Правила гри

ВИБОРИ

50 хв

ВІК 16+

3-6

КОМПОНЕНТИ ГРИ

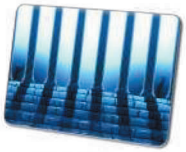
Правила гри

горілиць

долілиць

116 карт PR-кампаній

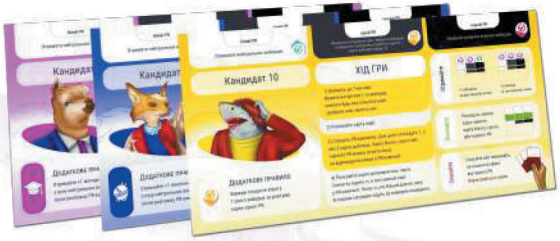
горілиць



долілиць

16 карт подій

7 фішок черговості ходу



11 планшетів кандидатів

горілиць

долілиць

51 жетон виборців
(по 9 кожного кольору основної категорії,
по 3 кожного кольору додаткової категорії)

Перерахуйте всі компоненти. Для вашої зручності карти пронумеровані.
У разі виникнення запитань щодо правил гри, комплектації та якості компонентів, напишіть нам на: woodcat.v@gmail.com

УМОВНІ ПОЗНАЧЕННЯ

Виборці:

Додаткові категорії

Основні категорії

Чиновники

Військові

Робітники

Молодь

Пенсіонери

Інтелігенція

Підприємці

Підставити символ будь-якого виборця для бонусу сетів (подробиці на стор. 11, Бонуси сетів карт).

Скасувати дію чорного PR

Скасувати дію сірого PR

Скасувати дію зеленої карти

Перевести дію чорного PR

Перевести дію сірого PR

Червона карта. Скасуйте або переведіть на опонента ефект від чужого PR. Ця карта грається з руки.

Дати на лапу суму від 12 до 23

Отримати виборця з пулу нейтральних виборців (білий PR)

Забрати виборця у опонента (сірий PR)

Втратити одного свого виборця (якщо є)

Обраний суперник втрачає виборця.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1) Роздайте кожному гравцю по 1-му випадковому планшету кандидата. На ньому ви знайдете підказки, які допоможуть орієнтуватися протягом гри 1.

2) Перемішайте карти PR-кампаній та розмістіть отриманий стос карт долілиць в центрі столу 2.

3) Роздайте гравцям по 7 випадкових карт PR-кампаній 3.

Планшет кандидата

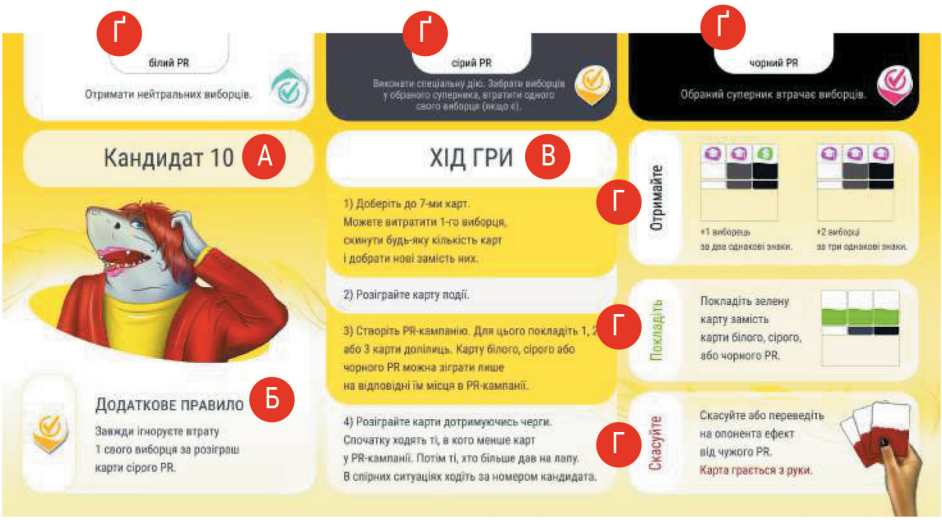
А Номер кандидата.

Б Додаткове правило. Рекомендуємо використовувати після першої партії.

В Хід гри. Коротке нагадування про порядок дій.

Г Підказки, які допоможуть вам орієнтуватись у своїх картах.

Ґ Місце для карт PR-кампаній. Під час раунду ви можете розіграти по одній карті білого, сірого і чорного PR.



4) Серед карт подій знайдіть карту «ВИБОРИ. КІНЕЦЬ ГРИ». Додайте 3 випадкові карти подій до карти «ВИБОРИ. КІНЕЦЬ ГРИ» та перемішайте разом. Зверху покладіть ще 3 випадкові карти подій, отриманий стос — ваша колода подій. Розмістіть її в центрі столу 4. Всі інші карти подій поверніть назад до коробки, вони не потрібні в цій партії.

5) Відповідно до кількості гравців (див. табличку) сформуйте пул нейтральних виборців в центрі грального столу 5. Інші жетони поверніть до коробки.

Кількість гравців	Кількість виборців
3	По 3 з основних категорій і по 1 військових та чиновників
4	По 4 з основних категорій і по 2 військових та чиновників
5	По 5 з основних категорій і по 3 військових та чиновників
6	По 6 з основних категорій і по 3 військових та чиновників

6) Гравці, по черзі, за номерами кандидатів (від найменшого до найбільшого), набирають стартовий запас виборців.

Він складається з двох виборців з пулу нейтральних виборців 6 і одного на вибір з запасу коробки 7.
Не можна обирати військових та чиновників (їх можна отримати тільки під час гри) 8.

Увага! Жетони виборців тримайте долілиць. Не показуйте своїх виборців іншим гравцям.

Готово, можна починати гру.

ХІД ГРИ

Хід гри

Фаза 1. Добір карт.

Фаза 2. Розіграш карти події.

Фаза 3. Створення PR-кампаній.

Фаза 4. Розіграш PR-кампаній.

Гра триває не менше 4-х раундів і закінчується щойно буде відкрито подію «ВИБОРИ. КІНЕЦЬ ГРИ» (подробиці на стор. 12, Кінець гри). Кожен раунд ділиться на 4 фази.

Фаза 1. Добір карт

На початку кожного раунду (до моменту розіграшу карти події) кожен гравець добирає у руку до 7 карт. Якщо в стосі закінчились карти, то перетасуйте карти зі скиду та сформуйте новий стос.
Якщо гравцю не подобаються отримані карти, то можна один раз за раунд скинути одного виборця й оновити карти на руці. Для цього перемістіть 1 будь-якого свого виборця до пулу нейтральних виборців (1) і відправте у скид горілиць будь-яку кількість карт з руки (2). Доберіть стільки карт, скільки скинули (3) (подробиці на стор. 14, Приклад ігрового раунду).

Фаза 2. Розіграш карти події

Увага! У першому раунді карта події не розігрується.
Починаючи з другого раунду відкрийте верхню карту стосу подій. На ній написана певна умова, яка діє тільки у поточному раунді. Після того, як всі гравці ознайомились зі змістом карти події та, за потреби, виконали умови такої карти, перейдіть до наступної фази.

Фаза 3. Створення PR-кампаній

У цій фазі гравці одночасно формують свої PR-кампанії. Для цього треба викласти від 1 до 3-х карт долілиць зверху над своїм планшетом на відповідні місця.

Увага! У вас всього по 1 місцю для білого, сірого і чорного PR. За один раунд можна зіграти тільки по 1 карті PR кожного кольору. Ви можете не розігрувати карту певного кольору, якщо ви не хочете або не маєте такої карти на руках. Зелена карта може бути розіграна замість карти білого, сірого або чорного PR (подробиці на стор. 15, Приклад ігрового раунду).

Фаза 4. Розіграш PR-кампаній

Гравці ходять по черзі. Спочатку ходять ті, хто виклав менше карт.

При рівній кількості викладених карт треба визначити хто з гравців більше «дав на лапу».

Ця інформація вказана на карті чорного PR у верхньому правому куті.

