

Die Macher

Правила игры

Русский перевод

Die Macher

Авторы и подготовка издания

Автор игры	Karl Heinz Schmiel
Графический дизайн	Rik Falch, Amazing 3-D Graphics, Lyle Schulz
Концепция обложки	Nigel Buckle
Дизайн обложки	Lyle Schulz
Верстка оригинального издания	Rik Falch, Torben Sherwood, Pol Cors
Редакторы английских правил	Rik Falch, Torben Sherwood, Kevin Nesbitt, Peter Kruijt, Jasen Robillard, Fabrizio Autino
Перевод на немецкий язык	Robert Watson
Перевод на французский язык	Jasen Robillard
Перевод на испанский язык	Pol Cors
Перевод на итальянский язык	Fabrizio Autino
Перевод на нидерландский язык	Peter Kruijt

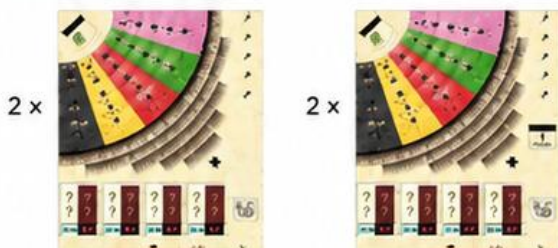
СОДЕРЖАНИЕ

1. Компоненты игры	4
2. Советы по этим правилам	5
3. Краткое описание игры / Цель игры	5
3.1 Избирательная кампания	5
3.2 Победа на выборах	6
3.3 Конец раунда	6
3.4 Цель игры	6
4. Объяснение компонентов игры	7
4.1 Карты и жетоны	7
4.2 Деревянные фишки	8
4.3 Игровые планшеты	8
5. Подготовка	10
5.1 Материалы игрока	10
5.2 Подготовка игровых планшетов	10
5.2.1 Планшеты земель	11
5.2.2 Общенациональный планшет	12
5.2.3 Организационный планшет	12
6. Ход игры	13
6.1 Предварительная фаза	13
6.2 Избирательная кампания	14
6.2.1 Торги за первого игрока	14
6.2.2 Конференция партийной платформы	14
6.2.3 Теневой кабинет	14
6.2.4 Формирование коалиций	15
6.2.5 Покупка медиа-маркеров	15
6.2.6 Организация партийных собраний	15
6.2.7 Аукцион карт опросов общественного мнения	15
6.2.8 Преобразование маркеров партийных собраний в голоса	16
6.3 Подсчёт результатов текущей земли / получение денег	17
6.3.1 Определение мест	17
6.3.2 Определение победителя текущих выборов	17
6.3.3 Результаты победы на выборах	17
6.3.4 Увеличение членства в партии	18
6.3.5 Выплата денег по итогам выборов	18
6.4 Конец раунда	18
6.4.1 Подготовка к следующему раунду	18
6.4.1.1 Особые подготовки	18
6.4.2 Партийные взносы	18
7. Конец игры	19
7.1 Места	19
7.2 Медиа	19
7.3 Членство в партии	19
7.4 Совпадение партийной платформы и национального общественного мнения	19
7.5 Определение победителя	19
8. Вариант правил - Короткая игра	21
9. Советы по игре в Die Macher	21

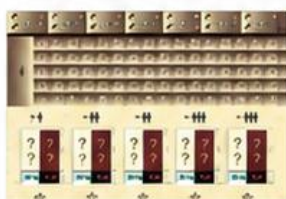
1. Компоненты игры

6 Игровых планшетов:

4 Планшета земель



1 Общенациональный планшет



1 Организационный планшет



160 Деревянных фишек:

90 Малые кубики



25 Большие кубики



45 Плоские маркеры



1 Лист картонных жетонов:

16 Жетоны земель



20 Жетоны коалиций



5 Начальные жетоны игроков



3 Жетоны выплат за членство в партии



4 Жетоны ключевых вопросов



1 Жетон «Нет коалиции»

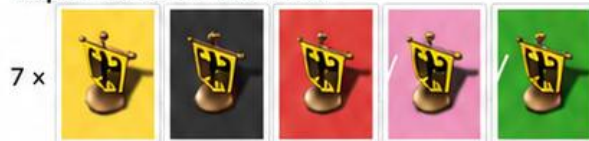


299 Игровых карт:

16 Карты земель



35 Карты теневого кабинета



25 Карты партийных взносов



42 Карты общественного мнения



56 Карты партийной политики



20 Карты опросов общественного мнения



105 Денежные карты



2 Специальных кубика

1 Блокнот для подсчёта очков

1 Дополнение с правилами

1 Официальный диск с переводом правил

2. Советы по этим правилам

Этот буклет правил может на первый взгляд показаться довольно сложным для понимания и заставить игру выглядеть более сложной, чем она есть на самом деле. Пожалуйста, не позволяйте этому отпугнуть вас от знакомства с этой первоклассной настольной игрой. К сожалению, игра такой сложности требует более чем одной-двух страниц правил для описания, и значительная часть правил включает иллюстрации и пошаговые примеры, чтобы облегчить понимание хода игры. Эта игра будет держать вас в интересе до самого последнего раунда и гарантирует прекрасную реиграбельность.

Сначала прочитайте раздел 3: «Краткое описание игры / Цель игры» и просмотрите компоненты игры, при этом обращаясь к разделу 4: «Объяснение компонентов игры».

Это должно помочь вам понять основной механизм игры, который подробно описан в разделе 6.2.8: «Преобразование маркеров партийных собраний в голоса».

Возможно, также будет полезно разыграть приведённый пример, используя планшет земли. После этого вы поймёте суть игры и сможете начать играть.

Игра проходит в 7 раундов, каждый из которых следует одному и тому же порядку. Первый раунд лучше проходить медленно, последовательно переходя от раздела к разделу. Важность каждого шага описана в начале соответствующего раздела курсивом. Затем следуйте правилам для каждого раздела. В конце игры проводится итоговый подсчёт очков, который определяет победителя.

Итак, возьмите судьбу своей партии в свои руки и приведите её к победе. Если вам это удастся, вы станете настоящим закулисным политиком, настоящим "Macher".

3. Краткое описание игры / Цель игры

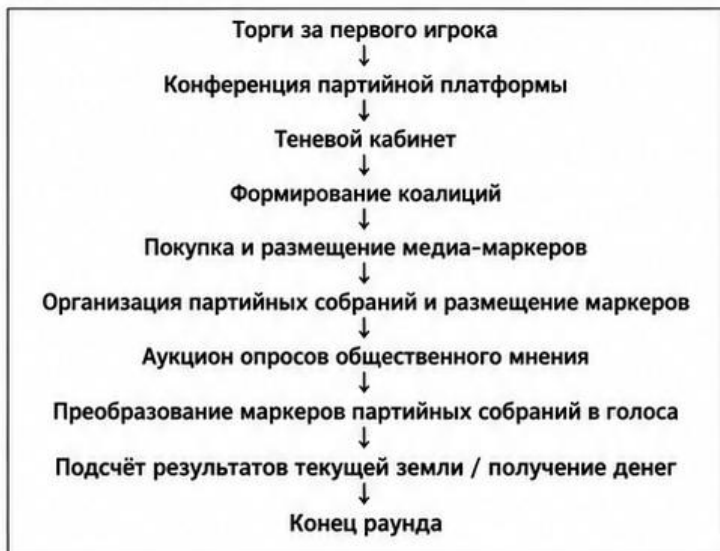
» *Как игрок, вы должны провести свою партию через 7 выборов в землях. Ваше важнейшее средство для этого — деньги. Деньги нужны, чтобы разыгрывать карты теневого кабинета, покупать медиа-маркеры, покупать маркеры партийных собраний и делать ставки на карты опросов общественного мнения. Однако с деньгами нужно быть осторожным, потому что новые вы получите только в конце каждого раунда.* «

3.1 Избирательная кампания

Каждый игрок представляет одну из 5 традиционных немецких политических партий. Эти партии:

CDU/CSU – Христианско-демократический союз /
Христианско-социальный союз
SPD – Социал-демократическая партия Германии
FDP – Свободная демократическая партия
Die Linken – Левая партия
Die Grünen – Партия зелёных

Игра начинается с предварительной фазы, которая задаёт стартовую позицию на игровом поле. Это позволяет игрокам увидеть, как будут выглядеть первые четыре раунда, и немного заранее спланировать свою стратегию. После этого начинается первый избирательный раунд. Порядок каждого избирательного раунда следующий:



Торги за первого игрока

В каждом раунде каждый игрок тайно записывает на своём листе подсчёта некоторую сумму денег. Это его ставка на текущий раунд. Игрок, поставивший наибольшую сумму, может выбрать, кто будет первым игроком в этом раунде. В некоторых фазах игры выгодно ходить первым, а в других преимущество имеет последний игрок. Игрок может поставить ноль, если ему не важно, кто ходит первым, и если все игроки поставили ноль, тогда все просто бросают кубик, и выбросивший наибольшее значение выбирает, кто будет ходить первым.

Конференция партийной платформы

У каждого игрока есть партийная платформа, определяемая его картами партийной политики. Это основа его политической кампании. В некоторых землях такая платформа может быть не слишком популярна, поскольку у избирателей другие взгляды на эти вопросы. Изменение партийной платформы может повысить шансы в этой земле. Во время этой фазы игроки могут сделать это, но могут менять только одну карту партийной политики за раунд. Количество совпадений между картами партийной политики и картами общественного мнения, также называемое "коэффициентом совпадения", напрямую влияет на число голосов, получаемых в этой земле.

Теневой кабинет

Политики теневого кабинета поддерживают игрока во время избирательной кампании. В Приложении А перечислены члены теневого кабинета, соответствующие каждому изображению. В игре есть карты, представляющие различных членов теневого кабинета, которые позволяют игроку выполнять определённые действия, чтобы либо помочь своей кампании, либо помешать кампании другого игрока. Чем дороже карта, тем сильнее она может повлиять на исход в конкретной земле. Карты позволяют выполнять следующие виды действий:

Получить голоса

Сделать один вопрос ключевым для этой земли

Вытеснить других игроков из медиа

Улучшить отношение общественности к вашей партии

Ухудшить отношение общественности к другим партиям

Формирование коалиций

Два игрока могут сформировать коалицию на одни выборы в одной земле. Это повышает шансы на победу, поскольку голоса обеих партий подсчитываются вместе. Чтобы сформировать коалицию, две партии должны иметь как минимум две одинаковые карты партийной политики в своей платформе. Это может быть ещё одной причиной изменить карту партийной политики во время фазы "Конференция партийной платформы", упомянутой на странице 5.

Покупка медиа-маркеров

Покупка медиа-маркеров увеличивает способность вашей партии напрямую обращаться к общественности. В результате у вашей партии появляется больше возможностей убедить общественность, что именно её платформа является правильной для этой земли. Игрок, имеющий большинство медиа-маркеров в земле, может заменить одну карту общественного мнения в этой земле. В идеале выбранная новая карта общественного мнения должна совпадать с картой партийной политики в вашей платформе, что принесёт больше голосов и повысит шансы на победу на выборах.

Организация партийных собраний

Партийные собрания являются основой для получения голосов. У каждого игрока есть лишь ограниченное количество маркеров партийных собраний, поэтому важно распределять их между различными землями планомерно и своевременно, чтобы максимизировать число заработанных голосов.

Аукцион опросов общественного мнения

Опросы общественного мнения каждый раунд предлагаются игроку, сделавшему наивысшую ставку, с возможностью публикации результатов (по одному опросу на землю в каждом раунде). Это шанс для каждого игрока улучшить отношение общественности к своей партии и/или ухудшить отношение общественности к другим партиям. Это называется "рейтингом популярности" и может быть как положительным, так и

отрицательным. Это напрямую влияет на число голосов, получаемых в этой земле.

Преобразование маркеров партийных собраний в голоса

Преобразование маркеров партийных собраний в голоса задаётся следующей формулой:

$$\text{Голоса} = \text{маркеры партийных собраний} \times (\text{коэффициент совпадения} + \text{рейтинг популярности})$$

Итак, чтобы получить много голосов в земле, партия должна иметь большое количество маркеров партийных собраний в этой земле, положительный рейтинг популярности и высокий коэффициент совпадения.

3.2 Победа на выборах

Подсчёт результатов текущей земли

После завершения кампании количество голосов, полученных партией, преобразуется в места. Полученные голоса также определяют, какая партия или коалиция победила в земле. Выигранные места приносят победные очки, которые напрямую ведут к победе в игре. Победитель выборов также получает дополнительные преимущества: он может поместить медиа-маркер в верхнюю часть общенационального планшета и, кроме того, может повлиять на национальное общественное мнение. И то и другое приносит дополнительные победные очки в конце игры. Совпадение между партийной политикой и национальным общественным мнением также может привести к росту членства в партии. Поэтому важно стараться выиграть хотя бы некоторые выборы в землях. Простого второго места в каждом раунде недостаточно, чтобы получить бонусные очки от медиа-маркеров и национального общественного мнения.

Получение денег

В конце каждого раунда (кроме 7-го) игроки получают новые деньги. Количество денег, которое получает игрок, зависит от его успеха на предыдущих выборах и от численности партии (в раундах 1, 3 и 5). Эти деньги позволяют игроку бороться на следующих выборах. Однако любой игрок, который обнаружит, что слишком сильно ограничил себя в средствах, может попытаться улучшить своё финансовое положение, приняв взнос от внешнего источника. Но это связано с риском, поскольку принятие внешних взносов может заставить часть членов партии перестать поддерживать вас в ходе выборов. Когда все деньги выплачены, текущий раунд заканчивается.

3.3 Конец раунда

В конце каждого раунда игры (кроме 7-го) необходимо внести несколько изменений на планшетах, чтобы подготовиться к следующему раунду.

3.4 Цель игры

Игра заканчивается после 7-го раунда. Игроки получают победные очки за выигранные места на выборах в землях, за влияние в национальных медиа, за высокую численность партии и за сильное совпадение между партийной платформой и национальным общественным мнением.

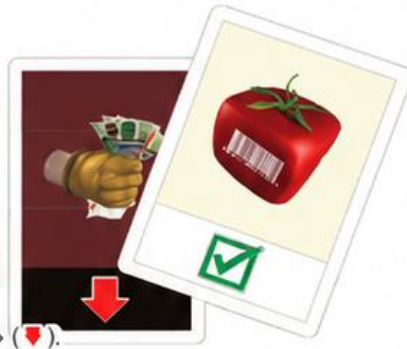
4. Описание компонентов игры

4.1 Карты и жетоны

Карты партийной политики

Эти карты представляют политические позиции, которые формируют платформу вашей партии. Всего существует семь политик, являющихся основными темами этих выборов, и они подробно описаны в Приложении А. Политики с темным фоном обозначают политику «НЕТ» (✗) или «МЕНЬШЕ» (▼).

Политики со светлым фоном обозначают политику «ДА» (✓) или «БОЛЬШЕ» (▲).



Карты общественного мнения

Эти карты представляют мнения избирателей по каждой из предлагаемых политик. Мнения по политикам с темным фоном обозначают либо «НЕТ» (✗), либо «МЕНЬШЕ» (▼).

Мнения по политикам со светлым фоном обозначают либо «ДА» (✓), либо «БОЛЬШЕ» (▲).



Карты и жетоны земель

Каждая карта земли и жетон показывают карту Германии и расположение земли внутри Германии. Карты земель показывают соотношение голосов и мест, полученных в каждой земле.

Левая колонка показывает количество голосов ✗, которое партия получила в этой земле, а правая колонка показывает соответствующее количество мест ★ полученных в результате.

На жетоне земли указано только максимальное количество мест, которое партия может получить в данной земле. Он используется для быстрой справки на игровых планшетах, чтобы помочь игроку определить, насколько важна эта земля в общей кампании.

Brandenburg		
	Brandenburg	55
10 – 14	7	
15 – 19	9	
20 – 24	11	
25 – 29	13	
30 – 34	16	
35 – 39	19	
40 – 44	22	
45 – 49	25	
50 +	28	



Карты теневого кабинета

Карты теневого кабинета позволяют игроку совершать определенные действия, чтобы поддержать свою кампанию или помешать кампании другого игрока. Список членов теневого кабинета приведен в Приложении А. На каждой карте указано следующее:

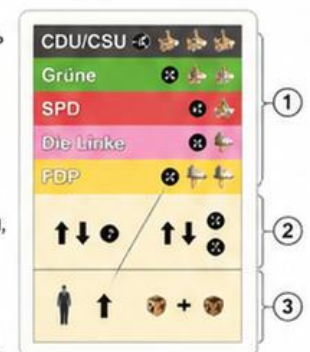
1. Изображение члена теневого кабинета.
2. Значок телефона, если этот член может формировать коалиции.
3. Стоимость использования карты.
4. Список возможных действий, которые можно выполнить с помощью карты.



Карты опросов общественного мнения

Карты опросов могут либо улучшить популярность вашей партии среди населения, либо ухудшить популярность партии соперника. На каждой карте указано следующее:

1. Список возможных изменений популярности для каждой партии.
2. Количество изменений популярности, которые можно применить в результате публикации опроса.
3. Количество кубиков, которое нужно бросить, чтобы определить, насколько увеличится членство вашей партии в результате НЕ публикации результатов опроса.



Карты взносов

Эти карты показывают, сколько денег может получить партия в виде взносов от внешних спонсоров. На каждой карте указано следующее:

1. Размер взноса.
2. Потенциальная потеря членства в партии в результате принятия взноса.
3. Потенциальный прирост членства в партии в результате отказа от взноса.



4.2 Деревянные фишки

18 маленьких кубиков (8 мм) каждого цвета представляют партийные мероприятия. Они называются **маркерами мероприятий**.



5 больших кубиков (12 мм) каждого цвета представляют влияние партии в средствах массовой информации. Они называются **маркерами СМИ**.



Плоские деревянные фишки (12 × 12 × 6 мм) используются для различных таблиц и треков подсчёта очков на игровом поле. Они показывают количество полученных голосов, популярность партии и партийное членство. Они называются **партийными маркерами**.



4.3 Игровые планшеты

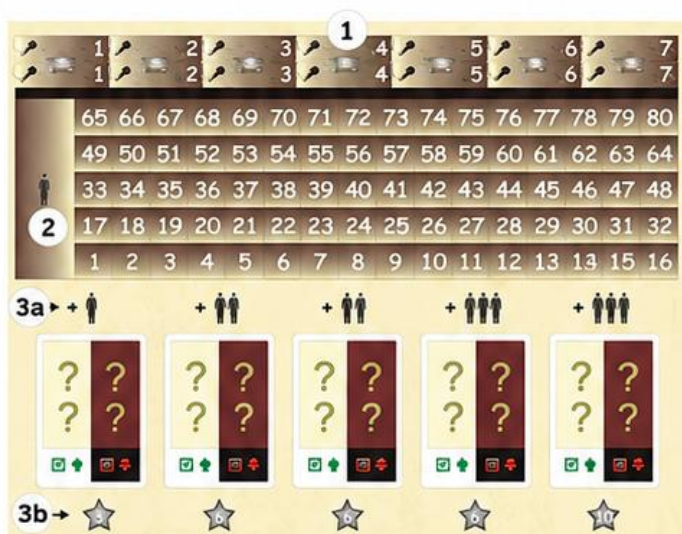
Планшеты земель

1. Место для жетона земли, позволяющее игрокам быстро увидеть максимальное количество доступных мест в этой земле.
2. Место для карты земли.
3. Место для карты опроса общественного мнения.
4. Место для карт теневого кабинета.
5. Место для жетонов коалиций.
6. Место для жетона выплаты за членство в партии.
Примечание: только два планшета земель имеют такое место.
7. Трек популярности, который показывает, насколько каждая партия популярна или непопулярна относительно населения. Этот трек зависит от карт теневого кабинета или карт опроса общественного мнения.
8. Места для размещения маркеров мероприятий.
9. Трек голосов, показывающий, какая партия в данный момент лидирует в гонке в этой земле.
10. Места для размещения карт общественного мнения.
11. Места для маркеров СМИ.



Общенациональный планшет

1. Места для маркеров СМИ.
2. Трек партийного членства, который показывает текущее количество членов партии у каждой партии.
3. Места для карт общественного мнения, становящихся общенациональными.
 - а. Индикатор увеличения партийного членства за совпадение между партийными программами и общенациональным мнением.
 - б. Индикатор победных очков в конце игры за совпадение между партийными программами и общенациональным мнением.



4.3 Организационный планшет

1. Место для тайла начального игрока, чтобы все игроки в любой момент могли видеть, кто является начальным игроком.
2. Места для размещения:
 - a. Тайла выплаты за членство в партии в 5-м раунде,
 - b. Жетона «Нет коалиции»,
 - c. Жетонов ключевых вопросов,
 - d. Будущих тайлов земель.
3. Места для размещения / зоны сброса для:
 - a. Карт земель,
 - b. Карт партийной политики,
 - c. Карт общественного мнения,
 - d. Карт опросов общественного мнения.
4. Обменный пул.



Примечание: Засеренные серым цветом места являются стопками сброса.

5. Подготовка

5.1 Материалы игрока

Каждый игрок должен выбрать цвет и взять:

Деревянные фишки

- 18 маркеров мероприятий,
- 5 маркеров СМИ.

Карты

- 1 набор из 7 карт теневого кабинета.
- 1 набор из 5 карт взносов.
- 5 карт партийной политики (в открытую)
 - * Эти карты партийной политики раздаются каждому игроку в открытую. Если игрок получает две одинаковые или противоположные позиции по одному и тому же вопросу, он должен положить последнюю полученную карту вниз колоды и продолжать раздачу, пока у него не будет пять карт, относящихся к разным вопросам.

Например:

Игроку достались карты «Да сокращению зарплат» и затем «Нет сокращению зарплат». Он должен вернуть последнюю полученную карту, «Нет сокращению зарплат», вниз колоды и взять другую.

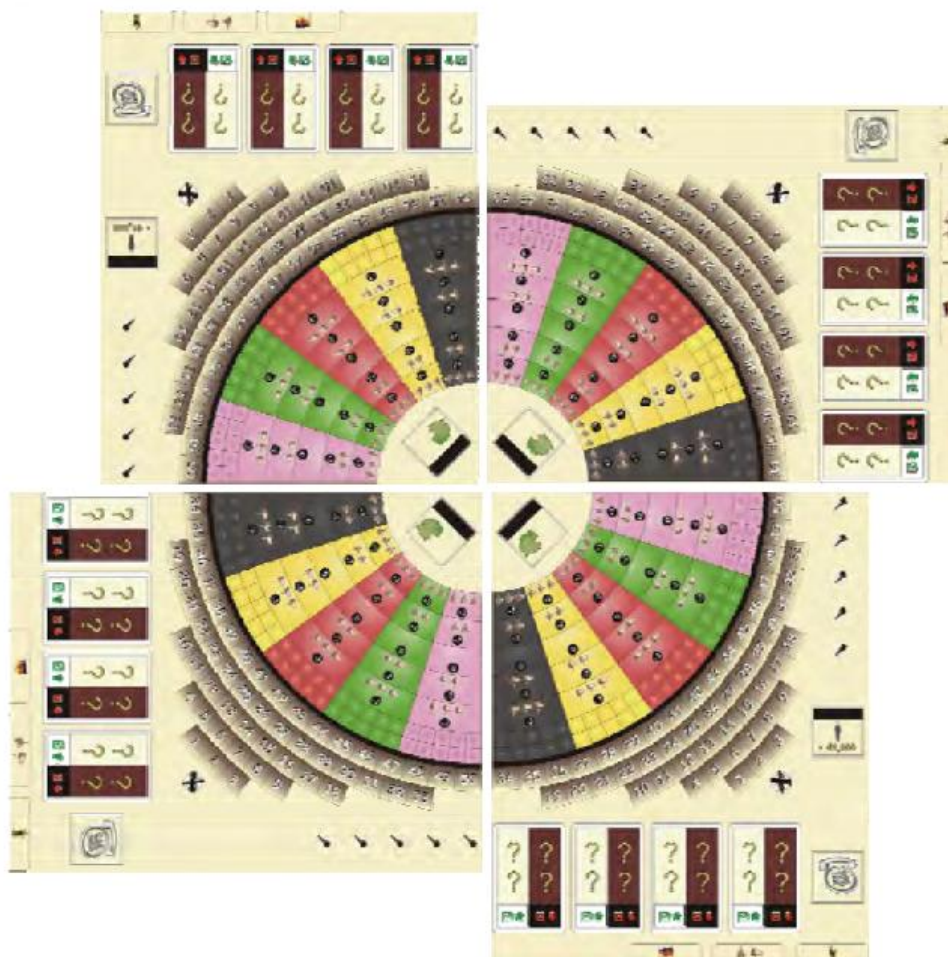
- 3 карты партийной политики (в закрытую)
 - * Эти карты партийной политики раздаются каждому игроку в закрытую. Для этих карт не имеет значения, получает ли игрок одинаковые или противоположные мнения. После того как каждый игрок получил свои три карты, оставшиеся карты партийной политики перемешиваются и кладутся лицом вниз в место для карт партийной политики на организационном планшете.

Каждый игрок также получает:

- 4 жетона коалиции своего цвета,
- 1 карту подсчёта из блокнота и
- 25 000 € игровых денег.

5.2 Подготовка игровых планшетов

Разложите 4 планшета земель, как показано ниже. Убедитесь, что планшеты с местом для жетонов выплаты за членство в партии расположены по диагонали друг напротив друга.



5.2.1. Планшеты земель



Каждый игрок должен поставить один из своих Партийных маркеров  на:

деление «0» шкалы популярности своего цвета и

деление «0» шкалы голосов.

Каждый игрок должен поставить один из своих маркеров собраний  на:

ячейку для маркера собрания своего цвета.

5.2.1.1 Карты и тайлы земель

Перетасуйте 16 карт земель и положите по одной рядом с каждым планшетом земель в указанное место. Оставшиеся 12 карт положите рубашкой вверх на планшет организации. Соответствующий тайл земли поместите на ячейку тайла земли, а остальные тайлы земель положите на планшет организации.

5.2.1.2 Карты общественного мнения

Выберите один из планшетов земель, на котором есть ячейка тайла выплаты членам партии, чтобы он стал первым электоральным штатом. Выложите четыре карты общественного мнения лицевой стороной вверх — по одной на каждую из предоставленных ячеек. Если у каких-либо карт одинаковые или противоположные мнения, поместите самую недавно выложенную карту в низ колоды и продолжайте выкладывать карты, пока не будет четыре карты лицевой стороной вверх, все относящиеся к разным вопросам.

Этот планшет теперь является текущим электоральным штатом. Остальные планшеты по часовой стрелке затем получают:

2-й планшет: 3 карты общественного мнения лицевой стороной вверх и 1 карта общественного мнения рубашкой вверх.

3-й планшет: 2 карты общественного мнения лицевой стороной вверх и 2 карты общественного мнения рубашкой вверх.

4-й планшет: 1 карта общественного мнения лицевой стороной вверх и 3 карты общественного мнения рубашкой вверх.

4-й планшет теперь является последним штатом в порядке проведения выборов. Во всех случаях карты общественного мнения с одинаковыми или противоположными мнениями, выложенные лицевой стороной вверх, сбрасываются так же, как и на первом планшете. Оставшиеся карты общественного мнения перемешиваются и кладутся рубашкой вверх на ячейку хранения карт общественного мнения на планшете организации.

5.2.1.3 Тайлы выплаты членам партии

Разместите тайл выплаты членам партии 1-го раунда в соответствующей ячейке на 1-м планшете и тайл выплаты членам партии 3-го раунда на 3-м планшете.

Примечание: на приведённом выше примере планшета земель показана подготовка 3-го планшета в порядке проведения выборов.

5.2.2. Общонациональный планшет



Каждый игрок должен поставить один из своих партийных маркеров на деление «5» трека членства в партии.

5.2.3. Организационный планшет



Разместите оставшиеся карты партийной платформы, карты общественного мнения, карты земель и все карты опросов общественного мнения рубашкой вверх на соответствующих местах организационного планшета.

Разместите оставшиеся тайлы земель, тайлы ключевых вопросов, тайл «Нет коалиции» и тайл выплаты членам партии 5-го раунда на соответствующих местах организационного планшета.

Наконец, выложите 6 карт общественного мнения с верха стопки лицевой стороной вверх вдоль нижней части организационного планшета. В этой ситуации в обменном пуле допускаются дубликаты и одинаковые карты, их просто кладут одну на другую с небольшим смещением, чтобы все карты были видны. Эти карты называются обменным пулом.

6. Ход игры

- » Настоящие правила начинаются здесь. Игра начинается с первого раунда и затем продолжается ещё 7 раундов. За исключением первого раунда, который является подготовительной фазой, раунды с 1-го по 6-й проходят в следующих фазах:
 - 6.2 Раунд выборов
 - 6.3 Подсчёт текущего штата / Получение денег
 - 6.4 Завершение раунда
- 7-й раунд состоит только из фазы 6.3 «Подсчёт текущего штата». «

6.1 Подготовительная фаза

- » Подготовительная фаза даёт игрокам возможность заранее настроиться на планшетах штатов перед началом игры. Игроки могут увидеть доступные места в каждом штате и общественное мнение по определённым вопросам. Это поможет им подготовиться к тем штатам, где победа может быть более сложной.

Каждый игрок берёт свой подсчётный лист и тайно записывает свои начальные позиции на лицевой стороне. Лист содержит два отдельных столбца, в каждом из которых есть 3 и 4 квадрата соответственно. Каждый игрок выбирает ПО ОДНОМУ действию из каждого столбца. Возможности в каждом столбце следующие:

Столбец 1:

- Увеличить партийную популярность на 1,
- Получить маркеры мероприятий,
- Получить голоса.

Столбец 2:

- Получить маркеры СМИ,
- Увеличить партийное членство.

Во всех случаях, кроме «Увеличить партийное членство», игрок должен указать штат, в котором он хочет получить выбранное действие, и может выбирать один и тот же штат несколько раз.

Пример:

1:   	2:  	
+1 	+1 	1 €
+1 	+1 	2 €
+6 	+1 	3 €
+1  Bayern	+1  Berlin	4 €
☒ +6  Hessen	+1  Berlin	5 €
+6  Bayern	+4 	6/7 €
+6 	+1 	
+6 	+8 	
+6 	+10 	

В первом столбце игрок выбрал увеличить партийную популярность на 1 и получить голоса в Баварии. Затем он перемещает свой партийный маркер на 1 деление вверх по треку партийной популярности и ставит свой партийный маркер на клетку «6» трека голосов на планшете Баварии. Также игрок выбрал получить маркеры мероприятий в Гессене. Он размещает 6 своих маркеров мероприятий на специально отведённые места на планшете Гессена.

Во втором столбце игрок выбрал получить маркеры СМИ в Берлине. Он размещает 2 своих маркера СМИ на специально отведённые места на планшете Берлина. Наконец, игрок выбрал начать игру с увеличенным партийным членством. Он перемещает свой партийный маркер на клетку «9» на треке партийного членства.

Все действия во время подготовительной фазы бесплатны.

Возможно, после подготовительной фазы у игрока будет больше маркеров СМИ в одном штате, чем разрешено (более 5). В этом случае маркеры СМИ просто складываются и учитываются при определении того, кто имеет контроль над СМИ в фазе 6.2.5. Никакие дополнительные маркеры СМИ во время этой фазы покупать нельзя, но их можно заменить действиями Тайного кабинета в фазе 6.2.3.

6.2 Раунд выборов

6.2.1 Ставка на стартового игрока



В каждом раунде каждый игрок тайно записывает на своём листе подсчёта количество денег, которое он готов поставить в текущем раунде.

1:	2:	
+1 🗳️	+1 🗳️	1 € 1000
+1 🗳️	+1 🗳️	2 €
+6 🗳️	+1 🗳️	3 €
+1 🗳️	+1 🗳️	4 €
✓ +6 🗳️ Bayern	✓ +1 🗳️ Berlin	5 €
+6 🗳️ Hessen	+1 🗳️ Berlin	6/7 €
+6 🗳️ Bayern	+4 🗳️	
+6 🗳️	+8 🗳️	
+6 🗳️	+10 🗳️	

Игрок, поставивший наибольшую сумму, оплачивает её в банк и может выбрать, кто будет стартовым игроком в этом раунде. Выбранный игрок ставит своего маркера на ячейку «Стартовый игрок» на Организационном планшете. Если двое игроков поставили одинаковую наибольшую сумму, они тайно записывают ещё одну сумму, которая должна быть как минимум такой же большой, как их предыдущая ставка. Затем, если снова есть ничья, каждый просто бросает кубик, и наивысший результат оплачивает свою последнюю ставку в банк и выбирает стартового игрока как обычно.

Если все игроки поставили ноль, каждый бросает кубик, и наибольший результат выбирает стартового игрока. В некоторых фазах игры это может быть преимуществом для стартового игрока, а в других — недостатком. Игрок может поставить ноль, чтобы не тратить деньги, или если ему всё равно, кто будет ходить первым.

6.2.2 Конференция партийной программы



» Конференция позволяет каждому игроку изменить партийную программу своей партии. «

Перед каждым игроком лицевой стороной вверх лежат пять карточек партийной политики, показывающих текущую политическую программу партии. Также перед каждым игроком лежит три карточки партийной политики лицевой стороной вниз. Они представляют обсуждения внутри партии о том, какие политики следует изменить в программе. Стартовый игрок ходит первым, остальные — по часовой стрелке.

Игрок берёт свои закрытые карточки и смотрит их. Если у него в руке меньше трёх карт, он добирает карты, пока их снова не станет три. Игрок может сбросить любое количество этих карт по своему выбору, положив их на стопку сброса Организационного планшета, а затем добирает столько же карт с верха колоды карточек партийной политики. Теперь игрок может убрать одну карту из своей текущей партийной программы на отбой и заменить её одной из карт, находящихся у него в руке, лицевой стороной вверх. За раунд можно изменить только одну политику партии.

6.2.3 Тайный кабинет



» Тайный кабинет поддерживает игрока во время избирательных кампаний. Благодаря помощи членов Тайного кабинета он может совершать определённые действия в штатах, которые могут существенно повысить его шансы на победу. «

Возможности, предоставляемые каждой карточкой Тайного кабинета, различаются. Есть несколько сильных карт, которые предлагают больше действий, и некоторые более слабые карты с более ограниченными действиями. Эти различия отражены на цене, указанной на каждой карте, и на возможных действиях. Некоторые карты также имеют символ телефона в правом верхнем углу. Эти карты позволяют игроку формировать коалиции в регионе, где они разыграны (см. 6.2.4 ниже).

Возможные действия карточек Тайного кабинета:



Этот выбор позволяет игроку передвинуть свой партийный маркер вверх по шкале голосов в выбранном штате на указанное количество делений.



Этот выбор позволяет игроку назначить один вопрос в выбранном штате ключевым вопросом на выборах ИЛИ вернуть ранее назначенный ключевой вопрос к обычному вопросу. Игрок, разыгравший карту, может выбрать одну жетон ключевого вопроса из колоды на Организационном планшете и положить его на одну из лицевых карточек общественного мнения в этом штате или убрать уже лежащий там жетон ключевого вопроса. Назначение ключевого вопроса удваивает его важность при превращении маркеров встреч в голоса (см. 6.2.8). Жетон ключевого вопроса может действовать в штате в любой момент, и вопрос с жетоном ключевого вопроса нельзя убрать, пока он не вернётся к обычному вопросу.



Этот выбор позволяет партии усилить своё влияние в СМИ за счёт ослабления влияния другой партии. Сначала игрок должен убрать один жетон СМИ другой партии с планшета, вернуть его этой партии и заплатить ей €4,000 за это действие. Затем игрок кладёт один свой жетон СМИ на место убранного, заплатив €4,000 в банк.



Этот выбор позволяет игроку улучшить общественное мнение о своей партии. Игрок передвигает свой партийный маркер вверх по шкале популярности в выбранном штате на указанное количество делений. Учтите, что популярность партии НИКОГДА не может быть больше +3.



Этот выбор позволяет игроку ухудшить общественное мнение о другой партии. Игрок передвигает партийный маркер другой партии вниз по шкале популярности в выбранном штате на указанное количество делений. Учтите, что популярность партии НИКОГДА не может быть меньше -3. Контроль СМИ не защищает игрока от этого действия.

Стартовый игрок может выбрать одну или несколько своих карточек Тайного кабинета и положить их лицевой стороной вниз рядом с планшетом штата, к которым он хочет применить их эффект. В каждом штате можно разыграть только одну карту за раунд.

за раунд. Как только стартовый игрок разместил все желаемые карты, остальные игроки по часовой стрелке следуют его примеру. После того как у всех игроков появится возможность сыграть карты Тайного кабинета, они переворачиваются лицом вверх, и каждый игрок платит соответствующую сумму в банк. Затем, по очереди, каждый игрок выполняет одно или несколько из перечисленных действий на сыгранных им картах Тайного кабинета. Если игрок сыграл карту, на которой есть символ телефона, он также должен разместить одну из своих плиток коалиции в соответствующем месте на планшете соответствующего штата, где была сыграна карта Тайного кабинета. Все карты Тайного кабинета удаляются из игры после использования один раз и возвращаются в коробку. Поэтому важно разумно и эффективно использовать карты Тайного кабинета.

6.2.4 Формирование коалиций



» **Формирование коалиции помогает двум заинтересованным в ней партиям на текущих выборах. Партнёры по коалиции объединяют свои голоса, повышая свои шансы на победу на выборах (см. 6.3.2). Коалиции можно формировать только в текущем выборном штате.** «

Если в данный момент на поле коалиций текущего планшета штата находится более одной плитки коалиции, партии, чьи плитки там находятся, могут попытаться сформировать коалицию. Коалицию могут образовать только две партии, хотя возможны несколько коалиций. Две партии могут сформировать коалицию только в том случае, если хотя бы две их карты партийной политики идентичны. Такая коалиция является добровольной и требует согласия обеих сторон. Однако, если хотя бы три их карты партийной политики идентичны, любая из двух партий может навязать другой стороне коалицию.

Начиная со стартового игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок может решить, хочет ли он навязать другой партии коалицию. Если игрок не хочет навязывать коалицию, он просто складывает две свои плитки коалиции вместе. Если игрок уже участвует в коалиции, он не может вступить во вторую (добровольную или навязанную). В заключение напоминание: после формирования коалиции игроки, входящие в неё, должны вернуть свои плитки коалиции и оставить их сложенными на планшете штата.

6.2.5 Покупка маркеров СМИ



» **Покупка маркеров СМИ позволяет партии получить некоторое влияние на общественное мнение в регионе. Чтобы добиться этого, партия должна иметь большинство маркеров СМИ в штате.** «

Начиная со стартового игрока и далее по часовой стрелке, игроки могут купить один маркер СМИ и разместить его на планшете штата по своему выбору. Каждый маркер СМИ стоит для игрока €4,000. Если они не хотят покупать маркер СМИ, они могут пасовать. Это не мешает им купить маркер СМИ позже во время этой фазы. Игра продолжается таким образом, пока все игроки подряд не сделают пас. Это означает, что один игрок может продолжать покупать и размещать маркеры СМИ, даже если все остальные игроки уже пасовали.

Маркеры СМИ можно размещать только на пустых местах на планшете штата, и на каждом планшете есть только пять мест. Как только все пять мест заполнены, больше маркеров СМИ в этот штат размещать нельзя. После того как все игроки пасовали, игроки должны проверить, есть ли у какой-либо партии большинство маркеров СМИ в каком-либо регионе. Это означает, что партии нужно иметь больше маркеров СМИ в штате, чем у любой другой партии. Начиная с последнего штата в очереди

на выборы и двигаясь против часовой стрелки, если игрок контролирует СМИ в штате, он может ОБМЕНЯТЬ одну открытую карту общественного мнения в этом штате на одну карту общественного мнения из пула обмена на планшете организации, которая не является идентичной и не противоречит уже лежащим там картам (см. 5.2.1.2). Это означает, что игрок берёт нежелательную карту общественного мнения с планшета штата и помещает её в пул обмена. Затем он берёт нужную карту общественного мнения из пула обмена и кладёт её на свободное место на планшете штата. В этой ситуации, как объяснено в 5.2.3 выше, допускаются дубликаты и идентичные карты в пуле обмена, и они просто кладутся друг на друга со смещением, чтобы все карты были видны. В пуле обмена в любой момент может быть не более шести карт.

Дополнительным преимуществом контроля СМИ в штате является то, что партия защищена от негативных эффектов опросов общественного мнения, как объяснено далее в 6.2.7.

6.2.6 Проведение партийных конференций



» **Предвыборные встречи являются центральным элементом всей работы партии в ходе выборов. Они формируют основу для привлечения избирателей и, следовательно, основу для выборов в штате.** «

Начиная со стартового игрока и далее по часовой стрелке, игроки покупают и размещают маркеры мероприятий на соответствующих местах четырёх планшетов штатов. Каждый маркер мероприятия стоит €1,000. Можно разместить не более четырёх маркеров мероприятий в каждом штате за ход. На каждый штат приходится только 10 мест для маркеров мероприятий, и как только все места заполнены, эта партия больше не может размещать маркеры мероприятий в этом штате. Партия может освободить место для будущих ходов, превратив существующие маркеры мероприятий в голоса (см. 6.2.8).

6.2.7 Аукцион опросов общественного мнения



» **Опросы общественного мнения позволяют игроку улучшить отношение общественности к своей партии и/или ухудшить отношение общественности к другим партиям. Однако торги за опросы общественного мнения связаны с определённым риском, так как они проводятся до того, как будут известны результаты. На каждый раунд выставляется только один опрос общественного мнения.** «

Выложите карту опроса общественного мнения лицом вниз на соответствующее место на каждом планшете штата. Затем, начиная с текущего выборного штата, стартовый игрок может начать процесс торгов за опрос или пасовать. Начальная ставка всегда равна нулю. Торги продолжаются по часовой стрелке, и каждый следующий игрок должен сделать ставку выше, чем предыдущий, или пасовать. Игроки, которые пасовали, не могут снова вступить в торги за этот штат в текущем раунде. Игрок, сделавший самую высокую ставку, выплачивает указанную сумму в банк и берёт карту опроса общественного мнения для этого штата, смотрит её и решает, применять её результат или нет. Если все игроки пасуют, карта опроса общественного мнения сбрасывается лицом вниз без какого-либо эффекта и не раскрывается.

Опубликовать результаты опроса общественного мнения:

Если игрок решает опубликовать результаты опроса общественного мнения, он может применить до двух из его результатов. Партия просто перемещает свои партийные маркеры соответствующей партии вверх или вниз по шкале популярности на указанное количество делений. Однако, если у партии есть большинство маркеров СМИ в регионе, она невосприимчива к любым негативным эффектам этого опроса общественного мнения.

Не публиковать результаты опроса общественного мнения:

Если партия решает не публиковать результаты Опроса общественного мнения, она бросает два кубика и продвигает свой маркер партии на трек членства партии на количество клеток, равное сумме двух кубиков.



Публиковать: увеличьте поддержку любой одной партии на указанное количество на верхней половине карты.

Не публиковать: получите членство в партии на количество, равное сумме двух кубиков.

В обоих случаях карта Опроса общественного мнения кладётся рубашкой вверх на стопку сброса Опроса общественного мнения на планшете Организации, чтобы другие игроки не видели неопубликованные карты. После этого торги продолжаются в следующем избирательном округе, пока все четыре карты Опроса общественного мнения не будут разыграны. Когда в колоде больше нет карт Опроса общественного мнения, просто перетасуйте стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду добора.

6.2.8 Преобразование маркеров встреч в голоса

» Это центральная часть игры. У игроков есть возможность превратить проделанную ими работу в ходе избирательной кампании в реальные голоса. Игроки должны решить, сейчас преобразовать свои голоса или подождать — возможно, будет лучше преобразовать их позже. «

В каждом избирательном округе по очереди, начиная с 4-го округа и далее против часовой стрелки, игроки могут решить преобразовать свои маркеры встреч в голоса.

Карты Опроса общественного мнения



Политика партии



В приведённом примере рейтинг совпадения составляет +1, а поддержка партии равна +2. Следовательно, фактор = +3. У этой партии в данном округе 8 маркеров встреч, поэтому общее количество получаемых голосов (если игрок решает преобразовать все маркеры встреч) составляет:

$$+3 \times 8 = 24 \text{ голоса}$$

Игрок может преобразовать маркеры встреч в голоса только если у него в этом округе есть не менее 5 маркеров встреч. Первым решение о преобразовании принимает стартовый игрок в каждом округе, далее остальные игроки ходят по часовой стрелке. Когда игроки приходят в текущий избирательный округ, нет причин преобразовывать маркеры встреч в голоса, так как этот округ будет подсчитан позже в раунде (см. 6.3.1).

Количество получаемых голосов за каждый маркер не всегда одинаковое. Оно зависит от партии: «Фактора», который является комбинацией текущего рейтинга поддержки партии и рейтинга совпадения. Чтобы рассчитать фактор, игроки просто складывают рейтинг поддержки своей партии и рейтинг совпадения. Затем используется следующий расчёт голосов:

$$\text{Голоса} = \text{Маркеры встреч} \times \text{Фактор}$$

Игроку не обязательно преобразовывать все свои маркеры в этом округе. Вместо этого можно преобразовать только их часть, чтобы оставить часть маркеров на следующий раунд.

Рейтинг поддержки определяется позицией маркера партии игрока на трек поддержки в этом округе и может составлять от +3 до -3.

Рейтинг совпадения определяется количеством карт политики партии, которые совпадают с картами Опроса общественного мнения в этом округе. За каждую карту политики, совпадающую с картой Опроса общественного мнения, партия получает +1 к рейтингу совпадения (если карта Опроса — ключевой вопрос), а за каждую карту политики, не совпадающую, партия получает -1. Если тема карты Опроса общественного мнения не соответствует ни одной карте политики партии, такие карты имеют значение 0 для рейтинга совпадения.



Игрок всегда получает минимум 1 голос за каждые 2 маркера встреч (Фактор = 0,5), независимо от того, насколько низким фактически является его Фактор. Даже если 4 карты партийной политики игрока полностью противоречат 4 картам общественного мнения (-4), а его популярность равна -3 по шкале популярности (итоговый Фактор = -7), игрок всё равно использует Фактор 0,5 для преобразования маркеров в голоса. В таком случае игрок может получить только 1 голос за каждую ПОЛНУЮ пару маркеров встреч, поскольку получить половину голоса невозможно.

Если партия получает 50 или более голосов, её партийный маркер остаётся на делении 50 шкалы голосов. Голоса сверх 50 не учитываются. Если следующий игрок позже также получает в сумме 50 или более голосов, его партийный маркер кладётся поверх первого, и игроки сохраняют этот порядок, когда штат в итоге будет подсчитан. Последний игрок, достигший деления 50, считается лидирующей партией на выборах. Маркеры, которые были преобразованы, возвращаются игроку и могут использоваться в следующих раундах. Сразу после преобразования маркеров в каждом штате, если у игрока больше голосов, чем у всех остальных партий ВМЕСТЕ ВЗЯТЫХ в этом штате, он может ОБМЕНЯТЬ одну ОТКРЫТУЮ карту общественного мнения в этом

штате на карту из пула обмена на Планшете организации, которая не является ни идентичной, ни противоречащей уже лежащим открытым картам на этом планшете штата, как описано в 5.2.1.2. Для этого нужно взять нежелательную карту общественного мнения с планшета штата и положить её в пул обмена. Затем взять желаемую карту общественного мнения из пула обмена и положить её на освободившееся место на планшете штата. В этой ситуации, как и в 5.2.3 выше, дубликаты и идентичные карты допускаются в пуле обмена и просто кладутся друг на друга с небольшим смещением, чтобы все карты были видны. В пуле обмена в любой момент времени всегда находится только шесть карт.

6.3 Подсчёт текущего штата / получение денег

» На этом этапе происходят выборы в текущем штате. Их выигрывает партия или коалиция, набравшая наибольшее число голосов. «

6.3.1 Определение мест



Начиная со стартового игрока и далее по часовой стрелке, игроки преобразуют все оставшиеся маркеры встреч в текущем штате в голоса, как описано в 6.2.8. Затем, используя карту штата на планшете, каждый игрок переводит количество своих голосов в места. Число мест следует отметить на обратной стороне листа подсчёта игрока в колонке партии рядом с раундом, в котором эти места были получены.

Бранденбург		
	★	▲
5 - 9	5	
10 - 14	7	
15 - 19	9	
20 - 24	11	
25 - 29	13	
30 - 34	16	
35 - 39	19	
40 - 44	22	
45 - 49	25	
50 +	28	

6.3.2 Определение победителя текущих выборов



Победитель текущих выборов определяется по количеству голосов, набранных партиями. Партия, получившая больше всего голосов, побеждает. Если более одной партии имеют одинаковое количество голосов, то считается, что «с перевесом в последний момент» победила та партия, которая последней достигла этого значения. Если две партии образовали коалицию, голоса ОБЕИХ партий суммируются. Коалиция побеждает, если её общее число голосов больше, чем у любой отдельной партии или другой коалиции. Для коалиций допускаются суммы более 50 голосов. Если коалиция имеет столько же голосов, сколько другая коалиция, побеждает коалиция, чей партийный маркер стоит выше по шкале голосов. Если два или более партийных маркера занимают одинаково наивысшее положение на шкале голосов, то считается, что партия или коалиция, чей партийный маркер находится сверху, победила «с перевесом в последний момент».

6.3.3 Последствия победы на выборах



» Победитель, или победители в коалиции, на каждых выборах получают возможность повлиять на Национальный планшет и тем самым получить преимущество при финальном подсчёте очков. «

Победа одной партии

Если одна партия выигрывает выборы по количеству голосов (а не «с перевесом в последний момент»), она может разместить один маркер СМИ на Национальном планшете. Однако сделать это можно только в том случае, если у неё есть как минимум один маркер СМИ на текущем планшете штата. Маркер размещается в ряду ячеек в верхней части Национального планшета, соответствующем текущему раунду. Партия также может взять две карты общественного мнения из текущего штата и положить их в ячейки национального мнения в нижней части Национального планшета. Карты нужно класть в первые свободные ячейки, начиная с левой стороны планшета. Есть два случая, когда игрок может положить карту на ячейку, в которой уже лежит карта, даже если свободные ячейки ещё есть:

1. Игрок может захотеть «защитить» карту, которая уже является национальным мнением, чтобы её было труднее убрать с Национального планшета. Для этого игрок кладёт карту общественного мнения из текущего штата поверх идентичной уже лежащей карты. Такую защищённую карту национального мнения можно убрать только противоположной картой общественного мнения.



2. Игрок может захотеть убрать уже существующее национальное мнение. Для этого игрок кладёт карту общественного мнения из текущего штата поверх уже лежащей противоположной карты, даже если она защищена. Предыдущая карта (или карты) национального мнения сбрасывается.

В любом из указанных выше случаев на Национальном планшете никогда не может быть двух идентичных или противоположных мнений.

Когда все 5 ячеек национального мнения заполнены, игрок может заменить одну из старых карт (при условии, что она не защищена) картой общественного мнения из текущего штата. Если карта защищена, её можно заменить только противоположной ей картой мнения.

Победа одной партии - с перевесом в последний момент

Если партия выигрывает выборы «с перевесом в последний момент», она всё равно может разместить 1 маркер СМИ на Национальном планшете, как объяснялось выше. Она также может

взять одну карту Опроса общественного мнения из текущего штата и поместить её в ячейки общественного мнения на Национальном совете, как описано выше.

