schieramenti.

1. La procedura ballottaggio prevede il tiro di dado dei contendenti, chiamata procedura standard, quando entra in gioco la procedura bonus?

Entra in gioco se i contendenti hanno delle cifre accantonate precedentemente l’inizio della campagna elettorale, in questo caso non si tira subito il dado ma si da il via alla procedura bonus ballottaggio (descritta a pagina 14 del libretto parte 1°).

1. Uno schieramento per andare a governare da solo deve ottenere almeno 155 seggi senato?

Esatto, la metà +1 di 309 seggi. In una partita a tre giocatori se nessuno dei tre ottiene almeno 155 seggi si dovrà dare vita ad una coalizione di Governo. Lo schieramento con più seggi ottenuti chiederà ad uno degli altri due avversari di coalizzarsi, se il primo che riceve la richiesta non accetta, automaticamente il secondo è obbligato ad accettare la proposta.

1. In una partita a quattro giocatori le coalizioni sono già stabilite?

Esatto, giocheranno due contro due, sinistra/centro sinistra contro destra/centro destra, praticamente rossi/gialli contro verdi/blu.

1. Cosa si intende per “vita di Governo”?

Si intende i 5 turni da giocare nella seconda parte della partita. Ogni turno rappresenta un anno di mandato legislativo a governare.

1. Perché anche la 2° fase di ogni turno si chiama “vita di Governo”?

Perché in questa fase prende vita il gioco delle carte evento, e le votazioni dei decreti legge al senato, che coprono tutti i 12 mesi dell’anno, quindi effettivamente è la simulazione del lavoro del Governo durante l’anno. Le altre fasi, la 1° e la 3°, hanno un nome preciso che specifica il loro uso, Manovra di Governo e Bilancio di fine anno.

1. All’inizio della seconda parte della partita l’Opposizione verifica se può ottenere bonus intercettazione annuali?

Esatto, se ha token moneta accantonati dalle precedenti elezioni non ancora usati conteggia il totale, per ogni 50.000 euro ottiene un bonus intercettazione annuale. Esempio, con 120.000 euro accantonati e non usati ha diritto a ricevere due bonus, i 20.000 euro che avanzano non hanno più valore e vengono scartati con i 100.000 usati. Ricordarsi che si possono ottenere soltanto 5 bonus per un totale di 250.000 euro.

1. A cosa servono le cifre stanziate durante la manovra di Governo nei box ministeri presenti nella parte destra del tabellone?

Servono a coprire le eventuali spese dei ministeri che chiudono l’anno con il loro segnalino (perla gialla) nella parte sinistra (negativa) della track ministeriale.

1. Come si stabiliscono i tentativi di intercettazione a disposizione dell’Opposizione?

Si consulta la tabella intercettazioni a pagina 14 del 2° libretto del regolamento. Ci sono 3 scaglioni che stabiliscono il numero di tentativi di intercettazione in base alla differenza dei seggi ottenuti tra Governo e Opposizione dopo le elezioni nazionali. Il primo scaglione stabilisce 3 tentativi se la differenza rientra tra 1 e 16 seggi. Esempio, la sinistra (giocatore rosso) ha ottenuto 165 seggi contro i 144 della destra (giocatore verde), differenza di 21 seggi, scaglione valido il secondo, che stabilisce 2 tentativi intercettazione per una differenza rientrante tra i 17 e 50 seggi, l’Opposizione (il giocatore verde) avrà 2 tentativi per ogni decreto portato in votazione al senato.

1. Ci sono due modi per aumentare il numero dei tentativi di intercettazione?

Esatto, uno tramite il gioco di un bonus intercettazione annuale (solo per un decreto all’anno) e l’altro modo è fare chiudere il bilancio annuale del Governo con almeno un ministero in deficit, in questo caso l’Opposizione guadagnerà automaticamente 1 tentativo intercettazione aggiuntivo su ogni decreto per l’anno seguente, ossia, nel caso fossero due i tentativi stabiliti dalla tabella intercettazioni, diventerebbero 3 per tutti e quattro i decreti dell’anno seguente. Usare il token verde +1 intercettazione per ricordare questo beneficio.

1. Il beneficio del tentativo di intercettazione aggiuntivo è valido solo per un anno?

Esatto, per essere riconfermato nell’anno seguente, necessita della presenza di almeno un ministero in deficit nel bilancio di fine anno del Governo, altrimenti in caso contrario , l’Opposizione tornerebbe ad usufruire solamente del numero di tentativi stabiliti dalla tabella intercettazioni in base alla differenza seggi ottenuti.

1. A cosa servono le carte senato?

Servono durante la procedura votazione decreto legge al senato, ogni schieramento politico ha 5 carte senato del proprio colore (rosso = sinistra, giallo = centro/c.sinistra, blu = centro/c.destra, verde = destra). Vengono usate solo dallo schieramento/ti che sono al Governo, l’Opposizione non ne avrà bisogno e quindi le lascerà nella scatola.

1. La procedura votazione decreto prevede il gioco delle 5 carte, come funziona?

Il Governo sceglie in segreto una delle 5 carte senato, segna con la matita una “X” sul fronte della carta nello specifico box presente, poi le piazza a faccia in giù nei 5 slot presenti nella mappa senato sul tabellone, a questo punto inizia la votazione del decreto (ci sarà un token quadrato decreto legge posizionato nell’apposito box dinnanzi alla mappa senato). L’Opposizione dovrà trovare (intercettare) la carta senato segnata con la “X” per poter poi provare a bocciare il decreto. Per ogni carta il Governo chiederà all’Opposizione di scegliere una azione tra due disponibili, l’azione di passare o di intercettare, entrambe le scelte faranno girare la carta e verificare la presenza o meno della “X”.

1. A cosa serve la tabella successi bocciatura decreti?

La tabella, presente a pagina 14 nel 2° libretto del regolamento, serve per stabilire quali numeri del dado saranno utili all’Opposizione per bocciare il decreto. Esempio, l’Opposizione ha intercettato i voti per poter tentare di bocciare il decreto legge in votazione, il decreto è abbinato al ministero degli esteri che in questo momento è in uno stato di salute positivo, ossia il proprio segnalino (perla gialla) sulla track ministeriale si trova in una casella positiva. La tabella prevede, per un ministero in posizione positiva, un successo al dado con un 1 o un 2. L’Opposizione tira un 5, ha fallito il tentativo di bocciatura, il decreto viene automaticamente approvato.

1. In una coalizione, sia di Governo che di Opposizione, ha importanza la differenza dei seggi ottenuti tra gli schieramenti alleati?

Si perché lo schieramento che ha ottenuto più seggi rispetto all’alleato avrà più peso nelle decisioni durante la partita. Come riferimento si usa gli scaglioni presenti nella tabella intercettazioni, se la differenza seggi rientra nel primo scaglione i due alleati si dividono i compiti al 50%, se la differenza seggi rientra nel secondo scaglione lo schieramento con più seggi avrà più peso politico:

COALIZIONE DI GOVERNO con differenza seggi tra 17 e 50 (secondo scaglione)

Carte evento = 20 le gestisce lo schieramento maggioritario e 10 l’alleato, nelle 6 carte giocate durante la 2°fase (vita di governo) quattro saranno giocate dall’alleato maggioritario e due dall’altro in qualsiasi sequenza.

Carte senato = 3 le piazza lo schieramento maggioritario e 2 l’alleato (la “X” verrà segnata su una delle 5 carte in comune accordo tra i giocatori )

Fase extra agenda di governo = i decreti legge li dispone tutti lo schieramento maggioritario

Manovra di Governo = primo anno (30 miliardi) 20 li piazza lo schieramento maggioritario e 10 l’alleato, negli anni a seguire 2/3 della cifra li piazza lo schieramento maggioritario 1/3 l’alleato

Per quanto riguarda la coalizione di Opposizione, l’uso delle carte evento e la loro divisione è identico alla coalizione di governo, i tentativi di intercettazione saranno alternati (non viene considerata la differenza di seggi), una volta prende la decisione uno schieramento e la volta dopo quell’altro, i tentativi di bocciatura decreto al dado idem, per l’uso dei bonus intercettazione annuali lo discuteranno in loco al momento.

1. In una partita a 4 giocatori dove le coalizioni sono già presenti fin dalla prima parte della partita, come si comportano i giocatori alleati durante la campagna elettorale?

A differenza di quello che accade durante la seconda parte della partita (5 anni, turni, di mandato legislativo) in cui i giocatori alleati impostano l’Agenda di Governo in modo autonomo, non possono scambiarsi informazioni dettagliate riguardo alle carte evento in possesso e devono gestire le cifre della manovra di Governo a disposizione, ciascuno in modo autonomo, durante la campagna elettorale possono liberamente discutere la strategia da mettere in campo, praticamente possono decidere di comune accordo su quali regioni concentrarsi insieme o separatamente, quante cifre accantonare per eventuali bonus ballottaggio o bonus intercettazione annuale. Possono tranquillamente progettare insieme tutta la campagna elettorale, ovviamente senza far capire agli avversari politici le loro decisioni. Va ricordato che, in una coalizione, la differenza di seggi ottenuti fra i due alleati ha notevole importanza nel proseguo della partita perché un divario di otre 17 seggi comporterebbe un potere decisionale maggiore a favore dell’alleato con più seggi ottenuti.