

FRIEDEMANN FRIESE COPYCAT

Un gioco di Friedmann Friese
per 2 - 4 giocatori di 13 anni di età o più

Idea di Gioco

In una favola comunemente attribuita a Esopo, un corvo si è ornò con piume di pavone per apparire più maestoso di quello che effettivamente era. Anche se la favola è antica, la sua morale, è sempre attuale, e cioè che troppe persone si attribuiscono dei meriti che non possiedono. Non è necessario vivere in una repubblica delle banane, per percepire la corruzione, il tradimento e l'inganno, di venir corrotto, ingannato e truffato. E se ciò può accadere nella tua cerchia di amici, dove gli effetti sono particolarmente dolorosi e amari, figuriamoci sul grande palcoscenico della politica.

In realtà, la politica è un focolaio di personaggi egocentrici e assetati di potere, che spesso non si fermano davanti a nulla per avanzare nella loro carriera politica. Il denaro che cambia di mano, le promesse mai mantenute, le spudorate bugie e l'abuso di potere sono all'ordine del giorno: alcune persone hanno addirittura comprato la propria laurea!

Qualsiasi somiglianza a persone o eventi reali, sia immaginari che reali, è puramente casuale e non intenzionale!

Assumi il ruolo di un politico e inizia la tua campagna per le elezioni. In Copycat, il fine giustifica i mezzi: non importa come verrai eletto, ma che tu venga eletto. Raccogli punti vittoria avanzando lungo i percorsi della tua carriera il più velocemente possibile. Così, metti da parte i tuoi scrupoli, sgomita, e lascia che la tua campagna politica abbia inizio!

Contenuto

114 carte, composte da:

- 40 carte iniziali: 4 set con le lettere da A a D. Ogni set consiste di 7 carte Monete e 3 carte Punti Vittoria
- 55 carte Azione: ognuna delle quali raffigura un numero romano da I a V
 - 11 carte per la sezione I
 - 15 carte per la sezione II
 - 13 carte per la sezione III
 - 12 carte per la sezione IV
 - 4 carte per la sezione V (le lauree)
- 15 carte Ufficio
 - 4 Uffici Base
 - 11 Uffici Extra
- 4 carte Riepilogo
- 28 Volontari della Campagna Politica (7 in ognuno dei 4 colori dei giocatori)
- 8 segnalini Ordine di turno e Indicatore Punti Vittoria (2 in ognuno dei 4 colori dei giocatori)
- 25 segnalini di legno verdi dei Punti Vittoria
- 1 Tabellone (dipartimento federale)



Panoramica delle carte Azione

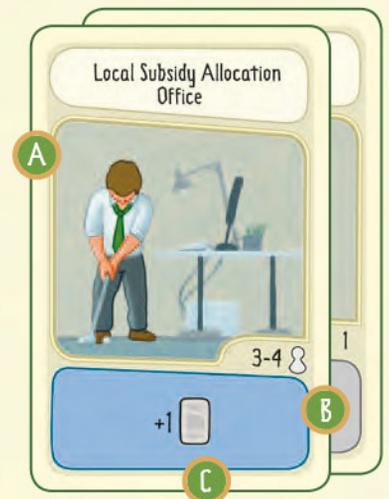
- A** Ogni carta Azione ha raffigurato un numero nell'angolo in alto a sinistra. In ogni set di carte Iniziali tale numero va da 9 a 18: Ogni giocatore ha un set di carte Iniziali identiche. Ogni carta Azione rimanente ha un numero unico. Le carte Azione rosse sono numerate da 1 a 8, mentre le restanti carte Azione sono numerata da 19 a 61.
- B** Il prezzo (il numero di monete che un giocatore deve pagare per comprare la carta Azione) è raffigurato nell'angolo in basso a sinistra della carta.
- C** L'illustrazione nel mezzo alla carta e il titolo della carta indicano il tipo di azione, e non hanno altra funzione.
- D** Il numero romano raffigurato direttamente sotto l'illustrazione sul lato destro indica in quale periodo (dalla I alla V) del gioco la carta sarà disponibile. Nelle carte del set Iniziale, nel medesimo punto sono invece raffigurate le lettere da A a D.
- E** Il riquadro sotto l'illustrazione indica l'Azione associata alla carta. Il colore indica quale tipo di azione offre la carta e quindi la fase nella quale essa può essere usata.



Panoramica degli Uffici del Dipartimento Federale

Non ci sono differenze tra gli spazi Ufficio sul Tabellone e le carte Ufficio. Tutti gli Uffici sono trattati allo stesso modo durante il corso del gioco.

- A** L'illustrazione e il titolo delle carte Ufficio indicano quale tipo di azione sia. Essi non hanno altra funzione. (Per salvare spazio, gli spazi Ufficio sul Tabellone non hanno raffigurato un titolo).
- B** Il numero raffigurato direttamente sotto l'illustrazione sul lato destro indica in quale sezione del Dipartimento Federale (dalla 1 alla 5) sarà piazzata la carta. I quattro Uffici normali per 3-4 giocatori hanno invece il simbolo di un pedone.
- C** Il riquadro sotto l'illustrazione indica l'Azione associata alla carta. Il colore indica quale tipo di azione offre la carta e quindi la fase nella quale essa può essere usata.