Партия, которая победила «с перевесом в один голос», также может поместить один маркер СМН на Национальный совет, как описано выше, но не имеет права размещать карту общественного мнения на Национальном совете.

Победа коалиции

Если коалиция выигрывает выборы, либо по количеству голосов, либо «с перевесом в один голос», каждая партия в победившей коалиции может поместить один маркер СМН на Национальный совет, если у неё уже есть хотя бы один маркер СМН в этом штате. Каждая партия также может поместить одну карту Опроса общественного мнения из текущего штата на Национальный совет, как описано выше, начиная с партии, получившей наибольшее количество голосов. Если у обеих партий в коалиции одинаковое количество голосов, то партия, чей маркер партии находится выше на треке голосов, размещает свой первый. Коалиция или партия, проигравшая «с перевесом в один голос», никаких преимуществ не получает.

6.3.4 Увеличение членства в партии



» *Партии теперь могут увеличить членство в своей партии в зависимости от того, сколько их карт политики партии совпадают с картами Опроса общественного мнения на Национальном совете.* «

Все игроки теперь проверяют, совпадает ли какая-либо из их карт политики партии с картами Опроса общественного мнения на Национальном совете. За каждую совпадающую карту игрок перемещает свой маркер партии на треке членства партии на указанное выше количество клеток. Карты защищённых мнений здесь просто рассматриваются как обычные мнения.

6.4 Конец раунда

» *В конце каждого раунда игроки готовятся к следующему избирательному раунду и рассматривают принятие взносов.* «

6.4.1 Подготовка к следующему раунду



В конце каждого раунда партии должны изменить несколько элементов в подготовке к следующему раунду.

1. Текущий планшет штата очищается от всех карт, которые помещаются в стопку сброса на планшете Организации. Все маркеры возвращаются на свои стартовые позиции, как в 5.2.1.
2. Возьмите верхнюю карту штата из стопки на планшете Организации и поместите её на соответствующее место на недавно очищенном планшете штата. Найдите соответствующий жетон штата в стопке и поместите его на место жетона штата.
3. Выложите на планшет четыре новые карты Опроса общественного мнения: одну рубашкой вверх и три рубашкой вниз.
4. У каждого из других трёх планшетов штатов теперь одна дополнительная карта Опроса общественного мнения перевернута рубашкой вверх. Если в результате этого какие-либо карты стали одинаковыми или противоположными мнениями (↓ и ↑ или ☒ и ☑ для одного и того же вопроса), положите новую карту, перевернутую рубашкой вверх, в низ колоды и возьмите новую карту из стопки. Продолжайте делать это, пока каждая открытая карта не относится к разному вопросу. Этот вновь подготовленный планшет теперь является последним штатом в очереди на выборы, а на планшете находятся четыре открытые карты общественного мнения и соответствующий ей жетон штата.

В приведённом ниже примере одна из карт политики игрока совпадает с картой Опроса общественного мнения. Игрок перемещает свой маркер партии на треке членства партии на две клетки вверх.



6.3.5 Выплата денег за выборы



» *Партии теперь получают деньги, которые им срочно нужны для победы в следующих избирательных раундах. Существует два отдельных вида выплат: один основан на полученных в текущих выборах местах, а другой — на членстве в партии.* «

Полученные места

Игрок получает 1 000 € за каждое полученное место в текущих выборах, т. е. если он выиграл 12 мест, он получает 12 000 €.

Выплата за членство в партии (только раунды 1, 3 и 5)

Игроки получают 1 000 € за каждого члена своей партии. Например, если маркер партии игрока в данный момент находится на 10-й клетке трека членства партии, он получает 10 000 €. Эти деньги выплачиваются только в конце раундов 1, 3 и 5.

6.4.1.1 Особые случаи подготовки

Конец раунда 1

После очистки текущего штата и подготовки его для раунда 2 поместите жетон выплаты за членство в партии из раунда 5 на соответствующее место на планшете штата.

Конец раунда 3

Подготовка к раунду 4 такая же, за исключением того, что при работе с новыми картами Опроса общественного мнения (шаг 4 выше) возьмите две карты рубашкой вверх и две рубашкой вниз. Разместите жетон «Нет коалиции» на место коалиции на планшете штата. Это напоминает игрокам, что в 7-м и последнем раунде игры коалиции формироваться не могут.

Конец раундов 4, 5 и 6

После очистки текущего штата снимите планшет штата и верните его в коробку, так как он больше не будет использоваться. Продолжайте с шага 4, как в фазе 6.4.1, для каждого из следующих планшетов штатов.

Раунд 7

Этот раунд очень короткий. Сразу после раунда 6 переходите к шагу 6.3. «Подсчёт текущего штата» для последних выборов.

6.4.2 Взносы в партию



» *Часто денег, полученных за места и членство в партии, бывает недостаточно для реализации планов партии. Игроки могут решить принять внешний взнос.* «

Начиная с первого игрока, каждый игрок по очереди выбирает одну из своих карт взносов и кладёт её перед собой. Если они

Если игрок решает принять взнос, карта разыгрывается лицевой стороной вверх, а если он отказывается от взноса, карта разыгрывается лицевой стороной вниз. Партии, разыгравшие свои карты лицевой стороной вверх, получают сумму денег, указанную на карте из банка. Однако получение денег несёт в себе риск потери членов партии. Приняв взнос, игрок должен бросить кубик. Полученное значение кубика вычитается из суммы взноса, указанной на карте. Затем игрок перемещает свой маркер партии вниз по Треку членства партии на количество клеток, равное НАИБОЛЬШЕМУ ОДНОМУ числу, выпавшему на кубике.

Когда все игроки, разыгравшие карты лицевой стороной вверх, завершили свои ходы, игроки с картами, разыгранными лицевой стороной вниз, сбрасывают их. За отказ от взноса партия увеличивает своё членство.

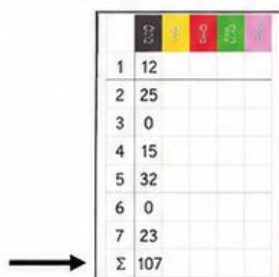
7. Конец игры

» Игра заканчивается после 7-го раунда. Затем производится окончательный подсчёт очков и определяется победитель. «

На этом этапе каждый игрок берёт обратную сторону своего листа подсчёта очков.

7.1 Места

Игроки должны вписать общее количество мест, полученных в результате 7 выборов в штатах, в эту строку.



1	12
2	25
3	0
4	15
5	32
6	0
7	23
Σ	107

7.2 СМИ

Игроки должны вписать сумму очков, полученных за любые маркеры СМИ, находящиеся у них на Национальном совете. Количество очков за каждый маркер СМИ указано в серебряных звёздах. Как правило, маркеры СМИ, размещённые в поздних раундах, приносят меньше очков, чем маркеры, размещённые в более ранних раундах.



7.3 Членство в партии

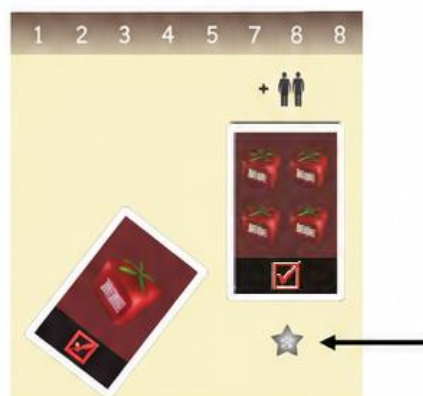
Игроки вписывают своё общее членство в партии, указанное на Национальном совете в конце 7-го раунда. Кроме того, игрок с наибольшим общим членством в партии получает 10 очков, а игрок со вторым по величине общим членством — 6 очков. Если два или более игрока имеют одинаковое наибольшее общее членство в партии, 16 очков делятся поровну (с округлением в меньшую сторону) между всеми игроками, имеющими такой результат, а остальные игроки не получают ничего. Если два или более игроков имеют одинаковое второе по величине членство в партии, они также не получают ничего.

Игрок должен бросить кубик и вычесть из суммы взноса, указанной на карте, значение кубика. Затем игрок перемещает свой маркер партии вверх по Треку членства партии на количество клеток, равное ОБЩЕЙ сумме, показанной на кубике. Кроме того, игрок, отказавшийся от наибольшего взноса, получает бонус и может бросить ещё один кубик. Затем он перемещает свой маркер партии вверх по Треку членства партии на количество клеток, равное ОБЩЕЙ сумме, показанной на кубике. Увеличение членства партии складывается с увеличением, полученным за отказ от взноса.

Если два или более игрока отказались от взноса одной и той же наибольшей стоимости, никто не получает бонус. Использованные карты взносов возвращаются в коробку и больше не используются до конца игры.

7.4 Совпадение между Политикой партии и Общественным мнением на национальном уровне

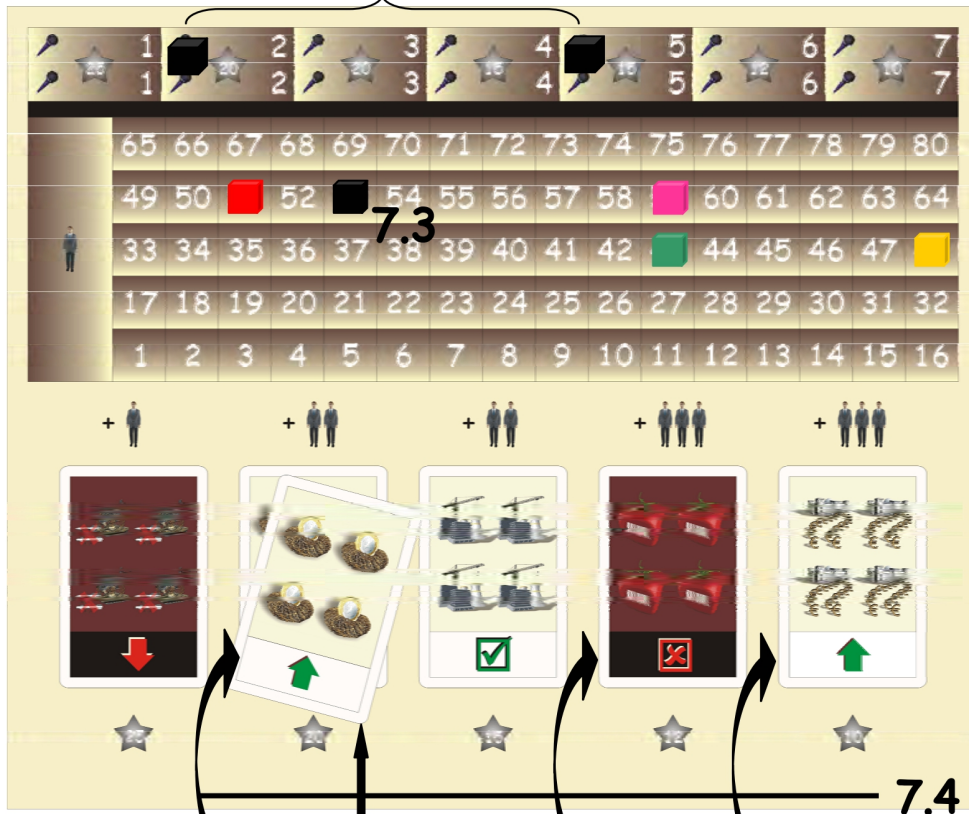
Игроки получают победные очки за каждую карту Общественного мнения на национальном уровне, которая совпадает с их картами политики партии. Очки за каждое совпадение указаны в серебряных звёздах под картами Общественного мнения на национальном совете. Кроме того, есть отдельная строка для бонусных очков, получаемых за совпадение карт политики партии с закреплёнными картами Общественного мнения на национальном уровне. Игрок получает 5 бонусных очков за каждую карту политики партии, совпадающую с закреплённой картой Общественного мнения на национальном уровне.



7.5 Определение победителя

Игроки складывают все свои очки и вписывают итоговую сумму в последнюю строку. Побеждает игрок с наибольшим количеством очков.

7.2



	CDU/ GSD	FDP	SPD	Die Grünen	Die Linke
1	12				
2	25				
3	0				
4	15				
5	32				
6	0				
7	23				
$\Sigma \star$	107				

	CDU/ GSD	FDP	SPD	Die Grünen	Die Linke
$\Sigma \star$	107				
	35				
	53				
1: +10 2: +6	6				
	42				
+5/	5				
Σ	248				

7.1

7.5

8. Вариант правил - Короткая игра

«Эти альтернативные правила позволяют сыграть партию только через пять избирательных земель вместо обычных семи. »

Чтобы сыграть в Die Macher партию из пяти раундов, необходимо убрать некоторые карты и жетоны, а шаг 6.4.1.1 изменён с учётом более короткой игры. Перед началом короткой партии уберите все карты и жетоны, на которых есть символ 7. Для каждого игрока уберите следующие карты:

- a. карту теневого кабинета €25,000 и
- b. карту партийного взноса €50,000.

Затем уберите 10 карт опросов общественного мнения с символом 7 и жетон выплаты за членство для 5-го раунда.

Используйте следующие правила для пункта 6.4.1.1:

6.4.1.1 Особые приготовления

Конец 1-го раунда

Когда выкладываете на поле новые карты общественного мнения, положите две лицом вверх и две лицом вниз. Поместите жетон «Без коалиции» на место жетона коалиции на планшете земли. Это напоминает игрокам, что в 5-м, последнем раунде игры коалиции создавать нельзя.

Конец 2-го, 3-го и 4-го раундов

После того как текущая земля будет очищена, уберите её планшет и верните его в коробку, так как он больше не понадобится. Продолжайте с шага 4, как указано в фазе 6.4.1, для каждого следующего планшета земли.

5-й раунд

Этот раунд очень короткий. Сразу после 4-го раунда перейдите к шагу 6.3 «Подсчёт текущих выборов» для последней земли.

9. Советы по игре в Die Macher

«Не существует стратегии, которая гарантирует победу в этой игре, но вот несколько советов, которые помогут вам набрать больше победных очков.»

Не пытайтесь выиграть игру в одиночку. Коалиции очень полезны, особенно чтобы догнать игрока, который рано вырвался вперёд. Всегда следите за своей партийной платформой и платформами других партий, чтобы при необходимости создавать с ними коалиции. Не позволяйте политическим принципам мешать заключать выгодные сделки.

Не пытайтесь победить на выборах в каждой земле. Ограниченное количество маркеров делает это невозможным, даже если у вас достаточно денег. Иногда лучше уступить одни земли, чтобы сосредоточиться на других. Смотрите, сколько всего мест разыгрывается в каждой земле: маленькие земли дают меньше мест и могут не стоить слишком больших затрат ресурсов.

Последняя, 7-я земля особенно важна. Довольно часто победитель всей игры определяется только на этих выборах. Поэтому при планировании этой избирательной кампании ей стоит уделить особое внимание.

Для игры характерен постоянный дефицит всего. Игрокам почти всегда не хватает либо денег, либо медиа-маркеров, либо маркеров встреч. Играйте осторожно: лучше оставить часть ресурсов в запасе, чем израсходовать всё в самом начале партии.

Не позволяйте другим партиям знать, сколько у вас денег.

В игре есть элементы переговоров, которые предполагают обсуждение с другими игроками. Переговоры добавляют игре взаимодействия и усиливают драматизм, однако никакие соглашения, заключённые в ходе партии, не являются обязательными. Каждый игрок сам решает, насколько доверять другим, и сам заботится о том, чтобы любое предательство было должным образом наказано.

Приложение А



Меры по борьбе
с международным терроризмом.



Генная инженерия.



Экономическое развитие.



Налоги.



Развитие атомной энергетики.



Заработная плата рабочих.



Социальное обеспечение.



Министр финансов.



Министр юстиции.



Оппозиция.



Партийный кнут.



Министр иностранных дел.



Спикер парламента.



Канцлер.

Valley Games Inc. would like to thank all our customers who made this International reprint of die Macher possible.

Die Macher

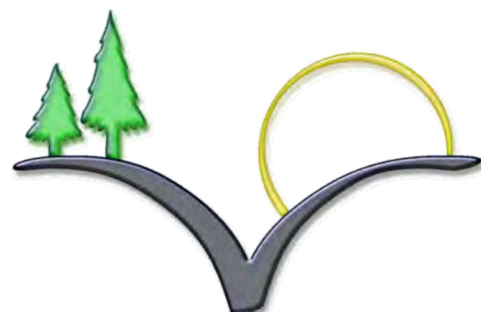
© 2006 Valley Games Inc.

Produced under license from Karl-Heinz Schmiel

Valley Games Inc.
135 Woodglen Place
Okotoks, Alberta, Canada
T1S 1L2

info@valleygames.ca

Visit the Valley Games website at: <http://www.valleygames.ca>



Valley Games Inc.

Краткое содержание раунда

	Ставка на определение первого игрока	14
	Конференция партийной платформы	14
	Теневой кабинет	14
	Формирование коалиций	15
	Покупка маркеров СМИ	15
	Организация партийных митингов	15
	Аукцион опросов общественного мнения	15
	Преобразование маркеров митингов в голоса	16
	Определение мест	17
	Определение победителя в текущих выборах	17
	Результаты победы на выборах	17
	Увеличение членства в партии	18
	Выплата денег за выборы	18
	Подготовка к следующему раунду	18
	Взносы в партию	18