PIERWSZY OBYWATEL

INSTRUKCJA

Bored Games

SARGON GAMES

WSTĘP

Zbliżają się wybory prezydenckie. Kandydaci przygotowują się do tego już od dawna. Starannie planują swoje programy wyborcze oferując wyborcom optymalne rozwiązania. Pytają obywateli o ich potrzeby i wartości. Koniec końców chodzi o to, by każdemu żyło się jak najlepiej. A wybory to w końcu doskonały czas na zmiany!

Kiedy słyszysz takie przemowy, zawsze uśmiechasz sie w duchu. Czy naprawdę są jeszcze jacyś ludzie, którzy wierzą w te bzdety? Ależ oczywiście, że są! I doskonale wiesz, jak tę wiarę wykorzystać. A ponieważ jesteś jednym z najlepszych specjalistów potrafiących przekuwać tę wiarę na głosy poparcia, wiesz że niedługo zadzwoni telefon i zaczną spływać oferty.

Wielu zapłaci każde pieniądze za Twoje usługi. Za wiedzę, która pozwoli im wygrać wybory i zostać Prezydentem!

„Pierwszy Obywatel" to gra, w której gracze wcielają się w spindoktorów, zarządzających sztabami wyborczymi w trakcie kampanii. Muszą doprowadzić swoich kandydatów do objęcia najwyższego urzędu w państwie. Mając do dyspozycji określony budżet, dobierają odpowiednich współpracowników, monitorują i inicjują działania w mediach. Mogą również wpływać na frekwencję czy też ważne dla lokalnych społeczności tematy. Ale przede wszystkim muszą uważać na swoich konkurentów, którzy zrobią wszystko, aby to ich kandydat okazał się zwycięzcą.

CEL GRY

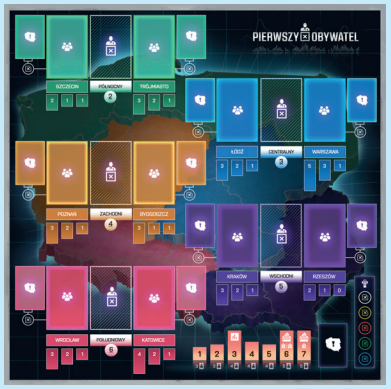
Waszym celem będzie doprowadzenie waszego Kandydata do zwycięstwa w Wyborach. Dokonacie tego zdobywając największą ilość Głosów wśród wyborców z różnych grup oraz realizując założenia swojego Programu Wyborczego.

SPIS TREŚCI

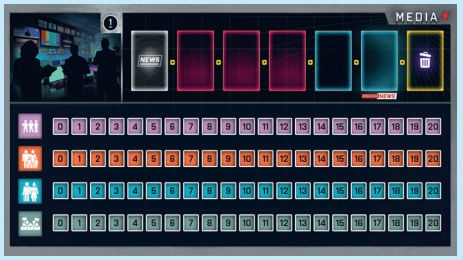
KOMPONENTY 1
PRZYGOTOWANIE GRY 3
MIEJSCOWOŚĆ 4
ZNACZNIKI GŁOSÓW I FREKWENCJI 4
ZANIM ZACZNIEMY 5
PROGRAM WYBORCZY 6
SCHEMAT RUNDY 6
POCZĄTEK RUNDY 7
DZIAŁANIA SZTABU 7
DEBATA – ROZPATRYWANIE STOSÓW AKTYWNOŚCI 9
DEBATA – ZMIANA FREKWENCJI 11
DEBATA – WYSTĄPIENIE FAWORYTA 12
ZAKOŃCZENIE RUNDY 14
EMISJA MEDIALNA 17
KARTY FREKWENCJI 17
CECHY INDYWIDUALNE WYBORCÓW 18
KARTA AFERY 19
KOMUNIKACJA 20
PRZYKŁADOWA PIERWSZA RUNDA 21
GOTOWE SZTABY 24
TWÓRCY 26

SPRAWDŹ INSTRUKCJĘ WIDEO!
Znajdziesz ją na naszej stronie:
www.boredgames.pl/pierwszy-obywatel

KOMPONENTY

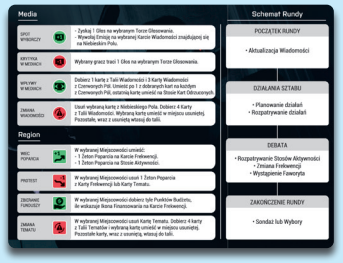


Plansza



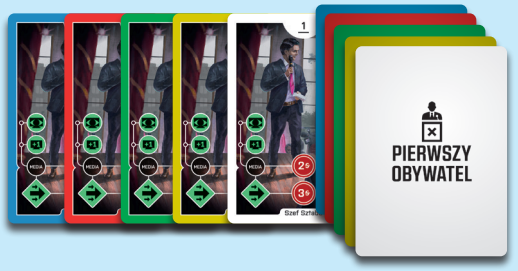
Planszetka Mediów

Instrukcja + Zbiór Akcji Sztabowców



5 Kart Pomocy

20 Kart Frekwencji



65 Sztabowców
(13 kart dla każdego koloru)

36 Kart Tematów

41 Kart Wiadomości

60 Kart Programu Wyborczego
(12 kart dla każdego koloru)

Znacznik Faworyta

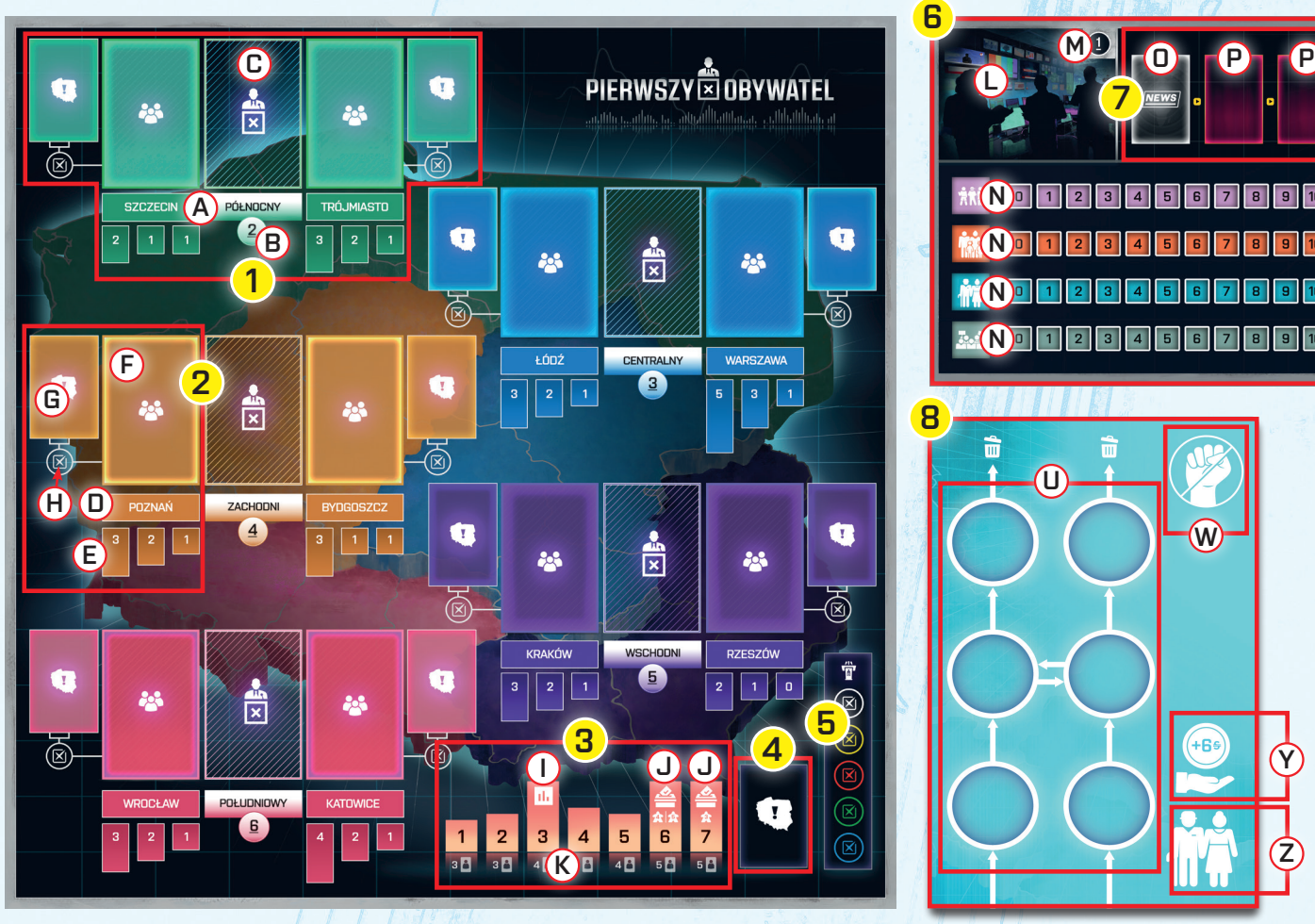
4 Znaczniki Frekwencji

Znacznik Rundy

70 Żetonów Budżetu

180 Żetonów Poparcia
(36 żetonów dla każdego koloru)

20 Znaczników Głosów
(4 znaczniki dla każdego koloru)



1 OBSZAR REGIONU

A. Nazwa Regionu.
B. Kolejność Rozgrywania Pól.
C. Pole Regionu.

2 MIEJSCOWOŚĆ

D. Nazwa Miejscowości.
E. Głosy Miejscowości.
F. Pole Karty Frekwencji.
G. Pole Karty Tematu.
H. Stos Aktywności.

3 LICZNIK RUND

I. Oznaczenie Sondażu.
J. Oznaczenie Wyborów.
K. Ilość Sztabowców zagrywanych w danej Rundzie.

4 POLE TALII TEMATÓW

5 PULE FAWORYTA GRACZY

6 OBSZAR MEDIÓW

L. Pole Mediów.
M. Kolejność Rozgrywania Pól.
N. Tor Głosowania.

7 TOR WIADOMOŚCI

O. Pole Talii Wiadomości.
P. Pole Karty Wiadomości – Czerwone.
R. Pole Karty Wiadomości – Niebieskie.
S. Pole Breaking News.
T. Stos Kart Odrzuconych.

8 KARTA FREKWENCJI

U. Pola Poparcia.
W. Cecha Indywidualna Wyborców.
Y. Ikona Finansowania.
Z. Dominująca Grupa Wyborców.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Umieśćcie Planszę w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.

2. Połóżcie Planszetkę Mediów obok Planszy.

3. Każdy gracz wybiera kolor i dobiera:

13 Sztabowców w swoim kolorze

12 Kart Programu Wyborczego w swoim kolorze

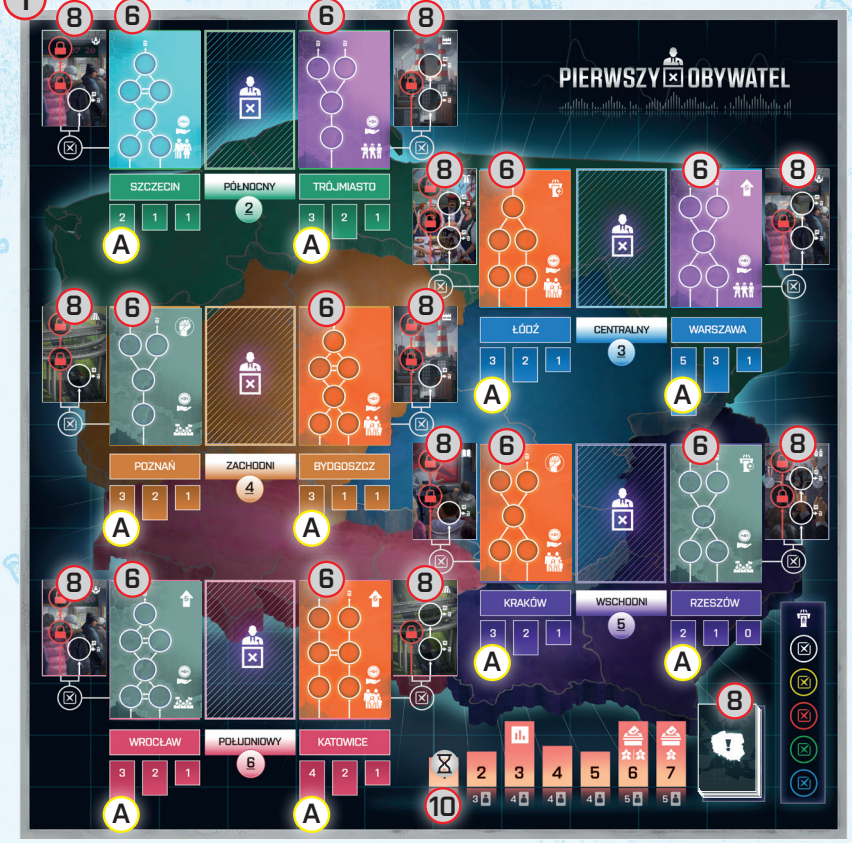
30 Żetonów Poparcia w swoim kolorze

5 Żetonów Budżetu o nominałach 1

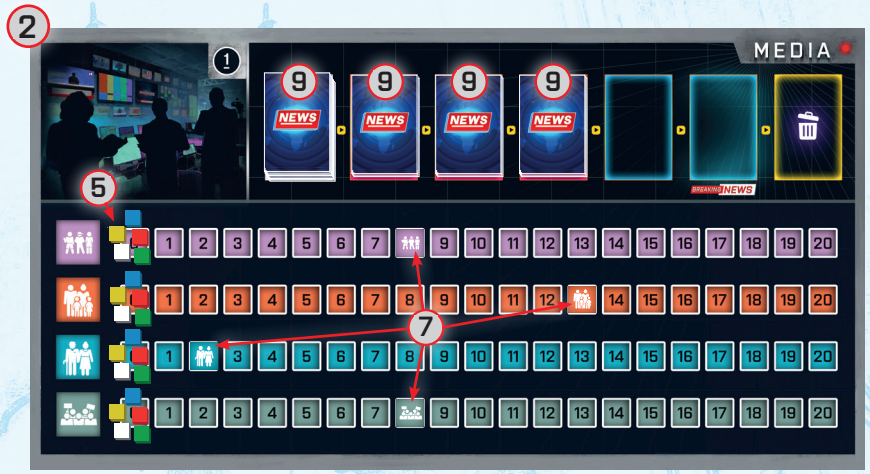
2 Żetony Budżetu o nominałach 5

4. Pozostałe Żetony Budżetu umieśćcie w miejscu dostępnym dla wszystkich. Te żetony stanowić będą Bank.

1



2



5. Każdy umieszcza Znacznik Głosów w swoim kolorze na polu z numerem 0 na każdym Torze Głosowania, na Planszetce Mediów.

6. Z talii Kart Frekwencji wylosujcie 10 kart i losowo rozmieśćcie je po 1 na każdym Polu Frekwencji na Planszy. Pozostałe Karty Frekwencji można odłożyć do pudełka.