I colori delle Azioni (carte Azione e Uffici)



Viola (Fase 2):
Volontari



Blu (Fase 2):
Carte Azione



Giallo (Fase 3):
Monete e Acquisti



Verde (Fase 3):
Punti Vittoria



Grigio (speciale):
Azioni Speciali



Rosso:
Nessuna Azione



La preparazione del gioco è illustrata su un foglio di istruzioni separato. Tale foglio di istruzioni contiene sul retro anche il glossario con le spiegazioni dei singoli Uffici e carte Azione. Prendi adesso il foglio di istruzioni e prepara il gioco seguendo le istruzioni indicate.

Come si Gioca

Il gioco è composto da diversi Round. Ogni Round consiste delle seguenti quattro Fasi:

- 1 **Pianificazione:** Pescare le carte e determinare l'ordine di gioco.
- 2 **Azione:** Piazzare i Volontari negli Uffici del Dipartimento Federale e usare le Azioni.
- 3 **Acquisti e Punti Vittoria:** Comprare le carte Azione e guadagnare i Punti Vittoria.
- 4 **Pulizia:** Ripulire il tabellone e prepararlo per il Round successivo.

1 Pianificazione: Pescare le carte e determinare l'Ordine di Gioco

Quali sono le opzioni disponibili in questo Round? E chi sarà il primo a sgomitare per accaparrarsi i migliori Uffici?

In questa fase, i seguenti passi sono effettuati nel seguente ordine:

- A Ogni giocatore pesca 5 carte da tenere nella propria mano dal suo mazzo di pesca coperto.
- B Per determinare l'ordine di turno ogni giocatore sceglie una delle proprie carte e la mette coperta di fronte a se sul tavolo. Una volta che tutti hanno scelto la propria carta, i giocatori la voltano contemporaneamente. Il giocatore che ha scelto la carta con il valore più alto (quello raffigurato nell'angolo in alto a sinistra), gioca per primo e piazza il proprio segnalino ordine di turno sul primo spazio del Bus. Il giocatore con il secondo valore più alto mette il proprio segnalino ordine di turno sul secondo spazio del Bus, e così via. Il nuovo ordine di turno si applica per il resto delle Fasi di questo Round.

Se due giocatori hanno scelto una carta con il medesimo valore, essi si scambiano di posizione sul tracciato dell'Ordine di Turno (il Bus), così il giocatore che era primo nel Round precedente giocherà per secondo in questo Round. Se tre giocatori giocano una carta con lo stesso valore, essi si scambiano di posizione secondo l'ordine di turno, così il giocatore che era primo nel Round precedente si scambia di posizione con quello che era ultimo nel Round precedente. Se quattro giocatori giocano una carta con il medesimo valore, il giocatore che era primo nel Round precedente si scambia di posizione con quello che era quarto nel Round precedente, e il giocatore che era secondo si scambia di posizione con quello che era terzo.

Esempio: Helen e Angela hanno entrambe scelto la carta di valore 16; gli altri giocatori hanno scelto una carta di valore inferiore. Nell'ultimo Round Angela era seconda e Helen era terza. In questo Round, Helen giocherà per prima e Angela per seconda.

- C I giocatori adesso scartano le carte usate per determinare l'ordine di turno nella pila degli scarti temporanea (voltata di 90° per evidenziare che si tratta della pila degli scarti temporanea). Queste carte non possono più essere utilizzate durante il Round.

2 Azioni: Piazzare i Volontari negli Uffici del Dipartimento Federale e usare le Azioni

Ognuno invia i propri Volontari provando a presenziare in tutte le più importanti funzioni: raccogliere denaro, reclutare nuovi Volontari, o anche guadagnare qualche Punto Vittoria per avanzare nella carriera politica.

Effettuando il turno secondo il nuovo ordine di turno, ogni giocatore, uno alla volta, piazza uno dei propri Volontari su uno spazio Ufficio vuoto del Dipartimento Federale. Ogni Ufficio può contenere solo un Volontario alla volta.

Se sull'Ufficio scelto ci fossero uno o più segnalini Punti Vittoria, il giocatore li raccoglie e li mette in una pila di fronte a se.

Durante il proprio turno di gioco, un giocatore può anche giocare carte e/o usare qualsiasi Azione associata all'Ufficio scelto prima o dopo aver piazzato il proprio Volontario. Le carte che vengono giocate sono messe scoperte nell'area di gioco del giocatore. Se una Azione di un Ufficio è stata usata, il giocatore stende su un fianco il proprio Volontario sul corrispondente Ufficio per indicare che la relativa Azione è già stata usata. Una volta che il giocatore decide di non giocare nessun'altra carta e/o l'Azione relativa all'Ufficio scelto è stata risolta, sarà il turno del giocatore successivo a piazzare uno dei propri Volontari.

