

UNA QUESTIONE DI VOTO

LEADER IN PRIMA LINEA

REGOLAMENTO PARTE 1

“LEADER IN PRIMA LINEA”

La prima espansione per “una questione di voto” presenta delle importanti novità per l'arricchimento del gameplay. Entrano in gioco i leader degli schieramenti politici, la campagna elettorale aumenta di intensità e scenografia grazie al nuovo tabellone dello stivale d'Italia su cui si muoveranno i leader con i mezzi di trasporto scelti, verrà aggiunta una fase al sistema di gioco della campagna (fase “propaganda sul territorio”), bonus presenza e Media regionali incideranno sulle votazioni insieme a nuove carte “tematiche abbinare”. Per la seconda parte della partita, la vita di governo, emendamenti, interrogazioni parlamentari, decreti recovery fund e nuove carte evento jolly aggiungeranno alla partita ulteriori strategie a disposizione dei protagonisti.

COMPONENTI:

- **4 token pedina** (Leader degli schieramenti)
- **12 token quadrati mezzi di trasporto** (3 per ogni schieramento, aereo, treno e pullman)
- **16 token quadrati “comparto regionale”** (quattro per ogni schieramento)
- **4 token quadrati “modificatori al dado +1/-1”** (uno per schieramento)

- **3 token quadrati decreti “recovery fund”** (da 10 Md, 7 Md, 5Md)
- **1 token quadrato “settimana in corso”**
- **4 token tondi “+1 per il tavolo di concertazione”** (uno per ogni schieramento)
- **12 token tondi “presenza +10%”** (tre per ogni schieramento)
- **8 token tondi monete ministeriali** (da aggiungere alle monete del gioco base)
- **8 token tondi “Media”**
- **4 token tondi “no bonus presenza”**
- **16 carte “tematiche abbinare”**
- **16 carte “interrogazione parlamentare”** (4 per ogni schieramento)
- **2 carte decreto “recovery fund”**
- **8 carte evento jolly** (da aggiungere al mazzo eventi del gioco base)
- **8 carte profili Leader** (due per ogni schieramento)
- **4 plance medie** (mappa dell'Italia)
- **1 plancia media** (tavolo di concertazione)

- **1 clessidra**
- **1 regolamento** (2 fogli A3)

SPIEGAZIONE DEI NUOVI COMPONENTI:

TABELLONE (4 PLANCE) STIVALE D'ITALIA

Diviso in quattro settori (nord, centro/nord, centro/sud e sud), ogni settore rappresenta un compartimento regionale composto da 5 regioni con al loro interno il numero dei seggi per il senato. Ogni compartimento ha una finestra con tre dati statistici, il numero superiore della finestra corrisponde al totale dei seggi delle cinque regioni appartenenti al comparto (giocando con la variante accorpamento regioni sarebbe il totale dei seggi che si aggiudicherebbe chi vince le elezioni in quel comparto con il supporto dei Media). Nella parte inferiore vi sono due numeri che corrispondono al totale senza il supporto dei Media regionali (a seconda di quale regione sia stata sorteggiata tra le due più virtuose del compartimento). Vi sono inoltre due spazi circolari per il bonus presenza e i Media regionali.

Nella parte finale del tabellone vi è la track settimane da tenere aggiornata per il mese della campagna elettorale.

PLANCIA TAVOLO DI CONCERTAZIONE

Su questo tavolo l'Opposizione e il Governo si confronteranno sulle richieste di interrogazioni parlamentari. Contiene 3 spazi discussione dove posizionare le carte (interrogazione parlamentare) che vinceranno lo spazio discussione in questione.

PEDINE LEADER E CARTE PROFILO

Ogni schieramento avrà un leader e due carte profilo da scegliere per l'abbinamento, estremista o moderato. I profili propongono dei vantaggi e degli svantaggi per le due parti della partita, le elezioni e la vita di governo. I leader si muoveranno in giro per l'Italia di settimana in settimana, svolgendo la campagna elettorale, con il mezzo di trasporto scelto.

MEZZI DI TRASPORTO PER I LEADER

Aereo: costo di noleggio 80.000 euro e muove per un massimo di 3 settori adiacenti.

Treno: costo di noleggio 50.000 euro e muove per un massimo di 2 settori adiacenti.

Pullman: costo di noleggio 30.000 euro e muove di 1 solo settore adiacente.