7. Umieśćcie Znaczniki Frekwencji na odpowiednich polach odpowiadających im Torów Głosowania, na Planszetce Mediów. Aby uzyskać numer pola, na którym należy umieścić dany znacznik, sprawdźcie, w których Miejscowościach jego ikona pojawia się na Kartach Frekwencji. Następnie zsumujcie najwyższą wartość Głosów (A) wszystkich tych Miejscowości. Uzyskana w ten sposób wartość określi numer pola, na którym powinniście umieścić dany znacznik.

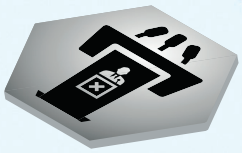
   Jeśli prawidłowo rozmieścicie Znaczniki Frekwencji, suma wartości wszystkich pól, na których zostały one umieszczone będzie wynosić 31.

8. Potasujcie Talię Kart Tematów. Dobierzcie z niej 10 kart i umieśćcie losowo po 1 na każdym Polu Karty Tematu na Planszy. Resztę talii umieśćcie w stosie, na Polu Talii Tematów.

9. Potasujcie Talię Wiadomości. Dobierzcie z niej 3 karty i umieśćcie po 1, rewersem do góry, na Czerwonych Polach Kart Wiadomości, na Planszetce Mediów. Resztę talii umieśćcie w stosie, na Polu Talii Wiadomości.

10. Znacznik Rundy umieśćcie na polu 1 Licznika Rund.

11. Wyłońcie wśród was najbardziej aktywnego politycznie gracza. Ten gracz dobiera Znacznik Faworyta i umieszcza go przed sobą.



MIEJSCOWOŚĆ

Miejscowość to fragment Regionu. Składające się na nią elementy często będą od siebie wzajemnie zależne.
Oto te elementy:

A. Nazwa.

B. Głosy, jakie oferuje Miejscowość.

C. Karta Frekwencji (wskazująca dominującą w tej Miejscowości Grupę Wyborców).

D. Karta Tematu.

E. Stos Aktywności.

ZNACZNIKI GŁOSÓW I FREKWENCJI

Skrupulatnie przemyślane działania sztabów wyborczych nie znaczą nic, jeśli ostatecznie nie przeliczą się na głosy. Koniec końców to wyborcy decydują o tym, który z kandydatów zostanie prezydentem, a który popadnie w zapomnienie. Niestety, pomimo swojego zapału, wyborcy bywają leniwi i niezdyscyplinowani. Dużo łatwiej im zagłosować w ankietach i sondażach internetowych niż faktycznie wziąć udział w głosowaniu. Dlatego warto monitorować nie tylko deklarowane głosy, ale także przewidywaną frekwencję naszych zwolenników.

W Obszarze Mediów znajdują się 4 Tory Głosowania. Każdy z tych torów przedstawia Głosy i Frekwencję konkretnej Grupy Wyborców i na każdym z nich znajdziecie 2 rodzaje znaczników:

Znacznik Głosów – każdy gracz posiada 1 znacznik w swoim kolorze na każdym z Torów Głosowania. Reprezentuje on ilość Głosów, jaką gracz pozyskał w danej Grupie Wyborców. Ilość zgromadzonych Głosów zadecyduje o zwycięstwie podczas Wyborów, należy jednak pamiętać, że w trakcie Wyborów Znacznik Frekwencji wyznacza limit Głosów, jakie faktycznie zostaną uwzględnione w naszej końcowej punktacji. Zasady dotyczące Znacznika Głosów:

- Każdy gracz posiada 1 Znacznik Głosów na każdym Torze Głosowania. Reprezentuje on zgromadzone przez niego Głosy w danej Grupie Wyborców.
- Nie ma limitu znaczników, jakie mogą znaleźć się na tym samym polu.
- Znacznik nigdy nie może przesunąć się poniżej wartości 0 ani powyżej wartości 20. Jeśli jakiekolwiek działanie kazałoby przesunąć Znacznik Głosów na wartość niższą niż 0, należy zatrzymać go na polu 0. Jeśli jakiekolwiek działanie kazałoby przesunąć ten znacznik na wartość wyższą niż 20, należy zatrzymać go na polu 20.
- Znacznik Głosów może znaleźć się na wartości wyższej niż Znacznik Frekwencji.

Znacznik Frekwencji – na każdym Torze Głosowania znajduje się 1 taki znacznik. Dotyczą go następujące zasady:

- Znacznik Frekwencji reprezentuje maksymalną ilość Głosów, jakie może otrzymać gracz podczas Wyborów (oznacza to, że jeśli Znacznik Głosów danego gracza znajduje się na polu o wartości wyższej, niż Znacznik Frekwencji, gracz ten w efekcie otrzyma tyle Głosów, ile wskazuje Znacznik Frekwencji).
- Znacznik Frekwencji, w trakcie rozgrywki, będzie przesuwany w wyniku różnych działań, ale podobnie jak Znacznik Głosów nie może osiągnąć wartości większej niż 20 ani mniejszej niż 0.

PRZYKŁAD:

Podczas Wyborów **BARTEK** uzyska 2 Głosy z tego Toru Głosowania, ponieważ tyle wskazuje jego Znacznik Głosów, zaś **ANTEK** uzyska 3, gdyż jego Znacznik Głosów przedstawia wyższą wartość niż Znacznik Frekwencji (który określa maksymalną ilość Głosów, jakie liczą się do punktacji gracza). Znacznik Frekwencji znajduje się na polu 3 i dokładnie tyle Głosów uzyska **ANTEK**.

ZANIM ZACZNIEMY

Szanujący się spin doktor wkracza do akcji doskonale przygotowany. Przed przystąpieniem do działania, warto rozeznać się w sytuacji – które grupy wyborców są najbardziej aktywne? Jakie tematy mają dla nich szczególne znaczenie? Czy w poszczególnych regionach występują jakieś unikalne cechy mieszkańców, na które warto zwrócić uwagę? Informacje, jakie uda się zdobyć, przed przystąpieniem do kampanii wyborczej, mogą mieć decydujące znaczenie w dniu wyborów.

Przed rozpoczęciem właściwej rozgrywki należy zdecydować o swoim Sztabie i Programie Wyborczym. W tym celu każdy z was wybiera:

- 7 Sztabowców, **w tym obowiązkowo Kandydata.**
- 3 Karty Programu Wyborczego.

Wybrane karty będą towarzyszyć wam do końca rozgrywki, dlatego ich przemyślana selekcja jest bardzo ważna. Kolejność graczy nie ma tu znaczenia – przygotujcie swoje Sztaby i Programy jednocześnie, w trybie tajnym.

- Wybrane Karty Programu Wyborczego każdy z was powinien umieścić przed sobą, rewersem do góry. Te karty stanowią Program Wyborczy gracza.
- Karty wybranych Sztabowców każdy z was powinien trzymać na ręce. Te karty stanowią Sztab gracza.

PORADA:

Jeśli jest to wasza pierwsza rozgrywka:

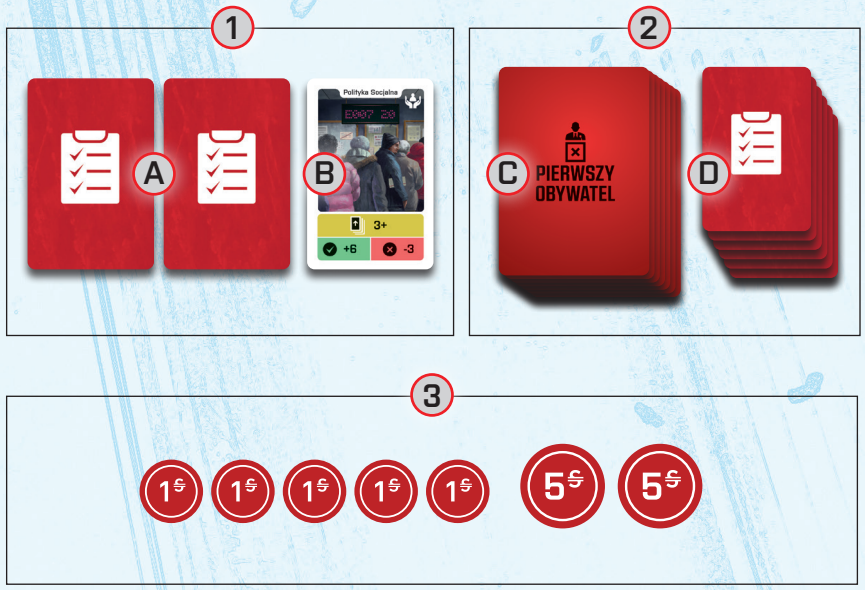
Zanim wybierzecie swój Program Wyborczy, polecamy zapoznać się z działem „Program Wyborczy".

Jeśli wybranie Sztabu sprawia wam kłopot, na stronie [24] znajdziecie proponowane, gotowe Sztaby.

Jeśli zdecydujecie się wybrać Sztab samodzielnie, warto uwzględnić w nim przynajmniej 1 Sztabowca z Akcją Zmiany Tematu i przynajmniej 1 Sztabowca z Akcją Zmiany Wiadomości. Choć nie są to Akcje niezbędne do gry, bardzo ułatwią realizację waszych celów.

Kiedy każdy z was wybierze już swój Sztab i Program Wyborczy, należy wykonać jeszcze jedną czynność:

- W kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozpoczynając od gracza posiadającego Znacznik Faworyta, odsłońcie (obróćcie awersem do góry) po 1 karcie ze swojego Programu Wyborczego.

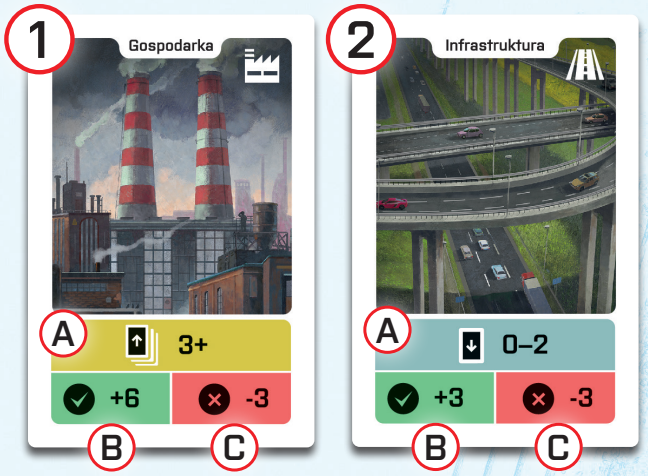


PRZYKŁADOWA STREFA GRACZA:

1. Program Wyborczy:
   - A. Wybrane przez gracza Karty Programu Wyborczego.
   - B. Odsłonięta przez gracza Karta Programu Wyborczego.
2. Karty Odłożone na Bok:
   - C. Sztabowcy.
   - D. Karty Programu Wyborczego.
3. Żetony Budżetu gracza.
4. Sztab gracza (trzymany w ręku):
   - E. Sztabowcy wybrani przez gracza.
   - F. Kandydat gracza
     (pamiętajcie, że Kandydat powinien obowiązkowo znaleźć się w Sztabie).

PROGRAM WYBORCZY

Program Wyborczy symbolizuje poglądy Kandydata na dany temat, ale także jego zobowiązania. Czasem Kandydat będzie chciał aktywnie się wypowiadać i uczestniczyć w każdej kwestii związanej z danym tematem, czasem będzie jednak unikał danego zagadnienia.



KARTA PROGRAMU WYBORCZEGO:

A. Wymagana ilość Kart Tematu na Planszy.

B. Głosy, jakie gracz otrzyma za zrealizowanie danej Karty Programu Wyborczego.

C. Głosy, jakie gracz straci, jeśli nie uda mu się zrealizować danej Karty Programu Wyborczego.

- **Przykład 1:** Adam zrealizuje kartę Gospodarka z warunkiem 3+, jeśli w momencie Wyborów, na Polach Kart Tematu na Planszy, będą znajdowały się co najmniej 3 Karty Tematu Gospodarki.
- **Przykład 2:** Adam zrealizuje kartę Infrastruktura z warunkiem 0–2, jeśli w momencie Wyborów, na Polach Kart Tematu, na Planszy, będą znajdowały się co najwyżej 2 Karty Tematu Infrastruktury.

Zasady Programu Wyborczego:

Karty Programu Wyborczego odnoszą się do Kart Tematów znajdujących się na Planszy. Podczas Wyborów będziecie rozliczać się z ich realizacji.

Pole A (Wymagana ilość Kart Tematu na Planszy) pokazuje, ilu Kart Tematu na Planszy potrzebujecie, by zrealizować swoje cele. Zawsze będzie to 3+ (3 lub więcej) lub 0-2 (nie więcej, niż 2).

Kiedy rozliczacie daną Kartę Programu Wyborczego, sprawdźcie, ile odpowiadających jej Kart Tematu znajduje się na Planszy (na Polach Kart Tematu). Jeśli ilość ta jest zgodna z warunkiem przedstawionym na Karcie Programu Wyborczego, to znaczy, że udało się wywiązać z obietnicy złożonej wyborcom. W takim przypadku właściciel karty otrzymuje tyle dodatkowych Głosów, ile sugeruje zielone pole na karcie.
Jeśli ilość ta jest niezgodna z warunkiem przedstawionym na karcie, oznacza to, że nie udało się wywiązać z obietnicy. W takim przypadku właściciel danej karty musi odjąć od sumy swoich Głosów taką ich ilość, jaką sugeruje czerwone pole na karcie.

