

DIE MACHER

KARL-HEINZ SCHMIEL



REGOLAMENTO



DIE MACHER

Un gioco di Karl-Heinz Schmiel
da 3 a 5 giocatori

CONTENUTI

01. INTRODUZIONE	2
02. COMPONENTI	2
03. PANORAMICA	4
04. PREPARAZIONE	5
05. SEQUENZA DI GIOCO	7
06. UN ROUND DI GIOCO IN DETTAGLIO	7
07. FINE DEL GIOCO E CONTEGGIO FINALE	14
08. SETTE ELEZIONI NELLE REGIONI	14

01 INTRODUZIONE

In **Die Macher** i giocatori lottano per il potere politico in Germania. Nei panni di Segretari di Partito essi organizzano le campagne elettorali di uno dei cinque Partiti Tedeschi (**CDU/CSU**, **La Sinistra**, **FDP**, **Coalizione 90/Verdi**, **SPD**) in diverse elezioni federali.

Per vincere le elezioni, un giocatore deve adeguare il proprio programma elettorale in base alle opinioni popolari, organizzare convegni elettorali, influenzare i media, ed usare saggiamente i politici del proprio gabinetto ombra. Ogni campagna elettorale è costosa, quindi i partiti hanno bisogno di denaro. Perciò, ogni tanto le donazioni sono molto utili.

Die Macher è un'eccitante esperienza di gioco che porta da 3 a 5 giocatori attraverso quattro elezioni federali tedesche. Per i giocatori che desiderano immergersi ancora più profondamente nelle campagne elettorali, c'è una versione estesa che copre sette elezioni.

Die Macher è stato pubblicato per la prima volta nel 1986 ed ha guadagnato rapidamente una reputazione leggendaria. È il terzo gioco creato da Karl-Heinz Schmiel. Questa nuova edizione è stata aggiornata in modo estensivo dall'autore stesso.

02 COMPONENTI

Ogni copia di **Die Macher** contiene:

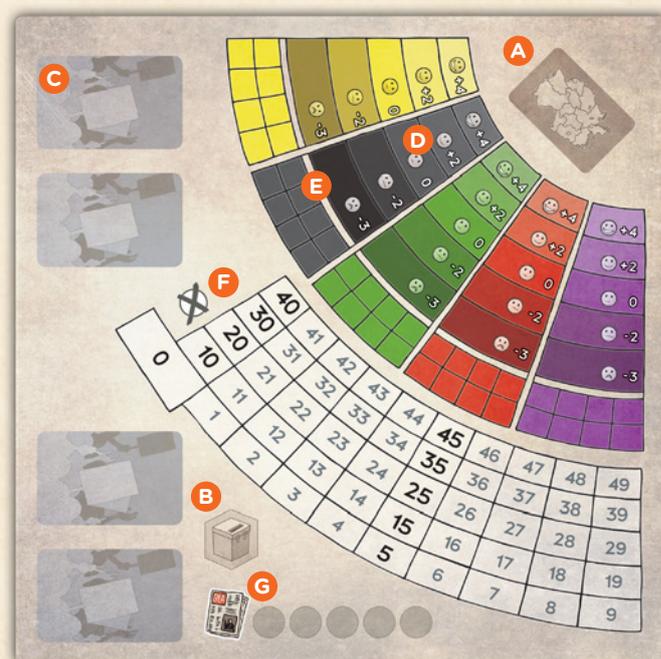
- 4 Plance Regione Federale
- 1 Plancia Media/Base Nazionale del Partito
- 1 Plancia Programma del Partito
- 1 Plancia Opinione Popolare
- 1 Plancia Sondaggi
- 1 Plancia Segnalini
- 56 Carte Programma di Partito (4 **+** e 4 **-** per 7 Argomenti)
- 42 Carte Opinione Popolare (3 **+** e 3 **-** per 7 Argomenti)
- 40 Carte Politico del Gabinetto Ombra (8 carte per 5 Partiti)
- 15 Carte Donazione (3 carte per 5 Partiti)

- 10 Carte Sondaggio
- 16 Carte Regione Federale
- 5 Segnalini Partito (uno per ognuno dei 5 Partiti)
- 4 Segnalini 2x (raddoppio)
- 2 Segnalini Urna
- 45 Indicatori (tasselli di legno, 9 per ognuno dei 5 Partiti; 5 di questi, 1 per Partito, con indicato il valore "50")
- 25 Segnalini Media (ottagoni di legno, 5 per ognuno dei 5 Partiti)
- 100 Segnalini Convegno Elettorale (cubetti di legno, 20 per ognuno dei 5 Partiti)
- Banconote (150 banconote: 50x "1,000 €", 30x "2,000 €", 30x "5,000 €", 25x "10,000 €", 15x "20,000 €")
- 1 Blocco Segnapunti
- 10 Schede di Aiuto (5 in Inglese e 5 in Tedesco)
- 2 Regolamenti (1 in Inglese e 1 in Tedesco)

Le Plance Regione Federale e le Carte Regione Federale

Ogni Plancia Regione Federale ha uno spazio per piazzarci una carta Regione Federale **A**, uno spazio Urna **B** e quattro spazi per le carte Opinione Popolare **C**.

Ogni Partito ha una propria sezione con il tracciato Tendenza **D** ed un numero spazi Convegno dove indicare i Convegni organizzati nella Regione **E**. I giocatori indicano i Voti ricevuti dal proprio Partito sul tracciato Voti **F**, e piazzano i propri segnalini Media sugli spazi Media **G** per guadagnare influenza sull'opinione popolare.





Retro

Le 16 carte Regione Federale determinano in quale Regione Federale saranno tenute le votazioni nel gioco **G**. (Nota che "Elezione" è usato come sinonimo di "Elezione Regionale").

Le 8 carte Regione Federale "piccola" nell'angolo in altro a destra hanno il simbolo **H**. Inoltre, tutte le carte mostrano il numero massimo di Punti Vittoria che un giocatore può guadagnare alla fine dell'Elezione **I** e i punti vittoria relativi al numero di voti ottenuti **J**.

La Plancia Media/Base Nazionale del Partito

Nella parte inferiore di questa Plancia i giocatori indicano la misura della propria Base del Partito a livello nazionale (sul tracciato Base Nazionale) **A**. Dopo i risultati di una Elezione i giocatori possono piazzare segnalini Media sugli spazi Presenza Media **B**.

I tre spazi più a sinistra (con i punti vittoria scritti in nero) sono usati solo nelle partite composte da 7 elezioni. I quattro spazi a destra (con i punti vittoria scritti in bianco) sono usati in tutte le partite (quelle normali con quattro elezioni e quelle lunghe con sette elezioni).



La Plancia Programma del Partito e le carte Programma del Partito

Le carte Programma di Partito (da adesso in poi saranno chiamate solo *carte Programma*) raffigurano i sette *Argomenti* politici più importanti (Istruzione, Digitalizzazione, Genetica, Sicurezza, Welfare, Ambiente, Traffico) **A**, ognuna con un profilo di approvazione **+** e disapprovazione **-** verso l'Argomento stesso **B**.

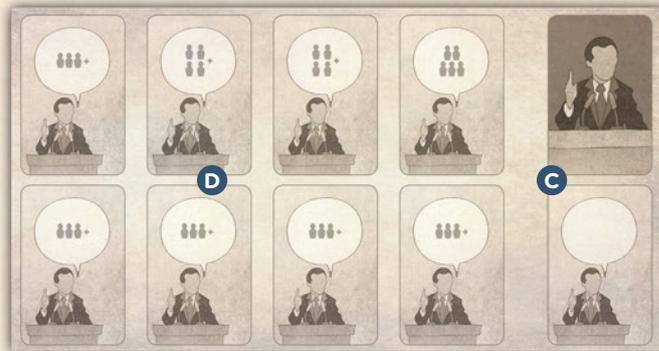
La Plancia Programma del Partito (da ora in poi solo *Plancia Programma*) ospiterà il mazzo di pesca e degli scarti delle carte Programma **C** più - in base al numero di giocatori - un numero di queste carte poste a faccia in su **D**. Gli spazi con il simbolo **■■■+** sono usati in partite con 3, 4 o 5 giocatori, quelli con il simbolo **■■■■+** nelle partite con 4 o 5 giocatori, quelli con il simbolo **■■■■■** solo nelle partite con 5 giocatori.



Istruzione Digitalizzazione Genetica Sicurezza Welfare



Ambiente Traffico Retro



La Plancia Opinione Popolare e le carte Opinione Popolare

Ogni carta *Opinione Popolare* mostra uno dei sette *Argomenti* **A** e un profilo di approvazione **+** oppure di disapprovazione **-** verso l'Argomento raffigurato **B**.

