

1960: THE MAKING OF THE PRESIDENT

CAMPAIGN MANUAL



1960: THE MAKING OF THE PRESIDENT



For 2
players



Ages
12+



90 - 120
minutes



John F. Kennedy



Richard M. Nixon

Minden választás fordulópont, de az 1960-as elnökválasztásnak speciális helye van az amerikai történelemben. Az 1950-es évek időszakát a példátlan gazdasági növekedés és az USA globális ereje jellemezte Dwight Eisenhower elnök és helyettese, **Richard Nixon** gondnoksága alatt. Nixonnak alacsony származása miatt egyszerű jelleme volt, ami tetszett a kisvárosi Amerikának, és egyébként is az '50-es évek idillikus korszellemre lengte körül. **John F. Kennedy** sok szempontból Nixon ellentéte volt: sármos, Harvardon végzett, és egy amerikai politikus dinasztia leszármazottja. Kennedy a kor felmerülő problémái elleni harcra hívta az amerikaiakat, nem a múltra alapozva, hanem magává téve a jövő új kihívásait.

Az **1960: The Making of the President**-ben e két nagyformátumú ellenfél egyikének szerepébe bújhattok, hogy Amerika vezetéséért versengjete. Jelöltként a játékosoknak meg kell küzdeniük mind a kor nagy kérdéseivel, a hidegháborútól kezdve a szavazók pénztárcáján át egészen a polgárjogokig és a vallási intoleranciáig. A versenyt az USA 1960-as állapotokat tükröző választási térképén kell megvívni. Egy kártyavezérelt játérendszerrel használva, minden fontosabb esemény képviselve van, ami alakította az aktuális kampányt: Nixon „Lazy Shave”-ja, Eisenhower késői jóváhagyása, és Daley polgármesterének „kései visszatérése Cook megyéből” csak néhány a sok speciális eseménykártyából, amivel a játékosok találkozhatnak. A leghíresebb tévéviták is kulcselemei a játékmenetnek.

Ahogy egy valós választási kampányban, az igazi kihívás itt is az, hogy a stratégiátok alkalmazkodjon a változó körülményekhez. Sosincs elég erőforrás vagy idő arra, hogy mindent megtegyetek, ami szükséges lenne. Nehéz döntéseket kell hoznotok arról, hogy mire költsetek az erőforrásotokat és lendületeteket. Kizárólagos célotok, hogy magatokat juttassátok a Fehér házba. Ez a pörgős stratégiai játék két játékos számára kínál lehetőséget, hogy újraéljék a 20. század legjelentősebb politikai küzdelmét.

Megisméltitek a történelmet, vagy felülírtok azt?

Az **1960: The Making of the President** lehetőséget biztosít mindkettőre.



Kiadja a Z-Man Games, Inc.
6 Alan Drive, Mahopac, NY 10541
Minden észrevétellel, kérdéssel, javaslattal
ide írjanak: zman@zmangames.com
www.zmangames.com
©2007 Z-Man Games, Inc.

TARTALOMJEGYZÉK

ÁTTEKINTÉS.....	1
A JÁTÉK ELEMEL.....	2
A POLITIKAI TŐKE ZSÁK.....	4
Támogatás ellenőrzések.....	4
Kezdő húzások.....	4
A zsák újratöltése.....	4
A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE.....	4-5
A JÁTÉK MENETE.....	6-13
1. Kezdő fázis.....	6
2. Tevékenység fázisok.....	6-12
A. Egy kártya kijátszása eseményként.....	7
Állandó események.....	7
Támogatás vesztes.....	7
B. Egy kártya kijátszása kampánypontokért.....	8-11
Előidézett események.....	8
Megelőzött események.....	8
B1. Kampányolás államokban.....	8-10
Támogatás növelése az államokban.....	9
A jelölt bábu mozgatása.....	10
B2. Régiókban való hirdetés.....	10-11
B3. Témák pozicionálása.....	11
C. Jelöltkártya kijátszása.....	12
3. Lendület fázis.....	12
1. Lépés – Lendület fogyás.....	12
2. Lépés – Lendület & jóváhagyás szerzések.....	12
Jóváhagyások.....	12
3. Lépés – Téma támogatás fogyás.....	12
4. Lépés – Téma csere.....	12
4. Kampánystratégia fázis.....	13
1. Lépés - Kampánystratégia.....	13
2. Lépés - Tartalék.....	13
A Viták – 6. forduló.....	13-15
1. Kezdeményező meghatározása.....	13
2. Kampánystratégia.....	14
3. Helyszín beállítása.....	14
4. Viták!.....	14-15
Egy téma megnyerése.....	15
A viták vége.....	15
5. A Viták után.....	15
A Választás napja – 9. forduló.....	15-17
1. Bónusz kockák.....	16
2. Kezdeményező meghatározása.....	16
3. Kampánystratégia.....	16
4. Választás napi események.....	16
5. Jóváhagyások és bizonytalan szavazók.....	16
6. Végelszámolás.....	16-17
Elkötelezetlen elektorok.....	17
STRATÉGIAI TANÁCSOK.....	17
PÉLDA FORDULÓ.....	17-19
PÉLDA A VITÁKRA – 6. FORDULÓ.....	20
PÉLDA A VÁLASZTÁS NAPJÁRA – 9. FORDULÓ.....	21
JÁTÉKOS SEGÉDLET.....	22

ÁTTEKINTÉS

Az *1960: The Making of the President* célja az **elektorok szavazatának** többségét megszerezni a Választás napján. Ehhez az ellenfeleteknél nagyobb összesített elektori szavazatértékű államban kell nyernetek. Elektori szavazatokat az egyes **államok támogatásának** elnyerésével szerezhetek. Ezt a támogatást az államokra történő (állam támogató) kockák lehelyezése jelképezi. Mivel egyszerre csak az egyik játékos támogató kockái lehetnek egy adott államon, a támogatás oda-vissza fog mozogni, míg a játékosok az értékesebb államokért küzdenek. Amelyik játékosnak a játék végén támogató kockái lesznek egy adott államon, az a játékos szerzi meg az állam elektori szavazatait.

A játékosok kiegészíthetik a kampánymunkájukat a **média** és adott **témák** terén szerzett támogatással is. A **média támogatást** a különböző régiók hirdetési mezőire helyezett (média támogató) kockák jelképezik. Ezek a kampány regionális szintjén segítenek. A **téma támogatást** a téma lapkákra helyezett (téma támogató) kockák jelképezik. Ezek **lendület** és az értékes **jóváhagyások** megszerzésében segítenek, utóbbi képes lehet a javunkra billenteni államokat a Választás napján.