ESEMPIO DI MOVIMENTO: è finita la prima settimana di campagna elettorale, il Leader verde si trova nel comparto del Sud, aveva scelto il treno per gli spostamenti, decide in segreto che la seconda settimana la passerà nel comparto del Centro/Nord, il quale dista due settori di distanza, quindi si muove del massimo consentito per il treno, ossia di due settori adiacenti e termina il movimento nel comparto del Centro/Nord. Il Leader rosso, che aveva scelto l'aereo, si trova nel comparto del Nord e intende passare la seconda settimana di campagna elettorale nel comparto del Sud che dista tre settori, il massimo movimento previsto per l'aereo. Infine il Leader giallo, con il pullman noleggiato, si sposta di un settore adiacente dal comparto del Nord al comparto del Centro/Nord. La seconda settimana di campagna elettorale sta per cominciare.

CARTE “TEMATICHE ABBINATE”

Queste carte contengono un abbinamento di due tematiche che permettono, se giocate prima del tiro di dado per l'affluenza alle urne, di assicurarne il conteggio al possessore stesso.

CARTE “RECOVERY FUND”

Queste due carte sono una possibile fonte di risorsa per il Governo, servono per presentare al senato un decreto legge chiamato “recovery fund” con lo scopo, una volta approvato, di ricevere fondi dalla Unione Europea.

CARTE EVENTO JOLLY

Queste 8 carte evento vengono aggiunte al mazzo eventi della scatola base, le 4 positive per il mazzo del Governo e le 4 negative per il mazzo dell'Opposizione. La differenza dalle altre carte evento base è che non sono abbinare a nessun ministero, sono chiamate jolly perché potranno essere usate implementando il testo scritto, applicandolo a qualunque ministero.

NOTA IMPORTANTE: CON L'AGGIUNTA DELLE CARTE JOLLY LE CARTE EVENTO DA SCARTARE AL MOMENTO DELL'INIZIO DEL MANDATO LEGISLATIVO NON SARANNO PIU' 10 MA 14, OGNI MAZZO DOVRA' ESSERE COMPOSTO SOLO DA 30 CARTE COME DA REGOLAMENTO BASE.

CARTE “INTERROGAZIONE PARLAMENTARE”

Quattro carte per ogni schieramento con valori dossier da 1 a 4. Vengono usate al tavolo di concertazione per vincere gli spazi discussione e aggiudicarsi il confronto.

TOKEN QUADRATI “COMPARTI REGIONALI”

All'inizio di ogni settimana, i giocatori mostreranno il token con il nome del comparto regionale dove il leader svolgerà la campagna elettorale.

TOKEN QUADRATI DECRETI “RECOVERY FUND”

Da presentare al senato dopo aver giocato la carta “recovery fund” per sottoporli al voto. Ci sono tre importi diversi che il Governo può scegliere tra 5, 7 o 10 Miliardi.

TOKEN QUADRATI “MODIFICATORI AL DADO +1/-1”

Vengono usati come promemoria dallo schieramento all'Opposizione se il Governo accetta la proposta di emendamento a un decreto. Al momento della fase bocciatura decreto il giocatore all'Opposizione potrà usare l'opzione di aumentare di 1 il risultato del dado tirato o diminuirlo di 1.

TOKEN TONDI “MEDIA”

Rappresentano i mass media del comparto e hanno due funzioni diverse a seconda della modalità scelta per la campagna. Nella variante accorpamento regioni permettono, grazie alla loro influenza, di ottenere automaticamente i seggi di una delle due regioni più virtuose sorteggiate durante il setup.

Il Leader che investe più denaro nello spazio Media del comparto in questione si aggiudica i seggi della regione scritta nel retro del token. Nella modalità standard

(campagna regione per regione) garantiscono un 10% aggiuntivo di voti in ogni regione del comparto al Leader che ha investito più denaro nello spazio Media (simulazione di un 10% di elettori indecisi su chi votare).

TOKEN TONDI “PRESENZA +10%”

Tre per schieramento politico, vengono posizionati nell'apposito spazio sul tabellone dello stivale quando un Leader è l'unico presente in quel compartimento durante una settimana di campagna elettorale, oppure nel caso in cui la contemporanea presenza di due o più Leader dia luogo a una contesa da risolvere con il tiro di dadi fra i contendenti (la contesa può essere avviata solo da un profilo estremista che beneficerebbe di un +2 al tiro).

La presenza del token nel compartimento garantisce al suo possessore un 10% di voti in più sull'esito dello scrutinio (una volta posizionati non possono essere rimossi e servono come promemoria al momento dello scrutinio del comparto in questione).

NOTA: LA VERIFICA PER L'ASSEGNAZIONE DEL BONUS PRESENZA AVVIENE ALL'INIZIO DI OGNI SETTIMANA ALL'INTERNO DEI COMPARTI IN CUI E' PRESENTE ALMENO UN LEADER E LO SPAZIO INERENTE RISULTA ANCORA VUOTO.