Se ad un giocatore non sono rimasti Volontari da piazzare, egli deve passare il suo turno, e non può giocare altre carte o usare altri Uffici. Tutti gli altri giocatori continuano a piazzare i loro Volontari finché tutti non avranno più alcun Volontario rimasto da piazzare.

Un giocatore può volontariamente decidere di non piazzare tutti i propri Volontari. Se invece tutti gli Uffici sono occupati da un Volontario, qualsiasi Volontario rimasto ai giocatori non potrà essere piazzato. Una volta che tutti i Volontari dei giocatori sono stati piazzati sugli spazi degli Uffici, inizia la Fase 3.



Le Azioni sono spiegate in dettaglio nell'ultima pagina del regolamento. Un glossario dettagliato con la spiegazione di tutte le Azioni può essere trovato nel foglio delle istruzioni separato.



Nota: In generale, le carte Blu e Viola, e le Azioni relative agli Uffici Blu sono usate solo nella Fase 2. Durante il primo Round solo gli Uffici Blu sono disponibili. Tutte le carte Verdi e Gialle e le Azioni degli Uffici sono usate solo nella Fase 3. Le azioni relative agli Uffici e alle carte che sono di colore Grigio sono soggette a regole speciali. Le carte Rosse non forniscono alcuna azione.

Suggerimento: In questa Fase le azioni Viola aiutano a reclutare Volontari, che potrebbero servire ad accaparrarsi gli Uffici più lucrativi, mentre le azioni Blu ti permettono di pescare nuove carte. Userai le azioni Verdi e Gialle nella Fase successiva, che ti permetteranno di comprare nuove carte o guadagnare Punti Vittoria.

3 Acquisti e Punti Vittoria: Comprare le carte Azione e guadagnare Punti Vittoria

Infine arriva il successo guadagnato duramente! Accumula nuovi tipi di azioni e progredisci nella tua campagna. Cos'altro potresti chiedere di più?

Seguendo l'ordine di turno, ogni giocatore gioca **TUTTE** le proprie carte rimaste nella sua mano (piazzandole scoperte nella sua area di gioco) e usa tutte le Azioni Verdi, Gialle o Grigie degli Uffici scelti che non sono state ancora utilizzate. Non appena il primo giocatore termina tutte le sue azioni, il suo turno termina e il giocatore successivo inizia il suo turno.



Nota: Nella terza Fase le carte Blu e Viola, così come le Azioni relative agli Uffici Blu, non possono essere utilizzate. Queste azioni sono disabilitate.

A

Un giocatore può comprare nuove carte con tutte le sue Monete disponibili, se egli ha dei Volontari sugli Uffici che permettono Azioni  Acquisto. Egli somma tutte le Monete, che sono raffigurate sulle carte nella sua area di gioco includendo quelle raffigurate sugli spazi degli Uffici del Dipartimento Federale.

Con queste Monete virtuali egli può comprare, per ogni Azione Acquisto, 1 carta fra quelle che si trovano sul tracciato Strada, raffigurato lungo la parte inferiore del tabellone (solo un singolo Ufficio in tutto il Dipartimento Federale permette ad un giocatore di comprare 2 carte). Le carte poste sui primi quattro spazi del tracciato Strada, a partire da sinistra, costano l'ammontare di Monete indicato sulla carta. Le carte poste sugli spazi che vanno dal quinto all'ottavo, costano 1 Moneta in più rispetto a quanto indicato sulla carta, mentre le carte poste sugli spazi che vanno dal nono all'undicesimo costano 2 Monete in più. Tali variazioni sono indicate anche sotto gli spazi riservate alle carte. Il costo totale di tutte le carte che un giocatore compra non può eccedere la somma totale di Monete possedute. Ogni Moneta che il giocatore non spende è perduta: le Monete non possono essere conservate per il Round seguente!



Se ci sono delle carte **ROSSE** su degli spazi qualsiasi alla sinistra della carta acquistata, il giocatore è obbligato a prenderle tutte. Il giocatore mette tutte queste nuove carte, sia quelle acquistate che eventuali carte rosse, nella propria pila degli scarti temporanea nella propria area di gioco.

Suggerimento: Le carte rosse non hanno alcuna azione associata e sono solo di intralcio. Dovresti evitare di prenderle se possibile. I giocatori possono liberarsi delle carte rosse, per esempio, usando la carta azione "Election Campaign Office" scambiandola con un Volontario addizionale.



Nota: Gli spazi sul tracciato Strada non vengono riforniti con nuove carte fino alla Fase 4!