Якщо нічия збереглася, то гравця, який буде ходити раніше слід визначити за номером кандидата на планшеті (кандидат із найменшим номером ходитиме першим).

Кожен гравець, у свою чергу, розігрує викладені під час попередньої фази карти PR-кампанії. Карти залишаються біля планшетів поки всі PR-кампанії не будуть розіграні (подробиці на стор. 7, Карти PR-кампаній).

Увага! Жетони виборців тримайте долілиць. Не показуйте іншим гравцям хто за вас голосує. Занотовувати виборців у запасах гравців суворо заборонено.

Спочатку розігрується карта **білого PR**. З її допомогою ви отримуєте виборців з пулу нейтральних виборців.

Потім розігрується карта **сірого PR**. Оберіть гравця, на якого вона діє. Якщо карта вказує, що ви маєте втратити виборця, то перегорніть такого виборця горілиць і покладіть до пулу нейтральних виборців.

Пам'ятайте! Вибори, попри те що підла, але все ж чесна гра. Ви не маєте права не скинути виборця (або не сказати про наявність такого), якщо та чи інша властивість карти змушує вас це зробити. Проте, якщо вас просто запитали (не застосовуючи властивість карти) на предмет наявності того чи іншого виборця, то ви можете відповідати на свій власний розсуд.

Останньою розігрується карта **чорного PR.** Вона змушує вашого суперника втратити виборців до пулу нейтральних виборців. Після цього хід переходить до наступного гравця.

В кінці раунду перемістіть розіграні карти PR-кампаній до скиду.

Увага! Червоні карти скасовують або переводять дію карт PR. Ви можете застосувати червоні карти при розіграші карт PR на будь-якого гравця. В момент, коли інший гравець оголосив ціль своєї карти, зіграйте червону карту у відповідь. Виконайте написане на карті і покладіть її у скид.

КАРТИ PR-КАМПАНІЙ

Роздивіться карти, які вам дістались при підготовці до гри. Серед них можуть бути карти білого, сірого і чорного PR, а також зелені та червоні карти. Карти білого, сірого і чорного PR розігруються лише на відповідні їм місця в PR-кампанії.

Дія білого та сірого PR

Карти білого PR

Дозволяють вам отримати жетони з пулу нейтральних виборців 1. Якщо виборців, на яких спрямовано білий PR, у пулі нейтральних виборців не залишилось, то ви нічого не отримуєте 2.

Отримати жетони з пулу нейтральних виборців (білий PR). Або забрати виборців у опонента (сірий PR).

Втратити одного свого виборця (якщо є).

Карти сірого PR

Карти сірого PR направлені на інших гравців. Розігруючи карту сірого PR вкажіть на якого гравця направлена дія карти 3. Інколи, дія, яку ви вчиняєте сірим PR, не подобається вашим виборцям. В такому випадку скиньте вказаного виборця до пулу нейтральних виборців 4.

Важливо! Червоні карти не можуть переводити дію сірого PR на того, хто таку карту розіграв.

Якщо на карті сірого PR міститься символ то це означає, що обраний суперник віддає вам вказаних виборців 5.

Увага! Якщо у вас немає вказаного на карті виборця, то при розіграші цієї карти сірого PR ви його не втрачаєте.

Карти чорного PR

Карти чорного PR підривають віру виборців у вашого конкурента. Розігруючи карту чорного PR вкажіть на якого гравця направлена дія карти (1). В результаті такої дії ваш супротивник має скинути відповідні жетони виборців до пулу нейтральних виборців (2). Якщо в обраного гравця немає вказаного на карті виборця, то при розіграші на нього карти чорного PR він його не втрачає (3). При розіграші карти чорного PR ви самостійно обираєте, на кого з супротивників буде спрямована дія карти.

Зелені карти

Можуть бути розіграні на будь-яке місце у PR-кампанії. Їх властивості спрямовані на те, щоб розіграти відповідну карту PR-кампанії зі скиду, карт іншого гравця, стосу карт тощо. Уважно прочитайте текст карти до того, як розіграти її в PR-кампанію.