TOKEN TONDI “NO BONUS PRESENZA”

Vengono posizionati negli appositi spazi sul tabellone se nessun Leader si aggiudica il bonus presenza. Il 10% di voti aggiuntivi non viene assegnato a nessun schieramento.

TOKEN TONDI “+1 AL TAVOLO DI CONCERTAZIONE”

Uno per schieramento, vengono usati nella seconda parte della partita durante le interrogazioni parlamentari al tavolo di concertazione grazie al profilo Leader “moderato”. Abbinando il token a una o due carte giocate per lo spazio discussione permette di aggiungere un punto “dossier”.

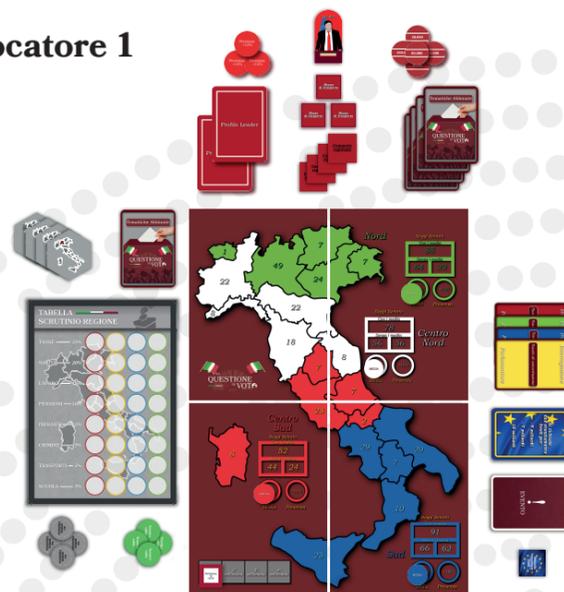
SETUP:

- Posizionare le quattro plance a formare il tabellone dello stivale a fianco al tabellone di gioco principale.
- Posizionare il token quadrato segna settimane nel primo slot della track settimane sul tabellone.
- Pescare a caso 4 token Media regionali, uno per colore, e posizionarli a faccia in giù senza guardarli negli appositi spazi sul tabellone dello stivale.
- Posizionare la clessidra a fianco al tabellone insieme al mazzo delle tematiche abbinato, ai 4 token bonus presenza annullata, alle 20 tessere esagonali regione, alla tabella scrutinio regionale e ai token verdi tematiche valide.

- Ogni schieramento riceve una pedina Leader, le due carte profilo, 4 token quadrati comparto regionale, 3 token quadrati mezzi di trasporto, 3 token +10%, tutti del proprio colore, 4 carte “tematiche abbinato” pescate a caso dal mazzo inerente e le 53 monete del proprio budget colore schieramento.

- Ora siete pronti per giocare la prima parte della partita con l'espansione “Leader in prima linea”.

Giocatore 1



Giocatore 2



PROCEDURA DELLA CAMPAGNA ELETTORALE CON I LEADER:

FASE 1: 4 SETTIMANE DI CAMPAGNA ELETTORALE NEI COMPARTIMENTI REGIONALI

- I giocatori scelgono in segreto il profilo da abbinare al proprio Leader, il mezzo di trasporto da usare per gli spostamenti e il comparto regionale in cui il loro Leader darà il via alla propria campagna. Mostrano poi il token mezzo di trasporto scelto e pagano il noleggio, prendendo e scartando il totale dal budget a disposizione (quello sarà il mezzo di spostamento per tutte le 4 settimane della campagna), mostrano il token comparto regionale scelto, piazzano di conseguenza la pedina Leader sulla mappa dello stivale d'Italia nel corrispondente settore e infine piazzano a faccia all'insù, davanti a loro, la carta profilo scelta per il proprio Leader.

- Comparto per comparto verificano se il bonus presenza viene assegnato.

- Come avviene nel gioco base, i giocatori possono accantonare delle cifre per eventuali bonus da poter giocare durante la partita (ballottaggi e bonus intercettazioni annuali). Con questa espansione entra in gioco (nella seconda parte della partita) la possibilità dell'Opposizione di chiedere degli emendamenti ai decreti in votazione, questo ha un costo (10.000 euro per ogni richiesta) che viene sostenuto in questa fase della partita, ossia oltre i bonus sopraccitati i giocatori possono accantonare cifre anche per eventuali richieste di emendamenti qualora giocassero la seconda parte con il ruolo dell'Opposizione. Non vi è limite per queste richieste, a parte per il profilo estremista che permette solo una richiesta di emendamento all'anno, ma tenete conto che sono comunque soldi sottratti alla campagna elettorale.