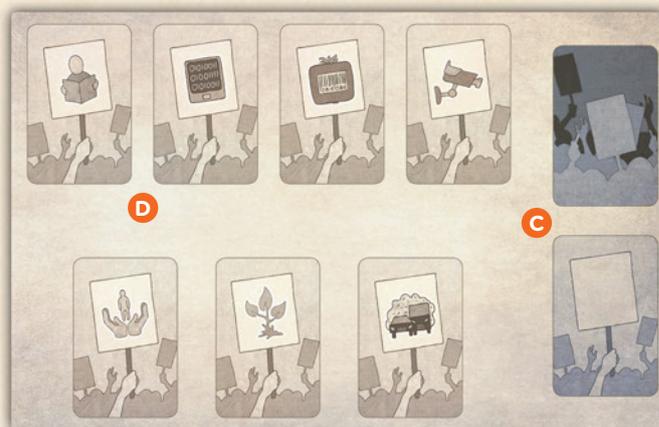


Istruzione Digitalizzazione Genetica Sicurezza Welfare



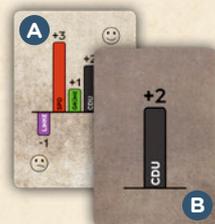
Ambiente Traffico Retro

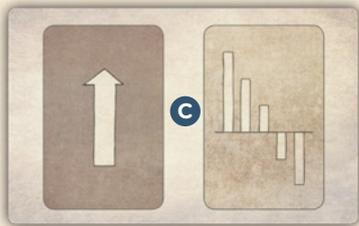
La Plancia *Opinione Popolare* ospiterà il mazzo di pesca e degli scarti delle carte Opinione Popolare **C**, più una carta a faccia in su di approvazione **+** ed una di disapprovazione **-** per ognuno dei sette *Argomenti* **D**.



La Plancia Sondaggio e le Carte Sondaggio

Il fronte delle *carte Sondaggio* mostra le modifiche sulla Tendenza dei 5 Partiti **A**. Il retro raffigura il Partito la cui Tendenza sarà incrementata sicuramente di due spazi sul relativo tracciato Tendenza **B**.





La Plancia Sondaggio ospiterà i mazzo di pesca e degli scarti delle carte Sondaggio **C**.

La Plancia Segnalini, il Segnalino 2x (raddoppio), i Segnalini Partito e i Segnalini Urna

La Plancia Segnalini **A** ospiterà i segnalini 2x **B** che sono usati per indicare Opinioni Popolari chiave e la pila dei segnalini Partito **C** che saranno usati per mostrare il giocatore iniziale di un round (lo spazio giocatore iniziale).

I segnalini Urna **D** indicano le Regioni Federali in cui avverrà una Elezione nel round corrente.



Le Carte Politico del Gabinetto Ombra e le Carte Donazione



Durante il gioco, ogni giocatore può usare i propri Politici del Gabinetto Ombra **A** per influenzare il risultato delle elezioni.

In una partita a 4 elezioni, ogni giocatore ha accesso a 5 Politici con questa icona **B**.

Se i giocatori giocano la variante lunga, essi avranno 8 Politici a loro disposizione.

Ogni giocatore può prendere fino a 3 Donazioni **C** per aumentare le finanze del proprio partito.

Banconote e Blocco Segnapunti

I giocatori durante il gioco pagano con gli Euro **A**. Durante il gioco essi possono tenere il proprio denaro nascosto agli avversari (il retro delle banconote è uguale per tutte ed è di un colore neutrale) **B**.

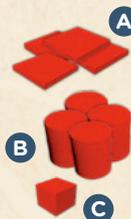
I giocatori annotano le scelte iniziali sul fronte del foglio **C**. Inoltre, i giocatori scriveranno qui **D** la propria offerta per divenire il primo giocatore all'inizio di ogni round. I punti vittoria di tutti i Partiti sono annotati sul retro **E** del foglio.



I Componenti di Legno

Ogni giocatore prende i seguenti componenti di legno in uno dei cinque colori dei Partiti:

- Nove tasselli **A**. Due di questi Indicatori sono usati per indicare la tendenza del Partito sul tracciato Tendenza e il numero di voti sul tracciato Voti in ognuna delle quattro Regioni Federali. L'ultimo è usato per indicare la misura della Base Nazionale del Partito sul tracciato Base Nazionale. Cinque di questi tasselli hanno raffigurato un "50" (in modo che il giocatore possa indicare un numero di voti o misura della Base Nazionale superiore a 50).
- I segnalini Media **B** sono usati per indicare l'influenza dei giocatori sui Media nelle Regioni.
- I cubetti **C** servono per indicare i Convegni Elettorali dei giocatori nelle Regioni.



Schede di Aiuto

Ogni giocatore riceve una Scheda di Aiuto. Questa indica la sequenza di gioco di un round e come risolvere le Elezioni nelle Regioni Federali.

Die Macher contiene le Schede di Aiuto sia in Inglese che in Tedesco.



03 PANORAMICA

In **Die Macher** i giocatori proveranno a guidare con successo il proprio Partito attraverso quattro elezioni nelle Regioni Federali. La tendenza del proprio Partito dovrà essere positiva e il Partito dovrà adottare un Programma che sia in linea con le spesso conflittuali Opinioni Popolari per avere successo.

Se i giocatori, alla fine del gioco, hanno abbastanza Convegni in una Regione, essi possono trasformarli in Voti. Quando è svolta una Elezione in un Regione, i giocatori ricevono punti vittoria in base al numero di Voti ricevuti dal proprio Partito. Il numero di punti vittoria possibili varia in base alla grandezza della Regione.

Oltre ad i punti vittoria derivanti dalla Elezioni i giocatori ne guadagneranno altri per l'influenza sui Media, per la misura della propria Base Nazionale del Partito e per il denaro rimasto.

Nelle seguenti sezioni spiegheremo tutto ciò in dettaglio.

ESEMPIO CON 4 GIOCATORI



04 PREPARAZIONE

A I giocatori dividono i componenti e, se non giocano la variante da 7 elezioni, rimettono questi elementi nella scatola:

- 1 Segnalino Urna **1**;
- Le 3 carte Politico del Gabinetto Ombra dove *non* è raffigurato il simbolo  per ogni giocatore **2**;
- 1 Segnalino Media per ogni giocatore **3**.



Questi componenti sono necessari solo nelle partite con 7 elezioni.

- B** Assembla le Plance Regione per formare il tabellone di gioco. Poi disponi le altre cinque Plance e le banconote (divise per taglio) a fianco del tabellone.
- C** Dividi le carte Regione Federale tra "grandi" e "piccole" (quelle piccole hanno raffigurata l'icona ☆) e mescola i due mazzi separatamente. Poi, pesca due carte da ognuno dei due mazzi, mescola queste carte e piazzane una su ognuno dei rispettivi spazi delle quattro Plance Regione.
- Dopo piazza il segnalino Urna sul rispettivo spazio della Plancia Regione più piccola (indicato dalla carta Regione con il minor numero di punti vittoria scritto in grassetto al centro della carta). In questa Regione avverrà una Elezione alla fine del primo round.
- D** Piazza sulla Plancia Opinione Popolare una carta Opinione Popolare di tipo ⊕ e una di tipo ⊖ per ognuno dei sette Argomenti. Poi mescola le rimanenti carte e piazzale in un mazzo, a faccia in giù, sul relativo spazio.

Adesso pesca 4 carte Opinione Popolare per ogni Regione, e piazzale, a faccia in giù, sugli appositi spazi delle quattro Plance Regione. Poi volta a faccia in su alcune di queste carte:

- Nella Regione più piccola (quella con il segnalino Urna) scopri tutte e 4 le carte;
- Nella Regione successiva in senso orario scopri 3 carte;
- Nella Regione ancora successiva in senso orario scopri 2 carte;
- Nell'ultima Regione scopri 1 carta.

Mentre scopri le carte Opinione Popolare i giocatori devono verificare che nessuna carta scoperta in una Regione abbia lo stesso Argomento (indipendentemente dal tipo, approvazione ⊕, disapprovazione ⊖) di una carta già scoperta nella Regione. Se l'Argomento della carta fosse già presente nella Regione, scartala nella pila degli scarti e pescane una nuova in sostituzione dal mazzo di pesca.

Esempio: Marion ha già scoperto nella Regione Niedersachsen Istruzione ⊕ e Traffico ⊖. Adesso scopre un'altra carta Istruzione ⊕. Questa carta è scartata e viene pescata la prima carta del mazzo in sostituzione **A**. Questa è una carta Welfare ⊖. Marion piazza questa carta, a faccia in su, nello spazio rimasto vuoto sulla Plancia Regione **B**.



- E** Mescola le 10 carte Sondaggio. Poi piazza il mazzo, a faccia in giù, sulla Plancia Sondaggio.
- F** Mescola tutte le carte Programma e piazzale in un mazzo, a faccia in giù, sulla Plancia Programma. Poi, in base al numero di giocatori, pesca un numero di carte e piazzale a faccia in su negli appositi spazi in disponibilità dei giocatori.
- G** Ogni giocatore sceglie un Partito e prende i seguenti componenti nel colore del Partito scelto, e:
- Piazza le proprie cinque carte Politico del Gabinetto Ombra con il simbolo ⌚ e tre carte Donazione di fronte a se;

- Piazza uno dei cinque tasselli con il lato con indicato "50" posto a faccia in giù, sullo spazio "0" del tracciato Voti ⊗ di ognuna delle quattro Plance Regione. Il quinto tassello è posto con il lato con indicato "50" posto a faccia in giù, sullo spazio "10" del tracciato Base Nazionale del Partito (sulla Plancia Media/Base Nazionale del Partito);
- Piazza uno dei propri altri quattro tasselli sullo spazio "0" del tracciato Tendenza del proprio Partito su ogni Plancia Regione;
- Piazza 4 segnalini Media e 20 cubetti Convegno del proprio colore di fronte a se nella propria riserva personale.
- Inoltre, ogni giocatore prende 30,000 Euro dalla banca.

- H** Ogni giocatore pesca sette carte dal mazzo delle carte Programma e le mette nella propria mano. Simultaneamente, i giocatori adesso scelgono una di queste carte e la piazzano a faccia in giù di fronte a se. Le altre carte sono consegnate al giocatore vicino alla propria sinistra. Questa procedura è ripetuta altre tre volte, cioè finché ogni giocatore non avrà quattro carte poste a faccia in giù di fronte a se e tre carte nella propria mano.

Adesso ogni giocatore prende le proprie sette carte e ne sceglie cinque. Esse sono poste a faccia in giù sul tavolo e formano il *Programma del Partito*. Quando tutti i giocatori hanno scelto le proprie carte, le rivelano.

Ogni giocatore deve scegliere *cinque carte con un Argomento differente!* Quindi è impossibile scegliere un Argomento due volte o usare carte di profilo opposto per un determinato Argomento.

Eccezione: Se un giocatore non ha sufficienti carte differenti dopo il draft, egli piazza tante carte di Argomento differente quante possibile a faccia in giù sul tavolo. Solo adesso mostra le carte doppione o di profilo opposto e le scarta. Poi, pesca altrettante carte dal mazzo e da queste sceglie le carte mancanti.

Adesso ogni giocatore tiene una carta in mano, e scarta l'altra nella pila degli scarti delle carte Programma.

Esempio: Marion può piazzare solo quattro Argomenti con le proprie Carte Programma **A** dato che ha Educazione ⊕ e Welfare ⊖ due volte, e Genetica di segno opposto. Essa scarta queste tre carte **B** e pesca tre nuove carte dal mazzo di pesca. Da queste carte sceglie Traffico ⊕ come quinta carta del Programma, scarta Genetica ⊖ e conserva Istruzione ⊖ nella sua mano **C**.



I Piazza quattro Segnalini 2x sul relativo spazio della Plancia Segnalini.
Dopo mescola i segnalini Partito e piazzali in una pila, a faccia in su, sullo spazio giocatore iniziale della Plancia Segnalini. Il segnalino in cima alla pila indica il primo giocatore preliminare.

J Ogni giocatore prende un foglio del Blocco Segnapunti (e una penna che però non è fornita nel gioco).
Adesso essi scelgono uno dei 5 gruppi raffigurati sul fronte del foglio come propria "dotazione" iniziale. Ogni giocatore scrive il nome, abbreviato, di una delle quattro Regioni Federali nelle quali intende aggiustare le condizioni iniziali, in ognuno dei cinque spazi del gruppo scelto. Se un simbolo è presente più volte nel gruppo scelto, il giocatore, per essi dovrà indicare Regioni diverse!
Dopo che tutti i giocatori hanno scelto, essi aggiustano le condizioni iniziali delle Regioni nel seguente modo:

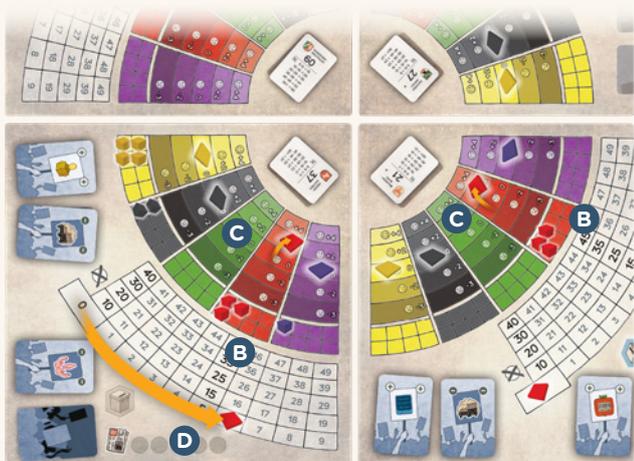
 **+3** Il giocatore piazza 3 cubetti Convegno della propria riserva sugli spazi Convegno del proprio Partito nella Regione indicata.

 **+1** Il giocatore avanza l'Indicatore sul tracciato Tendenza del proprio Partito di 1 spazio nella Regione indicata.

 **+1** Il giocatore piazza un proprio segnalino Media su uno degli spazi Media nella Regione indicata.

 **+6** Il giocatore avanza il proprio Indicatore sul tracciato Voti di 6 spazi nella Regione indicata.

Esempio: Marion vorrebbe iniziare forte nelle prime due Regioni (Brandenburg e Niedersachsen) e sceglie il terzo gruppo come "dotazione" iniziale **A**. Essa scrive nei due spazi per i Convegni e in quelli per la Tendenza NDS (Niedersachsen) e BB (Brandenburg), mentre nello spazio che conferisce +6 Voti scrive NDS. Quando tutti i giocatori hanno terminato la propria scelta, essi rivelano le proprie scelte e si aggiustano le condizioni di partenza di ogni Regione. Marion piazza 3 suoi cubetti Convegno in entrambe le Regioni scelte **B**, aumenta la Tendenza del proprio Partito di 1 spazio in entrambe le Regioni scelte **C** e aumenta di 6 il numero di Voti in Niedersachsen **D**.



Adesso **Die Macher** può iniziare!

05 SEQUENZA DI GIOCO

Una partita a **Die Macher** è giocata su 4 round. Alla fine di ogni round in una delle Regioni Federali è tenuta una Elezione.

In ognuno di questi round i giocatori svolgeranno 9 Fasi divise in 3 segmenti. La sequenza è sempre:

PREPARAZIONE:

- 1** Determinare il Primo Giocatore
- 2** Modifiche al Programma di Partito

SCHIERAMENTO:

- 3** Assicurarsi l'Influenza dei Media
- 4** Organizzare Convegni Elettorali
- 5** Inviare Politici del Gabinetto Ombra

MODIFICHE:

- 6** Azioni dei Politici del Gabinetto Ombra
- 7** Influenza dei Media
- 8** Asta dei Sondaggi
- 9** Valutazione dei Voti & Elezione Regionale

La "Fase **9** Valutazione dei Voti & Elezione Regionale" è la più lunga. Qui i giocatori svolgono i seguenti punti assieme:

- a** Ricollocazione Voti
- b** Determinazione Effetti della Elezione Regione
- c** Pagamenti in Denaro (non nel 4° round)
- d** Preparazione del round successivo (non nel 4° round)

Durante il gioco e nel *Conteggio Finale* i giocatori, se hanno raggiunto determinati traguardi, ricevono punti vittoria:

- Per i Voti guadagnati nelle 4 Elezioni Regionali;
- Per aver vinto una Elezione Regionale;
- Per i segnalini Media negli spazi Presenza Media sulla Plancia Media/Base Nazionale;
- Per la misura raggiunta dalla propria Base Nazione;
- Per il Denaro rimasto.

Dopo 4 Elezioni Regionali il giocatore con il maggior numero di punti vittoria è proclamato il miglior politico e vince il gioco di **Die Macher**.

06 UN ROUND DI GIOCO IN DETTAGLIO

PREPARAZIONE

1 DETERMINARE IL PRIMO GIOCATORE

I giocatori offrono denaro per diventare il primo giocatore.

Tutti i giocatori annotano segretamente la propria Offerta sul fronte del foglio segnapunti; nel primo round devono scrivere la cifra nel primo riquadro in alto (nell'angolo in basso a destra del foglio). Le Offerte nei round successivi saranno scritte nei riquadri a seguire.

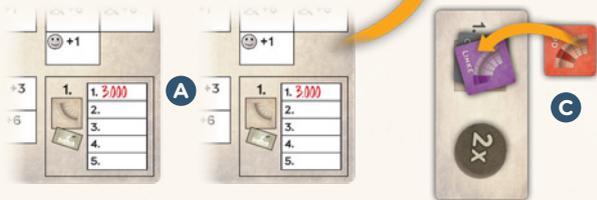
I giocatori possono offrire anche 0 Euro, ma non possono mai offrire più di quanto possiedono. In caso qualcuno abbia offerto più di quanto possieda, fai riferimento a pag. 11, "Fase **8** Asta dei Sondaggi" per conoscere le conseguenze per tale giocatore, dato che le stesse regole si applicano anche in questo caso.

Nota: Il quinto riquadro è usato solo nelle partite con 7 Elezioni.

Dopo che ogni giocatore ha scritto la propria Offerta, tutti rivelano la propria Offerta simultaneamente. Il giocatore che ha fatto l'Offerta più alta, paga l'ammontare offerto alla banca e diviene il primo giocatore. Come promemoria egli piazza il proprio segnalino Partito in cima alla pila dei segnalini Partito sulla Plancia Segnalini.

In caso di parità sull'Offerta più alta, il primo giocatore è determinato attraverso una Offerta Pubblica fatta dai giocatori in parità. A partire dal giocatore alla destra del primo giocatore precedente (o ad esso più vicino), ogni giocatore che deve partecipare alla Offerta Pubblica può incrementare la propria Offerta una volta o passare. Nel caso in cui tutti i giocatori passino, il giocatore che passa per ultimo diviene il nuovo primo giocatore.

Esempio: Marion e Angie offrono 3.000 Euro nel primo round scrivendo tale cifra nel primo riquadro sul proprio foglio **A**. Gli altri giocatori offrono una cifra inferiore, così Marion e Angie devono determinare il primo giocatore tra loro due. Marion è il primo giocatore preliminare, quindi dichiara di incrementare la propria offerta a 4.000 Euro. Angie passa, quindi Marion paga la propria offerta alla banca e diventa il nuovo primo giocatore **B**. Come promemoria di ciò piazza il segnalino del proprio Partito (SPD) in cima alla pila dei segnalini Partito **C** sulla Plancia Segnalini.



2 MODIFICHE AL PROGRAMMA DI PARTITO

I giocatori possono cambiare il programma del proprio partito per essere in linea con le opinioni popolari nelle varie regioni.

A partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore può effettuare quanto segue:

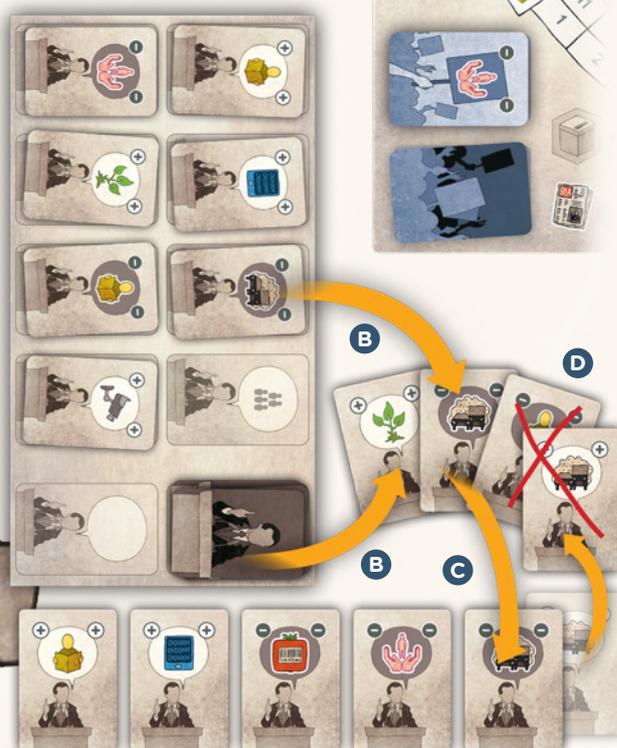
- Prendere una carta Programma dal mazzo di pesca, poi una carta tra quelle disponibili a faccia in su sulla Plancia Programma, e aggiungerle alla propria mano;
- **oppure** scartare nella pila degli scarti tutte le carte poste a faccia in su sulla Plancia Programma, pescare delle nuove carte dal mazzo di pesca e disporle a faccia in su sulla Plancia. Poi sceglie una delle carte poste a faccia in su sulla Plancia che aggiunge alla propria mano.
- Dopo di ciò i giocatori possono scambiare fino a due carte Programma giocate di fronte a loro con quelle della propria mano. Dopo essi devono scartare tutte le carte nella propria mano fino a rimanere con 1 sola carta Programma nella mano.

Ogni volta, prima che il giocatore successivo effettui la Modifica al proprio Programma, su ogni spazio vuoto della Plancia Programma deve essere posta una carta Programma pescata dal mazzo di pesca.

Quando il mazzo di pesca è terminato, mescola la relativa pila degli scarti per formare un nuovo mazzo di pesca.

Dopo che ogni giocatore ha effettuato la propria Modifica al Programma, questa Fase termina.

Esempio: Marion intende allineare il proprio Programma alle Opinioni Popolari in Niedersachsen **A**. Pesca una carta dal mazzo di pesca e sceglie tra quelle disponibili la carta Traffico **B**, che aggiunge alla propria mano **C**. Poi modifica il proprio Programma, sostituendo la carta Traffico **D** con la carta Traffico della propria mano.



SCHIERAMENTO

3 ASSICURARSI L'INFLUENZA DEI MEDIA

I giocatori provano ad indirizzare i media locali nelle regioni. Essi devono avere la maggioranza di segnalini Media nella regione per poter in seguito influenzare l'opinione pubblica.

A partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore può occupare uno spazio Media alla volta di una Regione. Per farlo il giocatore paga 5.000 Euro alla banca e piazza un suo segnalino Media su uno spazio Media libero di una Regione a sua scelta.

Anziché occupare uno spazio Media, il giocatore può passare. Quando è di nuovo il suo turno, se almeno un altro giocatore ha occupato uno spazio Media libero, il giocatore può scegliere di nuovo se pagare per occuparne uno a sua volta oppure passare di nuovo. (I giocatori possono occupare diversi spazi Media durante la Fase ma solo uno alla volta!)

Su ogni Plancia Regione ci sono 5 spazi Media che possono essere occupati dai segnalini Media dei giocatori. Se ogni spazio Media di una Regione è occupato da un segnalino di un giocatore, nessun altro giocatore potrà piazzare i propri segnalini Media in quella Regione.

Dopo che ogni giocatore in successione ha passato questa Fase termina.

Esempio: Marion occupa uno spazio Media per 5.000 Euro e piazza un suo segnalino Media su Niedersachsen (A). Anche Angie desidera influenzare i Media a Niedersachsen e anche lei occupa uno spazio Media su Niedersachsen (B). Adesso ogni spazio Media su Niedersachsen è occupato, quindi nessun altro giocatore potrà occupare gli spazi Media a Niedersachsen.



4 ORGANIZZARE CONVEGNI ELETTORALI

I giocatori organizzano convegni elettorali nelle regioni per convertirli in seguito in voti.

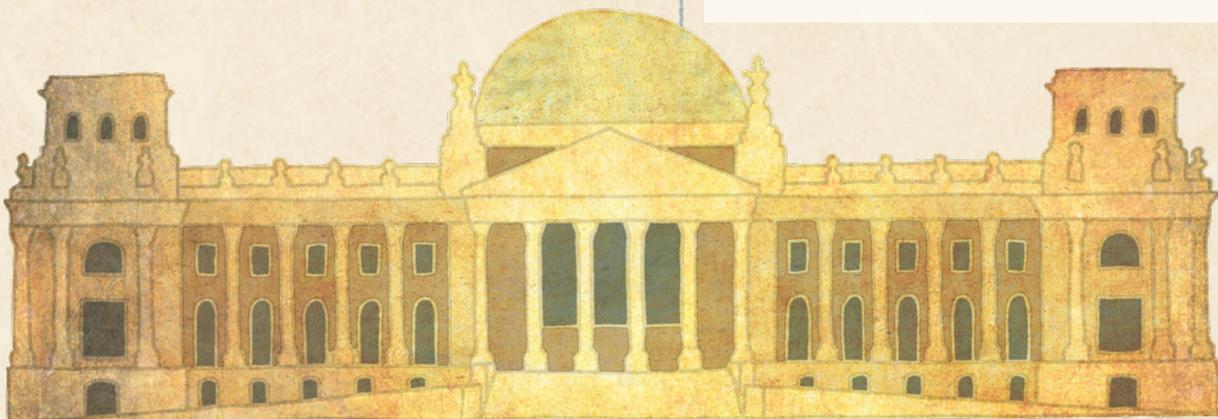
A partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore può organizzare dei Convegni una volta.

Il giocatore decide in quale Regione, o più Regioni, egli desidera organizzare i Convegni. Egli deve pagare il costo per ogni Regione separatamente, in base al numero di nuovi Convegni organizzati nella Regione (numero di nuovi cubetti Convegno piazzati nella Regione):

Numero di nuovi Convegni piazzati nella Regione	Costo	Numero di nuovi Convegni piazzati nella Regione	Costo
1	1.000 €	5	7.000 €
2	2.000 €	6	10.000 €
3	3.000 €	7	15.000 €
4	5.000 €	8	20.000 €

Il giocatore paga i costi alla banca e piazza il corrispondente numero di cubetti Convegno della sua riserva personale sugli spazi Convegno della Regione associati al proprio Partito. Ogni Regione può contenere un massimo di 8 cubetti Convegno per ogni Partito. Una volta che tutti gli spazi sono stati occupati, il giocatore deve trasformare i cubetti Convegno in Voti alla fine del round, prima che egli possa organizzare nuovi Convegni nella Regione nei round successivi.

Esempio: Marion organizza 3 Convegni a Niedersachsen (A) e 2 Convegni a Brandenburg (B). Quindi paga 5.000 Euro totali alla banca (3.000 + 2.000) poi piazza i suoi cubetti Convegno sugli spazi Convegno delle Regioni associate al proprio Partito. Marion adesso ha 8 Convegni a Niedersachsen, quindi deve trasformare alcuni di essi in Voti alla fine del round, per poter organizzare nuovi Convegni a Niedersachsen nei round successivi.



5 INVIARE POLITICI DEL GABINETTO OMBRA

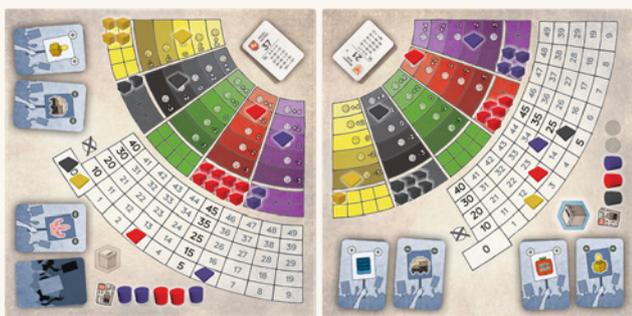
I giocatori inviano politici del gabinetto ombra nelle regioni per influenzare l'esito delle elezioni in favore del proprio partito.

A partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore può piazzare una sua carta Politico del Gabinetto Ombra su una Regione. Ogni giocatore sceglie una carta per Regione e la piazza a faccia in giù a fianco della Regione, in modo tale che tutte le carte giocate dai giocatori siano disposte in fila.

Non ci sono costi iniziali per piazzare una carta in una Regione. Tuttavia ci sono costi per effettuare la relativa azione nella Fase successiva.

Ogni giocatore ha 5 carte Politico del Gabinetto Ombra che può usare durante il gioco. Ognuna di queste carte è monouso. Dopo che la relativa azione è stata usata (nella Fase successiva), la carta è rimossa dal gioco.

Esempio: Marion sceglie di piazzare un Politico del Gabinetto Ombra a Niedersachsen **A**, e di conservare per dopo gli altri suoi Politici. Angie quindi piazza un suo Politico del Gabinetto Ombra su Brandenburg ed uno su Niedersachsen **B**.



A

B

B

MODIFICHE

6 AZIONI DEI POLITICI DEL GABINETTO OMBRA

I giocatori risolvono le azioni dei propri politici del gabinetto ombra per influenzare le elezioni nelle regioni dove sono stati inviati.

Partendo dalla regione dove si tiene l'Elezione Regionale alla fine di questo round e proseguendo in senso orario, i giocatori possono effettuare quanto segue:

- Prima i giocatori rivelano tutte le proprie carte Politico del Gabinetto Ombra poste a fianco della Regione. Poi ognuno deve pagare il costo della carta alla banca. Se un giocatore non può pagare il costo della carta, o sceglie di non pagarlo, la carta è subito rimossa dal gioco e rimessa nella scatola senza che sia risolta la relativa azione.
- Poi i giocatori risolvono le azioni relative alla propria carta Politico del Gabinetto Ombra nell'ordine in cui sono state piazzate. Un giocatore può effettuare l'*Azione Principale* indicata nella parte superiore della carta e una qualsiasi delle *Azioni Secondarie* indicate sotto.

Eccezione: Alcune azioni hanno il simbolo **!**. Ognuna di esse indica un'azione che può essere effettuata una volta sola tra tutti i giocatori nella Regione. Non appena un giocatore ha risolto questa azione nella Regione, nessun altro giocatore può effettuare la stessa azione nella stessa Regione. Questo significa che è possibile che un giocatore non possa usare l'azione principale della propria carta o che debba effettuare un'azione secondaria diversa rispetto a quella desiderata.

Promemoria: Tutte le carte Politico del Gabinetto Ombra poste a fianco di una Regione sono rimosse dal gioco alla fine di questa Fase.

I giocatori hanno le seguenti carte Politico del Gabinetto Ombra:



Parlamentare: Quando riveli questa carta devi pagare 3.000 Euro alla banca.

Azione Principale:

2x! Piazza o Rimuovi un segnalino 2x da una carta Opinione Popolare posta a faccia in su. *Solo un singolo segnalino 2x può essere presente in una singola Regione in qualsiasi momento!*

Una carta Opinione Popolare con un **2x** sopra è immune dall'essere spostata dai Media e conta doppio durante la trasformazione in Voti.

Azioni Secondarie:

- +1** Avanza il tuo Indicatore sul tracciato Tendenza di 1 spazio.
- +3** Avanza il tuo Indicatore sul tracciato Voti di 3 spazi (3 Voti).



Vice-Cancelliere: Quando riveli questa carta devi pagare 5.000 Euro alla banca.

Azione Principale:

+1 Avanza il tuo Indicatore sul tracciato Tendenza di 1 spazio.

Azioni Secondarie:

2x! Piazza o Rimuovi un segnalino 2x da una carta Opinione Popolare posta a faccia in su. *Solo un singolo segnalino 2x può essere presente in una singola Regione in qualsiasi momento!*

Una carta Opinione Popolare con un **2x** sopra è immune dall'essere spostata dai Media e conta doppio durante la trasformazione in Voti.

! Il giocatore modifica il proprio Programma - vedi pag. 8 "Fase **2** Modifiche al Programma di Partito".



Portavoce: Quando riveli questa carta devi pagare 5.000 Euro alla banca.

Azione Principale:

! Paga 5.000 Euro ad un altro giocatore per rimuovere un suo segnalino Media dalla Regione. Se hai almeno un segnalino Media nella tua riserva, puoi piazzarlo al posto di quello rimosso senza

ulteriori costi.

Azioni Secondarie:

- +1** Avanza il tuo Indicatore sul tracciato Tendenza di 1 spazio.
- +5** Avanza il tuo Indicatore sul tracciato Voti di 5 spazi (5 Voti).



Segretario: Quando riveli questa carta devi pagare 8.000 Euro alla banca.

Azione Principale:

+8 Avanza il tuo Indicatore sul tracciato Voti di 8 spazi (8 Voti).

Azioni secondarie:

! Paga 5.000 Euro ad un altro giocatore per rimuovere un suo segnalino Media dalla Regione. Se hai almeno un segnalino Media nella tua riserva, puoi piazzarlo al posto di quello rimosso senza ulteriori costi.

I Prendi la prima carta Sondaggio senza metterla all'asta, quindi senza pagarla, poi decidi se renderla pubblica o no - vedi pag. 11 "Fase **8** Asta dei Sondaggi".



Capo Gruppo: Quando riveli questa carta devi pagare 15.000 Euro alla banca.

Azione Principale:

Retrocedi l'Indicatore sul tracciato Tendenza di tutti gli avversari di 1 spazio.

Azioni Secondarie:

Modifica il tuo Programma di Partito - vedi

pag. 8 "Fase 2 Modifiche al Programma di Partito".

- 1 Prendi la prima carta Sondaggio senza metterla all'asta, quindi senza pagarla, poi decidi se renderla pubblica o no - vedi pag. 11 "Fase 8 Asta dei Sondaggi".

Esempio: In questo round si tiene l'Elezione in Brandenburg, così i giocatori iniziano qui. Angie (viola) rivela il proprio Segretario e paga 8.000 Euro alla banca **A**. Come azione principale essa avanza il proprio Indicatore sul tracciato Voti di 8 spazi. Come azione secondaria pesca una carta Sondaggio. Dopo averla visionata, essa sceglie di renderla pubblica e risolvere quanto indicato: avanza l'Indicatore sul tracciato Tendenza del suo Partito di 1 spazio e retrocede l'Indicatore della SPD di 1 spazio come indicato sulla carta. Il Partito dei Verdi non è in gioco in questa partita, quindi Angie ignora il risultato negativo della SPD. **B**.

Proseguendo in senso orario la prossima Elezione avviene a Niedersachsen. Marion (rosso) rivela il suo Parlamentare e paga 3.000 Euro alla banca, mentre Angie rivela il proprio Vice-Cancelliere **C** e paga 5.000 Euro alla banca. Marion piazza il suo segnalino 2x come azione principale sulla carta Welfare ed avanza l'Indicatore sul tracciato Tendenza del suo Partito di 1 spazio **D**. Angie avanza l'Indicatore sul tracciato Tendenza del suo Partito come azione principale **E**. Dato che l'azione concernente l'uso del segnalino 2x può essere effettuata solo una volta a Niedersachsen, essa deve scegliere l'altra azione secondaria e quindi modifica il suo Programma di Partito.



7 INFLUENZA DEI MEDIA

I giocatori che influenzano i media nelle regioni, possono spostare l'opinione popolare nella direzione del programma del loro partito.