Dodatkowo, należy pamiętać o następujących zasadach:

- Każdy z was od początku rozgrywki posiada 3 Karty Programu Wyborczego (2 tajne, 1 odsłoniętą).
- Kiedy następuje Sondaż, każdy z was musi osłonić drugą Kartę Programu Wyborczego (gracz wybiera, którą z kart chce odsłonić).
- Kiedy następują Wybory, każdy z was musi odsłonić trzecią Kartę Programu Wyborczego.
- Pod koniec Sondażu każdy z was będzie mógł wymienić swoją zakrytą Kartę Programu Wyborczego. Gracze nie mogą ujawniać swoich Kart Obietnic Wyborczych poza momentami, kiedy wynika to wyraźnie z zasad.
- Odsłoniętych Kart Programu Wyborczego nie można już zasłonić ani wymienić.
- Podczas rozliczania Kart Programu Wyborczego znaczenie ma wyłącznie ilość Kart Tematów znajdujących się na Planszy. Żetony posiadane na Kartach Tematów oraz Karty Wiadomości na Obszarze Mediów nie mają tu znaczenia.
- W Programie Wyborczym możecie posiadać kombinację dowolnych 3 kart, nawet jeśli warunki na nich zawarte sobie zaprzeczają (choć nie zalecamy takiej strategii).

SCHEMAT RUNDY

1
POCZĄTEK RUNDY
Aktualizacja Wiadomości

2
DZIAŁANIA SZTABU
Planowanie działań
Rozpatrywanie działań

3
DEBATA
Rozpatrywanie Stosów Aktywności i wyłonienie Faworyta
Zmiana Frekwencji
Wystąpienie Faworyta

4
ZAKOŃCZENIE RUNDY
Sondaż lub Wybory

1 POCZĄTEK RUNDY

AKTUALIZACJA WIADOMOŚCI

Media to potężna broń, bez której nie obędzie się żadna kampania wyborcza. Poruszenie odpowiedniego tematu w odpowiednim czasie pozwoli wam drastycznie zwiększyć zasięg wpływów.

Każdą Rundę rozpocznijcie od wprowadzenia nowej Karty Wiadomości na Planszetkę Mediów. Dokonajcie tego w dwóch krokach:

1. Wszystkie karty znajdujące się na Polach Kart Wiadomości przesuńcie o 1 pole w prawo, przekładając ostatnią z kart na Stos Kart Odrzuconych, jeśli to konieczne (kiedy umieszczacie karty na Stosie Kart Odrzuconych, obróćcie je rewersem do góry. Te karty nie będą brały udziału w rozgrywce. Każdy z graczy może je przeglądać w dowolnej chwili). Obróćcie awersem do góry Kartę Wiadomości, która została przesunięta z Pola Czerwonego na Niebieskie.
2. Leżącą na wierzchu kartę z Talii Wiadomości umieśćcie na pierwszym Czerwonym Polu.

2 DZIAŁANIA SZTABU

PLANOWANIE DZIAŁAŃ

Niezależnie od charyzmy i innych walorów kandydata, żadna kampania wyborcza nie może się udać bez sprawnego funkcjonowania sztabu wyborczego – ludzi, których działania wpływają na jej zaplanowanie oraz przebieg. To właśnie członkowie sztabu odpowiadają za bezpośredni kontakt z wyborcami, za zorganizowanie spotkań z nimi, za przygotowanie materiałów wyborczych i ich dystrybucję. Ale jeśli tradycyjne metody zawodzą, skuteczni sztabowcy potrafią sięgnąć również po mniej oczywiste rozwiązania. Nie zawsze w duchu „fair play".

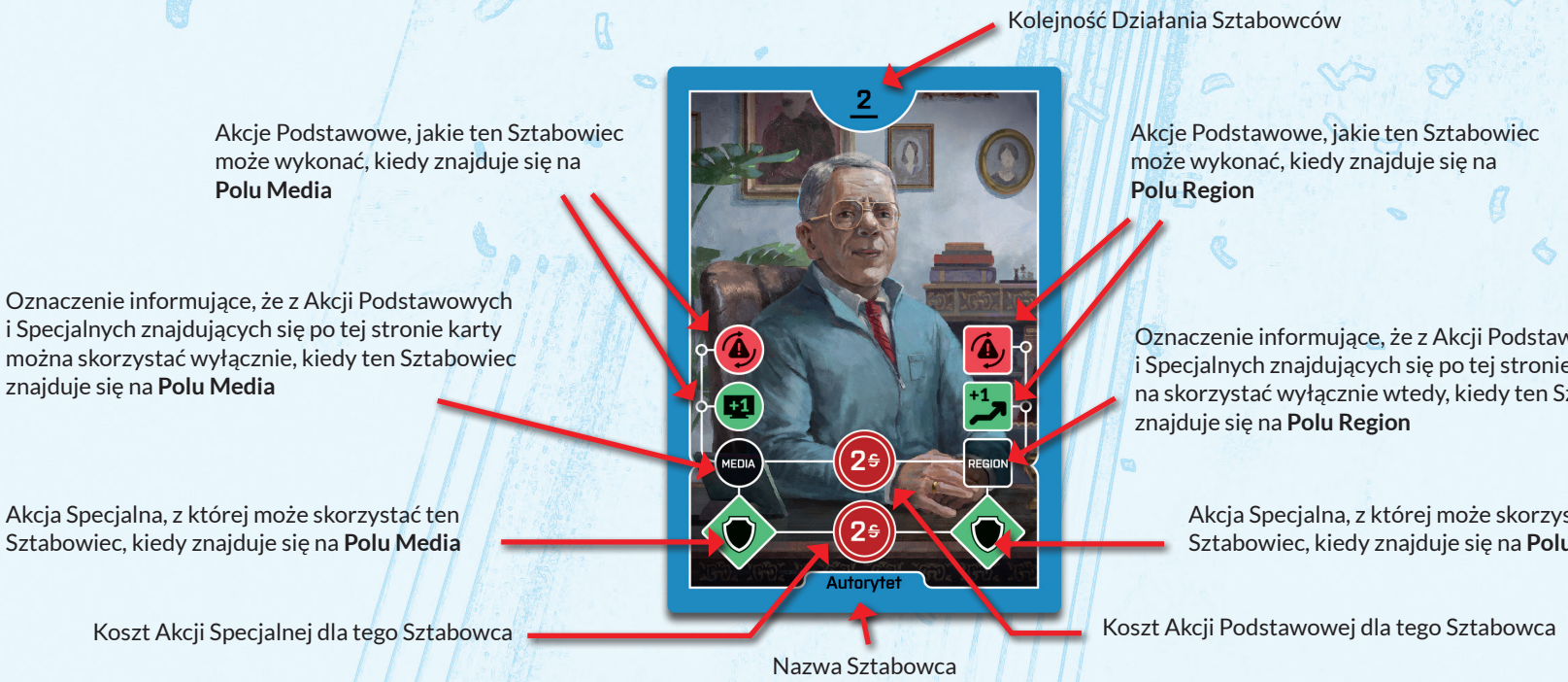
Podczas Fazy Planowania Działań będziecie zagrywać naprzemiennie po 1 Sztabowcu, według następujących zasad:

- Każdy, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rozpoczynając od gracza posiadającego Znacznik Faworyta, zagrywa po 1 Sztabowcu. Proces ten powtarzajcie do momentu, aż każdy z graczy zagra dokładnie tylu Sztabowców, ilu sugeruje ikona, znajdująca się pod polem danej Rundy na Liczniku Rund.

- Pierwszym zagranym Sztabowcem każdego gracza musi być Kandydat. Kandydata zagrywajcie w trybie jawnym (awersem do góry).
- Pozostałych Sztabowców zagrywajcie w trybie tajnym (rewersem do góry).
- Każdego Sztabowca zagrywajcie na jedno z pięciu Pól Regionów lub Pole Mediów. **(Uwaga: Od tego, na jakim polu znajdzie się Sztabowiec, będzie zależało, z jakiej Akcji tego Sztabowca będziecie mogli skorzystać).**
- Na pojedynczym polu może znajdować się dowolna ilość Sztabowców.
- Każdy może w dowolnym momencie podejrzeć zagranych przez siebie Sztabowców, nie może jednak podglądać Sztabowców zagranych przez innych graczy.
- Kiedy każdy z graczy zagra tylu Sztabowców, ilu sugeruje ikona na Liczniku Rund, Faza Planowania dobiega końca. Odkryjcie (obróćcie awersem do góry) wszystkich zagranych Sztabowców i przejdźcie do Fazy Rozpatrywania Działań.

2 DZIAŁANIA SZTABU

ROZPATRYWANIE DZIAŁAŃ



Rozpatrywanie Działań to moment, w którym będziecie decydować o działaniach waszych Sztabowców. Realizujcie to według następujących zasad:

- **Kolejność Pól** – w pierwszej kolejności bierzcie pod uwagę Kolejność Pól. Każde pole rozpatrzcie zgodnie z kolejnością rosnącą (od Pola Media [1] do Pola Regionu Południowego [6]).
- **Kolejność Sztabowców** – działania Sztabowców znajdujących się na tym samym polu rozpatrujcie zgodnie z Kolejnością Działania Sztabowców (liczba u góry karty), od Kandydata [0] do Młodzieżówki [12]. Jeśli na tym samym polu znajduje się dwóch Sztabowców o takiej samej Kolejności Działania (np. Autorytet Antka i Autorytet Bartka), o kolejności ich rozpatrywania decyduje gracz posiadający Znacznik Faworyta.
- Kiedy rozpatrywany jest dany Sztabowiec, gracz, który go zagrał, decyduje się na jedno z trzech działań:
  - **Skorzystanie z Akcji Podstawowej** – opłać Koszt Akcji Podstawowej tego Sztabowca, odrzucając do Banku tyle Punktów Budżetu, ile przedstawia górna moneta na karcie. Następnie wybierz JEDNĄ z dostępnych Akcji Podstawowych tego Sztabowca i zrealizuj ją w miejscu, w którym znajduje się ten Sztabowiec. Z Akcji Regionalnej możesz skorzystać tylko wtedy, gdy dany Sztabowiec znajduje się na Polu Regionu. Z Akcji Medialnej możesz skorzystać tylko wtedy, gdy dany Sztabowiec znajduje się na Polu Mediów. Jeśli nie jesteś w stanie opłacić Kosztu Akcji Podstawowej, nie możesz jej wykonać. Opisy wszystkich dostępnych Akcji znajdziesz w Załączniku – Zbiór Akcji Sztabowców.
  - **Skorzystanie z Akcji Specjalnej** – opłać Koszt Akcji Specjalnej tego Sztabowca, odrzucając do Banku tyle Punktów Budżetu, ile przedstawia dolna moneta na karcie. Następnie skorzystaj z Regionalnej Akcji Specjalnej, jeśli dany Sztabowiec znajduje się na Polu Regionu lub z Medialnej Akcji Specjalnej, jeśli dany Sztabowiec znajduje się na Polu Mediów. Jeśli nie jesteś w stanie opłacić Kosztu Akcji, nie możesz jej wykonać. Opis poszczególnych Akcji znajdziesz w Załączniku – Zbiór Akcji Sztabowców.

UWAGA!

Większość Sztabowców posiada wyłącznie Regionalną lub wyłącznie Medialną Akcję Specjalną, zatem będą mogli korzystać z niej tylko na odpowiednich Polach.

  - **Rezygnacja z Działania** – pomiń rozpatrywanie tego Sztabowca i nie płać żadnych kosztów.
- Sztabowiec po rozpatrzeniu powinien zostać na Polu, na które został zagrany.
- Kiedy rozpatrzycie już wszystkich zagranych Sztabowców, zbierzcie ich z powrotem do swoich Sztabów i przejdźcie do Debaty.

Uwaga!

Pamiętajcie, że Akcje Sztabowców dzielą się na Regionalne i Medialne. Jeśli Sztabowiec znajduje się na Polu Region, będzie mógł skorzystać wyłącznie z Akcji Regionalnych. Jeśli znajduje się na Polu Mediów, będzie mógł skorzystać wyłącznie z Akcji Medialnych.

Akcje Sztabowców, zarówno Podstawowe jak i Specjalne, można podzielić dodatkowo na Zielone i Czerwone (sygnalizuje to kolor tła ikony Akcji). Zielone Akcje koncentrują się na pozytywnych efektach i pozwolą graczowi budować swoją pozycję. Czerwone Akcje natomiast nawiązują do brudnej polityki i nieczystych zagrań. Najczęściej będą to Akcje pozwalające zaatakować bezpośrednio jednego z graczy, bądź wprowadzić dodatkowe zamieszanie na Planszy. Niektóre działania w grze mogą odnosić się do Zielonych bądź Czerwonych Akcji.

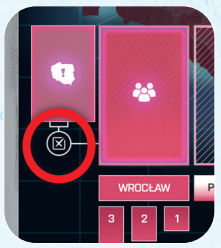
3 DEBATA

ROZPATRYWANIE STOSÓW AKTYWNOŚCI

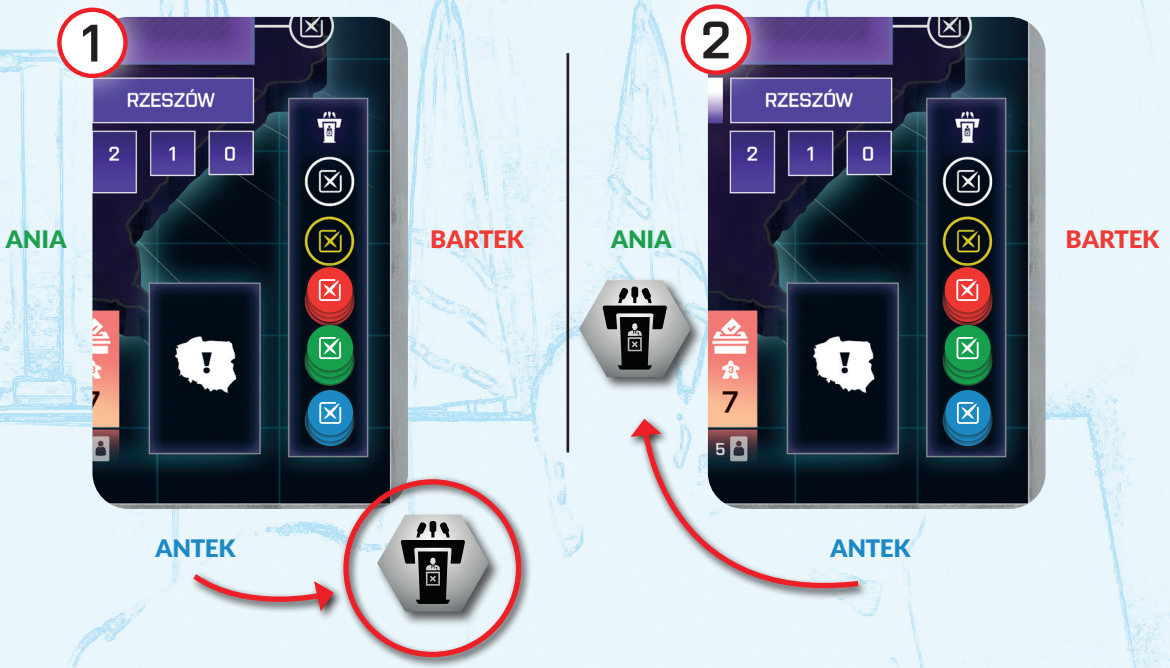
Działania podjęte przez sztabowców nie tylko przynoszą konkretne efekty ich sztabom, ale pozostawiają również wrażenie na wyborcach. Każde zaangażowanie jest istotne dla lokalnych społeczności i żadna aktywność nie pozostanie niezauważona. Ale tylko odpowiednia skala może przynieść realne korzyści i zdecydować o zmianie wyborczych nastrojów.

Wykonanie niektórych Akcji podczas rozgrywki będzie się wiązało z umieszczeniem Żetonów Poparcia na Stosach Aktywności. Podczas tej fazy będziecie rozpatrywać te Stosy. Postępujcie zgodnie z poniższymi zasadami:

- Każdy Stos Aktywności jest powiązany z jedną Miejscowością (łączy się z Kartą Tematu i Kartą Frekwencji w danej Miejscowości).



- **Kolejność:** Stosy Aktywności rozpatrujcie zgodnie z Kolejnością Pól Regionów (od Regionu Północnego [2] do Regionu Południowego [6]) i w kolejności od lewej do prawej (czyli w Regionie Północnym najpierw Stos Aktywności Szczecina, później Stos Aktywności Trójmiasta).
- Podczas rozpatrywania danego Stosu Aktywności, Żetony Poparcia graczy rozpatrujcie w kolejności od szczytu stosu do jego podstawy.
- Podczas **KAŻDEJ** Debaty, **PIERWSZY** Żeton Poparcia każdego z graczy **MUSI** zostać przeniesiony na wybrane pole Karty Tematu, z którą połączony jest rozpatrywany stos (dokładne reguły umieszczania Żetonów Poparcia na Karcie Tematu znajdziecie na następnej stronie).
- Jeśli gracz przeniósł już jeden żeton z rozpatrywanego Stosu Aktywności na Kartę Tematu, pozostałe żetony z tego stosu umieszcza w swojej Puli Faworyta.
- Po rozpatrzeniu wszystkich Stosów Aktywności sprawdźcie swoje Pule Faworytów. Gracz, który posiada najwięcej żetonów w swojej Puli Faworyta, otrzymuje Znacznik Faworyta.
  - W przypadku remisu Znacznik Faworyta otrzymuje gracz, który:
    - Znajduje się wśród remisujących, wygrywających graczy.
    - Nie posiada Znacznika Faworyta.
    - Według kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara jest najbliżej gracza posiadającego Znacznik Faworyta.
    - Dotyczy to nawet sytuacji, w której żaden z graczy nie posiada żetonów w swojej Puli Faworyta.
- Po rozpatrzeniu Puli Faworyta należy przejść do Wystąpienia Faworyta.



PRZYKŁAD DZIAŁANIA PULI FAWORYTA:

1. **ANTEK** posiada Znacznik Faworyta. W swoich Pulach Faworyta każdy z graczy ma po 3 Żetony Poparcia, dlatego Znacznik Faworyta przejdzie do najbliższego **ANTKOWI**, remisującego gracza.

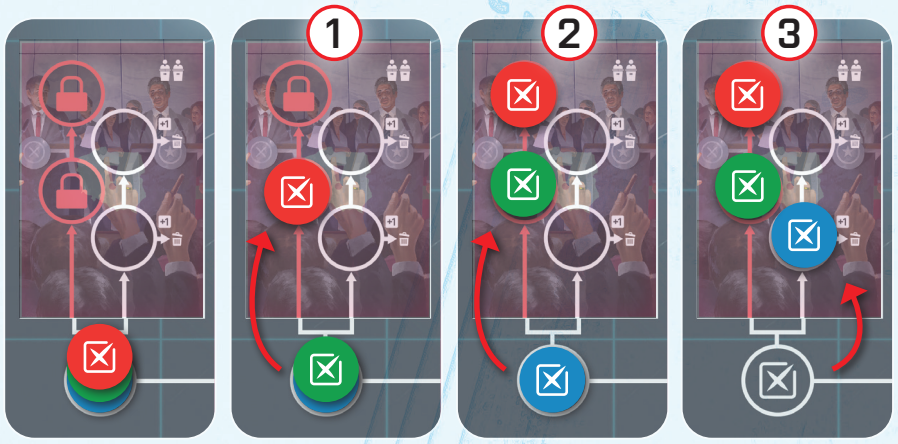
2. **ANIA** otrzymuje Znacznik Faworyta, ponieważ zgodnie z kolejnością ruchu wskazówek zegara jest najbliższa po **ANTKU**. Jeśli **ANIA** posiadałaby mniej żetonów w swojej puli, Znacznik Faworyta otrzymałby **BARTEK**, ponieważ **ANIA** nie byłaby brana pod uwagę (nie należałaby do grona remisujących graczy).

UMIESZCZENIE ŻETONU POPARCIA NA KARCIE TEMATU:

Każda Karta Tematu zawiera 2 rodzaje pól, na których możecie umieścić swój żeton:

Pole Czerwone – służy do blokowania Karty Tematu przed możliwością jej zmiany. Z Polem Czerwonym wiążą się następujące zasady:

- Żeton umieszczamy zawsze na najniższym polu. Jeśli najniższe pole jest zajęte, przesuwamy znajdujący się na nim żeton na pole wyższe i wtedy dokładamy swój na najniższe.
- Jeśli wszystkie Czerwone Pola są zajęte, umieszczenie żetonu na Czerwone Pole staje się niemożliwe.
- Kiedy wszystkie Czerwone Pola na Karcie Tematu zostaną zajęte, jego zmiana staje się niemożliwa (czyli np. Akcja Zmiana Tematu nie może zostać użyta na tej Karcie Tematu), chyba, że gracz posiadający swoje Żetony Poparcia na tych polach wyrazi na to zgodę (jeśli na Karcie Tematu jest kilka Czerwonych Pól i znajdują się na nich żetony różnych graczy, do zmiany tematu konieczna jest ich jednogłośna zgoda).



PRZYKŁAD:

BARTEK, **ANIA** i **ANTEK** mają po 1 Żetonie Poparcia na Stosie Aktywności i rozpatrują go od szczytu.

1. **BARTEK** jako pierwszy przekłada swój żeton na Czerwone Pole.

2. **ANIA** również przekłada swój żeton na Czerwone Pole, przepychając żeton **BARTKA**. Wszystkie Czerwone Pola zostały zajęte. Od tego momentu każdy gracz, który będzie chciał zmienić tę Kartę Tematu, będzie potrzebował na to zgody **BARTKA** i **ANI**.

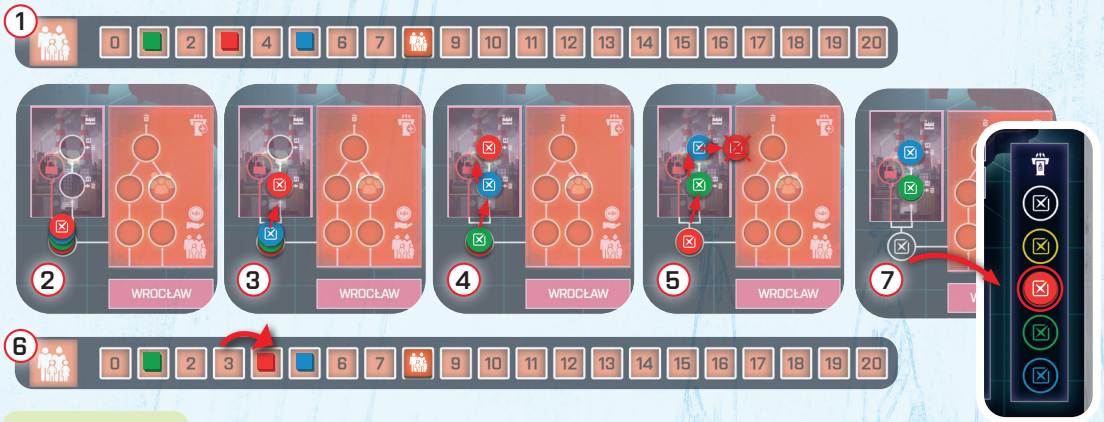
3. **ANTEK** nie może umieścić swojego żetonu na Czerwonym Polu (nie ma już wolnych miejsc), więc umieszcza swój żeton na Białym Polu.

Pole Białe – pozwala zdobyć dodatkowe Głosy dzięki Karcie Tematu. Pól Białych dotyczą następujące zasady:

- Żeton umieszczaj zawsze na najniższym polu. Jeśli najniższe pole jest zajęte, przesuń znajdujący się na nim żeton na pole wyższe lub wypchnij go poza kartę, następnie umieść swój żeton na najniższym polu.
- Jeśli wszystkie Białe Pola są zajęte, zdecyduj, który żeton wypchnąć z Karty:
  - Jeśli chcesz wypchnąć żeton, który znajduje się niżej, usuń go z karty i w jego miejsce wstaw swój żeton.
  - Jeśli chcesz wypchnąć żeton, który znajduje się wyżej, usuń go z karty, w jego miejsce przesuń żeton znajdujący się niżej, a swój umieść na niższym polu.
- Żeton Poparcia wypchnięty z karty należy odrzucić – wraca on do Puli Żetonów Poparcia gracza. Nie należy dodawać go do Puli Faworyta.
  - Właściciel żetonu, który został wypchnięty, otrzymuje 1 Głos na Torze Głosowania, który odpowiada Grupie Wyborców dominującej w danej Miejscowości (zgodnie z Kartą Frekwencji). Przesuńcie jego Znacznik Głosów na tym torze, na wartość wyższą o 1 punkt.

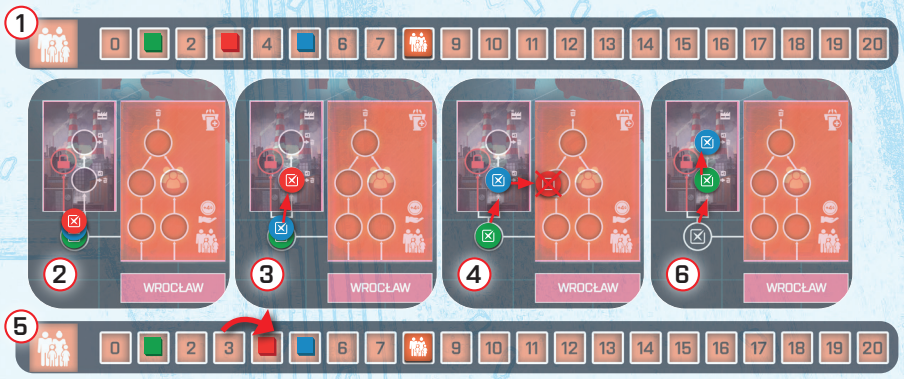
Uwaga!
Jest to jedyny sposób na otrzymanie Głosów z Białego Pola. Jeśli żeton gracza zostanie usunięty z tego pola w inny sposób (np. poprzez Akcję Zmiany Tematu lub Protestu), gracz ten nie otrzymuje z tego tytułu żadnych profitów.

PORADA:
Gracz może wypchnąć swój własny żeton z Białego Pola, by w ten sposób otrzymać Głos na Torze danej Grupy Wyborców.



PRZYKŁAD 1:

1. W Grupie Rodzin **ANIA** posiada 1 Głos, **BARTEK** 3 Głosy, a **ANTEK** 5 Głosów.
2. **BARTEK**, **ANTEK** i **ANIA** posiadają swoje Żetony Poparcia we Wrocławiu, na Stosie Aktywności, który właśnie rozpatrują.
3. Na szczycie stosu znajduje się żeton **BARTKA**, więc rozpatrujemy go w pierwszej kolejności. **BARTEK** umieszcza swój żeton na Białym Polu.
4. Następny w kolejności jest żeton **ANTKA**. **ANTEK** decyduje się umieścić swój żeton na Białym Polu, przesuwając tym samym żeton **BARTKA** na górne pole.
5. **ANIA** może umieścić swój żeton na Polu Białym lub Czerwonym. Decyduje się na Pole Białe i przesuwa żeton **ANTKA** na górne pole. Wskutek tego działania żeton **BARTKA** zostaje wyrzucony z Karty i odrzucony.
6. Żeton **BARTKA** został wypchnięty z Białego Pola, dzięki czemu otrzymuje on 1 Głos w Grupie Rodzin (ponieważ Karta Frekwencji we Wrocławiu pokazuje, że w tej Miejscowości Rodziny to dominująca Grupa Wyborców).
7. **BARTKOWI** pozostał 1 Żeton Poparcia na Stosie Aktywności. **BARTEK** nie może przenieść go na kartę, ponieważ na Kartę Tematu przenosimy wyłącznie pierwszy Żeton Poparcia. Żeton **BARTKA** trafia zatem do jego Puli Faworyta.