- Comincia la prima settimana della campagna elettorale, viene girata la clessidra, i giocatori hanno il tempo di due clessidre per programmare mentalmente le cifre che vogliono investire nel comparto dove è presente il proprio Leader.

NOTA: SE SI USA LA VARIANTE ACCORPAMENTO REGIONI LE MONETE VENGONO POSIZIONATE NEL COMPARTO A FORMARE UNA PILA PER SCHIERAMENTO, NEL CASO INVECE SI USASSE LA MODALITA' STANDARD DEL GIOCO BASE, CAMPAGNA SU TUTTE LE 20 REGIONI, ALLORA LE MONETE VANNO PIAZZATE ALL'INTERNO DI OGNI REGIONE (PER PROBLEMI DI SPAZIO CON LE PICCOLE REGIONI SI PUO' USARE I TASSELLINI REGIONE ESAGONALI COME RIFERIMENTO PER IL PIAZZAMENTO DELLE MONETE).

- Quando la clessidra è stata girata due volte e giunta al termine i giocatori possono cominciare a posizionare le cifre programmate, possono investire anche sui Media regionali (posizionando le monete vicino allo spazio inerente).

- La procedura di piazzamento dura fino a che un giocatore, di sua iniziativa, girerà di nuovo la clessidra, a quel punto egli avrà terminato la propria campagna elettorale e gli altri giocatori avranno a disposizione il tempo rimanente per concludere la loro campagna elettorale nel comparto (o nelle regioni del comparto), finita la clessidra terminerà tassativamente il piazzamento.

NOTA: LA PROCEDURA DESCRITTA SOPRA VIENE SVOLTA IN CONTEMPORANEA, OSSIA OGNI GIOCATORE SVOLGE IL LAVORO DEL PROPRIO LEADER A PRESCINDERE DA DOVE SI TROVA IN QUEL MOMENTO, QUINDI TUTTI I LEADER SUL TABELLONE AGISCONO INSIEME.

Esempio a 3 giocatori: il Leader verde è nel comparto del centro/sud, mentre il Leader rosso si trova insieme al

Leader blu nel comparto del nord, finito il tempo delle due clessidre, tutti potranno contemporaneamente iniziare il posizionamento delle monete a faccia in giù ove sono presenti con i propri Leader.

- Terminata la prima settimana di campagna elettorale, si sposta il segnalino conta settimane nella seconda posizione della track inerente e i giocatori muoveranno i loro Leader in un altro comparto regionale per dare il via alla seconda settimana. Il movimento avviene tramite l'uso dei mezzi di trasporto scelti ad inizio campagna rispettando le limitazioni previste. L'ordine di spostamento è dettato dal tipo di mezzo, muovono per primi i Leader sui pullman, poi quelli sui treni e infine quelli sugli aerei. Nel caso due o più Leader abbiano lo stesso mezzo, il profilo estremista prevale su quello moderato e ha libertà di scelta, a parità di profili si usa il tiro di dado, chi totalizza di più sceglie l'ordine di spostamento.

- La procedura continua fino alla conclusione della quarta settimana, un mese è passato, gli schieramenti hanno svolto campagna elettorale in tutti e quattro i compartimenti regionali avendo posizionato le proprie monete, ora è il momento di investirle nelle varie tematiche.

FASE 2 : “PROPAGANDA SUL TERRITORIO”

PIAZZAMENTO DELLE CIFRE PROGRAMMATE NELLE TEMATICHE DELLA TABELLA SCRUTINIO, GIOCO DELLE CARTE “TEMATICHE ABBINATE”, TIRO PER L'AFFLUENZA ALLE URNE, SCRUTINIO DEL COMPARTO IN VOTAZIONE (SI COMINCIA SEMPRE CON IL COMPARTIMENTO DEL SUD) E VERIFICA ESITO SUPPORTO DEI MEDIA E BONUS PRESENZA.

PREMESSA: l'inserimento dei Leader nel gioco ha permesso di simulare in modo ancora più realistico la campagna elettorale e di aggiungere una seconda fase (la propaganda sul territorio). Essi hanno girato l'Italia con lo scopo di programmare le cifre da stanziare dal proprio budget a disposizione durante la prima fase per poi mettere in atto le strategie politiche investendo sul territorio nelle tematiche più sentite dagli elettori nella seconda fase. Inoltre con questa espansione entra in gioco l'opzione delle “libere coalizioni”, ossia in una partita a 4 giocatori, non vi è l'obbligo di formare due coalizioni già stabilite ma si può concorrere singolarmente per poi decidere alla conclusione dell'esito delle votazioni (ricordiamo che per andare al governo bisogna possedere almeno 155 seggi).