B

Dopo che ha comprato delle carte, il giocatore somma tutti i suoi Punti Vittoria derivanti da Carte, Uffici e/o segnalini Punti Vittoria collezionati. Poi egli avanza il proprio segnalino dei Punti Vittoria lungo il tracciato Carriera (tracciato dei Punti Vittoria) dello stesso numero di spazi dei Punti Vittoria guadagnati. Poi egli rimette i segnalini di legno dei Punti Vittoria nella riserva comune dei segnalini dei Punti Vittoria a fianco del tabellone di gioco.



Nota: Tutti i segnalini dei Volontari rimangono sugli Uffici a cui sono stati assegnati fino alla Fase 4!

4 Pulizia: Pulizia del tabellone e preparazione per il Round successivo

Inizio di un nuovo round con una situazione pulita. Ingrana la marcia più alta e fai progredire ulteriormente la tua campagna...

In ogni Ufficio dove non sono stati piazzati dei Volontari, metti un segnalino di legno Punti Vittoria. Se ci sono già uno o più segnalini Punti Vittoria sull'Ufficio, aggiungi un altro segnalino Punti Vittoria.

Ogni giocatore prende le carte dalla propria area di gioco, incluso le carte poste nella pila degli scarti temporanea, e le mette nella propria pila degli scarti poste a faccia in su.



Nota: La pila degli scarti può essere rimescolata solo una volta che il giocatore deve pescare una nuova carta, ma il mazzo di pesca è terminato.

Finché ci sono carte nel mazzo di pesca, il giocatore pesca le carte da tale mazzo. Una volta esaurito, il giocatore mescola la pila degli scarti e con tali carte forma un nuovo mazzo di pesca posto coperto, dal quale pescherà le nuove carte. Durante un Round, le carte poste nella pila degli scarti temporanea e nell'area di gioco perché giocate, non vengono **MAI** mescolate assieme agli scarti per formare un nuovo mazzo di pesca.



Nota: Le carte che sono state giocate in un Round, per esempio, per determinare l'ordine di turno, o che sono state scambiate per altre carte azione, restano nella pila degli scarti temporanea, e non possono essere usate nuovamente durante il Round!

Tutti i giocatori rimuovono adesso i propri Volontari dal tabellone. Ogni giocatore tiene tre Volontari del proprio colore per il successivo Round. Se un giocatore ha usato più di tre lavoratori, egli rimette i Volontari in eccesso nella riserva assieme agli altri Volontari inutilizzati a fianco del tabellone.

Piazza la prima carta del mazzo delle carte Ufficio sulla successiva finestra (spazio) del Dipartimento Federale proseguendo con il completamento di un'intera sezione prima di passare alla successiva. Dopo tre Round, quindi, tutti gli spazi del Dipartimento Federale della sezione 1 saranno stati usati. Gli Uffici della sezione 2 sono posti lungo la seconda colonna, e così via.

In base al numero di giocatori, alcune o anche tutte le carte Azione presenti sui primi tre spazi a sinistra del tracciato Strada, che non sono state comprate, sono rimosse dal tabellone e dal gioco. Il numero di persone raffigurato sopra a tali spazi indica quante carte devono essere rimosse: Per esempio, tutte le carte rimaste invendute presenti sui primi due spazi a sinistra del tracciato sono rimosse nel caso di una partita con tre giocatori.

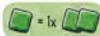
Una volta che tali carte sono state rimosse, muovi tutte le carte rimaste sul tracciato verso sinistra, fino a compattarle sul lato sinistro del tracciato. Adesso gli spazi rimasti vuoti sulla destra sono riempiti con delle nuove carte che vengono prese dalla riserva, in modo che ci siano nuovamente undici carte sul tracciato Strada, comprendo così tutti gli spazi presenti sul tracciato.

Un nuovo Round adesso può iniziare, partendo nuovamente con la Fase 1.

Regole generali per le carte Azione e gli Uffici

- Se un'azione di una Carta o Ufficio contraddice una regola di gioco, l'azione descritta ha la precedenza sulle regole generali.
- Le azioni sulle Carte e sugli Uffici variano nella loro forza. Tutte le Azioni sulle Carte e Uffici possono essere usate fino al limite massimo indicato di fronte al simbolo (o prima della freccia) raffigurato sulla carta. Per esempio, il simbolo dell'Ufficio di destra della seconda riga raffigurato sul tabellone () significa che un giocatore, il cui Volontario si trova su tale Ufficio, può comprare 0, 1 o 2 carte. Un giocatore può sempre non svolgere affatto l'azione indicata.
- Il giocatore può effettuare le azioni delle sue carte Azione e Uffici in qualsiasi ordine e combinarle in qualsiasi modo, così da ottenere il miglior risultato per lui. Per esempio, egli può combinare "Inside Information" con "Sharpen your Elbows".
- **Molto Importante:** Tutte le Carte, Volontari, segnalini Punti Vittoria e Monete possono essere usati o raddoppiati fino ad un massimo di 2 volte per Round! La corrispondente Azione può quindi essere usata una volta, e poi, con l'aiuto di certi Uffici o carte Azione, può essere riattivata per essere usata ancora una sola volta. Le carte che sono state giocate una seconda volta con l'aiuto di un Ufficio sono tolte dall'area di gioco e messe nella pila degli scarti temporanea del giocatore (voltata di 90°).