PRZYKŁAD 2:

1. W Grupie Rodzin **ANIA** posiada 1 Głos, **BARTEK** 3 Głosy, a **ANTEK** 5 Głosów.
2. **BARTEK**, **ANTEK** i **ANIA** posiadają swoje Żetony Poparcia we Wrocławiu, na Stosie Aktywności, który właśnie rozpatrują.
3. Na szczycie stosu znajduje się żeton **BARTKA**, więc rozpatrujemy go w pierwszej kolejności. **BARTEK** umieszcza swój żeton na Białym Polu.
4. Następny w kolejności jest żeton **ANTKA**. **ANTEK** decyduje się umieść swój żeton na Białym Polu i zamiast przenieść żeton **BARTKA** na górne pole, wyrzuca go z Karty Tematu.
5. Dzięki temu **BARTEK** otrzymuje 1 Głos w Grupie Rodzin (jego żeton został wypchnięty z Białego Pola, a Karta Frekwencji w tej Miejscowości pokazuje, że Rodziny to dominująca Grupa Wyborców we Wrocławiu).
6. **ANIA** może umieścić swój żeton na Polu Białym lub Czerwonym. Decyduje się na Pole Białe i przesuwa żeton **ANTKA** na górne pole.

3 DEBATA

ZMIANA FREKWENCJI

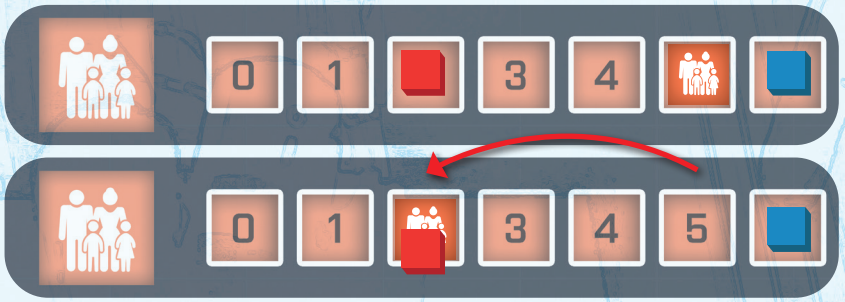
Wszyscy wiemy, że istnieją tematy ważne i ważniejsze. Niewątpliwie najważniejszym z nich jest Breaking News – świeży, gorący temat, który znajduje się na ustach każdego obywatela. Jedni będą wypowiadać się o nim w superlatywach i nawet pójdą na wybory, tylko po to, by pokazać, jak ważne to dla nich zagadnienie. Inni będą go krytykować i unikać, do tego stopnia, że ich frekwencja spadnie. Pamiętaj, że nagłośnienie odpowiedniego tematu w odpowiednim momencie może zdecydować o losie głosowania.

Podczas Zmiany Frekwencji należy rozpatrzeć wpływ Karty Wiadomości, która znajduje się na Polu Breaking News (ostatnie Niebieskie Pole na Planszetce Mediów) na Frekwencję Wyborców. Dokonajcie tego w następujący sposób:

- Przesuńcie Znacznik Frekwencji, na Torze Głosowania przedstawionej na karcie Grupy Wyborców, o przedstawioną na tej karcie wartość.
- Jeśli podczas rozpatrywania Zmiany Frekwencji pole Breaking News jest puste lub znajduje się na nim Karta Afery, pomińcie tę fazę.

PRZYKŁAD:

Karta przedstawiona na ilustracji trafiła na Pole Breaking News. Gracze obniżyli Frekwencję na Torze Głosowania Rodzin o 3 punkty (przesunęli Znacznik Frekwencji Rodzin z wartości 5 na 2).



Kluczem do zwycięstwa w kampanii są oczywiście wyborcy. I choć każdy jest inny, możemy podzielić ich na kilka typów, charakteryzujących się podobnymi upodobaniami i wartościami. Kiedy jedni będą bezkrytycznie wręcz popierać pewne tematy i poglądy, inni całym sercem będą się im sprzeciwiać. Wasi doradcy scharakteryzowali cztery główne grupy społeczne, których nawyki możecie brać pod uwagę, planując swoje działania podczas nadchodzącej kampanii.

MŁODZI WYBORCY

Młodzi Wyborcy to bardzo trudna grupa docelowa. Bywają kapryśni, często są emocjonalni i buntowniczy. Lubią szukać argumentów popierających ich opinie i drążyć niewygodne tematy. Bądźcie ostrożni, frekwencja Młodych Wyborców będzie zmieniać się bardzo gwałtownie.

SENIORZY

Seniorzy bardzo nie lubią zmian. Podobnie jak Rodziny, cenią sobie stabilność. Ich zaangażowanie jednak nie będzie tak duże. Chyba, że trafią na odpowiednią zachętę.

RODZINY

Rodzinom oczywiście najbardziej zależy na stabilności. Chętnie będą wsłuchiwać się w informacje na temat gospodarki i polityki socjalnej. Z reguły chętnie też będą aktywnie uczestniczyć w wyborach. Można powiedzieć, że jest to dość bezpieczny target.

ŻELAZNY ELEKTORAT

Żelazny Elektorat to grupa, która rządzi się swoimi prawami. Zwykle odporni na argumenty, aktywnie będą wspierać swoją ulubioną partię i jej przedstawicieli. Żelazny Elektorat nigdy nie pojawi się na Kartach Wiadomości, jest to zatem grupa, do której najtrudniej dotrzeć, ale jednocześnie zgromadzone w niej głosy są najstabilniejsze.

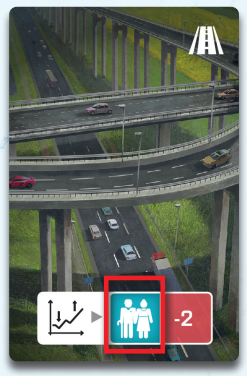
3 DEBATA

WYSTĄPIENIE FAWORYTA

Media zawsze skrupulatnie śledzą nastroje społeczne i chętnie transmitują opinie, jakie chciałby wygłosić faworyt wyborców. A każde wystąpienie w mediach to okazja, nie tylko do prezentacji własnej osoby, ale również poruszenia zagadnień i tematów niewygodnych dla kontrkandydatów. W tym również do bezpardonowych, medialnych ataków.

Podczas Wystąpienia Faworyta, gracz, który otrzymał (lub zachował) Znacznik Faworyta, zabiera głos w sprawie Karty Wiadomości, która znajduje się na Polu Breaking News. Wystąpienie będzie działało na nieco innych zasadach w przypadku standardowej Karty Wiadomości i w przypadku Karty Afery.

Wystąpienie Faworyta odbywa się na następujących zasadach:



- Gracz, który posiada Znacznik Faworyta otrzymuje 1 Głos w Grupie Wyborców, która jest przedstawiona na Karcie Wiadomości, znajdującej się na Polu Breaking News.
- Gracz, który posiada Znacznik Faworyta może zmniejszyć o 1 lub 2 ilość Głosów wybranego gracza w Grupie Wyborców, która jest przedstawiona na Karcie Wiadomości, znajdującej się na Polu Breaking News.
  - Gracz posiadający Znacznik Faworyta nie może zmniejszyć Głosów u więcej niż 1 gracza.
  - Gracz posiadający Znacznik Faworyta może zrezygnować z możliwości obniżenia Głosów.
- Jeśli na Polu Breaking News nie ma żadnej karty, należy pominąć Wystąpienie Faworyta.

UWAGA:
Jeśli na Polu Breaking News znajduje się Karta Afery, gracz posiadający Znacznik Faworyta nie otrzymuje Głosów w żadnej Grupie Wyborców. Zamiast obniżać Głosy dowolnego gracza we wskazanej na karcie Grupie Wyborców, gracz posiadający Znacznik Faworyta może obniżyć o 1-2 ilość Głosów gracza, którego dotyczy afera w dowolnej Grupie Wyborców.

Przykład: Wystąpienia Faworyta na normalnych zasadach:

ANTEK posiada Znacznik Faworyta. Na polu Breaking News znajduje się Karta Wiadomości z ikoną Rodzin, dlatego **ANTEK** zyskuje 1 Głos w Grupie Rodzin (przesuwa swój Znacznik Głosów z 11 na 12) i może obniżyć Głosy wybranego gracza na tym samym Torze Głosowania. **ANTEK** decyduje się na odebranie 2 Głosów **BARTKOWI** i przesuwa jego Znacznik Głosów z wartości 7 na 5.

Przykład: Wystąpienia Faworyta na zasadach Afery:

ANTEK posiada Znacznik Faworyta. Na polu Breaking News znajduje się Karta Afery w kolorze **BARTKA**, dlatego **ANTEK** może pozbawić **BARTKA** 2 Głosów na dowolnym Torze Głosowania. **ANTEK** decyduje się na odebranie 2 Głosów **BARTKOWI** na Torze Głosowania Żelaznego Elektoratu i przesuwa jego Znacznik Głosów z wartości 7 na 5. **ANTEK**, jako gracz posiadający Znacznik Faworyta, nie otrzymuje w tym przypadku żadnych Głosów.

4 ZAKOŃCZENIE RUNDY

SONDAŻ LUB WYBORY

Zakończenie Rundy może przebiegać na 3 sposoby. Kiedy Wystąpienie Faworyta dobiegnie końca, sprawdźcie, czy w danej Rundzie odbywa się Sondaż lub Wybory – wydarzenia te reprezentują ikony znajdujące się na Liczniku Rund.

Ikona ze Słupkami – w tej Rundzie odbywa się Sondaż.

Ikona z Urną – w tej Rundzie odbywają się Wybory.

*Sondaż zawsze odbywa się na końcu 3. Rundy, natomiast Wybory, w zależności od liczby graczy, odbędą się w Rundzie 6 (4-5 graczy) lub 7 (3 graczy).

W zależności od tego, którą Rundę rozgrywacie, jej zakończenie rozstrzygnie się na jeden z trzech sposobów:

- **Nic się nie dzieje** – pole rozegranej Rundy nie zawiera żadnych ikon lub liczba graczy nie pokrywa się z ilością przedstawioną na ikonie Wybory. W tej Rundzie nie dzieje się nic szczególnego. Po prostu przesuńcie Znacznik Rundy na kolejne pole i rozpocznijcie nową Rundę.
- **Sondaż** – pole rozegranej Rundy zawiera Ikonę ze Słupkami. Przeprowadźcie Sondaż (jego zasady znajdziecie poniżej), a następnie przesuńcie Znacznik Rundy na kolejne pole i rozpocznijcie nową Rundę.
- **Wybory** – pole rozegranej Rundy zawiera Ikonę z Urną, a ilość graczy biorących udział w rozgrywce pokrywa się z liczbą na ikonie. Przeprowadźcie Wybory (ich zasady znajdziecie poniżej). Rozgrywka dobiega końca.

Sondaż i Wybory to momenty, w których zgromadzicie największe ilości Głosów. Żetony Poparcia, zebrane na Kartach Frekwencji w poszczególnych Miejscowościach, w trakcie Sondażu i Wyborów dostarczą wam Głosy w odpowiednich Grupach Wyborców.

SONDAŻ przeprowadźcie w następujący sposób:

1. Każdy z graczy (w kolejności zgodnej, z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozpoczynając od gracza, który posiada Znacznik Faworyta) ujawnia (obracając awersem do góry) kolejną ze swoich Kart Programu Wyborczego (gracz wybiera kartę, którą ujawni).
2. Gracze otrzymują Głosy z Miejscowości według następujących zasad:

- Miejscowości należy rozliczać w kolejności zgodnej z kolejnością Pól Regionów, od lewej do prawej.
- Podczas rozpatrywania Miejscowości każdy gracz otrzymuje Głosy zgodnie z Głosami Miejscowości:
  - Gracz może otrzymać Głosy z danej Miejscowości wyłącznie wtedy, gdy na Karcie Frekwencji w tej Miejscowości posiada przynajmniej 1 Żeton Poparcia.
  - Gracz posiadający najwięcej Żetonów Poparcia na Karcie Frekwencji w danej Miejscowości otrzymuje najwyższą ilość Głosów.
  - Kolejny pod kątem posiadanej ilości żetonów gracz otrzymuje drugą ilość Głosów.
  - Trzeci pod kątem ilości żetonów gracz otrzymuje najmniejszą ilość Głosów.
  - Gracz, który jest czwarty/piąty pod kątem ilości żetonów lub nie umieścił żetonów na Karcie Frekwencji, nie otrzymuje z niej żadnych Głosów.
  - **W przypadku remisu:**
    - Porównajcie ilość żetonów, jakie posiadacie na Karcie Tematu w Rozpatrywanej Miejscowości. Jeśli któryś z remisujących graczy posiada więcej Żetonów Poparcia na Karcie Tematu, wygrywa remis.
    - Jeśli Karta Tematu nie rozstrzyga remisu, pomińcie daną pozycję – wszyscy remisujący gracze otrzymują Głosy za niższe miejsce, obniżając tym samym pozycje wszystkich innych graczy, którzy znajdują się na jeszcze niższych miejscach.
- Kiedy otrzymujesz Głosy w Miejscowości, sprawdź Dominującą Grupę Wyborców na Karcie Frekwencji w tej Miejscowości. Następnie przesuń swój Znacznik Głosów na Torze tej grupy o tyle pól w prawo, ile Głosów otrzymałeś.

3. Każdy z graczy może wprowadzić zmianę w swoim Sztabie i Programie Wyborczym:

- Każdy Gracz może wymienić 1 Sztabowca (poza Kandydatem). Aby wymienić Sztabowca, odrzuć w trybie tajnym 1 Sztabowca do puli niewybranych Sztabowców, następnie dobierz z tej puli (w trybie tajnym) 1 Sztabowca do swojego Sztabu.
- Każdy Gracz może wymienić swoją zakrytą Kartę Programu Wyborczego na dowolną inną z puli niewybranych Kart Programu Wyborczego. Aby wymienić Kartę Programu Wyborczego, odrzuć w trybie tajnym zakrytą Kartę ze swojego Programu Wyborczego, następnie dobierz z puli niewybranych Kart Programu Wyborczego 1 kartę i umieść ją (rewersem do góry) w swoim Programie Wyborczym.