Continua nella seconda parte >>>

UNA QUESTIONE DI VOTO

LEADER IN PRIMA LINEA

REGOLAMENTO PARTE 2

PROCEDURA SECONDA FASE:

MODALITA' STANDARD (CAMPAGNA REGIONE PER REGIONE)

- Si prende il tassellino regione esagonale di una delle 5 regioni appartenenti al comparto in votazione e lo si piazza accanto alla tabella scrutinio regione insieme ai token verdi “tematica valida”.
- Inizia la propaganda sul territorio, i giocatori dopo aver preso le monete programmate per la regione in votazione cominciano il piazzamento a faccia in giù nelle varie tematiche. Questo avviene in modo alternato, comincia il Leader che ha meno pedine, piazzando una sola pedina moneta in una qualsiasi tematica, in sequenza continuano gli altri Leader fino a che tutte le pedine sono state posizionate alternativamente, nel caso due o più Leader abbiano lo stesso numero di monete programmate il profilo estremista ha facoltà di scelta, ulteriore parità fra profili verrà risolta con un tiro di dado.
- I giocatori, terminata la propaganda sul territorio della regione in questione, possono mostrare la carta “tematiche abbinata” che hanno scelto di giocare tra le quattro disponibili nella loro mano (ricordiamo che per la modalità standard le carte possono essere giocate solamente in quattro regioni,

mentre con la variante accorpamento regioni vengono giocate una per ogni compartimento).

- Si prende la tabella affluenza alle urne presente nel libretto del regolamento base e si tira il dado per stabilire la percentuale di affluenza e le rispettive tematiche valide abbinata per conteggio.
- Si effettua lo scrutinio girando le monete investite a partire dalla tematica tasse.
- Infine si verifica chi ha ottenuto il supporto dei Media, 10% di voti da aggiungere al proprio risultato finale, girando le monete investite nello spazio inerente, e l'eventuale bonus presenza acquisito durante la prima fase (campagna elettorale).
- Il Leader che ha totalizzato la percentuale più alta di voti conquista la regione e il relativo tassellino con i seggi senato abbinati. Nel caso di un pareggio tra due o più Leader si andrà al ballottaggio con le procedure previste dal gioco base.

NOTA: QUESTA PROCEDURA AVVIENE PER OGNI REGIONE, PARTENDO DAL COMPARTO DEL SUD PER POI PROCEDERE CON GLI ALTRI TRE COMPARTI RISALENDO L'ITALIA.

MODALITA' “VARIANTE ACCORPAMENTO REGIONI”

- Si eseguono gli stessi passaggi della modalità standard con queste due sostanziali seguenti differenze: la prima, le propagande sul territorio non saranno 20 ma solamente 4, una per ogni comparto, per cui i giocatori prenderanno i tassellini esagonali delle 5 regioni appartenenti al comparto in votazione per svolgere un'unica propaganda, e la seconda differenza è che il supporto dei Media (a favore di chi avrà investito di più nell'apposito spazio) garantirà la vittoria automatica di una delle due regioni più virtuose del comparto in votazione (la regione scelta a caso senza essere vista durante la prima fase, la campagna elettorale).
- Alla fine del conteggio, il Leader che avrà conquistato la maggioranza dei voti si aggiudicherà il totale dei seggi delle 5 regioni presenti nel comparto se avrà avuto anche il supporto dei Media altrimenti il totale sarà privato dei seggi di una delle due regioni (quella sorteggiata a caso precedentemente) che andranno al vincitore della sfida per il supporto dei Media. Va ricordato che il profilo estremista permette al Leader che si aggiudica il supporto dei Media di cambiare l'esito del sorteggio tramite un tiro di dado con scelta di successo fra pari o dispari.

NOTA: SUL TABELLONE DELL'ITALIA SONO PRESENTI LE 4 FINESTRE RIASSUNTIVE, UNA PER OGNI COMPARTO, DEI SEGGI DA AGGIUDICARSI CON O SENZA I MEDIA.