Esempio: Se un giocatore ha dei Volontari in due differenti Uffici "Allocation Offices for Major Projects",  egli deve usare la corrispondente azione (usare l'azione di una carta due volte) per due delle sue carte.

Il simbolo  sulla carta azione "Campaign Trail" significa che il numero originale dei segnalini Punti Vittoria è raddoppiato. Una combinazione di queste due azioni è comunque possibile: Se un giocatore ha un Volontario su "Allocation Office for Major Projects" e gioca la carta Azione "Campaign Trail" e vuole giocare la carta "Campaign Trail" una seconda volta, il numero originale di segnalini Punti

Vittoria è raddoppiato ancora, così il giocatore ha il triplo del valore originale dei Punti Vittoria. (Giocando una seconda volta la carta azione "Campaign Trail" non avrà alcun effetto ulteriore, dato che i segnalini dei Punti Vittoria possono essere raddoppiati fino ad un massimo di due volte!).

Fine del Gioco

Il gioco termina alla fine del round nel quale una delle seguenti tre condizioni viene a verificarsi:

- A** Un giocatore ha raggiunto 95 Punti Vittoria o più.
- B** Un giocatore ha comprato l'ultima carta "Doctorate".
- C** L'undicesimo Round è terminato.

Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria è eletto Presidente e vince la partita!

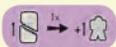
In caso di pareggio fra i giocatori in parità quello che ha collezionato il maggior numero di Punti Vittoria nell'ultimo Round.

Panoramica delle Azioni

Azioni Viola (Fase 2) Volontari



Prendi 1 Volontario addizionale (o 2 Volontari Addizionali).



Rimuovi 1 carta per ricevere 1 Volontario Addizionale

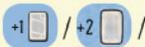


Scegli 1 Ufficio addizionale



Piazza un Volontario su un Ufficio già occupato

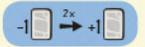
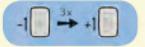
Azioni Blu (Fase 3) Carte Azione



Pesca immediatamente 1 carta, 2 carte, ecc.



per ogni Moneta spesa pesca 1 carta



Metti fino a 2 carte (o fino a 3 carte) down up to 2 cards (or up to) nella pila degli scarti temporanea per pescare lo stesso numero di carte dal mazzo di pesca.

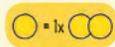
Azioni Gialle (Fase 3) Monete e Acquisti



Prendi 1 Moneta, 2 Monete, 3 Monete ecc.



Rimuovi 1 carta per ricevere 1 Moneta (o fino a due carte per 1 Moneta ognuna)



Raddoppia tutte le Monete



Compra 1 carta / 2 carte



Tutte le carte sul tracciato Strada vengono prima spostate verso sinistra, poi compra 1 carta

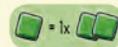
Azioni Verdi (Fase 3) Punti Vittoria



Ricevi 1 Punto Vittoria, 2 Punti Vittoria ecc.



Per ogni Moneta spesa ricevi 1 Punto Vittoria



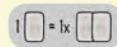
Raddoppia tutti i Punti Vittoria derivanti dai segnalini di legno dei Punti Vittoria

Azioni Gialle-Verdi (Fase 3) Monete e Punti Vittoria

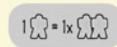


Ricevi 1 Moneta / 1 Punto Vittoria

Azioni Grigie (Speciale)



Usa 1 carta nell'area di gioco una seconda volta



Usa 1 Volontario nel medesimo Ufficio una seconda volta



Manieni un numero di qualsiasi carte non usate per il round successivo

Copy

Copia l'azione di 1 carta nella tua area di gioco

Author:
Friedemann Friese

Editors:
Friedemann Friese, Henning Kröpke

Graphics & design:
Harald Lieske

Game instructions and translation:
Birgit Irgang

English rules editing:
Jay Tummelson

© 2012 2F-Spiele, Bremen/Germany

Traduzione in Italiano:
Francesco "ZeroCool" Neri

Nota: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Rio Grande Games
PO Box 1033
Placitas, NM 87043, USA
RioGames@aol.com
www.riograndegames.com



Uffici

Uffici Blu (Fase 2) - Carte Azione



Carte Aggiuntive

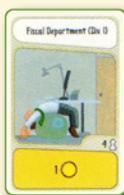
Il giocatore pesca immediatamente (in base all'Ufficio) 1, 2 o 3 carte dalla sua mano di pesca.



Scambio di Carte

Il giocatore piazza (in base all'Ufficio) fino a 2 o 3 carte nella sua pila di scarti temporanea, rimpiazzandole con nuove carte da pescare dal proprio mazzo di pesca. Il giocatore deve decidere prima di usare questa azione quante carte vuole cambiare.