Un giocatore si considera che influenzi i Media se possiede più segnalini Media in una Regione rispetto a qualsiasi altro giocatore. In caso di parità, nessun giocatore influenza i Media.

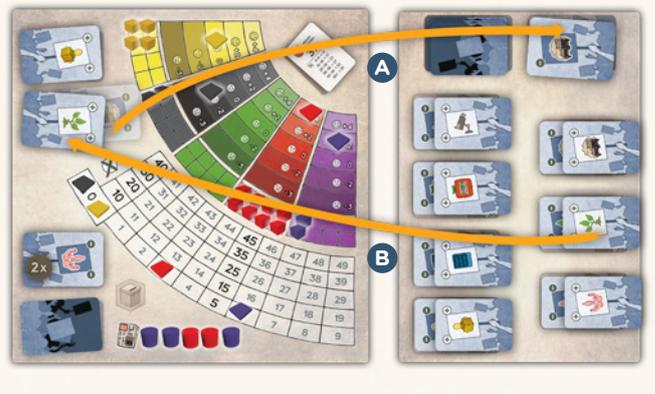
A partire dalla Regione dove si tiene l'Elezione alla fine del round corrente e proseguendo in senso orario, ogni giocatore che influenza i Media nella Regione valutata può modificare l'opinione popolare: per farlo rimuove una carta Opinione Popolare dalla Plancia Regione e la mette nella pila degli scarti, poi la sostituisce con una delle carte Opinione Popolare poste a faccia in su sulla Plancia Opinione Popolare.

Non è mai possibile piazzare nella Regione una carta Opinione Popolare relativa ad un Argomento già presente nella Regione (indipendentemente dal segno, approvazione o disapprovazione). Se la carta Opinione Popolare desiderata non si trova sulla Plancia Opinione Popolare, un giocatore deve scegliere un'altra carta. Gli spazi rimasti vuoti sulla Plancia Opinione Popolare non sono mai riempiti con una nuova carta durante il gioco.

Eccezione: Ogni volta che una carta Opinione Popolare ha un segnalino 2x sopra, questa Opinione Popolare è fuori discussione, e non può mai essere sostituita; quindi il giocatore deve scegliere una carta Opinione Popolare diversa da sostituire.

Anziché sostituire una carta Opinione Popolare un giocatore può scegliere di passare e rinunciare così all'influenza esercitata sui Media.

Esempio: Angie influenza i Media a Niedersachsen. Sulla carta Welfare c'è il segnalino 2x, quindi non può sostituire quella carta. Angie sceglie e scarta **A** Traffico che rimpiazza con la carta Ambiente presa dalla Plancia Opinione Popolare **B**.



8 ASTA DEI SONDAGGI

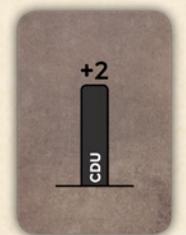
I giocatori possono acquistare sondaggi in ogni regione, e quindi modificare la tendenza del partito o incrementare la base nazionale.

A partire dalla Regione in cui avviene l'Elezione alla fine del round corrente e proseguendo in senso orario, per ogni Regione viene messa all'asta la prima carta del mazzo delle carte Sondaggio.

Sul retro di ogni carta Sondaggio è indicato il Partito il cui Indicatore sul tracciato Tendenza della Regione sarà avanzato di 2 spazi.

Dopo alcune partite a **Die Macher**, questo diviene un elemento tattico, dato che i giocatori trarranno delle valutazioni dalle carte Sondaggio già rivelate e da quelle ancora presenti nel mazzo.

Il giocatore con il maggior numero di Voti nella Regione è il Battitore d'Asta. Se c'è una parità circa il maggior numero di Voti, il primo giocatore (o quello più vicino ad esso in senso orario) sarà il Battitore d'Asta.



A partire dal giocatore a sinistra del Battitore d'Asta e proseguendo in senso orario, ogni giocatore può, solo una volta, fare un'Offerta o passare.

Se un giocatore fa un'Offerta, questa deve essere superiore all'Offerta più alta fatta. Il Battitore d'Asta effettua l'Offerta finale. L'Offerta più bassa per iniziare è zero. Nessun giocatore può offrire più di quanto possiede.

Se un giocatore offre più denaro di quanto ne possiede, egli deve pagare tutto il denaro posseduto alla banca e diminuire la misura della propria Base Nazionale di 10 punti come penalità. Il giocatore poi sarà escluso da tutte le successive aste in questa Fase. I restanti giocatori possono far ripartire l'asta dall'inizio, e poi proseguire con le eventuali successive aste in modo analogo.

Colui che ha fatto l'Offerta più alta paga quanto dovuto alla banca e prende la carta in cima al mazzo Sondaggi. Poi sceglie una delle seguenti due opzioni:

- **Non Rendere Pubblico** il Sondaggio e quindi aumentare la propria Base Nazionale di 3 punti, avanzando il relativo Indicatore;
- **oppure Rendere Pubblico** il Sondaggio. Questa opzione può essere scelta solo se la Tendenza del Partito del giocatore viene aumentata. Se è così, il giocatore avanza l'Indicatore sul tracciato Tendenza del suo Partito del numero di spazi indicato sulla carta e sposta l'Indicatore sul tracciato Tendenza degli altri Partiti come indicato sulla carta, ovviamente ignorando i Partiti che non sono in gioco.

Eccezione: Il Partito del giocatore che influenza i Media nella Regione, non subisce la diminuzione di Tendenza indicata dalla carta Sondaggio!

Esempio: Nicole offre 4.000 Euro per la carta Sondaggio in cima al mazzo, dato che sul retro è indicato un avanzamento della Tendenza della CDU, il suo partito (nero) di 2 spazi. Essa vince l'asta, quindi paga 4.000 Euro alla banca e prende la carta **A**. Nicole decide di rendere pubblico il Sondaggio, così incrementa la Tendenza del suo Partito di 2 spazi e retrocede l'Indicatore di Tendenza della FDP (giallo) di 2 spazi **B**. Non può retrocedere l'Indicatore di Tendenza de La Sinistra (viola) dato che La Sinistra influenza i Media **B**.



9 VALUTAZIONE DEI VOTI & ELEZIONE REGIONALE

Questa è la fase più lunga, quindi è divisa in diversi punti che i giocatori devono svolgere assieme.

a Ricollocazione dei Voti

I giocatori possono trasformare i propri convegni in voti all'interno della regione dove si trovano. In una regione poi si tiene l'Elezione.

In direzione inversa, partendo dalla Regione in cui avverrà l'ultima Elezione, e proseguendo in senso antiorario, i giocatori possono trasformare i propri cubetti Convegno in Voti. A partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, in ogni Regione, ogni giocatore può trasformare i suoi cubetti Convegno in Voti solo una volta.

Regioni in cui non avviene l'Elezione nel round corrente:

Se un giocatore desidera trasformare i suoi cubetti Convegno in Voti nella Regione, deve trasformare almeno 4 cubetti Convegno in Voti. Se non gli è possibile o non desidera farlo, egli deve passare e quindi rinunciare per il momento alla possibilità di trasformare cubetti Convegno in Voti in questa Regione.

I cubetti Convegno sono trasformati in Voti usando questa formula:
(Convegni + Tendenza) x Argomenti Corrispondenti = Voti

Il giocatore somma il numero di cubetti Convegno posseduti nella Regione al bonus raggiunto dal suo Indicatore sul tracciato Tendenza.

Poi il giocatore compara gli Argomenti e il loro segno (approvazione o disapprovazione) delle proprie carte Programma giocate con quelli delle carte Opinione Popolare poste nella Regione. Ogni Argomento e relativo segno corrispondente vale +1, ogni Argomento corrispondente ma di segno opposto vale -1, tutti gli altri valgono 0.

Se c'è un segnalino 2x su un Argomento, tale Argomento conta doppio. Questo significa che conta un +2 se il segno corrisponde a quello della carta Programma o -2 se il segno è opposto.

Se il Programma di Partito è talmente distante dall'Opinione Popolare da ottenere uno zero o un valore negativo, la somma è considerata +1.

Il giocatore poi moltiplica i due valori ottenuti ed avanza il proprio Indicatore sul tracciato Voti di un numero di spazi pari al risultato ottenuto. Infine rimuove i cubetti Convegno trasformati in Voti e li rimette nella propria riserva personale.

Esempio: Marion desidera capitalizzare la buona situazione del proprio partito (SPD) a Niedersachsen, così trasforma tutti e 8 i propri Convegni in Voti. Dato che ha la Tendenza massima (+4), ottiene il risultato massimo +12 (8 + 4) **A**. Le sue carte Programma corrispondono a quelle Opinione Popolare in due Argomenti e grazie al segnalino 2x su Welfare - raggiunge un totale di +3 per gli Argomenti corrispondenti **B**. Essa avanza quindi l'Indicatore dei Voti del suo Partito di 36 Voti (12 x 3 = 36). Infine rimette i cubetti Convegno nella sua riserva personale **C**.



Regione in cui avviene l'Elezione: In questa Regione ogni giocatore deve trasformare *tutti* i propri cubetti Convegno in Voti. Per semplicità i giocatori possono farlo nell'ordine in cui sono raffigurati i tracciati Tendenza, partendo dalla FDP (giallo) o da La Sinistra (viola).

Applica la formula indicata sopra. Durante l'Elezione, un giocatore trasforma i Convegni in Voti se possiede almeno 1 cubetto Convegno nella Regione; una Tendenza positiva senza Convegni non genera Voti!

Se la somma dei Convegni e del valore di Tendenza raggiunto è zero o negativo (è possibile con 3 o meno Convegni ed una tendenza di -2 o -3), il giocatore effettua il calcolo con un risultato di +1.

Dopo che tutti i giocatori hanno trasformato tutti i propri Convegni in Voti, essi determinano gli effetti della Elezione nel passo successivo.

Esempio: A Brandenburg si tiene l'Elezione, così tutti i cubetti Convegno devono essere convertiti in Voti.

- A** La FDP (giallo) sembra aver concentrato i propri sforzi su altre Regioni dato che ha una pessima Tendenza ed un Programma opposto all'Opinione Popolare. Riceve 1 solo Voto raggiungendo un totale di 3 Voti.
- B** La CDU (nero) riceve 8 Voti per i propri Convegni raggiungendo un totale di 23 Voti.
- C** La SPD (rosso) aggiunge 21 Voti e diviene la seconda potenza nella Regione raggiungendo un totale di 34 Voti.
- D** La Sinistra ha corrisposto le Opinioni Popolari con le proprie carte Programma che corrispondono perfettamente. Riceve 20 Voti e vince questa Elezione Regionale con un totale di 52 Voti.



A						$= (1 + -3) \times 2 = 1 \times 1 = 1$
B						$= (6 + -2) \times 2 = 4 \times 2 = 8$
C						$= (5 + 2) \times 3 = 7 \times 3 = 21$
D						$= (4 + 0) \times 5 = 4 \times 5 = 20$

b **Determinazione Effetti della Elezione Regionale**
I giocatori adesso ricevono i punti vittoria per i propri voti e determinano il vincitore dell'Elezione.

Ogni giocatore segna i punti vittoria ricevuti da ogni Partito sul retro del foglio segnappunti ricevuto ad inizio partita.

L'Elezione Regionale garantisce i seguenti punti vittoria:



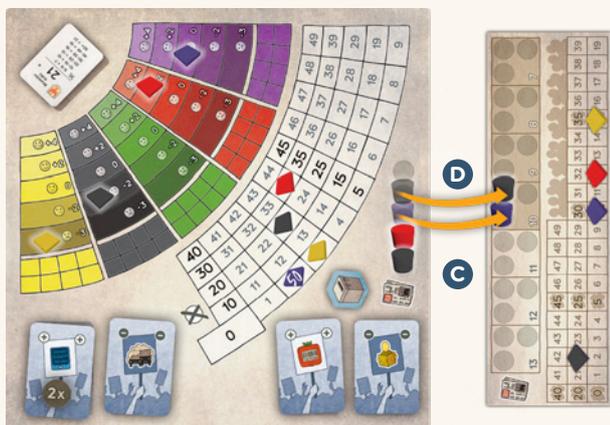
Punti Vittoria per i Voti: La carta Regione mostra il numero di Punti Vittoria che un giocatore riceve per il proprio numero di Voti in quella Regione. I Voti nelle Regioni grandi valgono più punti vittoria, dato che queste Regioni hanno molta influenza sulla politica tedesca.

★ **Punti Vittoria per aver vinto l'Elezione e** **Influenza sui Media:** I giocatori adesso determinano il vincitore dell'Elezione.

- **Se solo un Partito raggiunge un totale di 50+ voti:**
 - ★ **Vincitore dell'Elezione:** Questo Partito vince l'Elezione e riceve 12 punti vittoria che ogni giocatore registra sul proprio foglio nella colonna relativa al Partito vincitore.
 - **Influenza sui Media:** Se il vincitore dell'Elezione ha almeno 1 segnalino Media in questa Regione, egli sposta un suo segnalino Media dalla Regione sulla Plancia Media/Base Nazionale. Egli determina lo spazio Presenza dei Media in base all'Elezione corrente (1^a, 2^a, 3^a o 4^a), così se questa è la prima Elezione, egli piazza il segnalino nello spazio da "10 PV" (il primo spazio da sinistra con i numeri bianchi). I giocatori conteggiano questi punti vittoria solo alla fine del gioco!
- **Se due o più Partiti hanno raggiunto un totale di 50+ Voti:**
 - ★ **Vincitore dell'Elezione:** Ognuno di questi Partiti riceve subito 10 punti vittoria. Il Partito con più Voti è considerato il vincitore dell'Elezione. In caso di parità per il maggior numero di Voti ogni Partito in parità è considerato vincitore dell'Elezione.
 - **Influenza sui Media:** Se il vincitore dell'Elezione ha almeno 1 segnalino Media in questa Regione, egli sposta un suo segnalino Media dalla Regione sulla Plancia Media/Base Nazionale. Egli determina lo spazio Presenza dei Media in base all'Elezione corrente (1^a, 2^a, 3^a o 4^a). I giocatori conteggiano questi punti vittoria solo alla fine del gioco!
- **Se il Partito con più Voti ne ha meno di 50, egli deve formare una Coalizione:**
 - Il Partito con più Voti deve trovare un Partner di Coalizione. In caso di parità sul maggior numero di Voti, il primo giocatore (o quello a lui più vicino in senso orario) ha la precedenza. Quando si cerca un Partner di Coalizione, i giocatori devono rispettare le seguenti regole:
 - La Coalizione consiste di due Partiti. Una coalizione con tre o più Partiti non è permessa.
 - La Coalizione deve raggiungere assieme almeno 50 o più Voti, altrimenti la Coalizione non è possibile.
 - L'ordine nel quale i Partiti divengono candidati per la Coalizione è determinato dal numero di carte Programma corrispondenti anche di segno tra i vari Partiti. In caso di parità il primo giocatore (o quello a lui più vicino in senso orario) ha la precedenza.
 - ★ **Vincitore dell'Elezione:** Entrambi i Partiti della Coalizione ricevono 7 punti vittoria immediatamente.
 - **Influenza sui Media:** Se i partner della Coalizione hanno almeno 1 segnalino Media in questa Regione, ognuno di essi sposta uno dei propri segnalini Media dalla Regione sulla Plancia Media/Base Nazionale. Essi determinano lo spazio Presenza dei Media in base all'Elezione corrente (1^a, 2^a, 3^a o 4^a). I giocatori conteggiano questi punti vittoria solo alla fine del gioco!
 - **Nessuna coalizione possibile, ★ Vincitore dell'Elezione:** Il Partito con più Voti riceve 5 punti vittoria immediatamente.

IN QUALSIASI CASO: **Influenza sui Media:** Se il giocatore che influenza i Media non è tra i Partiti vincitori, egli adesso sposta un suo segnalino Media dalla Regione sulla Plancia Media/Base Nazionale. Egli determina lo spazio Presenza dei Media in base all'Elezione corrente (1^a, 2^a, 3^a o 4^a). I giocatori conteggiano questi punti alla fine del gioco!

Esempio: Brandenburg offre un massimo di 21 punti vittoria. La CDU (nero) riceve 13 punti vittoria raggiungendo 23 voti, La SPD (rosso) riceve 16 punti vittoria raggiungendo 34 voti e La Sinistra (viola) riceve 21 punti vittoria (il massimo) raggiungendo 52 voti. La FDP (giallo) non riceve punti vittoria dato che avrebbe avuto bisogno di almeno 5 voti per riceverne **A**. Dato che La sinistra ha raggiunto più di 50 voti, è la vincitrice dell'Elezione, quindi riceve 12 punti vittoria addizionali **B** e sposta un proprio segnalino Media da Brandenburg sullo spazio Presenza Media da "10 PV" sulla Plancia Media/Base Nazionale **C**. La CDU influenza i Media e così anch'essa sposta uno dei suoi segnalini Media da Brandenburg sullo spazio Presenza Media da "10 PV" **D**.



	LINKE	SPD	GRÜNE	CDU	FDP
A	21	16		13	0
B					
	12				

C Pagamenti in Denaro (non nel 4^o round!)

I giocatori ricevono aiuti statali e donazioni per finanziare la propria campagna elettorale.

A partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore prende il seguente ammontare di denaro dalla banca:

- **Elezione Regionale:** Il giocatore prende 1.000 Euro per ogni punto vittoria guadagnato durante l'Elezione, ma **non** per i punti vittoria guadagnati per aver vinto l'Elezione;
- **Base Nazionale del Partito:** Il giocatore prende 1.000 Euro moltiplicati il valore da lui raggiunto sul tracciato Base Nazionale;
- **Donazioni:** Ogni giocatore poi decide se accettare una Donazione o rifiutarla. Prima ogni giocatore sceglie una delle proprie 3 carte Donazione e poi sceglie una delle seguenti opzioni:
 - **Accetta** la Donazione indicata sulla carta e prende dalla banca il denaro indicato (10.000, 20.000 o 30.000 Euro). La base non apprezza i compromessi, deve retrocedere il suo Indicatore sul tracciato Base Nazionale rispettivamente di 1, 2 o 3 punti.
 - **Rifiuta** la Donazione. La base apprezza la sua integrità morale, quindi avanza il suo Indicatore sul tracciato Base Nazionale di 1, 3 o 5 punti in base all'ammontare della Donazione rifiutata.

Dopo di ciò la carta Donazione è rimossa dal gioco e rimessa nella scatola.

Questa Fase è saltata durante il quarto round, dato che i giocatori non riceveranno alcun ammontare di denaro aggiuntivo in questo round.

Esempio: Marion guadagna 16 punti vittoria durante l'Elezione e quindi prende 16.000 Euro dalla banca. Il suo Indicatore sul tracciato Base Nazionale è sullo spazio 12, quindi prende altri 12.000 Euro. Marion poi decide di accettare la Donazione da 20.000 Euro, prende tale ammontare di denaro e poi retrocede il proprio Indicatore sul tracciato Base Nazionale di 3 punti.

d Preparazione del Round Successivo (non nel 4^o round!)

I giocatori adesso preparano il round successivo come esegue. Questa Fase è saltata nel quarto round, in quanto il gioco termina.

Il primo giocatore adesso rimuove la Plancia Regione in cui si è tenuta l'Elezione nel round corrente. Egli rimette nella scatola la Plancia ed i segnalini su esso presenti, quindi scarta nella pila degli scarti sulla Plancia Opinione Popolare le carte che erano sulla Regione.

Il primo giocatore adesso rivela una carta Opinione Popolare in ognuna della Regioni rimaste. Come spiegato nella sezione Preparazione, nessun Argomento può essere doppio, quindi in tal caso la carta dovrà essere scartata, e sostituita con una nuova carta.

Infine, il primo giocatore scarta tutte le carte Programma presenti sulla Plancia Programma e pesca delle nuove carte dal relativo mazzo per rimpiazzare quelle scartate e formare così una nuova disponibilità di carte Programma.

07 FINE DEL GIOCO E CONTEGGIO FINALE

Il gioco termina alla fine della quarta Elezione Regionale.

Dopo aver determinato tutti gli effetti delle quattro Elezioni Regionali, i giocatori effettuano un conteggio finale:

- **Conteggio dei Media:** Ogni giocatore riceve i punti vittoria indicati nel riquadro occupato dai propri segnalini Media presenti sulla Plancia Media/Base Nazionale.
- **Conteggio Base Nazionale:** Ogni giocatore riceve un numero di punti vittoria pari al valore raggiunto sul tracciato Base Nazionale.
- **Denaro rimasto:** Solo i due giocatori a cui è rimasta la maggior quantità di denaro ricevono i punti vittoria indicati sotto. In caso di parità per il primo o secondo posto, ogni giocatore in parità riceve l'intero ammontare di punti vittoria previsti per la posizione.

1 giocatore	6 punti vittoria	2 giocatore	3 punti vittoria
-------------	------------------	-------------	------------------

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria è dichiarato il miglior politico e vince il gioco **Die Macher**.

08 SETTE ELEZIONI NELLE REGIONI

Die Macher offre ai giocatori che desiderano una maggiore immersione nel mondo del lavoro svolto dai politici tedeschi, un versione estesa che prevede sette Elezioni. Sarà un'esperienza di gioco veramente epica!

Le regole in questa sezione hanno la precedenza se in conflitto con le regole indicate nelle sezioni precedenti.

Gabinetto Ombra "Grande"

Durante la preparazione, ogni giocatore prende tutte e 8 le proprie carte Politico del Gabinetto Ombra. I giocatori quindi hanno accesso a 3 nuovi politici:



Presidente Onorario: Quando riveli questa carta devi pagare 8.000 Euro alla banca.

Azione Principale:

Avanza il tuo Indicatore sul tracciato Voti di 8 Voti.

Azioni Secondarie:

Paga 5.000 Euro ad un altro giocatore per rimuovere un suo segnalino Media dalla Regione. Se hai almeno un segnalino Media nella tua riserva, puoi piazzarlo al posto di quello rimosso senza ulteriori costi.

Piazza o Rimuovi un segnalino 2x da una carta Opinione Popolare a faccia in su. *Solo un singolo segnalino può essere presente in una singola Regione in qualsiasi momento!* Una carta Opinione Popolare con un sopra è immune dall'essere spostata dai Media e conta doppio durante la trasformazione in Voti.



Dirigente Partito: Quando riveli questa carta devi pagare 10.000 Euro alla banca.

Azione Principale:

Avanza il tuo Indicatore sul tracciato Voti di 8 Voti.

Azioni Secondarie:

Avanza il tuo Indicatore sul tracciato Base Nazionale di 5 punti.

Avanza l'Indicatore sul tracciato Tendenza del tuo Partito di 3 spazi.



Candidato: Quando riveli questa carta devi pagare 20.000 Euro alla banca.

Azione Principale:

Avanza l'Indicatore sul tracciato Tendenza del tuo Partito di 4 spazi.

Azioni Secondarie:

Avanza il tuo Indicatore sul tracciato Voti di 8 Voti.

Prendi la prima carta Sondaggio senza metterla all'asta, quindi senza pagarla, poi decidi se renderla pubblica o no - vedi pag. 11 "Fase Asta dei Sondaggi".

Modifica il tuo Programma - vedi pag. 8 "Fase Modifiche al Programma di Partito".

Cinque Segnalini Media

Ogni giocatore prende 5 segnalini Media durante la Preparazione, anziché solo 4.

Cinque Round di Gioco e Sette Elezioni

Il gioco termina dopo 5 round. Nella Preparazione, i giocatori preparano due segnalini Urna per usarli in seguito.

Sia nel quarto che quinto round avvengono due Elezioni Regionali, anziché solo una. In tali round, entrambe le Regioni in cui si tengono le Elezioni sono indicate attraverso un segnalino Urna.

Alla fine del quarto round, si tiene la quarta e quinta Elezione Regionale; al termine del quinto round di gioco, si tiene la sesta e settima Elezione Regionale.

Nella Preparazione, durante il punto C, i giocatori rivelano e piazzano le 4 carte Regione, poi prendono tutte le rimanenti 12 carte Regione, le mescolano e pescano 3 carte a caso che pongono a faccia in giù impilate da una parte per essere usate in seguito. Le rimanenti carte Regione non saranno usate e devono essere rimesse nella scatola.

Durante i primi 3 round di ogni Fase 9, punto c), il primo giocatore rimuove solo la carta Regione relativa alla Regione nella quale si è tenuta l'Elezion e la rimette nella scatola (anziché rimuovere la Plancia Regione). Poi scarta le carte Opinione Popolare presenti sul tale Plancia Regione, quindi rivela e vi piazza la successiva carta Regione presa dalla pila messa da una parte in precedenza. Adesso pesca delle nuove carte Opinione Popolare da piazzare sulla Plancia Regione seguendo le normali regole. La quinta e sesta Regione entrano in gioco con 2 carte Opinione Popolare poste a faccia in su, mentre la settima entra in gioco con 3 carte Opinione Popolare poste a faccia in su.

Al termine del terzo round di gioco, un giocatore riempie ognuno dei sette spazi per le carte Opinione Popolare sulla relativa Plancia con una carta ed una carta per ognuno dei sette Argomenti. Poi aggiunge gli scarti al mazzo di mesca e li mescola assieme per formare un nuovo mazzo di pesca di carte Opinione Popolare che piazza nell'apposito spazio a faccia in giù sulla Plancia Opinione Popolare.

Modiche alla Fase Pagamenti in Denaro

I giocatori hanno accesso a sole 3 carte Donazione sulle quali devono prendere una decisione durante i primi tre round di gioco.

Nel quarto round, i giocatori prendono solo il denaro per i punti vittoria guadagnati durante la quarta e quinta Elezione Regionale più una singola volta il denaro per la misura della propria Base Nazionale. Non ci sono Donazioni rimanenti a questo punto.

La Fase Pagamenti in Denaro è saltata durante il quinto round di gioco, i giocatori non ricevono altro denaro in questo round.

Crediti

Autore:	Karl-Heinz Schmiel
Sviluppo:	Henning Kröpke, Uli Blennemann
Design Grafico:	Harald Lieske
Layout Regolamento:	Vladimir Krist, Filip Stránský
Traduzione in Inglese	Philippe Schmit
Revisione:	Kristopher Snyder
Traduzione in Italiano:	Francesco "ZeroCool" Neri



Copyright 2019 Spielworxx
Nielande 12, D-48727 Billerbeck
www.spielworxx.de