LE NOVITA' PER LA SECONDA PARTE DELLA PARTITA “VITA DI GOVERNO”

- Emendamenti per i decreti
- Interrogazioni parlamentari al tavolo di concertazione
- Decreti “recovery fund”
- Carte evento jolly



EMENDAMENTI PER I DECRETI

L'Opposizione può chiedere emendamenti su decreti portati in votazione al senato, con lo scopo di mettere in difficoltà il Governo e aumentare le possibilità di successo delle bocciature dei decreti dettando delle condizioni ben specifiche. Hanno un costo quantificato in 10.000 euro per ogni decreto (pagati con eventuali cifre accantonate prima dell'inizio della campagna elettorale) e a seconda del profilo scelto possono essere proposti da un massimo di uno all'anno (profilo estremista) fino a un numero illimitato (profilo moderato).

PROCEDURA:

Quando un decreto sta per essere posto in votazione al senato l'Opposizione chiede di porre un emendamento, paga i 10.000 euro, se il Governo **accetta** la proposta, l'Opposizione appoggia il voto favorevole, alla condizione però di poter usufruire per i restanti decreti, quelli ancora da votare durante l'anno, del modificatore al dado +1/-1 durante il tentativo di bocciatura (il modificatore al dado consente, una volta tirato il dado per la bocciatura, di cambiare il risultato aggiungendo un +1 o sottraendo un -1). Se il Governo **rifuta** la proposta, perché non vuole concedere il beneficio del modificatore al dado, allora l'Opposizione disporrà automaticamente di 3 tentativi di intercettazione per il decreto cui è stato richiesto l'emendamento, a prescindere di quanti ne aveva a disposizione (grosso rischio che corre il Governo nel negare l'emendamento proposto).

NOTA: POSIZIONARE NELLA MAPPA SENATO IL PROPRIO TOKEN MODIFICATORE AL DADO +1/-1 COME PROMEMORIA NEL CASO DELL'AVVENUTA ACCETTAZIONE DELL'EMENDAMENTO DA PARTE DEL GOVERNO.

INTERROGAZIONI PARLAMENTARI AL TAVOLO DI CONCERTAZIONE

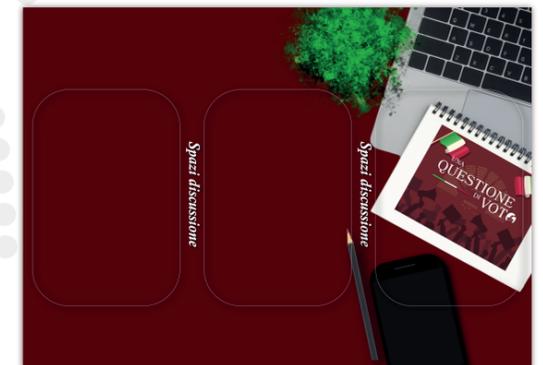
I giocatori possono usufruire di due finestre all'anno (fine primo semestre e fine secondo semestre) per aprire un tavolo di concertazione con un'interrogazione parlamentare su un determinato ministero. Scopo del confronto è riuscire a vincerlo per migliorare (per il Governo) o peggiorare (per l'Opposizione) lo stato di salute del ministero scelto per l'interrogazione. Nel primo semestre è il Governo che può aprire un tavolo di concertazione, mentre l'Opposizione lo può fare nel secondo semestre.

PROCEDURA

Si piazza la plancia “tavolo di concertazione” nel modo come se i giocatori fossero seduti al tavolo uno di fronte all'altro, ogni giocatore prende in mano le proprie 4 carte “interrogazione parlamentare” e aggiungono anche il token “+1 al tavolo di concertazione” se hanno il Leader con profilo moderato.

NOTA: NEL CASO DI PARTITA CON TRE O QUATTRO GIOCATORI (PRESENZA DI COALIZIONI) I PARTECIPANTI ALL'INTERNO DELLA COALIZIONE SI ACCORDANO SU COME AFFRONTARE IL CONFRONTO AL TAVOLO, INSIEME O DELEGA A PROCEDERE DA SOLO PER UNO DEI DUE.

Giocatore 1



Giocatore 2

Il tavolo ha tre spazi discussione, per vincere l'interrogazione parlamentare bisogna aggiudicarsene almeno due su tre. Per aggiudicarsi uno spazio bisogna giocare a fianco a esso delle carte che abbiano un valore “dossier” totale maggiore di quello giocato dall'avversario. La procedura prevede che i giocatori si sfidano piazzando coperte (esclusa la prima carta giocata, quella sarà sempre giocata scoperta) le 4 carte a disposizione a fianco dei tre spazi, massimo due carte per ciascun spazio (in teoria quindi uno potrebbe rimanere vuoto senza carte giocate). Il posizionamento avviene attraverso una sequenza di tre puntate (la prima, la seconda e la terza

puntata) che formano insieme un “round” di gioco. Se al termine del round (delle tre puntate), girate le carte e verificato l'esito del confronto, nessun giocatore ha vinto almeno due spazi discussione, si riprendono in mano le carte e si gioca un secondo round, fino a un massimo di tre round giocati. Se dopo tre round nessuno ha vinto ancora il confronto, allora si conclude il tutto con un nulla di fatto, Governo e Opposizione si ritirano dal tavolo e si riprende la partita da dove era stata sospesa.