Mindhárom féle támogatás hasonló abból a szempontból, hogy **egyszerre ugyanazon a helyen csak egy játékosnak lehetnek támogató kockái**. Ha egy játékos támogatást szerez egy olyan helyre, ahol az ellenfélnek már vannak támogató kockái, először az ellenfél kockáit kezdi el eltávolítani. Ha még marad kockája, miután az ellenfél összes kockája el lett távolítva, azokat a szokásos módon helyezi a táblára.

Ugyanez a korlátozás a jóváhagyásokra is igaz: amikor egy játékos jóváhagyás jelölőket szerez egy olyan régióban, amelyben az ellenfélnek már van jóváhagyás jelölője, először az ellenfél jelölőjét kell eltávolítani.

A legtöbb forduló kártyáknak **eseményként** vagy **kampánypontokért (CP)** történő kijátszásából áll, utóbbiakat kampányműveletekre lehet költeni állam, média vagy téma támogatás szerzése céljából. Az események széleskörű hatásai is gyakran maguk után vonják ezen három típusú támogatás szerzését vagy elvesztését. A cél maximalizálni azon események hatását, amelyek elősegítik a saját jelölteteket, miközben minimalizálják azoknak a hatását, amelyek az ellenfél érdekeit segítik. A **lendület** ezt a célt szolgálja, lehetővé téve **lendület jelzők** költését azért, hogy **előidézettek** egy az ellenfél által kijátszott kártyán lévő számotokra kedvező eseményt. Vagy, a lendület használható arra is, hogy az általatok kijátszott kártyán lévő számotokra negatív esemény bekövetkezését **megelőzzék**, így az ellenfél nem tudja azt előidézni.

JÁTÉKFEJLESZTÉS: Christian Leonhard & Jason Matthews

GRAFIKA: Joshua Cappel

Játéktesztelők: Dan O'Brien, Simon Halder, Mike Herms, John Leonhard, Dani Val

Külön köszönet: Ben Baldanza, Alan Doum, Larry Levy, Alan Moon, Thomas Provoost,

Mike Siggins, David Wilson, Vonda, Eliza & Owen Matthews, és a DC Gamers club.

A JÁTÉK ELEMEI

A TÁBLA

KAMPÁNYSTRATÉGIAI PAKLI (NIXON)

TARTALÉK KOCCÁK(NIXON)

ÁLLANDÓ ESEMÉNY - KÁRTYA PAKLIK

NY-I RÉGIÓ

KÖZÉPNY -I RÉGIÓ

D-I RÉGIÓ

K-I RÉGIÓ

FORDULÓ / FÁZIS SÁV

TARTALÉK KOCCÁK (KENNEDY)

KAMPÁNYSTRATÉGIAI PAKLI (KENNEDY)

JELZŐ SZEGÉLY (Kék Kennedyé, piros Nixoné.)

ELEKTORI SZAVAZATOK

ÁLLAM NEVE & RÖVIDÍTÉSE

PÉLDA ÁLLAM MEZŐ

JELÖLT IKON(Kék számár Kennedyé, piros elefánt Nixoné.)

HIRDETÉSI MEZŐK

ÁLLAM MEZŐ

TÉMA SÁV

50 ÁLLAM PECSÉT

Minden államnak 1 – 2 példa:



3 TÉMA LAPKA

Minden témában 1:
Polgárjogok, védelem és gazdaság.



JELÖLT BÁBUK



LENDÜLET JELZŐK



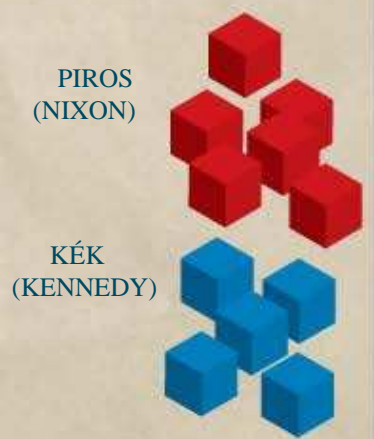
FORDULÓ & FÁZIS JELZŐ



POLITIKAI TŐKE ZSÁK



KOCCÁK



91 KAMPÁNYKÁRTYA

2 JELÖTKÁRTYA

KÁRTYANÉV

KAMPÁNYPONT (CP) ÉRTÉK

TARTALÉK KOCCÁK

ESEMÉNY KERET (CSAK ÁLLANDÓ ESEMÉNYEKNEK)

ESEMÉNY SZÖVEG

VITATÉMA IKON

JELÖLT IKON(OK)

ÁLLAM VÁLASZTÓ

KAMPÁNYKÁRTYA HÁTLAG

JELÖLT IKON

CP ÉRTÉK

JELÖLT SAJÁT ÁLLAMA

16 JÓVÁHAGYÁS KÁRTYA

JÓVÁHAGYÁS KÁRTYA HÁTLAG

ENDORSEMENTS

ENDORSEMENT IN THE MIDWEST!

JÓVÁHAGYÁS JELÖLŐK



JELÖLT IKON

EXHAUSTED

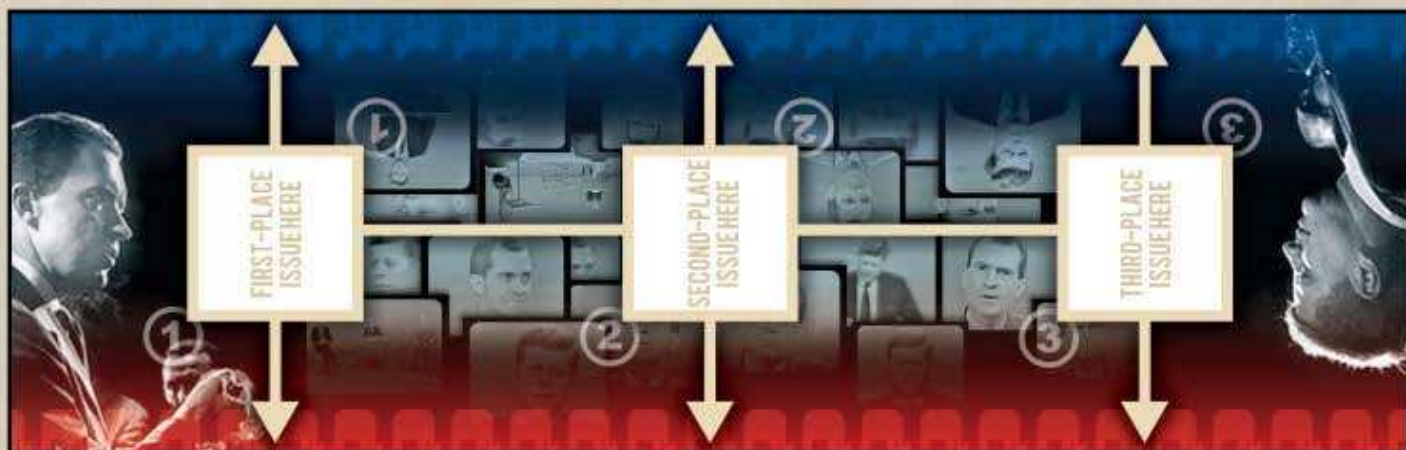
EXHAUSTED

EXHAUSTED

A JELÖTKÁRTYÁK HÁTLAGJÁT KIMERÜLT OLDALNAK NEVEZZÜK

A VITATÁBLA

Csak a 6. forduló (A Viták) során használjuk.