Wybory przeprowadźcie w następujący sposób:

1. Każdy z graczy ujawnia swoją ostatnią Kartę Programu Wyborczego (możecie zrobić to równocześnie).
2. Gracze otrzymują Głosy z Miejscowości (jak w Sondażu).
3. Gracze podliczają wszystkie swoje Głosy Oddane (czyli po prostu swoje zgromadzone Głosy, z uwzględnieniem pozycji Znacznika Frekwencji):
   - Z każdej Grupy Wyborczej (ilość Głosów, jaką przedstawia Znacznik Głosów, jeśli nie wykracza on poza Znacznik Frekwencji lub ilość Głosów, jaką przedstawia Znacznik Frekwencji, jeśli Znacznik Głosów gracza wykracza poza Znacznik Frekwencji).

- Z każdej Karty Programu Wyborczego, zgodnie z jej punktacją (Głosy zdobyte z Kart Programu są Głosami dodatkowymi i nie należą do żadnego Toru Głosowania).

4. Gracz, który uzyskał najwięcej Głosów Oddanych wygrywa Wybory.

5. W przypadku remisu, o zwycięstwie decyduje kolejno:

   - Suma Głosów (z pominięciem Znaczników Frekwencji). Gracz, który posiada ich więcej, wygrywa.
   - Suma Punktów Budżetu gracza (gracz, który posiada ich więcej wygrywa).
   - Jeśli wciąż jest remis, zwycięzcę wśród remisujących graczy wskazuje gracz posiadający Znacznik Faworyta.

PRZYKŁAD PUNKTACJI Z MIEJSCOWOŚCI:

1. Rozpatrujemy **Region Północny:**

➢ **Szczecin:**

- **ANTEK** zdobywa 2 Głosy na Torze Głosowania Emerytów (posiada więcej Żetonów Poparcia na Karcie Frekwencji).
- **BARTEK** zdobywa 1 Głos na Torze Głosowania Emerytów.

➢ **Trójmiasto:** Nikt nie otrzymuje Głosów.

2. Rozpatrujemy **Region Centralny:**

➢ **Łódź:**

- **ANIA** zdobywa 3 Głosy na Torze Głosowania Rodzin.

➢ **Warszawa:**

- **ANIA** zdobywa 5 Głosów na Torze Głosowania Młodych Wyborców (na Karcie Frekwencji jest remis, zaś na Karcie Tematu ma najwięcej Żetonów Poparcia).
- **ANTEK** zdobywa 3 Głosy na Torze Głosowania Młodych Wyborców (na Karcie Frekwencji jest remis, zaś na Karcie Tematu ma więcej Żetonów Poparcia, niż Bartek).
- **BARTEK** zdobywa 1 Głos na Torze Głosowania Młodych Wyborców.

3. Rozpatrujemy **Region Zachodni:**

➢ **Poznań:**

- **ANTEK** i **BARTEK** otrzymują po 2 Głosy na Torze Głosowania Żelaznego Elektoratu (remisują, więc otrzymują Głosy za niższą pozycję).
- **ANIA** otrzymuje 1 Głos na Torze Głosowania Żelaznego Elektoratu (jest następna po remisujących graczach).

➢ **Bydgoszcz:** Nikt nie otrzymuje Głosów.

4. Rozpatrujemy **Region Wschodni:**

➢ **Kraków**:

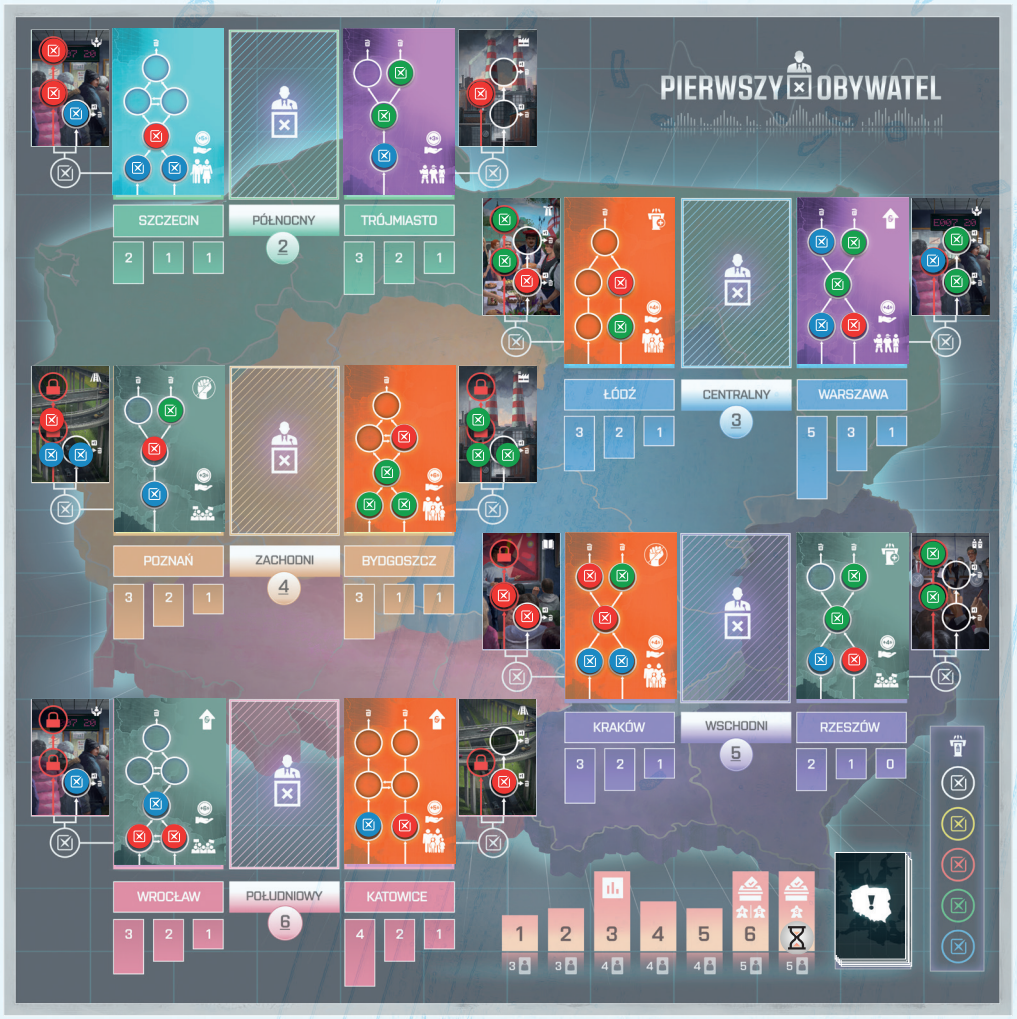
- **ANTEK** zdobywa 3 Głosy na Torze Głosowania Rodzin.
- **BARTEK** zdobywa 2 Głosy na Torze Głosowania Rodzin (remisuje z **ANIĄ** na Karcie Frekwencji, ale posiada więcej Żetonów Poparcia na Karcie Tematu).
- **ANIA** zdobywa 1 Głos na Torze Głosowania Rodzin.

➢ **Rzeszów**: Nikt nie otrzymuje Głosów.

5. Rozpatrujemy **Region Południowy**:

➢ **Wrocław**: Nikt nie otrzymuje Głosów (żeby otrzymać Głosy trzeba posiadać przynajmniej 1 Żeton Poparcia na Karcie Frekwencji, Żetony Poparcia na samej Karcie Tematu nie wystarczą).

➢ **Katowice**: Nikt nie otrzymuje Głosów.



PRZYKŁAD PUNKTACJI KOŃCOWEJ:

	ANTEK:	BARTEK:	ANIA:
Młodzi Wyborcy:	7	4	10
Rodziny:	7	12	10
Seniorzy:	5	5	2
Żelazny Elektorat:	8	8	7
Bonusowe Głosy za Program Wyborczy:	3	-3	12
W sumie:	30	26	41

ANTEK

BARTEK

ANIA

EMISJA MEDIALNA

ZASADY SZCZEGÓŁOWE

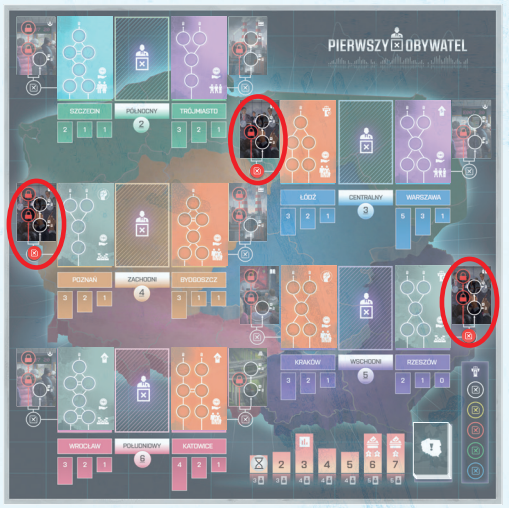
Ten, kto kontroluje media, kontroluje wyborców. Dobrze zaplanowana kampania wyborcza nie może się obejść bez dokładnie wybranych tematów i emisji oczekiwanych, przygotowanych wcześniej materiałów. Takie działania mają niewątpliwie zasięg znacznie szerszy niż regionalne wystąpienia.

Niektóre Akcje Sztabowców pozwalają wykonać Emisję Medialną. Emisja Medialna może drastycznie wpłynąć na zasięg waszych działań. Podczas jej rozpatrywania uwzględnijcie następujące zasady:

- Wskaż 1 Kartę Wiadomości znajdującą się na Niebieskim Polu. Ta Karta jest Emitowana.
- Umieść 1 swój Żeton Poparcia na Stosie Aktywności w każdej Miejscowości, w której występuje Karta Tematu odpowiadająca emitowanej Karcie Wiadomości.

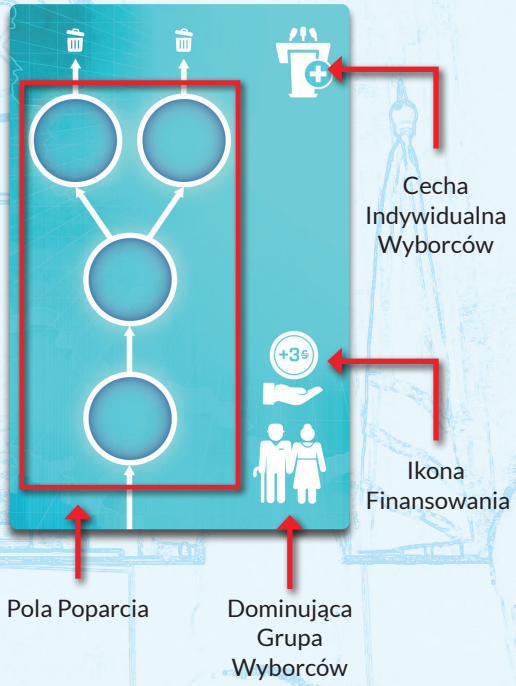
Przykład Emisji:

BARTEK wywołał Emisję i wskazał Kartę Polityki Zagranicznej jako emitowaną. Dzięki temu **BARTEK** umieścił 1 swój Żeton Poparcia na Stosie Aktywności w Łodzi, Poznaniu i Rzeszowie (w tych Miejscowościach znajduje się Karta Tematu Polityki Zagranicznej).



KARTY FREKWENCJI

ZASADY SZCZEGÓŁOWE



Na Kartę Frekwencji składa się:

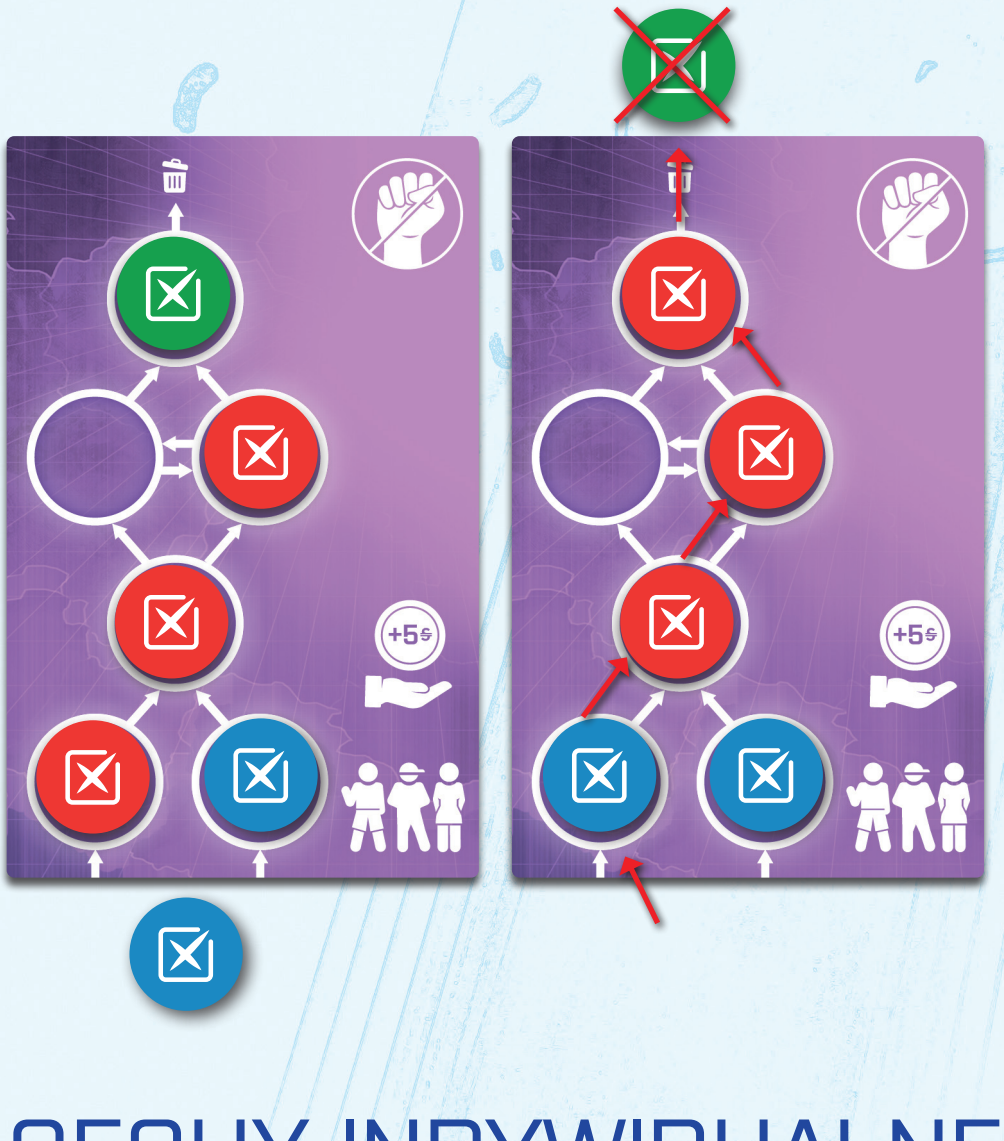
Cecha Indywidualna Wyborców – taka ikona informuje o specjalnych zasadach, jakie występują w Miejscowości, w których znajduje się dana Karta Frekwencji. Ich listę znajdziesz na następnej stronie.

Dominująca Grupa Wyborców – ta ikona wskazuje Grupę Wyborców, na którą możemy wpływać, kiedy działamy w danej Miejscowości. Wszystkie Głosy zdobywane w obrębie Miejscowości będą wpływać na Tor Głosowania Grupy, która znajduje się na tej ikonie.

Ikona Finansowania – ta ikona wskazuje, jak wiele funduszy zbierzecie w danej Miejscowości (więcej informacji w Zbiorze Akcji Sztabowców).

Pola Poparcia – niektóre Akcje pozwolą wam umieścić Żeton Poparcia na Karcie Frekwencji. Żetony umieszczajcie na znajdujących się na niej polach. Ilość posiadanych żetonów na Karcie Frekwencji będzie miała wpływ na Głosy, jakie otrzymacie podczas Sondażu i Wyborów. Żetony na Karcie Frekwencji umieszczajcie zgodnie z poniższymi zasadami:

- Żeton Poparcia zawsze dokładaj na wybrane, najniższe pole na Karcie Frekwencji.
- Jeśli chcesz umieścić żeton na polu, które jest zajęte, zrób to w następujący sposób:
  - Przesuń żeton, który znajduje się na tym polu na inne, następnie umieść na tym polu swój żeton.
    - Żeton może być przesunięty wyłącznie na pola, które są połączone strzałkami z polem, które ten żeton opuszcza i może być przesuwany wyłącznie w kierunku, który pokazuje grot strzałki (najczęściej ku górze karty).
  - Jeśli przesunięty żeton miałby trafić na zajęte pole, najpierw przesuń żeton z zajętego pola na inne, aby zrobić miejsce dla przesuwanego właśnie żetonu (na zasadach opisanych powyżej).
    - Żeton, który znajduje się na szczycie karty, może zostać z niej wypchnięty. W takim wypadku zostaje odrzucony z Karty Frekwencji i trafia z powrotem do zasobów gracza. Gracz, którego żeton został odrzucony, nie otrzymuje z tego tytułu żadnej rekompensaty.



Przykład umieszczania Żetonu Poparcia na Karcie Frekwencji:

1. **ANTEK** umieszcza swój żeton na Karcie Frekwencji. Musi zdecydować się na jedno z najniższych pól na karcie.
2. **ANTEK** wybiera pole po lewej stronie i umieszcza na nim swój żeton. Przesuwa żeton **BARTKA** na kolejne pole, zgodnie ze strzałką i robi to samo z każdym kolejnym żetonem, aż do żetonu **ANI**, który w efekcie zostaje wypchnięty z karty i odrzucony.

CECHY INDYWIDUALNE WYBORCÓW

	Precz z Brudną Polityką Wykonując dowolną, Czerwoną Akcję w Miejscowości, w której występuje ta Cecha Indywidualna Wyborców, odejmij sobie 1 Głos na Torze Głosowania Grupy, która jest Dominującą Grupą Wyborców w tej Miejscowości. *Jeśli nie posiadasz Głosów w danej Grupie Wyborców, zignoruj efekt tej Cechy Indywidualnej.
	Ceny w Górę Za każdym razem, kiedy korzystasz z dowolnej Akcji, obierając za cel Miejscowość, w której występuje ta Cecha Wyborców, zwiększ Koszt tej Akcji o 1. *Jeśli nie jesteś w stanie opłacić podwyższonego Kosztu Akcji, nie możesz jej wykonać.
	Wszystko ma Znaczenie Wykonując dowolną Akcję w Miejscowości, w której występuje taka Cecha Wyborców, dodatkowo umieść 1 Żeton Poparcia na Stosie Aktywności w tej Miejscowości (nawet w przypadku Akcji takich jak Wiec Poparcia).

KARTA AFERY

ZASADY SZCZEGÓŁOWE

Polityka nie jest czystą grą. Szukanie haków, kompromitujących materiałów i sensacji dotyczących kontrkandydatów jest czymś powszechnym. A w trakcie trwania kampanii wyborczej sztaby są w stanie zapłacić niemal każde pieniądze za informacje, mogące pogrążyć i wyeliminować konkurenta. Dlatego w wyniku działań niezależnych dziennikarzy lub zamierzonych poczynań któregoś z kontrkandydatów, wśród wydarzeń emitowanych w mediach mogą pojawić się materiały kompromitujące jednego z kandydatów.

Uwaga! WARIANT ALTERNATYWNY KART AFERY:

Karty Afery są domyślnie wpisane w Talię Wiadomości. Oznacza to, że gracz, który zaniedba media, może zostać niemiło zaskoczony, niezależnie od działań innych graczy. Takie rozwiązanie jest klimatyczne, ale nie zawsze sprawiedliwe. Jeśli zależy wam na mniej losowej rozgrywce, zastosujcie się do następujących instrukcji:

- Przed rozpoczęciem rozgrywki wyjmijcie wszystkie Karty Afery z Talii Wiadomości i umieśćcie obok Planszy, w miejscu dostępnym dla każdego.
- Karty Afery mogą być wprowadzone do rozgrywki wyłącznie przy pomocy działań Sztabowców.
- W każdym przypadku, kiedy powinniście wtasować Kartę Afery do Talii Wiadomości, zamiast to zrobić, odkładajcie ją na bok.

W Talii Kart Tematów Medialnych znajduje się 1 Karta Afery na każdego z graczy (gracza wskazuje kolor ramki). Dotyczą jej następujące zasady:

- Kartę Afery można zmienić na takich samych zasadach, jak każdą inną Kartę Wiadomości.
- Nie można wywołać Emisji Medialnej na Karcie Afery.
- Jeśli Karta Afery w kolorze gracza znajduje się na jednym z Niebieskich Pól (niezależnie od tego, czy znajduje się tam od początku Rundy, czy trafiła na to pole w jej trakcie), Kandydat należący do gracza, którego ona dotyczy nie może podejmować żadnych działań (kiedy przychodzi jego kolej podczas rozpatrywania działań Sztabowców, należy pominąć rozpatrywanie jego działania).
  - Podczas Fazy Planowania Działań gracz zagrywa swojego Kandydata, nawet w przypadku, kiedy na Niebieskim Polu znajduje się dotycząca go Afera. Jeśli jednak nie zostanie ona usunięta, ten gracz będzie musiał zrezygnować z działania podczas rozpatrywania Kandydata.
  - Jeśli Afera zostanie usunięta z Niebieskiego Pola, zanim Kandydat gracza podejmie działania, mogą one zostać normalnie wykonane.
- Jeśli Afera znajduje się na Polu Breaking News w trakcie fazy Zmiany Frekwencji, pomińcie tę fazę.
- Jeśli na Niebieskim Polu znajdzie się Afera dotycząca gracza, który nie bierze udziału w rozgrywce, należy ją zignorować i pominąć odnoszące się do niej działania – karta ta pozostaje w rozgrywce i jest traktowana jak Karta Afery, ale nie wpływa na żadnego Kandydata. Kiedy karta ta trafi na Pole Breaking News, pomińcie Zmianę Frekwencji i Wystąpienie Faworyta.
- Jeśli w Talii Kart Wiadomości (lub wśród kart odłożonych na bok, w przypadku wariantu alternatywnego) nie znajdziecie interesującej was Karty Afery, oznacza to, że została już odrzucona lub znajduje się wśród Kart Wiadomości na Czerwonych Polach. W takim przypadku zagranie tej konkretnej Karty Afery jest niemożliwe.

KOMUNIKACJA

Gra **Pierwszy Obywatel** nie wymusza gry nad stołem, w wielu miejscach jednak gracze mogą pozwolić sobie na negocjacje i wymiany. Warto podczas rozgrywki pamiętać o tym, że gracze w dowolnym momencie mogą się ze sobą komunikować i proponować sobie rozmaite układy lub wymiany.

Przedmiotem wymiany może być:

- Rozstrzygnięcie przez gracza posiadającego Znacznik Faworyta kolejności remisujących Sztabowców, na korzyść jednego z graczy.
- Przekazanie innemu graczowi Punktów Budżetu.
- Zezwolenie innemu graczowi na zmianę Karty Tematu, kiedy zajmujemy Czerwone Pola.
- Wypchnięcie Żetonu Poparcia gracza z Białego Pola na Karcie Tematu, by dać mu Głos.
- Odebranie Głosów konkretnemu graczowi podczas Wystąpienia Faworyta.
- Rezygnacja z odebrania Głosów graczom podczas Wystąpienia Faworyta.

Wszelkie umowy, które można zrealizować natychmiast, są wiążące (np. jeśli **ANTEK** posiada Znacznik Faworyta, a **ANIA** podczas Wystąpienia Faworyta oferuje mu 5 Punktów Budżetu za obniżenie Głosów **BARTKA**, w chwili, kiedy gracze zgodzą się na wymianę, **ANTEK** nie może przyjąć Punktów Budżetu od **ANI** i zrezygnować z działania. Podobnie **ANIA** musi wręczyć **ANTKOWI** 5 Punktów Budżetu, jeśli obniży on Głosy **BARTKA**).

Uwaga!

Niedozwolone jest:

- Umieszczanie Żetonów Poparcia innych graczy przy pomocy własnych Sztabowców, jeśli Akcja wyraźnie tego nie sugeruje.
- Dodawanie Głosów innym graczom przy pomocy własnych Sztabowców, jeśli Akcja wyraźnie tego nie sugeruje.
- Wymienianie się Sztabowcami lub ich wypożyczanie innemu graczowi.

Należy o tym pamiętać, ponieważ zezwolenie na takie działania może drastycznie zepsuć rozgrywkę!

PRZYKŁADOWA PIERWSZA RUNDA

ANTEK, **BARTEK** i **ANIA** przygotowali rozgrywkę – rozłożyli Planszę, Planszetkę Mediów, Karty Frekwencji, Karty Tematów i Wiadomości, a także wszelkie znaczniki zgodnie z instrukcjami zawartymi w sekcji Przygotowania Gry (**BARTEK** otrzymał Znacznik Faworyta). Następnie w trybie tajnym wybrali swoje Sztaby i Programy Wyborcze.

Ilustracja 1: Przygotowane elementy gry.

Ilustracja 2: Elementy, z jakimi gracze rozpoczęli rozgrywkę.

BARTEK

ANTEK

ANIA

PRZYKŁADOWA PIERWSZA RUNDA

Przed rozpoczęciem rozgrywki, każdy z graczy ujawnił przed pozostałymi jedną ze swoich Kart Programu Wyborczego:

- **BARTEK** ujawnił Kartę Polityki Socjalnej (3+).
- **ANTEK** ujawnił Kartę Kultury i Edukacji (2-).
- **ANIA** ujawniła Kartę Polityki Socjalnej (3+), dając tym samym znak **BARTKOWI**, że mogą sobie wzajemnie pomóc.

Następnie rozpoczęła się właściwa rozgrywka:

1. Gracze przesunęli Karty znajdujące się na Torze Wiadomości o 1 pole w prawo i odsłonili kartę, która trafiła na Niebieskie Pole – Kartę Infrastruktury. Następnie na puste, Czerwone Pole wyłożyli nową kartę z Talii Wiadomości.
2. Gracze przeszli do fazy Planowania Działań i zaczęli zagrywać Sztabowców:

- **BARTEK** zagrał swojego Kandydata jawnie na Region Centralny.
- **ANTEK** zagrał swojego Kandydata jawnie na Region Zachodni.
- **ANIA** zagrała swojego Kandydata na Pole Mediów.
- **BARTEK** zagrał Lokalne Struktury w trybie tajnym na Region Centralny.
- **ANTEK** zagrał Młodzieżówkę w trybie tajnym na Region Zachodni.
- **ANIA** zagrała Rzeczniczkę Prasową w trybie tajnym na Pole Mediów.
- **BARTEK** zagrał Rodzinę Kandydata w trybie tajnym na Region Centralny.
- **ANTEK** zagrał Prowokatora w trybie tajnym na Region Centralny.
- **ANIA** zagrała Autorytet w trybie tajnym na Region Centralny.

Na tym etapie gracze zakończyli Fazę Planowania Działań (w pierwszej Rundzie każdy gracz zagrywa 3 Sztabowców) i odsłonili zagrane karty.

Ilustracja 3: Sytuacja przed ujawnieniem Sztabowców.

Ilustracja 4: Sytuacja po ujawnieniu Sztabowców.

Gracze przeszli do rozpatrywania działań Sztabowców. Ze względu na kolejność pól i Sztabowców, ich działania przebiegły dokładnie w tej kolejności:

1. **ANIA** rozpatrzyła działanie swojego Kandydata na Polu Mediów – skorzystała z Akcji Spotu Wyborczego i nic nie zapłaciła. Wskutek Akcji Spotu Wyborczego **ANIA** dodała sobie 1 Głos na Torze Głosowania Emerytów, a następnie uruchomiła Emisję na Karcie Infrastruktury i dodała swój Żeton Poparcia na Stosie Aktywności w każdej Miejscowości, w której znajduje się Karta Tematu Infrastruktury.

2. **ANIA** rozpatrzyła działanie swojego Rzecznika Prasowego na Polu Mediów – skorzystała z Akcji Wpływów w Mediach, zapłaciła 2 Punkty Budżetu i dobrała Karty z Czerwonych Pól oraz 1 Kartę z Talii Wiadomości, a następnie położyła 3 Karty na Czerwone Pola, w określonej przez siebie kolejności, i odłożyła ostatnią z nich na Stos Kart Odrzuconych.

3. **BARTEK** rozpatrzył działanie swojego Kandydata na Polu Regionu Centralnego – skorzystał z Akcji Zastępstwa, a ponieważ jest to Akcja Specjalna Kandydata, **BARTEK** zapłacił 3 Punkty Budżetu. Dzięki Akcji Zastępstwa **BARTEK** wprowadził na Pole Regionu Centralnego swoją Młodzieżówkę.

4. **ANIA**, zanim rozpatrzyła działanie swojego Autorytetu, zaproponowała **BARTKOWI**, że zablokuje Prowokatora **ANTKA** w zamian za 5 Punktów Budżetu. **BARTEK** się zgodził i przekazał **ANI** 5 Punktów Budżetu. **ANIA** skorzystała z Akcji Podważenia Wiarygodności i zapłaciła 2 Punkty Budżetu. Dzięki Akcji Podważenia Wiarygodności, **ANIA** zablokowała działania Prowokatora.

5. **ANTEK** rozpatrzył swojego Prowokatora i musiał zrezygnować z jego działania.

6. **BARTEK** rozpatrzył Lokalne Struktury i skorzystał z Akcji Koordynacji Działań, dzięki czemu kolejni jego Sztabowcy będą mogli wpływać na dwie Miejscowości jednocześnie. Akcja Specjalna Lokalnych Struktur kosztowała **BARTKA** 3 Punkty Budżetu.

7. **BARTEK** rozpatrzył działanie Rodziny Kandydata i skorzystał z Akcji Oświadczenia Rodziny. **BARTEK** zapłacił 2 Punkty Budżetu i umieścił w Łodzi Żeton Poparcia na Czerwonym Polu na Karcie Tematu, a w Warszawie Żeton Poparcia na Białym Polu na Karcie Tematu. Z powodu Cechy „Precz z Brudną Polityką!" w Łodzi **BARTEK** powinien stracić 1 Głos na Torze Głosowania Młodych Wyborców. **BARTEK** nie posiadał jednak żadnych Głosów na tym torze, więc mógł zignorować ten efekt.

8. **BARTEK** rozpatrzył działanie Młodzieżówki i skorzystał z Akcji Wiecu Poparcia. Akcja ta nic **BARTKA** nie kosztowała. **BARTEK** w ramach Akcji Wiecu Poparcia umieścił w Łodzi 1 Żeton Poparcia na Karcie Frekwencji i 1 Żeton Poparcia na Stosie Aktywności oraz w Warszawie 1 Żeton Poparcia na Karcie Frekwencji i 1 Żeton Poparcia na Stosie Aktywności.

9. **ANTEK** rozpatrzył działanie swojego Kandydata na Polu Regionu Zachodniego – skorzystał z Akcji Wiecu Poparcia i wskazał Poznań jako cel swoich działań. **ANTEK** nic nie zapłacił za Akcję Podstawową Kandydata i w Poznaniu umieścił 1 Żeton Poparcia na Karcie Frekwencji oraz Żeton Poparcia na Stosie Aktywności.

10. **ANTEK** rozpatrzył działanie swojej Młodzieżówki – skorzystał z Akcji Wolontariatu i zapłacił 1 Punkt Budżetu, następnie, dzięki Akcji Wolontariatu, użył Akcji Zbierania Funduszy Kandydata. **ANTEK** wskazał Bydgoszcz, jako cel tej Akcji i zebrał 4 Punkty Budżetu (ponieważ tyle wskazuje Ikona Finansowania na Karcie Frekwencji w Bydgoszczy).

Faza Rozpatrywania Działań Sztabowców dobiegła końca.

Ilustracja 5: Stan po rozegraniu działań Sztabowców.

Gracze zebrali swoich Sztabowców i przeszli do Fazy Debaty. Rozpoczęli od rozpatrzenia Stosów Aktywności. Zgodnie z zasadami gry zrobili to w następującej kolejności:

1. **BARTEK** w Łodzi przeniósł swój Żeton Poparcia ze Stosu Aktywności na Czerwone Pole na Karcie Tematu i tym samym zablokował możliwość jej zmiany bez jego zgody.

2. **BARTEK** w Warszawie przeniósł swój Żeton Poparcia ze Stosu Aktywności na Białe Pole na Karcie Tematu i wypchnął swój żeton z Karty, zapewniając sobie tym samym 1 Głos na Torze Głosowania Emerytów.

3. **ANIA** w Warszawie przeniosła swój Żeton Poparcia ze Stosu Aktywności na Czerwone Pole na Karcie Tematu.

4. **ANTEK** w Poznaniu przeniósł swój Żeton Poparcia ze Stosu Aktywności na Czerwone Pole na Karcie Tematu.

5. **ANIA** w Poznaniu przeniosła swój Żeton Poparcia ze Stosu Aktywności na Czerwone Pole na Karcie Tematu i tym samym zablokowała możliwość jego zmiany bez zgody jej i **ANTKA**.

Rozpatrywanie Stosów Aktywności zakończyło się. Ponieważ nikt nie zdobył Żetonów Poparcia do Puli Faworyta, jest remis. Znacznik Faworyta otrzymał **ANTEK**, ponieważ był pierwszym graczem po **BARTKU**, zgodnie z kolejnością ruchu wskazówek zegara.

PRZYKŁADOWA PIERWSZA RUNDA

Gracze pominęli Fazę Zmiany Frekwencji i Wystąpienia Faworyta, ponieważ na Polu Breaking News nie znajdowała się żadna karta. Runda dobiegła końca. Na słupku Rundy 1 nie ma ikony Sondażu ani Wyborów, więc gracze przesunęli Znacznik Rundy na kolejny słupek i rozpoczęli Rundę 2.

Ilustracja 6: Stan po rozpatrzeniu Stosów Aktywności.

GOTOWE SZTABY

Poniżej znajdziecie kilka Sztabów, przygotowanych przez twórców, z krótkim opisem ich funkcjonalności. Wybór gotowego Sztabu znacznie ułatwi Wam, pierwsze rozgrywki.

3 5 6 9 10 12

Perfekcyjny Sztab na pierwszą rozgrywkę. Nie posiada wybitnych możliwości kontroli gry, zamiast tego skupia się na bezpiecznych, tanich Sztabowcach. Taki skład sprawi, że nie będziecie musieli przejmować się budżetem, a przy okazji poznacie kilka ciekawych umiejętności i kombinacji.

3 4 5 8 10 12

Połączenie Lokalnych Struktur z Rzeczniczką Prasową i Rodziną Kandydata pozwoli Wam szybko przejmować i zmieniać Karty Tematów na Planszy. Efekt ten wspomoże Brudna Kampania z możliwością zamieniania cudzych Głosów na własne. Kontrolę dodatkowo ułatwi Prowokator z całym asortymentem niecnych zagrań i Młodzieżówka, która będzie mogła w razie potrzeby powielać Podstawowe Akcje innych Sztabowców.

4 5 6 10 11 12

Wszechstronny skład, wymagający jednak dobrego planu. Duża ilość kart o Kolejności Działania wyższej niż Lokalne Struktury, pozwala tworzyć wiele potencjalnych kombinacji. Brudna Kampania i Rodzina Kandydata ułatwią przejmowanie Kart Tematów, zaś Socjotechnik, wraz z Celebrytą, pozwoli Wam manipulować punktacją na Torach Głosowania.

1 3 7 9 11 12

Taki zestaw umożliwi Wam reagowanie na wiele zagrań i skuteczne uprzykrzanie życia rywalom. Dzięki Szefowi Sztabu będziecie mogli wyprzedzić z ruchem pozostałych graczy. Prowokator z Szantażem i Dziennikarz z Wywołaniem Afery dadzą Wam duże możliwości blokowania przeciwników. Do tego dochodzą: Skarbnik, który zasili Wasz budżet, Socjotechnik, który zamiesza w Głosach na torach i Młodzieżówka, która zawsze znajdzie dla siebie miejsce.

2 4 5 6 8 9

Wszechstronny skład, który dzięki Celebrycie i Rzeczniczce Prasowej, z jednej strony bardzo dobrze poradzi sobie w mediach, z drugiej strony, po połączeniu tych samych postaci z Lokalnymi Strukturami, stworzy ciekawe kombinacje w regionach. Dodatkowo mamy Autorytet do podmieniania Kart Tematów i Wiadomości oraz ochrony Waszych Sztabowców. Cały skład wzbogaci Brudna Kampania, która pozwoli podkradać cudze Głosy i Żetony Poparcia.

	01	02	03	04	05
	Kandydat	Kandydat	Kandydat	Kandydat	Kandydat .....
MŁODZI WYBORCY					
RODZINY					
SENIORZY					
ŻELAZNY ELEKTORAT					
BONUSOWE GŁOSY ZA PROGRAM WYBORCZY	✓ _____	✓ _____	✓ _____	✓ _____	✓ _____
	✗ _____	✗ _____	✗ _____	✗ _____	✗ _____
W SUMIE					

	01	02	03	04	05
	Kandydat	Kandydat	Kandydat	Kandydat	Kandydat .....
MŁODZI WYBORCY					
RODZINY					
SENIORZY					
ŻELAZNY ELEKTORAT					
BONUSOWE GŁOSY ZA PROGRAM WYBORCZY	✓ _____	✓ _____	✓ _____	✓ _____	✓ _____
	✗ _____	✗ _____	✗ _____	✗ _____	✗ _____
W SUMIE					

	01	02	03	04	05
	Kandydat	Kandydat	Kandydat	Kandydat	Kandydat .....
MŁODZI WYBORCY					
RODZINY					
SENIORZY					
ŻELAZNY ELEKTORAT					
BONUSOWE GŁOSY ZA PROGRAM WYBORCZY	✓ _____	✓ _____	✓ _____	✓ _____	✓ _____
	✗ _____	✗ _____	✗ _____	✗ _____	✗ _____
W SUMIE					

	01	02	03	04	05
	Kandydat	Kandydat	Kandydat	Kandydat	Kandydat .....
MŁODZI WYBORCY					
RODZINY					
SENIORZY					
ŻELAZNY ELEKTORAT					
BONUSOWE GŁOSY ZA PROGRAM WYBORCZY	✓ _____	✓ _____	✓ _____	✓ _____	✓ _____
	✗ _____	✗ _____	✗ _____	✗ _____	✗ _____
W SUMIE					

	01	02	03	04	05
	Kandydat	Kandydat	Kandydat	Kandydat	Kandydat .....
MŁODZI WYBORCY					
RODZINY					
SENIORZY					
ŻELAZNY ELEKTORAT					
BONUSOWE GŁOSY ZA PROGRAM WYBORCZY	✓ _____	✓ _____	✓ _____	✓ _____	✓ _____
	✗ _____	✗ _____	✗ _____	✗ _____	✗ _____
W SUMIE					

Bored Games S.A. wyraża zgodą na kopiowanie tej strony na użytek własny.

PIERWSZY OBYWATEL

TWÓRCY

AUTORZY GRY: Sebastian Srebro, Marcin Szmel
DEWELOPMENT: Przemysław Kot-Rembowski
ILUSTRACJE I PROJEKT GRAFICZNY: Łukasz Dudasz
OPRACOWANIE INSTRUKCJI: Przemysław Kot-Rembowski
KOREKTA: Dorota Bałuszyńska-Srebro

TESTERZY

Artur Lutyński
Jasiek „Jester" Łuszczki
Maciej Ziółkowski
Adam Fligiel
Paweł Stobiecki
Adam Foland
Przemysław Kapica
Łukasz Włodarczyk
Janek Lipiński
Sławomir Czuba
Jakub Trojanek
Jakub Czajka
Jakub Skowroński
Bartosz Bąk
Kalina Koriat
Maciej Budnicki
Ewa Kot-Rembowska
Kacper Bujny
Jakub Konieczkowicz
Artur Jawór
Damian Szydłowski
Filip Baranowski
Jakub Trojanek
Łukasz Cyran
Katarzyna Cioch
Wojciech Wiśniewski
Filip Loba
Stanisław Najda

PODZIĘKOWANIA

Powstanie tej gry zainspirowało, poza oczywiście miłością do gier planszowych, gorące życie polityczne. To toczące się nie tylko tuż obok nas, ale także za oceanem i w różnych innych częściach świata. Naszą intencją nie było jednak stworzenie gry stricte politycznej, a jedynie takiej, w której rywalizacja i rozgrywka bazują na mechanizmach znanych z kampanii politycznych.

Ciekawiły nas towarzyszące wyborom emocje, to, czym kierują się osoby odpowiadające za ich prowadzenie. Dylematy, jakie stoją przed sztabami w dniu wyborów i tygodniach je poprzedzających podczas kampanii wyborczej; decyzje podejmowane w czasie kampanii, środki po które można sięgnąć – niektóre kontrowersyjne choć legalne, inne zupełnie nieodpowiednie, ale skuteczne oraz sposób przygotowywania strategii – nie mniej emocjonujący niż ten prowadzony w czasie wojen.

Wydało nam się interesujące w jaki sposób można przełożyć proces wyborczy na język gry. Liczymy na to, że efekt będzie dla was satysfakcjonujący.

Nad grą wspólnie z nami pracował szereg osób, którym chcemy serdecznie podziękować. Należą do nich szczególnie nasze rodziny: Dorota, Anna, Zuzanna i Zoja – których cierpliwość podczas prowadzonych do późna w nocy testów i rozgrywek niejednokrotnie została wystawiona na próbę.

Dziękujemy naszym wspaniałym testerom. Wasz wkład i praca były nieocenione. Szczególnie dziękujemy Stanisławowi Najdzie – bez Twojej pomocy i wsparcia ta gra po prostu by nie powstała.

Przeszedłszy zwycięsko szereg przeszkód i wyzwań, z których najmniej przewidywalnym okazały się pandemia i problemy z niej wynikające, oddajemy w Wasze ręce nasze dzieło – grę, która – mamy nadzieję – przyniesie Wam wiele emocji, ale przede wszystkim dobrej zabawy, czego Wam z całego serca życzymy.

Marcin i Sebastian

Bored Games

© 2021 BORED GAMES S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Wizerunki postaci, miejsc oraz wydarzenia przedstawione w tym produkcie są fikcyjne.
Wszelkie podobieństwo jest przypadkowe.

SARGON GAMES