Uffici Gialli (Fase 3) - Denaro e Acquisto Carte



Monete Aggiuntive

Il giocatore prende (in base all'Ufficio) 1, 2 o 3 Monete che possono essere aggiunte alla somma totale di Monete a disposizione quando compra delle carte presenti sul tracciato Strada.



Permesso di Acquisto

Il giocatore compra (in base all'Ufficio) 1, 2 carte. Solo i giocatori i cui lavoratori sono su uno di questi Uffici, possono acquistare carte dal tracciato Strada. Se un giocatore sceglie più di uno di questi Uffici, egli può comprare il corrispondente numero di carte.



Permesso speciale di Acquisto

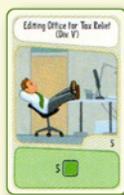
Prima muovi tutte le carte presenti sul tracciato Strada compattandole sugli spazi verso sinistra. Poi pesca nuove carte dalla riserva fino a riempire tutti gli spazi rimasti liberi sulla destra del tracciato. Infine compra una carta. Se un giocatore usa questa azione, è imperativo che il giocatore muova le carte verso sinistra se ci sono degli spazi liberi da occupare.



Eliminazione Carte

Il giocatore elimina (in base all'Ufficio) 1, 2 carte dalla sua mano e prende in cambio 1 o 2 Monete. Le carte vengono rimosse dal gioco. Per ogni carta eliminata il giocatore prende 1 Moneta che può essere usata per comprare carte. Il giocatore deve decidere prima di usare l'azione quante carte egli vuole eliminare. Il giocatore può usare questa azione anche se non desidera utilizzare le Monete ricevute per comprare altre carte.

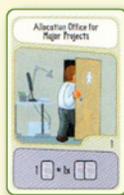
Uffici Verdi (Fase 3) - Raccolta Punti Vittoria



Punti Vittoria

Il giocatore prende (in base all'Ufficio) 1, 2, 3, 4 o 5 Punti Vittoria. Questi contano nella somma totale di Punti Vittoria e il giocatore avanza il proprio segnalino sul tracciato Carriera del relativo numero di spazi.

Uffici Grigi - Speciale



Uso doppio delle Carte

Il giocatore riattiva una carta presente nella sua area di gioco (quelle nella pila degli scarti temporanea non possono essere riattivate). Il giocatore può usare questa azione per le carte Blu, Viola e Grigie. Le carte riattivate in questo modo dopo essere state risolte vengono poste nella pila degli scarti temporanea. Se il giocatore riceve delle Monete con questa azione, egli **non** può raddoppiarle con altre azioni! Il giocatore non può **mai** scegliere Uffici con questa azione.

Carte Azione

Carte Viola (Fase 2) - Volontari della Campagna



Informazioni dall'Interno

Il giocatore può scegliere immediatamente un secondo Ufficio piazzando un altro dei suoi Lavoratori su un differente Ufficio non ancora occupato. Se il giocatore può usare la carta una seconda volta (grazie ad un'altra azione), egli può scegliere un terzo Ufficio e piazzarci sopra un altro dei propri Volontari.



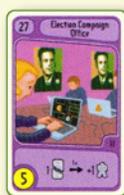
Sgranchirsi le spalle

Il giocatore può piazzare 1 dei propri Volontari su uno degli Uffici che è già occupato da un Volontario di un altro giocatore. Adesso egli può usare anche l'azione associata all'Ufficio scelto.



Piccole e Grandi Pubbliche Relazioni

Il giocatore recluta (in base all'azione scelta) 1 o 2 Volontari supplementari da prendere dalla riserva a fianco del tabellone, e utilizzarli nel Round corrente (è possibile reclutare solo un massimo di 4 Volontari). Tuttavia, alla fine del Round, egli deve rimettere questi Volontari addizionali nella riserva a fianco del tabellone.



Uffici della Campagna Elettorale

Il giocatore può eliminare 1 carta non utilizzata dalla propria mano (rimuovendola dal gioco) e reclutare quindi 1 Volontario da prendere dalla riserva a fianco del tabellone per usarlo nel Round corrente. Tuttavia, alla fine del Round, egli deve rimettere questi Volontari addizionali nella riserva a fianco del tabellone.

Carte Blu (Fase 2) - Carte Azione



Sauna, Pranzo, Keynote

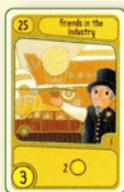
Il giocatore pesca immediatamente (in base ai simboli azione) 2, 3 o 4 carte dalla suo mazzo di pesca.



Raccolta Donazioni

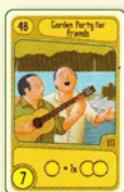
Per ogni Monete che il giocatore paga, egli può pescare una nuova carta dal proprio mazzo di pesca. Questa è la sola azione durante la Fase 2, per la quale il giocatore può usare Monete derivanti dalle Carte o dagli Uffici. Il giocatore mette tutte le carte Monete utilizzate nella propria area di gioco. Se non spende tutte le monete per pescare nuove carte, le Monete restanti sono perse, e non possono essere conservate. Se un giocatore può usare la carta una seconda volta (grazie ad un'altra azione), il giocatore deve spendere ancora Monete per poter usare l'azione ancora.