La vittoria al tavolo di concertazione produce un tot numero di punti salute per il ministero oggetto dell'interrogazione che saranno aggiunti o sottratti nella track ministeri sul tabellone principale a seconda di chi si è aggiudicato il confronto (Governo o Opposizione).

NOTA: IL TOTALE DEI PUNTI SALUTE E' DATO DALLA DIFFERENZA DEI VALORI DOSSIER VINCENTI DA QUELLI PERDENTI (VINCENDO DUE SPAZI CON UN TOTALE DI 7 VALORI DOSSIER CONTRO 4 VALORI DOSSIER AVVERSARI, SI AVRANNO 3 PUNTI SALUTE DA AGGIUNGERE O SOTTRARRE ALLO STATO DI SALUTE DEL MINISTERO).

ESEMPIO DI UN ROUND:

Prima puntata: i giocatori scelgono in segreto le loro carte da posizionare come prima puntata, il verde sceglie la carta con valore dossier 2, mentre il rosso opta per due carte, la 1 e la 2. Chi ha proposto l'interrogazione parlamentare inizia per primo il posizionamento nella prima puntata, nella seconda puntata sarà l'avversario a giocare le carte per primo, mentre nella terza e ultima puntata giocheranno in contemporanea. Ipotizziamo che il confronto è stato proposto dal giocatore verde, egli decide di posizionare la sua carta di valore 2 nello spazio discussione centrale, essendo la prima, la posiziona scoperta vicina allo spazio (solo chi si aggiudica lo spazio può mettere la carta direttamente sopra di esso). Risponde il giocatore rosso che decide di posizionare le sue due carte scelte nello spazio discussione alla sua sinistra (destra per l'avversario), una delle due è obbligato a posizionarla scoperta, decide di scoprire quella di valore 1.

A questo punto la prima puntata è terminata, i giocatori scelgono in segreto quale carte giocare per la seconda puntata tra quelle che gli sono rimaste in mano.

Seconda puntata: ora è il rosso a giocare per primo, gli è rimasto in mano la carta di valore 3 e quella di valore 4, opta per la 3 e la gioca coperta nello spazio centrale per controbattere quella dell'avversario di valore 2 scoperta. Il verde risponde giocando coperta la sua di valore 4 nello spazio alla sua destra per controbattere le due carte giocate dal rosso (egli può vedere solo la carta scoperta di valore 1, non sa quale carta sia quella coperta, spera che sia il 2 in modo che giocando la sua di valore 4 possa battere le carte avversarie).

Terminata la seconda puntata, non rimane che giocare la terza in contemporanea, sempre con le carte coperte, ma si sa già dove verranno posizionate, ossia nello spazio ancora

non puntato da nessuna delle precedenti giocate, il verde giocherà le sue due rimaste in mano di valore 1 e 3, mentre il rosso giocherà la sua ultima di valore 4 (va ricordato che uno spazio puntato non può essere puntato di nuovo, ossia non si può aggiungere carte a delle carte giocate nella puntata precedente).

Esito finale: una volta terminate le puntate vengono girate tutte le carte e si verificano i dossier. Il primo round termina in pareggio, il rosso si aggiudica lo spazio centrale (3 rosso vs 2 verde) e posiziona la propria carta sul tavolo nello spazio discussione inerente, il verde lo spazio alla propria destra (sinistra per l'avversario, 4 verde vs 1/2 rosso) anche lui posiziona la propria carta vincente nello spazio sul tavolo e infine il terzo spazio è un pareggio (4 rosso vs 1/3 verde), nessuno posiziona carte sul tavolo nello spazio finito in pareggio. A questo punto si riprende le carte in mano e si gioca un secondo round.

NOTA: IL PROFILO MODERATO DEL LEADER PERMETTE DI USUFRUIRE DEL TOKEN “+1 AL TAVOLO DI CONCERTAZIONE”, OSSIA GIOCATO INSIEME ALLE CARTE IN UNA DELLE TRE PUNTATE AGGIUNGE UN +1 AL VALORE TOTALE DEI DOSSIER PRESENTI IN UNO SPAZIO (ESEMPIO, DUE CARTE GIOCATE INSIEME DI VALORE 1 E 3 CON L'AGGIUNTA DEL TOKEN AVREBBERO UN TOTALE DI 5 COME VALORE DOSSIER).