Увага! Якщо карта зеленого кольору розіграна вдало, то для бонусів сетів діє символ категорії виборців з карти, що замінила вашу зелену карту
(подробиці на стор. 11, Бонуси сетів карт).

Дія чорного PR

Зелені карти

ПАЛЬЦЕМ В НЕБО

Ця карта замінюється випадковою картою з верху стосу. Для цього відкрийте верхню карту стосу і перевірте чи підходить вона відповідному місцю у вашій PR-кампанії. Якщо карта не підходить (наприклад, ви витягнули червону карту чи карту, колір якої не збігається з відповідним місцем у вашій PR-кампанії), то відправте її у скид 1 і повторіть дію.

Якщо ви знайшли потрібну карту, або зелену карту то розмістіть її над картою «ПАЛЬЦЕМ В НЕБО» 2 та одразу розіграйте 3.

МУХА-ПОВТОРЮХА

Ця карта дозволяє вам скопіювати карту з PR-кампанії суперника. Візьміть карту в опонента, що вже встиг походити, розмістіть її над картою «МУХА-ПОВТОРЮХА» А та одразу розіграйте Б.

Забрати карту можна тільки з тієї ж частини PR-кампанії, в якій знаходиться карта «МУХА-ПОВТОРЮХА». Якщо ви ходите першим, то властивість такої карти залишається не розіграною.

Розіграш карти ПАЛЬЦЕМ В НЕБО

Розіграш карти МУХА-ПОВТОРЮХА

ІНСАЙДЕР
Ця карта дозволяє вам забрати карту з PR-кампанії суперника, що ще не ходив. Забрану карту треба розмістити зверху над картою «ІНСАЙДЕР» 1 та одразу розіграти 2. Забрати карту можна тільки з тієї ж частини PR-кампанії, в якій знаходиться карта «ІНСАЙДЕР». Якщо ви ходите останнім, то у вас не залишилось суперників, в яких можна було б забрати карту.

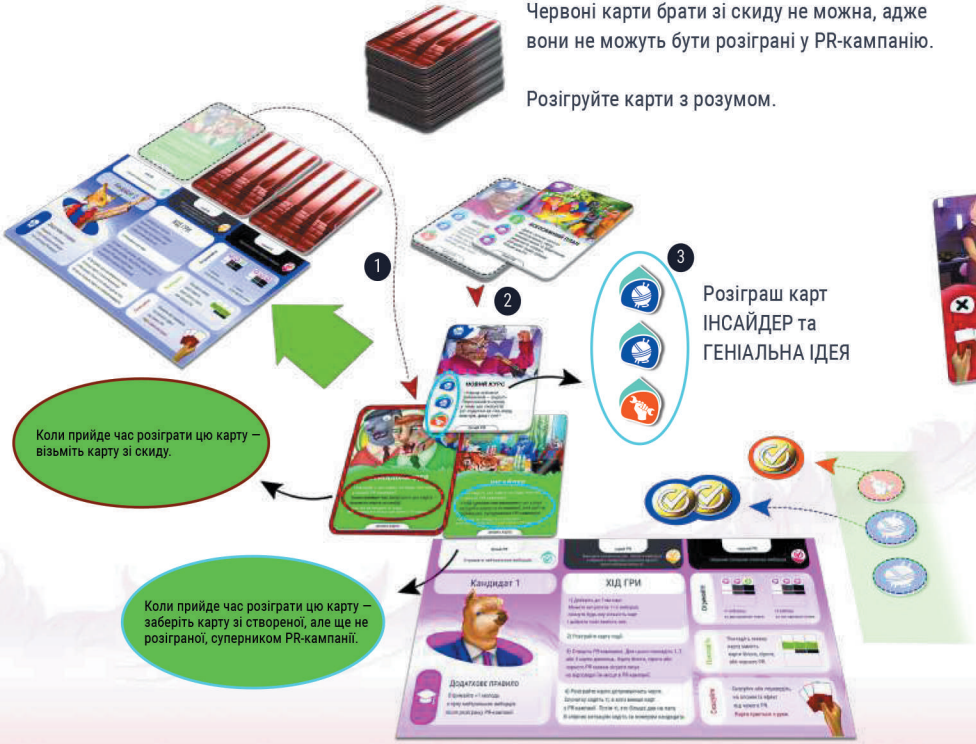
ГЕНІАЛЬНА ІДЕЯ
Ця карта дозволяє вам взяти будь-яку карту, що знаходиться у скиді. Перегляньте всі скинуті карти, оберіть потрібну вам, розмістіть її зверху над картою «ГЕНІАЛЬНА ІДЕЯ» 2 та одразу розіграйте 3. Карта має відповідати місцю у PR-кампанії. Якщо карт у скиді немає, то ваша карта не діє. Ви можете обрати іншу зелену карту зі скиду та розіграти її властивість. Червоні карти брати зі скиду не можна, адже вони не можуть бути розіграні у PR-кампанію.

Розігруйте карти з розумом.

Червоні карти

Скасовують або переводять дію карт PR. Ви можете зіграти таку карту у будь-який момент розіграшу PR-кампаній і спрямувати її дію на будь-якого гравця. Виключенням є тільки карти сірого PR, дію яких не можна перевести на того, хто їх розіграв.

Увага! Червоні карти граються з руки. Вони не розігруються як частина PR-кампанії. Після того, як ви розіграли таку карту, її треба одразу відправити у скид.



БОНУСИ СЕТІВ КАРТ

У лівому верхньому куті карт білого, сірого і чорного PR вказано символ однієї з категорій виборців.

Якщо у вашій PR-кампанії трапились 2 однакових символи, то після її розіграшу, ви отримуєте 1 додаткового виборця цієї категорії з пулу нейтральних виборців. Якщо збігаються усі 3 символи, то ви отримуєте 2 додаткових виборців вказаної категорії (подробиці на стор. 17, Приклад ігрового раунду).

Увага! Якщо картою чорного PR ви змусили гравця скинути виборців до пулу нейтральних виборців, то ви можете взяти цих виборців як бонус сетів карт.

Зелені карти не мають символів категорій виборців, але карти які ви ними копіюєте чи додаєте в свою PR-кампанію додаються до тих, що вже є.

На деяких картах ви можете зустріти знак питання замість символу категорії виборця. Це означає, що ви можете порахувати його як +1 до будь-якої категорії виборців вашої PR-кампанії (подробиці на стор. 17, Приклад ігрового раунду).

Увага! Якщо інший гравець забрав карту з вашої PR кампанії до того як ви її розіграли, то така карта вважається втраченою і не зараховується до вашого бонусу сетів карт.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується як тільки під час розіграшу карт подій буде відкрито карту «ВИБОРИ. КІНЕЦЬ ГРИ».

Перемагає гравець, який набрав найбільшу кількість виборців. Якщо у декількох гравців однакова кількість виборців, то перемагає гравець, в якого більше військових та чиновників.

Якщо ж і тут порівну, гравці ділять перемогу. Час замовити піцу і зіграти ще одну партію.

Додаткові правила

1. На кожному планшеті кандидата є додаткове правило з унікальною властивістю. Будь-якою властивістю можна скористатись 1 раз в раунд 1.

2. Покладіть карту «ВИБОРИ. КІНЕЦЬ ГРИ» під низ стосу карт подій. Тепер ви знаєте точну кількість раундів у грі 2.

3. Введіть ще одну умову перемоги. Якщо один з гравців отримує 11-го (або 12-го при грі на 5-6 гравців) виборця, то він миттєво перемагає 3.

Щоб урізноманітнити гру ви можете ввести 1, 2 або всі 3 додаткові правила.

ДОСЯГНЕННЯ

ДРУГИЙ ТУР
Зіграти внічию.

ОЛД
Зіграти за кожного кандидата по 1 разу.

ЧЕСНИЙ ПОЛІТИК
Зіграти не використовуючи карти чорного PR.

ЛЮДИНА РЕПУТАЦІЇ
Зіграти не використовуючи карти сірого PR.

Стікери тут

ОДИН В ПОЛІ
Перемогти не використовуючи червоні карти.

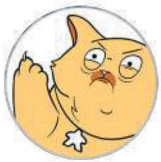
ЕКСПЕРТ
Перемогти в цю гру справжнього політика.

ФАНБОЙ
Залишити відгук про цю гру на сайті https://tg.in.ua/

ДЕМАГОГ
Мати хоча б по 1 жетону з кожної категорії виборців в кінці гри.

ЯДЕРНИЙ ЕЛЕКТОРАТ
Отримати всіх виборців однієї з основних категорій.

ПОЛІТИЧНИЙ ТРУП
Закінчити гру з 1 жетоном виборця.



ПЕРШИЙ НЕ ПРОХІДНИЙ
Тричі зайняти II місце.

ПОЛІТИЧНА ПАНІ
Виграти за кожного кандидата по 1 разу.

ДИКТАТОР
Перемогти в 5-ти партіях.

ТЕСТЕР
Написати свої враження про цю гру нам на пошту woodcat.v@gmail.com

ПРИКЛАД ІГРОВОГО РАУНДУ

Фаза 1. Добір карт

Кожен раунд починається з добору карт. Кандидат 1, Кандидат 2, Кандидат 7 закінчили минулий раунд з 3, 4 і 4 картами на руках. Вони мають добрати до 7 карт, а значить Кандидат 1 бере 4 карти з верху стосу, а Кандидат 2 і Кандидат 7 — по 3 карти.

Кандидату 1 і Кандидату 7 не подобаються карти у них на руках. Кожен з них вирішує скинути по виборцю 1, щоб замінити частину карт на руках. Кандидат 1 вирішує скинути всі 7 карт 2, в той час, як Кандидат 7 скидає тільки 2 карти 3. Кожен з них добирає до 7 карт 4.
На цьому фаза 1 закінчується.

Фаза 1.
Заміна карт на руці

Фаза 1. Добір карт

Фаза 2. Розіграш карти події

Увага! В першому раунді карта події не розігрується.
Гравці відкривають верхню карту стосу карт подій. Це карта події «ЗАХИСТ АВТОРСЬКИХ ПРАВ». Вона забороняє використовувати зелені карти в цьому раунді.

Фаза 3. Створення PR-кампаній

Кожен гравець уважно роздивляється карти в себе на руках.
У Кандидата 1 є 2 карти білого PR, 1 карта сірого PR, 1 карта чорного PR, 2 зелені карти і 1 червона карта.

Карти на руці Кандидата 1

Карти PR-кампанії треба викладати долілиць.

На місце білого PR цей гравець вирішує покласти карту «ДЕРЖАВА В ДОТИК», адже вона може йому принести жетони підприємця, молоді і чиновника, які наразі є серед пулу нейтральних виборців. На місце сірого PR він вирішує покласти карту «ВСІМ ПИВКА», адже пам'ятає як у минулому раунді Кандидат 2 забрав молодь білим PR з-поміж нейтральних виборців.

На місце чорного PR гравець не кладе карту, адже так він має більше шансів походити першим.

Наміри Кандидата 1

У Кандидата 2 на руках 3 карти сірого PR, 3 карти чорного PR і 1 зелена карта.
Він вирішує покласти карту «ФОКУС ГРУПА» на місце сірого PR і карту «НІ КОРУПЦІЇ» на місце чорного PR. Кандидат 2 хоче скомбінувати властивості цих карт: картою сірого PR він дізнається в кого є жетони чиновників, а чорною змусить їх скинути. Більш того, після розіграшу такої PR-кампанії він зможе отримати одного чиновника з пулу нейтральних виборців (подробиці на стор. 11, Бонуси сетів карт). Кандидат 2 не хоче ходити першим, адже для втілення його плану це не потрібно. Він кладе зелену карту на місце білого PR попри те, що вона не зможе бути розіграною в цьому раунді.

Наміри Кандидата 2

У Кандидата 7 на руках 1 червона карта та по 2 карти білого, сірого і чорного PR. Кандидат 7 викладає долілиць карти «ЗВОДИМО КІНЦІ», «КАМІНГ-АУТ» і «ЗАХОМ'ЯЧЕНІ ОФШОРИ» на місця білого, сірого і чорного PR відповідно. Він хоче отримати максимум жетонів інтелігенції в цьому раунді.

Наміри Кандидата 7

Всі гравці сформували свої PR-кампанії. Час переходити до 4-ї фази.

Фаза 4. Розіграш PR-кампаній

Першим ходитиме Кандидат 1, адже він виклав менше карт, ніж інші гравці (подробиці на стор. 6, Розіграш PR-кампаній). Кандидати 2 і 7 виклали по 3 карти, а отже час з'ясувати хто з них більше «дав на лапу». Для цього варто порівняти значення на чорних картах в їх PR-кампаніях. В правому верхньому куті є малюнок лапи з числом.

Увага! Зелена карта на місці чорного PR не дає «на лапу» і рахується як «0».

У нашому випадку у Кандидата 2 зазначено число 23, а у Кандидата 7 — 21. Гравці озвучують числа. Другим ходитиме Кандидат 2, адже число на лапі в нього більше, а третім — Кандидат 7.
Кандидат 1 розкриває свої карти PR-кампанії перевертаючи їх горілиць 1.
Інші гравці чекають своєї черги походити.

Увага! Тримайте карти долілиць поки не настане ваша черга ходити 2.

Карта білого PR приносить гравцю нових виборців. Він отримує 2-х виборців, а не 3-х, бо чиновників немає в пулі нейтральних виборців 3. Отриманих виборців він перегортає долілиць у власному запасі. Карту сірого PR Кандидат 1 вирішує зіграти проти Кандидата 2 4. Здогадка виявляється вдалою, і Кандидат 2 віддає дві молоді 5.
На жаль, не обійшлось без втрат — за розіграш цієї карти сірого PR Кандидату 1 треба скинути пенсіонера 6.

Увага! Якщо у вас немає жетона виборця, якого ви мусите скинути за розіграш сірого PR, то ви не втрачаєте виборця за таку дію.

На цьому хід Кандидата 1 закінчено.

Розіграш PR-кампанії Кандидатом 1

Час ходити Кандидату 2. Він відкриває карту білого PR (1). Там зелена карта, але в в цьому раунді, через подію «ЗАХИСТ АВТОРСЬКИХ ПРАВ», ця карта не може бути розіграна. Картою сірого PR Кандидат 2 змушує інших гравців назвати кількість жетонів чиновників у них в запасі (2).

Так він дізнається, що у Кандидата 7 є 1 жетон чиновника, а отже грає чорний PR проти нього (3). Кандидат 7 має на руках червону карту «ІНТЕРНЕТ-БОТИ» і розіграє її (4). Дію чорного PR він переводить на Кандидата 1, який втрачає 1 інтелігенцію (5) і 0 чиновників (через відсутність останніх).

Червона карта йде у скид. Кандидат 2 міг би отримати 1 чиновника, оскільки 2 символи його PR-кампанії збігаються (6), але, на жаль, їх немає у пулі нейтральних виборців.

Розіграш PR-кампанії Кандидатом 2

Останнім ходить Кандидат 7.
Карта білого PR приносить йому 2 жетони інтелігенції 1. Карту сірого PR він розігрує проти Кандидата 2 2 оскільки пам'ятає, що в цьому раунді Кандидат 1 вже скинув інтелігенцію.

Кандидат 2 віддає 2 інтелігенції. Якби у Кандидата 7 були робітники, то він мусив би 1 з них скинути в пул нейтральних виборців 3. Карту чорного PR розігрує проти Кандидата 1 4. Той втрачає підприємця та 1 останній жетон інтелігенції, який все ж був у нього на руках.

За бонус сетів карт Кандидат 7 забирає інтелігенцію, яка тільки-но потрапила в пул нейтральних виборців 5.
На цьому раунд закінчено і гравці переходять до першої фази наступного раунду.
В кінці раунду гравці скидають всі розіграні карти PR-кампаній.

Розіграш PR-кампанії Кандидатом 7