Carte Gialle (Fase 3) - Denaro e Acquisto Carte



Amici Fraternali, Industriali e Banchieri

Queste carte forniscono (in base al simbolo) 1, 2 o 3 Monete. Queste Monete contano nella somma totale di Monete che possono essere usate per comprare carte.



Festa in giardino con gli amici

Questa carta raddoppia il numero originale di Monete: una volta che il giocatore ha fatto la somma di tutte le Monete che riceve dalle carte e dai Volontari sugli Uffici, questa carta raddoppia questo totale. Se un giocatore può usare questa carta una seconda volta (grazie ad un'altra azione), la somma totale originale di Monete è raddoppiata una seconda volta ottenendo così un totale pari a tre volte il valore originale.

Carte Giallo/Verdi (Fase 3) - Denaro/Punti Vittoria



Evento di Raccolta Fondi della moglie

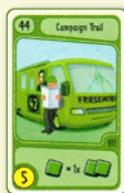
Questa carta vale 1 Moneta o 2 Punti Vittoria; il giocatore deve decidere quale opzione preferisce. Se il giocatore decide per la Moneta, essa conta nel totale di Monete disponibili, che possono essere usate per comprare altre carte. Se invece decide per i Punti Vittoria, questi contano nel totale dei Punti Vittoria. Se un giocatore può usare questa carta una seconda volta (grazie ad un'altra azione), egli può scegliere nuovamente fra le due opzioni.

Carte Verdi (Fase 3) - Raccolta Punti Vittoria



Radio, Giornali, TV locali e nazionali

Queste carte valgono (in base al simbolo raffigurato) 1, 3, 6 o 10 Punti Vittoria. Questi contano nel totale dei Punti Vittoria, e il giocatore avanza il proprio segnalino sul tracciato Carriera del relativo numero di spazi.



In viaggio per la Campagna Elettorale

Il numero originale di segnalini di legno Punti Vittoria è raddoppiato. Una volta che il giocatore ha sommato tutti i segnalini Punti Vittoria, tale somma viene raddoppiata.



Dottorato in Storia, Legge, Filosofia ecc.

Per ogni Moneta investita, il giocatore riceve 1 Punto Vittoria. Questa azione può essere effettuata solo una volta, e deve essere risolta immediatamente: anziché comprare questa carta, il giocatore usa la relativa azione. Per ogni Moneta pagata, egli riceve 1 Punto Vittoria. Quando ha terminato, il giocatore mette la carta Doctorate di fronte a se per vantarsi — ma non riceverà altro da questa carta... Non verrà mai aggiunta ne alla pila degli scarti ne alla pila degli scarti temporanea, ne potrà essere usata una seconda volta, praticamente resta inutilizzabile per il resto del gioco. Se la carta si trova su uno spazio del tracciato strada dove sono richieste Monete aggiuntive, il giocatore deve prima pagare le Monete extra, e solo dopo potrà usare l'azione della carta con le Monete rimaste.

Carte Grigie - Speciale



Pagamento Bonus (per la Fase 2 o 3)

Il giocatore può usare uno dei propri Volontari una seconda volta in qualsiasi Ufficio. Se il giocatore usa questa carta una seconda volta (grazie ad un'altra azione), egli deve scegliere per effettuare l'azione un Volontario differente.



Segretario Stampa (per la Fase 2 o 3)

Il giocatore duplica una qualsiasi altra carta fra quelle che ha nell'area di gioco fronte a se. (Il gioco riprende come se la carta duplicata fosse stata presente due volte.)



Sfida di intelligenza (solo nella Fase 3)

Il giocatore può tenere un numero qualsiasi di carte non utilizzate per il round successivo. Non è obbligato a mostrare queste carte agli altri giocatori. All'inizio nel Round successivo, egli pesca 5 nuove carte, come al solito, a cui vi aggiunge quelle mantenute dal Round precedente. Se un giocatore può usare questa carta una seconda volta (grazie ad un'altra azione), **non** ci sono ulteriori benefici all'azione.

Carte Rosse



Nessuna delle carte rosse ha alcuna funzione. Esse hanno il valore più basso, così non sono particolarmente utili per determinare l'ordine di turno. Un giocatore le riceve automaticamente quando compra una carta azione e una o più carte rosse sono presenti su degli spazi sul tracciato Strada alla sinistra della carta acquistata. Queste carte non costano alcunché e non possono essere acquistate deliberatamente.

Preparazione del Gioco

1 Il tabellone rappresenta il Dipartimento Federale. Piazzalo al centro del tavolo in modo che sia facilmente raggiungibile da tutti.

2 Ogni giocatore prende un set di carte Iniziali (A,B,C o D). Ogni set è composto da 7 carte Moneta e 3 carte Punti Vittoria. Ogni giocatore mescola il proprio mazzo di carte coperto e lo pone coperto di fronte a se.

3 Dalla riserva delle carte azione: In base al numero di giocatori, piazza lo stesso numero di carte azione del periodo V (Doctorates) in una pila coperta (es. in una partita con 3 giocatori la pila sarà composta da 3 carte). Poi mescola tutte le carte azione del periodo IV e poni questo mazzo coperto sopra a quello delle carte del periodo V. Procedi allo stesso modo con le carte del periodo III e poi II. Metti questo mazzo così composto a fianco del tabellone parallelo al tracciato Strada.

Eccezione per due giocatori: Prima di formare la riserva, rimuovi le carte 23, 32 e 49 dal gioco. Tale numero si trova nell'angolo in alto a sinistra su ogni carta.



4 Mescola tutte le carte azione del periodo I e piazzale, una dopo l'altra, sugli spazi del tracciato Strada situato lungo il bordo inferiore del tabellone, a partire dallo spazio più a sinistra.

Eccezione per due giocatori: Dato che la carta 23 che appartiene al periodo I è stata rimossa dal gioco, pesca una carta aggiuntiva dalla riserva della carte azione e piazzala sullo spazio più a destra del tracciato, cosicché tutti gli spazi del tracciato siano riempiti con una carta.

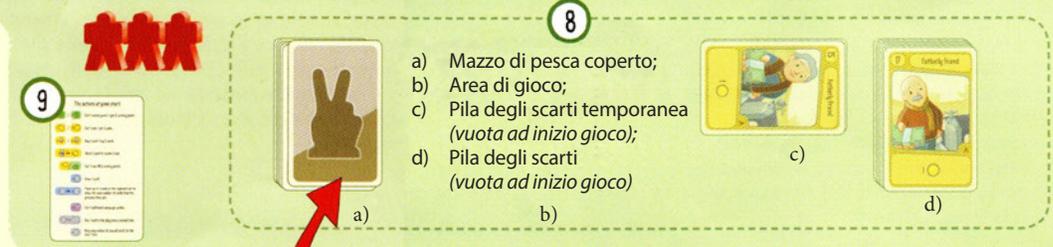
13 Rimetti tutti i set delle carte Iniziali e i pezzi di gioco non utilizzati nella scatola, in quanto non saranno utilizzati durante il gioco.

12 Raduna i segnalini di legno dei Punti Vittoria a fianco del tabellone pronti per essere utilizzati durante il gioco.

11 L'altro segnalino di ogni giocatore viene posto sugli spazi del Bus per indicare l'ordine di turno di ogni turno. All'inizio del gioco questi sono posti in modo casuale sul tracciato Bus. Durante la Fase 1 del primo Round i giocatori duelleranno per accaparrarsi la prima posizione.

10 Ogni giocatore piazza uno dei propri segnalini sullo spazio 0 del tracciato Carriera che circonda il tabellone.

9 Ogni giocatore prende una carta riepilogo, 3 Volontari e 2 segnalini del medesimo colore. Raccogli i restanti Volontari di ogni giocatore (4 per ogni colore) e mettili a fianco del tabellone pronti per essere utilizzati. Il fronte della carta riepilogo, mostra tutte le azioni che sono disponibili all'inizio del gioco. Il retro mostra le azioni di tutti gli uffici extra che sono disponibili durante il gioco.



5 Nelle partite con 3 o 4 giocatori, aggiungi degli Uffici normali al Dipartimento Federale in forma di carte Ufficio con il simbolo 3-4 (3 giocatori) e 3-4 (4 giocatori); metti queste carte sugli spazi a sinistra del tabellone.

In due giocatori, nessuna carta Ufficio è richiesta (le carte Ufficio con il simbolo 3-4 e 4) e non vengono utilizzate nel gioco. Tuttavia le carte Ufficio extra sono necessarie. Vedi Punto 6.



6 Prepara il mazzo degli Uffici extra come segue: Prima inizia il mazzo coperto con la carta della sezione 5, poi prosegui mettendoci sopra le due carte della sezione 4 dopo averle mescolate. Procedi nello stesso modo con le carte della sezione 3, poi con quelle della sezione 2 ed infine quelle della sezione 1.



7 Pesca la carta in cima al mazzo delle carte Ufficio extra e piazzala nel primo spazio in alto della colonna della sezione 1.

8 Lo spazio di fronte ad ogni giocatore viene organizzato in differenti sezioni come segue:

a) Mazza di pesca coperto;

b) Area di gioco, dove le carte azione vengono giocate scoperte (e usate) nel round in cui vengono giocate;

c) Pila degli scarti temporanea (ruotata di 90°) delle carte usate in un round per i diversi scopi (es: per determinare l'ordine di turno o scambiate);

d) Pila degli scarti, dove alla fine del round vengono messe scoperte le carte dall'area di gioco e dalla pila degli scarti temporanea.