DECRETI “RECOVERY FUND” E CARTE ABBINATE

Il Governo, durante i 5 anni di mandato legislativo, potrà richiedere per un massimo di due volte, non più di una all'anno, uno stanziamento fondi dall'Unione Europea, al fine di sostenere la manovra di governo qualora il bilancio di fine anno fosse perennemente in perdita. Ci sono due carte “recovery fund” a disposizione del Governo.



PROCEDURA

In qualsiasi trimestre dell'anno, prima di dare il via al voto al senato di un decreto legge presente sull'agenda, il giocatore al Governo gioca una carta “recovery fund” dichiarando che intende richiedere uno stanziamento all'UE. La richiesta deve essere approvata dal senato, per cui si metterà al voto un

decreto “recovery fund” scelto tra i tre disponibili. La cifra richiesta (5, 7 o 10 miliardi) influirà sull'esito finale del voto in quanto prevederà uno, due o tre tentativi di intercettazione a disposizione dell'Opposizione per cercare di ostacolare e bocciare il decreto. Con 5 miliardi richiesti l'Opposizione avrà solo un tentativo, con 7 miliardi due tentativi e con 10 miliardi, la cifra massima da richiedere, avrà tre tentativi di intercettazione. La procedura al voto è identica come la votazione standard dei decreti ma non prevede il tiro al dado per la bocciatura, ossia se l'Opposizione intercetta i voti, il decreto è automaticamente bocciato.

Se il decreto viene approvato, il Governo prende dalla riserva i token moneta ministeriale per un totale corrispondente allo stanziamento richiesto e li posiziona a fianco del box ministeri, saranno a disposizione per la manovra del prossimo anno. La carta “recovery fund” giocata viene scartata e messa nella scatola, mentre il token decreto usato tornerà utile per una eventuale seconda richiesta futura.

NOTA: IL GOVERNO CON QUESTI STANZIAMENTI PUO' MIGLIORARE LA SITUAZIONE FINANZIARIA MA CORRE ANCHE IL RISCHIO, IN CASO DI BOCCIATURA DELLA RICHIESTA, DI RIMETTERE IN GIOCO LOBBIETTIVO SECONDARIO PER LA VITTORIA FINALE DELL'OPPOSIZIONE, OSSIA ALMENO 10 DECRETI BOCCIATI NELL'ARCO DEI 5 ANNI DI MANDATO, PRATICAMENTE IL DECRETO “RECOVERY FUND” VERREBBE AGGIUNTO AL CONTEGGIO TOTALE DEGLI ALTRI DECRETI BOCCIATI.

CARTE EVENTO JOLLY

Infine, l'ultima novità dell'espansione, riguarda le 8 carte evento jolly da aggiungere al mazzo eventi. Sono già state spiegate nei paragrafi precedenti, esse non sono abbinate a specifici ministeri come le carte evento del gioco base ma permettono ai giocatori di rimettere in carreggiata, grazie al loro uso, certe situazioni della partita che altrimenti non sarebbero più migliorabili. Ricordiamo che all'inizio della legislatura i ruoli del Governo e dell'Opposizione ricevono il proprio mazzo eventi epurato casualmente di 10 carte ciascuno, per cui può accadere che alcuni ministeri siano completamente indifendibili da futuri eventi contro perché le loro carte abbinate sono finite nelle 10 scartate. Eventuali carte jolly a disposizione potrebbero sopperire a questi inconvenienti.



RINGRAZIAMENTI

Un doveroso ringraziamento va a Davide Lo Presti, Giulia Pasqualini e a tutto lo staff di Tambù per la continua collaborazione che stiamo portando avanti da un anno, grazie mille a tutti voi, a Mirko Mastrocinque per la sua collaborazione nell'impaginazione del regolamento e la super visura di tutto il materiale presente nella scatola, a Massimiliano Amadei per la grafica e la splendida collaborazione che abbiamo condiviso per tre mesi, a tutta la mia famiglia Eda, Domelino e Nico per il loro amore e sostegno, a Michela, Caterina, Agnese e Francesca, le donne della mia vita, a Marco, Cristian e Massimiliano i tre fan più affezionati a “una questione di voto”...grazie mille a tutti!

CREDITS

Game Design: Riccardo Bertone

Graphic Design: Amadei Massimiliano

Impaginazione regolamento: Arianna Festa,
Mirko Mastrocinque



Tambù srl, Centro Direzionale Milano 2, Palazzo Canova, 5° piano
Via Fratelli Cervi snc - 20090 Segrate (MI)
Prodotto in Italia