A POLITIKAI TŐKE ZSÁK

A játékosok minden fordulójuk végén kockákat tesznek a **politikai tőke zsákba**. Számos játékakció során húzni kell majd ezekből a kockákból. Gyakran a kockák fogják eldönteni egyes akciók sikerét vagy kudarcát.

TÁMOGATÁS ELLENŐRZÉSEK

Általában **Támogatás ellenőrzések** miatt kell húzni a zsákból. Ez egyetlen kocka húzását jelenti, egy adott típusú támogatás reményében. Ha a játékos a saját színében húz ki egy kockát, elhelyezheti azt támogató kockaként a megfelelő helyre. Ha az ellenfél színét viseli a kocka, vissza kell azt tenni a másik játékos készletébe.

KEZDŐ HÚZÁSOK

A kockák húzásának másik esete a **Kezdő húzás**. A kezdő húzás a fordulók elején történik, annak meghatározására, hogy melyik játékos legyen a **kezdeményező**. Általában a kezdeményező dönti el, hogy ki cselekszik először abban a fordulóban. A Viták és a Választás napja alatt ehelyett más előnyöket kap a kezdeményező (Lásd Viták 1. rész és Választás napja 2. és 3. rész). Egy kezdő húzás végrehajtásához húzzatok egyesével kockákat a zsákból, egészen addig, míg **két azonos színű kocka** ki nem lesz húzva; az a játékos, akinek a saját színében két kocka lett kihúzva, megszerzi a **kezdeményezést** arra a fordulóra. Minden a kezdő húzás során kihúzott kocka visszakerül a játékosok készletébe.

A ZSÁK ÚJRATÖLTÉSE

Ha a politikai tőke zsák kiürül bármikor a Választás napi Kampánystratégia fázis előtt, újra kell tölteni, játékosonként **tíz kockával**.



A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- 1) Tegyétek az állam pecsétet képpel felfelé a megfelelő államokra.
- 2) Tegyetek megfelelő számú támogató kockát minden egyes államra a jelölt ikonoknak megfelelő színben. Minden egyes ikon egy kezdő támogatást jelöl.
- 3) Helyezzétek a jelölt bábukat a saját államukra; Kennedyt Massachusetts-re, Nixont Kaliforniára.
- 4) Helyezzétek a téma lapkákat a témasávon megjelölt helyükre.
- 5) Helyezzétek a forduló ill. a fázis jelzőt a forduló – ill. a fázissáv első mezőjére.
- 6) Minden játékosnak osszátok ki:
A) A megfelelő színű kockakészletet.
B) A megfelelő jelöltkártyát.
C) Két lendület jelzőt.
- 7) Tegyetek a politikai tőke zsákba játékosonként tíz kockát.
- 8) Keverjétek meg a kampánykártya paklit és képpel lefelé tegyétek a tábla mellé.
- 9) Keverjétek meg a jóváhagyás paklit és képpel lefelé tegyétek a tábla mellé a jóváhagyás jelölő készlettel együtt.
- 10) Egyelőre tegyétek félre a Vitatáblát, arra a 6. fordulóig (A Vitákig) nem lesz szükség.

Megjegyzés: A kockák, jóváhagyás jelölők és lendület jelzők száma nem korlátos. Ha ezek bármelyike elfogy a játék során, használjatok bármilyen alkalmas helyettesítőt, pl. érmét.



9



8



7

10

10



A

C

6



B



2

4

1

5

A JÁTÉK MENETE

A játék 9 fordulóból áll. Minden forduló nagyjából a kampány egy hetét jelképezi. A 6. forduló (Viták) és 9. forduló (Választás napja) kivételével minden forduló a következő játékrészekre oszlik:

- 1) **Kezdő fázis**
- 2) **5 tevékenység fázis**
- 3) **Lendület fázis**
- 4) **Kampánystratégia fázis**

A játék során a forduló és fázis sávon lévő jelzőket mindig úgy kell módosítani, hogy az aktuális forduló és fázis számot mutassák.

1. KEZDŐ FÁZIS

- 1) **Új kártyák:** Minden játékosnak új lapok osztása. Az első öt fordulóban (a Viták előtt), a játékosok fejenként **hat** kártyát kapnak; az utolsó két fordulóban (a Viták után) pedig **hét** kártyát. Ha elfogy a pakli, a dobott lapok újrateverésével új paklit kell képezni.
- 2) **Kezdés:** Egy **kezdő húzás** végrehajtása, annak meghatározására, hogy ki döntheti el a forduló **kezdőjátékosának** személyét. A kezdeményező játékos kijelölheti a kezdőjátékost, aki ebben a fordulóban minden tevékenység fázist elsőként hajt végre.

2. TEVÉKENYSÉG FÁZISOK

Fordulónként öt tevékenység fázis van. Minden fázisban mindkét játékos kijátszik és végrehajt egy kártyát, a kezdőjátékosal kezdve. A fordulójában a játékosnak több lehetősége van:

- a) **Egy kártya kijátszása eseményként**
- b) **Egy kártya kijátszása kampánypontokért**
- c) **Jelöltkártyájának kijátszása**

Továbbá, a játékosok mindig begyűjtik a választott kártyájuk (ha van ilyen) által meghatározott számú tartalék kockát. Ezeket a kockákat a játékosok a készletükből veszik el és a táblán lévő „tartalék kockák” mezőjükre helyezik. A kampánystratégia fázis során ezek a tartalék kockák majd a politikai tőke zsákba kerülnek.

PÉLDA:

A Kennedy játékos kijátssza ezt a kampánykártyát, ami 2 tartalék kocka szerzést jelez...



...így 2 kockát a készletéből a tartalék kocka mezőjére rak.



*A forduló & fázis sáv.
Ebben a példában épp a 2. kör 3. fázisa tart.*

***Emlékeztető:** A Viták után a játékosok **hét** kártyát kapnak **hat** helyett.*

***Tanács:** Bár általában előnyös rákényszeríteni az ellenfelet, hogy kezdjen, mégis néha értékesebb megszerezni a forduló első akcióját. Döntsetek bölcsen!*

***Emlékeztető:** Ne felejtsetek el elvenni a tartalék kockákat. Jó ötlet rászokni arra, hogy amint kijátszotok egy kártyát, elveszítetek a tartalék kockákat, még a kártya hatásainak végrehajtása előtt.*

A. EGY KÁRTYA KIJÁTSZÁSA ESEMÉNYKÉNT

Amikor egy kártyát eseményként játszotok ki, a szövegét fel kell olvasni és végrehajtani. Az esemény végrehajtása után a kártya kikerül a játékból. Ha az esemény hatása fennáll a forduló végéig, a kártyát az érintett játékos elé kell tenni emlékeztetőül a forduló végéig, aztán szokásos módon kikerül a játékból.

ÁLLANDÓ ESEMÉNYEK

Néhány eseménynek (amelyek onnan ismerhetők fel, hogy szövegüket speciális keret veszi körbe) olyan hatásai vannak, melyek a teljes játék alatt érvényesek. Ezeket a kártyákat a tábla kijelölt helyeire kell tenni, hogy emlékeztessenek a hatásukra, ahelyett, hogy kikerülnének a játékból. Az állandó eseményeknek három kategóriája van, melyeket a szöveg körüli szegélyük azonosít. Minden kategóriának saját helye van a táblán.

- Vita események a Viták során kerülnek végrehajtásra – 6. forduló
- Választás napi események a Választás napján kerülnek végrehajtásra – 9. forduló
- **Események megelőzése** bizonyos eseményeket tesznek kijátszhatatlanná

Választás napi esemény

Normál esemény



Vita esemény

Események megelőzése



Emlékeztető: Ha egyszer egy kártyát kijátszotatok eseményként, az sosem kerülhet a dobópakliba! Az állandó események a tábla kijelölt helyeire kerülnek; a többi eseményt el kell távolítani a játékból.

PÉLDA:

Ez a kártya egy Választás napi esemény. Amikor kijátszásra kerül, a tábla Választás napi események mezőjére kerül, és a Választás napján lesz végrehajtva.

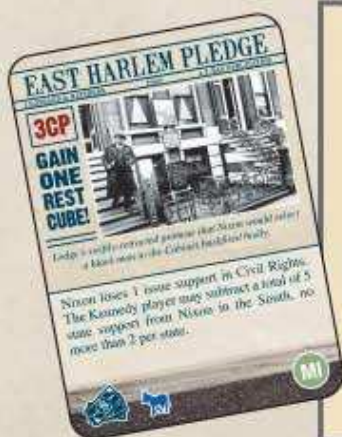
TÁMOGATÁS VESZTÉS

Bármikor egy esemény egy játékos támogatásának **csökkentésére** vagy **elvesztésére** utasít, a hatást behatárolja az, hogy mije van a játékosnak a táblán. Az ellenfél sosem **szerezhet** támogató kockákat, még akkor sem, ha ez azt jelenti, hogy nem lehet a büntetést (*teljesen*) végrehajtani.

PÉLDA:

Az "East Harlem Pledge" azt jelenti, hogy Nixon veszít 1 támogatást a polgárjogok témában valamint 5 állam támogatást Délen. Ha a Nixon játékosnak nincs támogató kockája a polgárjogok témában a kártya kijátszásakor, nem veszít onnan semmit; a Kennedy játékos pedig nem szerez téma támogatást.

Hasonlóan, ha Nixonnak csak 3 állam támogató kockája van Délen, csak azt a 3 kockát veszíti el; Kennedy nem szerzi meg a maradék 2 támogatást.



B. EGY KÁRTYA KIJÁTSZÁSA KAMPÁNPONTOKÉRT

Amikor egy kártyát kampánypontokért játszik ki a játékos, a kártyán feltüntetett számú kampánypontot (CP) az alábbi három lehetséges akció egyikének végrehajtására költheti:

B1) Kampányolás államokban

B2) Régiókban való hirdetés

B3) Témák pozicionálása

Egy játékos egy akció során csak egyet választhat a felsorolt tevékenységek közül. Egy kártyán lévő kampánypontokat nem lehet megosztani különböző típusú akciók között.

Tekintet nélkül arra, hogyan lettek elkölve ezek a pontok, az ellenfélnek lehetősége van **előidézni** a kártya alján leírt **eseményt**. Az akció végrehajtása után a kártya a dobópaklira kerül (kivéve előidézéskor, lásd lentebb).

ELŐIDÉZETT ESEMÉNYEK

Miután egy kártya ki lett játszva kampánypontokért, és az akció végre lett hajtva, az ellenfél **előidézheti** az **eseményt egy lendület jelző** elköltésével. Ha így tesz, azáltal a kártyán lévő esemény pontosan úgy lesz végrehajtva, mintha az előidéző játékos most játszotta volna ki azt a saját kezéből. Miután végre lett hajtva, a kártya kikerül a játékból, éppen úgy, mintha eleve eseményként játszották volna ki.

MEGELŐZÖTT ESEMÉNYEK

Egy játékos megakadályozhatja ellenfelét egy esemény előidézésében, ha a kártya kijátszásakor elkölt **két lendület jelzőt**. Ha az esemény meg lett akadályozva, akkor az ellenfél nem tudja azt előidézni, és a kártya szokásos módon a dobópaklira kerül. Egy játékos csak a saját kártyáján lévő eseményeket előzheti meg. Nem akadályozhatja meg ellenfelét abban, hogy egy saját kezében lévő kártyát eseményként kijátsszon.

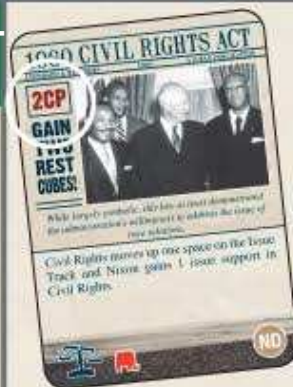
B1. KAMPÁNYOLÁS ÁLLAMOKBAN

Ezzel az akcióval a játékosok növelhetik **támogatásaikat az államokban**, az egyes államokra történő támogató kockák lehelyezésével. Bármely időpontban azt mondjuk, hogy egy játékos **vezet** egy államban, ha van ott támogató kockája. Ha egy játékosnak legalább **négy** támogató kockája van egy államon, akkor azt mondjuk, hogy **nyerő** abban az államban. Ezen állapotok fő előnyei a következők:

- A játékosok a játék végén minden olyan állam **elektori szavazatait** megszerzik, ahol **vezetnek**. A legtöbb elektori szavazatot szerző játékos a győztes.
- Ha egy játékos **nyerő** egy államban, akkor ott **támogatás ellenőrzésre** kényszeríti kampányoláskor ellenfelét.

PÉLDA:

Kennedy **vezet** Idaho-ban 2 támogatással..míg Nixon **nyerő** Wyoming-ban 4 támogatással.



Ez a kártya kijátszásakor 2 kampánypontot (2 CP) ad.

Megjegyzés: Egy játékos nem kap tartalék kockákat egy ellenfele által kijátszott kártyán lévő esemény előidézéséért! A tartalék kockákat mindig minden kártya esetén a kijátszó játékos kapja meg, tekintet nélkül a kijátszás módjára.

Tanács: Figyeljete arra, amikor az ellenfél a jelöltetek ikonjával ellátott kártyát játszik ki – a kártyán lévő esemény számotokra előnyös, és érdemes lehet egy lendület jelzőt költeni az előidézésére.

Megjegyzés: Egy játékos egy esemény megelőzését a kártya kijátszásakor, az akciója végrehajtása előtt jelenti be. Az ellenfélnek ezt megelőzően nem kötelező elárulnia, hogy szándékában áll-e előidézni az eseményt.

Tanács: Jól látható plusz jelzésként az ellenkező oldalukra fordíthatjátok a **nyerésre álló** államok pecsétjeit. Nem muszáj, de emlékeztetőnek jó.



Emlékeztető: egyszerre ugyanazon a helyen mindig csak egy játékosnak lehetnek támogató kockái.

Ha támogató kockákat szereztek egy olyan helyre, ahol már van az ellenfélnek kockája, **minden** oda szerzett kocka – ahelyett, hogy oda kerülne – lehetővé teszi, hogy eltávolítsátok onnan az ellenfél 1 kockáját.

Minden így eltávolított kocka (és az eltávolításra „költött” kocka is) visszakerül a tulajdonosa készletébe.

Ha maradt még támogató kockátok, miután az ellenfél összes kockáját eltávolítottátok, ezek a megmaradó kockák szokásos módon az adott területre tehetőek.

Ennek az akciónak a végrehajtásakor egy játékos a kártyája kampánypontjait egy vagy több **államban a támogatása növelésére** költi azon a régió belül, ahol jelenleg jelöltjének bábuja van. A kampánypontok a játékos **bábujának** más régióba történő mozgatására is használhatók. A játékosok nincsenek az egyik vagy másik lehetőségre korlátozva. Szabadon eloszthatják a kampánypontjaikat, és oda-vissza váltogathatnak az utazás és támogatás növelés között.

TÁMOGATÁS NÖVELÉSE AZ ÁLLAMOKBAN

Egy kampánypont általában elkölthető **egy támogató kockára** egy a jelölt bábú régiójában lévő államban. Bizonyos körülmények között azonban egy játékosnak minden egyes kockaszerzésre költött kampánypontjánál **támogatás ellenőrzést** kell végeznie. Erre két esetben van szükség:

- Ha az ellenfél a **nyerő** az adott államban, és/vagy
- Ha az ellenfél **jelölt bábúja** az adott államban van.

De egy játékos **mentesül** bármilyen **támogatás ellenőrzés** alól azokban a **régiókban**, ahol van média támogatása. Ezért ha egy játékosnak **média támogató kockája** van egy régióban, ott nem kell támogatás ellenőrzést végeznie. Fontos még az is, hogy csak a kampányolás során megszerezni kívánt támogatás esetén szükséges a támogatás ellenőrzés, közvetlenül események által, kampányolás nélkül szerzett támogatás esetén nem.

Ha a játékosok egy olyan államban kampányolnak, ahol támogatás ellenőrzést kell végrehajtaniuk, akkor **először** meg kell határozniuk, hogy hány kampánypontot költenek el ott abban a tevékenység fázisban. Ezután meghatározott számú kockát húznak támogatás ellenőrzésként.

PÉLDA:

A Kennedy játékos jelenleg **nyerő** New Yorkban 4 támogatással. A Nixon játékos kampányolni akar ott **4 CP-t** felhasználva. Mivel az államban jelenleg Kennedy a nyerő, a Nixon játékosnak **támogatás ellenőrzésre** van szüksége.

A Nixon játékos meghatározta, hogy 4 CP-t fog elkölteni New Yorkban, ezért 4 kockát húz a zsákból: 2 pirosat és 2 kéket húz. Mivel csak két ellenőrzés sikeres (a saját színe), ezért Nixon 2 támogatást szerez, aminek következtében Kennedy támogatása az államban 2-re csökken. Kennedy még **vezet** New Yorkban, de már nem nyerő.

Másrészt, ha Nixonnak lett volna **média támogató kockája** Keleten, nem kellett volna támogatás ellenőrzést végeznie, hanem ehelyett a 4 CP-je Kennedy 4 támogatását New Yorkban 0-ra csökkentette volna.



A JELÖLT BÁBU MOZGATÁSA

Mindig, amikor egy játékos kampánypontokat költ arra, hogy növelje támogatását egy államban, a **jelölt bábuját** abba az államba kell mozgatnia, ahol kampányol. Ez a mozgás egészen addig ingyenes, amíg a játékos jelöltje által jelenleg elfoglalt régióon belül történik.

Mozgási szándék esetén kivételesen úgy tekintjük Alaszkát és Hawaiiit, mintha egy saját régióban lennének, különben a Nyugati régió részének tekintjük őket.

Ha azonban egy játékos a jelölt bábuját egy **másik** régióba akarja mozgatni, **minden regionális határ átlépéséért 1 CP utazási költséget kell fizetnie**. Jegyezzétek meg, hogy a Nyugati és a Keleti régiók közt **két** ilyen határon kell átlépni, valamint hogy Alaszka és Hawaii felé vagy felől történő utazás **csak** a Nyugati régióon keresztül történhet.

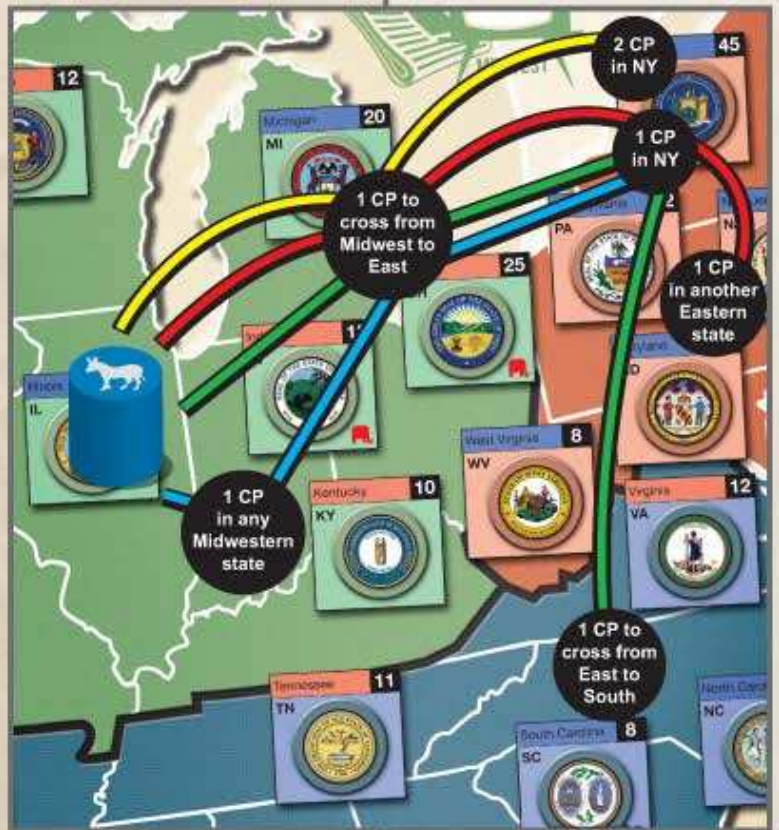
PÉLDA:

A Kennedy jelölt bábu jelenleg Illinoisban van, de a Kennedy játékos New Yorkban akar kampányolni egy 3 CP értékű kártyát használva.

Megteheti, hogy elkölt 1 CP-t utazásra hogy átmenjen Középnnyugatról Keletre, és 2 CP-t költ New Yorkban.

Vagy dönthet úgy, hogy csak 1 pontot költ New Yorkban, a fennmaradó 1 CP-t pedig egy másik Keleti államban, vagy a Középnnyugati régió elhagyását megelőzően egy ottani államban költi el.

Vagy akár egy további utazásra is költheti a harmadik pontot a Déli régió tetszőleges államába mozogva.



Megjegyzés: Bár Alaszka és Hawaii névlegesen a Nyugati régió részei, mindkettőt a saját regionális határa veszi körül, amit át kell lépni, amikor ezekbe az államokba, vagy ezekből az államokból utazunk.

Mindkét állam csak a Nyugati régióon át érhető el, a kettő közti utazáskor **mindkét** ilyen határon (Alaska-Nyugat ill. Hawaii-Nyugat) át kell lépni, ez összesen 2 CP-be kerül.

B2. RÉGIÓKBAN VALÓ HIRDETÉS

Ezzel az akcióval a játékosok megpróbálják növelni **média támogatásukat** úgy, hogy a táblán lévő regionális hirdetési mezőkre **média támogató kockákat** tesznek. A média támogatásnak két elsődleges hatása van:

- Amikor egy olyan régióban kampányol egy játékos, ahol van média támogató kockája, mentesül a **támogatás ellenőrzés** alól, amire egyébként kötelezve lenne, amikor olyan államra szeretne támogató kockát tenni, ahol az ellenfél a nyerő (vagy ahol ott van az ellenfél jelölt bábujja).
- Ha bármelyik játékosnak több média támogató kockája van a táblán, mint az ellenfelének, akkor a lendület fázis során felcserélhet két szomszédos témát a témasávon.



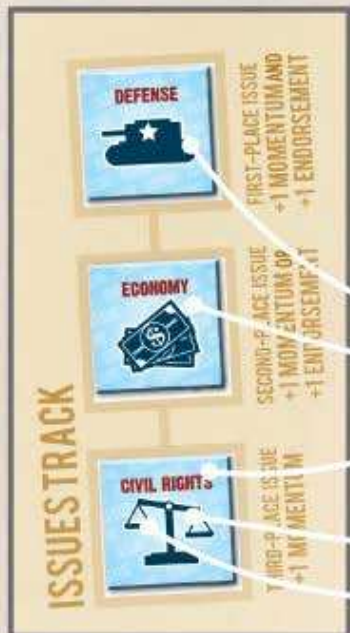
Emlékeztető: egyszerre ugyanazon a hirdetési mezőn mindig csak egy játékosnak lehetnek támogató kockái.

A szokásos „előbb az ellenfél kockáit távolítjuk el” szabály érvényes a média támogató kockák hozzáadásakor is.



Emlékeztető: egyszerre ugyanazon a téma lapkán mindig csak egy játékosnak lehetnek támogató kockái.

A szokásos „előbb az ellenfél kockáit távolítjuk el” szabály érvényes a téma támogató kockák hozzáadásakor is.



Ennek az akciónak a végrehajtásakor a játékos a kártyája kampánypontjaival egyenlő számú **támogatás ellenőrzést** hajt végre. Amikor a játékos a saját színében húz kockát, lehelyezheti azt valamelyik régió hirdetési mezőjére, vagy eltávolíthatja onnan ellenfele egy kockáját.

PÉLDA:

Nixonnak egy média támogató kockája van Keleten, a többi régióban pedig egyik játékosnak sincs média támogató kockája. A Kennedy játékos kijátszik hirdetésre egy 3 CP értékű kártyát, és elvégző 3 támogatás ellenőrzést, amelyek során 2 piros és 1 kék kockát húz.

Ez a Kennedy játékosnak lehetővé teszi egy média támogató kocka lehelyezését, amit használhat arra, hogy eltávolítsa Nixon egyik kockáját Keletről, vagy egyszerűen lehelyezi bármelyik más régióba, ahol Nixonnak nincs média támogatása. A két kihúzott piros kocka visszakerül a Nixon játékos készletébe.



VAGY



B3. TÉMÁK POZICIONÁLÁSA

Ezzel az akcióval a játékosok a **téma támogatásukat** növelik úgy, hogy kockákat tesznek a témalapkákra. Azt mondjuk, hogy egy játékos **vezet** egy témában, ha van téma támogató kockája az adott lapkán. Ennek két elsődleges előnye van:

- Sok **esemény** előnyt biztosít egy konkrét témában vezető játékosnak.
- Minden egyes témában a vezető **lendület jelzőket és/vagy jóváhagyás kártyákat** kap jutalmul. (Lásd lendület fázis, 2. lépés)

Ennek az akciónak a végrehajtásakor egy játékos a kártyája kampánypontjait a téma támogatása növelésére költi egy vagy több témában. Az első kocka egy témán belül **1 CP**-be, minden további kocka ugyanabban a témában **2 CP**-be kerül. Ez a költségnövekedés csak az azonos témában, ugyanannak az akciónak a részeként végrehajtott többszörös vásárlásra vonatkozik. Ugyanabban a témában egy későbbi akció részeként lehelyezett kocka csak a szokásos 1 CP-be kerül.

PÉLDA:

Egy játékos 3 CP-t elkölthet úgy, hogy minden témában egy kockával növeli támogatását, vagy úgy is, hogy egy témában növeli két kockával (1 CP az első kocka ára, 2 CP a másodiké).



A következő akciója során, ha akarja, kijátszhat egy másik 3 CP értékű kártyát, hogy ugyanezek a választási lehetőségei legyenek.

C. JELÖLTKÁRTYA KIJÁTSZÁSA

Ahelyett, hogy a kezéből játszana ki egy kártyát, egy játékos dönthet úgy, hogy a jelöltkártyáját játssza ki 5 kampánypontért. Ez pontosan ugyanúgy működik, mintha bármilyen más kártyát játszott volna ki kampánypontokért, egy különbséggel:

A jelöltkártyákat kijátszásuk után **kimerült oldalukra** kell fordítani. Amíg a kimerült oldalukra vannak fordítva, ugyanúgy játékon kívülinek kell őket tekinteni, mint egy eseményként kijátszott kártyát. A jelöltkártyák csak bizonyos speciális események kijátszásakor fordulhatnak ismét az aktív oldalukra.



Megjegyzés: A jelölt kártyák nem tekintendők a játékosok kezében tartott lapok részének, és sosem kerülhetnek a dobópaklira.

3. LENDÜLET FÁZIS

1. LÉPÉS – LENDÜLET FOGYÁS

A lendület fázis elején mindkét játékosnak el kell dobnia a lendület jelzőinek **felét**, lefelé kerekítve.



2. LÉPÉS – LENDÜLET & JÓVÁHAGYÁS SZERZÉSEK

Ezután a játékosok lendület jelzőket és/vagy jóváhagyás kártyákat szereznek, ha vezetnek az egyes témákban, a témák témasávon elfoglalt helyétől függően:

- **3. helyezett téma:** 1 lendület jelző.
- **2. helyezett téma:** 1 lendület jelző **vagy** 1 jóváhagyás kártya.
- **1. helyezett téma:** 1 lendület jelző **és** 1 jóváhagyás kártya.

Ezek az előnyök a fent meghatározott sorrendben kerülnek kiosztásra. Más szóval, annak a játékosnak, aki a 2. helyezett témában lett díjazva, el kell döntenie, hogy jóváhagyás kártyát akar-e húzni (és ha igen, akkor végre is kell azt hajtania), mielőtt az 1. helyezett témában díjazott játékos kihúzza és végrehajtja saját jóváhagyás kártyáját.

JÓVÁHAGYÁSOK

Amikor egy játékos húz egy jóváhagyás kártyát, azonnal le kell helyeznie egy **jóváhagyás jelölőt** a kártya által meghatározott régióba. A jóváhagyás jelölőket a regionális hirdetési mezőkben megjelölt kör alakú helyükre kell tenni, és ugyanazt a szabályt kell követni, mint a támogató kockáknál: ha az ellenfél játékosnak már van ugyanazon a régióban egy vagy több jóváhagyás jelölője, a játékosnak le kell vennie ezek közül egyet ahelyett, hogy letenné a sajátját.

3. LÉPÉS – TÉMA TÁMOGATÁS FOGYÁS

Miután a lendület jelzők kiosztásra kerültek, minden téma lapkáról (amelyiken van) lekerül egy **téma támogató** kocka.

4. LÉPÉS – TÉMA CSERE

A lendület fázis végén, a táblán a legtöbb média támogató kockával rendelkező játékos, felcserélhet a témasávon két szomszédos téma lapkát. Ha a két játékosnak azonos számú kockája van, egyikük se hajthat végre cserét.



Emlékeztető: Lendület fogyasztás közvetlenül az új lendületjelzők szerzése előtt, téma támogatás fogyasztás pedig közvetlenül utána történik.

4. KAMPÁNYSTRATÉGIA FÁZIS

1. LÉPÉS - KAMPÁNYSTRATÉGIA

Mindkét játékos kijátszik egy vagy két kártyát képpel lefelé a táblán lévő saját kampánystratégiai paklihelyére:

- az **első 5 fordulóban** (a Viták előtt) pontosan egy kártyát kell letenniük.
- az **utolsó 2 fordulóban** (a Viták után) pontosan két kártyát kell letenniük.

Ha bármelyik játékosnak marad kártya a kezében, miután ezeket kijátszotta, a megmaradt kártyákat azonnal el kell dobnia.

2. LÉPÉS- TARTALÉK

Mindkét játékos beteszi a **tartalék kockáit** (a saját tartalék kocka mezőjén lévő kockákat) a politikai tőke zsákba.



Megjegyzés: A négy “Gathering Momentum” kártya nem játszható ki kampánystratégiai kártyaként! A játékosoknak meg kell győződniük arról, hogy érvényes kampánystratégiai kártyát tartanak meg a kezükben a kampánystratégiai fázisig.



Néhány nagyon kivételes esetben bizonyos események hatásának köszönhetően a játékosoknak lehet, hogy „Gathering Momentum” kártyák maradnak a kezükben a kampánystratégiai fázisig. Ez esetben ezeknek a játékosoknak el kell dobniuk az érvénytelen kártyá(ka)t **ahelyett**, hogy a kampánystratégiai paklijukra tennék őket. Ezeknek a játékosoknak majd kevesebb kártyával a paklijukban kell kihozniuk a lehető legjobbat.

Tanács: Az első öt fordulóban a **Vitákra** teszitek félre a kampánystratégiai kártyákat. Ezek a kártyák lehetőleg magas kampánypont értékkel rendelkezzenek és a saját jelölt ikonotokat ábrázolják.

A Viták **után** a **Választás napjára** teszitek félre a kártyákat. Ezek a kártyákon olyan államok rövidítései legyenek rajta, amelyekben extra segítséget szeretnétek kapni.



A VITÁK – 6. FORDULÓ

Emlékeztető: Ne felejtsetek el a Viták során érvényesíteni a táblán elhelyezett állandó esemény kártyák közt lévő Vita esemény kártyák hatásait. Ezeknek a kártyáknak jelentős hatásuk lehet a viták végkimenetelére.

A **hatodik** fordulóban nem folytatódik a megszokott játékmenet. Ehelyett az alábbiakban leírt eljárást kell használni a **Viták** lefolytatására, ami után a játék újra a szokásos módon folytatódik a hetedik fordulóval. Ezek a Viták egyes lépései:

- 1) **Kezdeményező meghatározása**
- 2) **Kampánystratégia**
- 3) **Helyszín beállítása**
- 4) **Viták!**
- 5) **A Viták után**

1. KEZDEMÉNYEZŐ MEGHATÁROZÁSA

Egy **kezdő húzással** meghatározásra kerül, hogy ki lesz a **kezdeményező** a Viták ideje alatt. A kezdeményező játékos bármely vitatémában előforduló döntetlent megnyer.

2. KAMPÁNYSTRATÉGIA

Mindkét játékos elveszi az öt kártyát a saját **kampánystratégiai paklihelyéről**.

3. HELYSZÍN BEÁLLÍTÁSA

A vitatáblát a két játékos közé kell helyezni. Minden téma lapkát el kell venni a témasávról és a vitatábla megfelelő helyére tenni – az 1. helyezett témát az „1. helyezett téma” feliratú helyre, és így tovább.

4. VITÁKI

Mindkét játékos kiválasztja egyik kártyáját, majd egyszerre felfedik azokat. Ezután mindkét kártyát képpel felfelé a kártya **vita ikonja** által meghatározott téma mellé teszik, mégpedig a vitatáblának arra az oldalára, ami megfelel a kártyán lévő **jelölt ikon** játékosának. Ha egy kártya mindkét jelölt ikonját mutatja, akkor a játékos bármelyik oldalra teheti a kártyát. Ha mindkét játékos ilyen kártyát játszik ki, a **kezdeménnyező** döntheti el, hogy ki tegye le előbb a kártyáját.

PÉLDA:

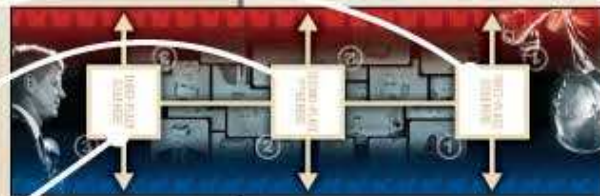
A Nixon játékos felfedi a „The Great Seal Bug” kártyát, ami a **gazdaság** vita ikont és a **Nixon** jelölt ikont mutatja. A játékos a kártyát a gazdaság téma lapka mellé teszi a vitatábla saját maga felőli oldalához.

A Kennedy játékos a „Fifty Stars” kártyát fedi fel, amely a **védelem** vita ikont és **mindkét** jelölt ikonját mutatja. A játékos a kártyát a védelem téma lapka mellé helyezi, és ő **dönti el**, hogy a vitatábla melyik oldalára: úgy dönt, hogy a saját oldalára teszi.

Ez az eljárás addig folytatódik, amíg egy téma **azonos oldalán kettő vagy több kártya** nem lesz kijátszva. Ekkor az adott témát az a játékos **nyeri meg**, akinek összesen több kampánypontja van a saját oldalán annál a témánál kijátszva. Ha mindkét játékosnak azonos összeg jön ki, a **kezdeménnyező** játékos nyeri a témát. Abban az esetben, ha két téma eredménye egyszerre dől el, **emelkedő sorrendben** kerülnek kiértékelésre, kezdve az eredetileg a témasávon alacsonyabb pozícióban lévő témával.

PÉLDA:

Az előző példát folytatva, a Nixon játékos felfedi a „Congressional Summer Session” kártyát, ami a saját jelölt ikonját és a **védelem** vita ikont mutatja. A Kennedy játékos a „Nixon’s Pledge” kártyát fedi fel, ami szintén a saját jelölt ikonját és a **védelem** vita ikont mutatja. Miután mindkét kártya a helyére került, láthatjuk, hogy a védelem téma azonos (Kennedy) oldalán **két kártya** van. A védelem témánál lévő CP-eket mindkét játékos oldalán összegezve, látjuk, hogy Kennedy-nek **6 CP-je** van ott, Nixonnak csak **4 CP-je**. Kennedy nyerte a védelem témát!

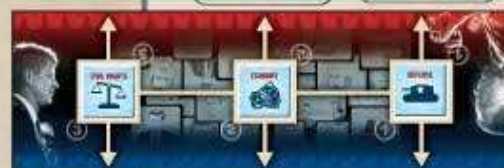


Megjegyzés: Tartsatok minden téma támogató kockát a téma lapkákon, amikor mozzogtjátok azokat.

VITA IKONOK



JELÖLT IKONOK



Megjegyzés: Amikor visszateszitek a téma lapkákat a témasávrá, ismét ügyeljete arra, hogy a téma támogató kockákat tartsátok a lapkákon.

EGY TÉMA MEGNYERÉSE

Amint egy téma kiértékelődik, az a téma lapka azonnal visszakerül a témasáv **legalacsonyabb szabadonálló helyére**. Minden kártya, amely a téma valamelyik oldalára kijátszásra került, a dobópaklira kerül. Emellett az a játékos, aki megnyerte ezt a témát, bónusz **állam támogató kockákat** szerez, amiket azonnal letesz egy vagy több általa választott államra:

• **1. téma jutalma:** 2 állam támogató kocka



• **2. téma jutalma:** 3 állam támogató kocka



• **3. téma jutalma:** 4 állam támogató kocka



Miután egy téma kiértékelésre került, ahhoz a témához már nem játszható ki további kártya. Ha egy játékos olyan témához kapcsolódó kártyát játszik ki, ami már kiértékelésre került, a kártyát el kell dobni.

A VITÁK VÉGE

Ez az eljárás egészen addig tart, amíg mindhárom téma kiértékelésre nem kerül, vagy amíg mindkét játékos ki nem játszotta mind az öt kártyáját. Ez utóbbi esetben az összes még ki nem értékelt téma kiértékelésre kerül **emelkedő sorrendben**, kezdve az eredetileg a témasávon legalacsonyabb pozícióban lévő témával. Minden egyes témát az a játékos **nyer** meg, akinek összesen több kampánypontja van a saját oldalán annál a témánál kijátszva. Ha mindkét játékosnak azonos összeg jön ki, a **kezdeményszerző** játékos nyeri a témát.

5. A VITÁK UTÁN

A Viták végén, mindkét játékos kampánystratégia kártyáit (kijátszottakat és ki nem játszottakat egyaránt) el kell dobni és a játék a szokásos módon folytatódik a hetedik fordulóval.

VITA ESEMÉNYEK

Ne felejtsetek el a Viták során érvényesíteni a táblán elhelyezett állandó esemény kártyák közt lévő Vita esemény kártyák hatásait.



A VÁLASZTÁS NAPJA – 9. FORDULÓ

A **kilencedik** fordulóban nem folytatódik a megszokott játékmenet. Ehelyett az alábbiakban leírt eljárást kell használni a **Választás napjának** lefolytatására és a játék győztesének meghatározására:

- 1) **Bónusz kockák**
- 2) **Kezdeményszerző meghatározása**
- 3) **Kampánystratégia**
- 4) **Választás napi események**
- 5) **Jóváhagyások és bizonytalan szavazók**
- 6) **Végelszámolás**

A VÁLASZTÁS NAPJA – 9. FORDULÓ

1. BÓNUSZ KOCKÁK

Minden **média támogató** és **téma támogató kockát** el kell távolítani a tábláról és betenni azokat a politikai tőke zsákba. A játékosoknak a megmaradt **lendület jelzőiket** is ekkor kell átváltani. Minden lendület jelzőért **két kockát** tegyenek a saját kockakészletükből a zsákba.



2. KEZDEMÉNYEZŐ MEGHATