VERSIONE “GIOCO IN SOLITARIO”

Questa versione prevede il gioco in solitario, praticamente il giocatore umano svolgerà una normale partita contro un avversario virtuale che chiameremo AI (intelligenza artificiale).

NOTA: si usano le regole base del gioco standard, con qualche eccezione per alcune situazioni di gioco, con la differenza che le decisioni prese dalla AI saranno gestite dal giocatore tramite tiri di dadi e tabelle da consultare.

PRIMA PARTE

* Si stabilisce i due schieramenti in gioco (sinistra , destra , centro)
* Il giocatore, una volta scelto lo schieramento, prende le monete del colore scelto ( il budget per la campagna elettorale) e decide se vuole accantonare delle cifre da usare per comprare i bonus annuali intercettazione, utili qualora perdesse le elezioni e vestisse i panni dell’opposizione durante la seconda parte della partita.
* La AI a differenza del giocatore accantonerà sempre una cifra, la scelta viene fatta con un tiro di dado per determinare l’esatto ammontare della cifra accantonata:

tiro di dado 1/3 si accantonano 100.000 euro (2 bonus annuali int.)

tiro di dado 2/5 si accantonano 150.000 euro (3 bonus annuali int.)

tiro di dado 4/6 si accantonano 200.000 euro (4 bonus annuali int.)

NOTA: nella versione in solitario non sono previsti i bonus ballottaggio, per cui eventuali ballottaggi verranno risolti solo con la procedura standard, ossia il tiro di dado fra in contendenti.

* Comincia la campagna elettorale, in questa versione solitario si usa la variante “accorpamento delle regioni”. I 4 compartimenti regionali, Sud, centro/Sud, centro/Nord e Nord saranno composti da 5 regioni ciascuno e chi vincerà le elezioni in ogni compartimento si aggiudicherà la somma dei seggi delle regioni annesse.
* COMPARTIMENTO DEL SUD = Sicilia, Calabria, Puglia, Basilicata e Campania = totale seggi 91
* C OMPARTIMENTO DEL CENTRO/SUD = Molise, Abruzzo, Lazio, Sardegna e Umbria = totale seggi 52
* COMPARTIMENTO DEL CENTRO/NORD = Marche, Toscana, Emilia R., Liguria e Piemonte = totale seggi 78
* COMPARTIMENTO DEL NORD = Lombardia, Valle d’Aosta, Veneto, Trentino A.A. e Friuli V.G. = totale seggi 88

La procedura campagna elettorale prevede che il giocatore programmi per primo la propria campagna stanziando i fondi nei vari compartimenti.

Prende i tassellini regione esagonali, li divide nei 4 compartimenti sopracitati e li impila uno sopra all’altro formando quattro pile separate, a quel punto decide come investire il proprio budget a disposizione piazzando le monete vicino ai compartimenti dove vuole fare campagna elettorale. Quando ha investito tutte le monete, è il turno della AI.

NOTA: il giocatore deve investire come minimo almeno 5.000 euro su ogni compartimento.

La AI ha due scelte a disposizione, campagna elettorale mirata o campagna elettorale totale. Il giocatore prende il dado ed effettua un tiro, con un risultato 1/3/5 la campagna elett. sarà totale

Con un risultato 2/4/6 la campagna elett. sarà mirata

La campagna totale per la AI prevede l’investimento delle cifre spalmato su tutti e 4 i compartimenti:

il giocatore divide le monete a disposizione nei 7 tagli presenti e le distribuisce in modo equo nei 4 compartimenti, esempio, le monete da 1.000 euro che sono 20 in tutto verranno piazzate 5 per ogni compartimento, le monete da 20.000 che sono 4 ne verrà piazzata 1 per ogni compartimento, e cosi via tutte le altre monete disponibili. Le monete che non potranno avere una equa distribuzione tra i compartimenti seguiranno un criterio di piazzamento che tenga conto del numero di seggi maggiore, ossia precedenza prima al compartimento con più seggi. Le monete, una volta piazzate vicino alle pile, saranno girate a faccia in giù e mescolate fra di loro (compartimento per compartimento ovviamente).

La campagna mirata invece prevede l’investimento maggiore solo in due compartimenti, mentre per gli altri due saranno investite un minimo di monete (16 in totale, del taglio di 1.000 euro, 8 per ogni compartimento).

La decisione su quale coppia di compartimenti avverrà la campagna mirata avviene tramite il tiro di dado comparato su questa tabella:

TIRO DADO 1/3 SUD + CENTRO/NORD 169 seggi

TIRO DADO 2/5 SUD + NORD 179 seggi

TIRO DADO 4/6 CENTRO/NORD + NORD 166 seggi

NOTA: come potete vedere non è presente nella tabella il compartimento del centro/sud, il motivo è che avendo solo 52 seggi, il suo accoppiamento con uno qualsiasi degli altri tre non produrrebbe il minimo totale di seggi richiesti per andare al Governo, ossia 155.

Stabilita la coppia di compartimenti su cui la AI concentrerà le proprie risorse, il giocatore prepara le cifre da investire:

* 16 monete da 1.000 euro le piazza (8 a testa) a fianco delle pile dei due compartimenti non selezionati per il grosso investimento
* Le rimanenti monete vengono equamente distribuite tra i due compartimenti stabiliti dalla tabella, vengono suddivise con questo criterio:

COMPARTIMENTO CON PIU SEGGI COMP. CON MENO SEGGI

2 da 1.000 euro 2 da 1.000 euro

5 da 5.000 5 da 5.000

3 da 10.000 2 da 10.000

2 da 20.000 2 da 20.000

3 da 30.000 2 da 30.000

Per le monete da 50.000 e 100.000 euro, la loro equa suddivisione viene fatta in base a quante ne sono rimaste disponibili, sempre dando la precedenza al compartimento col maggiore numero di seggi (ricordiamo che alcune di esse erano state accantonate per i bonus annuali intercettazione prima di dare il via alla campagna elettorale).

Le monete, dopo la loro suddivisione per compartimento vengono posizionate a fianco delle pile corrispondenti a faccia in giù e mescolate.

A questo punto la fase programmatica della campagna elettorale è terminata, il giocatore e la AI hanno stabilito le proprie cifre nei vari compartimenti regionali, si passa all’azione sul campo, ossia all’investimento delle monete programmate, tramite il loro piazzamento nelle tematiche della tabella scrutinio regione.

PROCEDURA:

il giocatore prende le tessere del primo compartimento, il Sud, le piazza vicino alla tabella scrutinio regione insieme ai token verdi “tematica valida”, prende le proprie monete che aveva programmato per il compartimento in questione, e comincia a piazzarle sulle tematiche , nei cerchi del colore di schieramento. Appena ha concluso il piazzamento, prende le monete della AI, senza guardarle (sono a faccia in giù) e comincia il loro piazzamento.

Campagna elettorale AI “totale”:

il giocatore prende a random senza guardarle 6 monete e le piazza a faccia in giù una per ogni tematica a partire dalle tasse, le ultime due tematiche, non vengono considerate dalla AI, poi per ogni moneta rimasta ancora da posizionare tira un dado, il numero che esce dirà dove posizionare la moneta (1= tasse, 2= sanità, 3= lavoro, 4= pensioni, 5 = infrastrutture, 6= crimine). Quando tutte le monete della AI sono state piazzate, la campagna elettorale in quel compartimento è terminata e si procede al tiro per l’affluenza alle urne e infine allo scrutinio.

Questa procedura avviene per tutti e 4 i compartimenti regionali, alla fine il giocatore e la AI avranno ottenuto una somma di seggi che stabilirà i ruoli da vestire ( Governo e Opposizione) nella seconda parte della partita.

Campagna elettorale AI “mirata”:

per quanto riguarda la coppia di compartimenti stabilita per una massiccia campagna elettorale si usa lo stesso criterio di piazzamento della campagna totale sopra descritta, per quanto riguarda invece i due compartimenti considerati di secondo piano, quindi con un investimento limitato (8 monete da 1.000 euro ciascuno), il giocatore posizionerà 4 monete, una per ogni tematica, nelle prime quattro della tabella (tasse, sanità, lavoro, pensioni), poi per le 4 rimanenti tirerà un dado per ciascuna, il risultato che uscirà per ogni tiro indirizzerà la moneta verso la tematica inerente (1= tasse, 2= sanità, 3= lavoro, 4= pensioni). Risultato 5 o 6 si ritira. Questa procedura avviene per entrambi i compartimenti considerati di secondo piano.

NOTA: ho usato questo criterio di piazzamento per creare al giocatore una situazione di parziale dubbio sull’esito di alcuni scrutini, dato che lui piazzerà sempre prima della AI le proprie monete programmate.

SECONDA PARTE

Ha inizio il mandato legislativo di 5 anni, subito si verifica le monete accantonate precedentemente da parte dello schieramento all’Opposizione, ogni 50.000 euro si ha diritto a un bonus annuale intercettazione che è rappresentato dalle perle rosse in dotazione al gioco, si prendono e si mettono a fianco al tabellone vicino alla tabella annuale decreti.

Prima ipotesi: la AI al Governo

* La FASE extra che prevede la programmazione della agenda di Governo, viene fatta dal giocatore a random, prende i 20 tassellini decreti legge e li piazza a caso sulla track agenda di Governo.
* La 1° FASE, manovra di Governo, il giocatore distribuisce i 30 miliardi a disposizione nel primo anno in modo equo su tutti i 13 box ministero.
* La 2° FASE, vita di Governo, il giocatore prende il mazzo eventi positivo del Governo, lo mescola e a random scarta 10 carte evento, poi senza guardare le 30 carte rimaste nel mazzo, le posiziona a fianco al tabellone. La giocata mese per mese delle carte evento da parte del Governo avverrà tramite la pesca della prima carta del mazzo. Quando finisce il trimestre e si va al voto di un decreto legge al senato, il giocatore prenderà il decreto fra quelli programmati per l’anno in corso che corrisponda al trimestre appena terminato (prima agenda = primo trimestre, seconda agenda = secondo trimestre e cosi via gli altri) e lo piazza nello slot nella mappa senato. La procedura votazione decreto si svolge in questo modo, il giocatore prende le carte senato del colore dello schieramento al Governo e dopo aver segnato la X su una di esse le piazza a random a faccia in giù negli slot appositi della mappa del senato, a quel punto darà il via alla votazione con la solita procedura prevista dal regolamento.
* La FASE 3, bilancio di fine anno, viene svolta come nelle partite normali fra giocatori, si verifica lo stato di salute di ogni ministero, le eventuali spese o entrate, eventuali deficit verranno saldati con monete prese da altri ministeri.
* La FASE 4, ripristino, viene svolta normalmente.

Seconda ipotesi: la AI all’Opposizione

* La FASE extra avviene come nelle partite normali, il giocatore dopo aver preso visione del proprio mazzo eventi a disposizione programma l’agenda di Governo.
* La FASE 1, il giocatore stanzia i fondi nei box ministeri, tenendo sempre presente le carte che ha nella propria mano.
* La FASE 2, il gioco delle carte avviene normalmente, la AI che sta vestendo il ruolo dell’Opposizione, pescherà tramite il giocatore la prima carta del mazzo ogni volta che dovrà giocare una carta evento. Finito il trimestre si va al voto al senato. La procedura per la votazione avviene in questo modo:

il giocatore segna una carta delle sue con la X, le piazza a caso sulla mappa senato a faccia in giù senza sapere dove è la carta con la X, in questo modo l’alone di incertezza rende la votazione più intensa e ricca di suspance, prende il decreto programmato per il trimestre in corso dall’agenda di governo e lo piazza nell’apposito slot nella mappa del senato, a questo punto entra in gioco la AI tramite il gioco dei dadi che si riferiranno alla tabella qui descritta:

Prima carta da sondare

con un tiro di dado dispari 1/3/5 la AI decide di intercettare la carta

con un tiro di dado pari 2/4/6 la AI decide di passare

si gira la carta e si applicano gli effetti della decisione presa

Seconda carta in sequenza

Si invertono i risultati del dado, i numeri pari questa volta fanno intercettare la carta e i numeri dispari viceversa fanno prendere la decisione di passare.

Con la terza carta si ritornerà ai risultati della prima carta, ossia numeri dispari intercettano, i numeri pari fanno passare.

Questa procedura va avanti fino a che la AI (l’Opposizione in questo caso) ha finito i tentativi di intercettazione, oppure ha intercettato la carta oppure ha deciso di passare e la carta aveva la X segnata, chiudendo cosi la votazione con l’approvazione del decreto.

L’utilizzo del bonus annuale dovrà essere gestito dal giocatore con la massima imparzialità, ossia dovrà deciderne il suo utilizzo in un contesto che sia il più logico e più conveniente per la AI.

NOTA CONCLUSIVA: questa versione in solitario creata apposta per permettere ad un solo giocatore di svolgere una partita è stata sviluppata in modo semplice, un consiglio che vi do, se questa versione non la trovate soddisfacente, è di dare sfogo alle vostre idee aggiungendo o variando qualsiasi cosa all’interno di questo mini regolamento al fine di trovare la giusta quadra e il massimo

divertimento nello sviluppo della partita.

…Signori fate il vostro gioco….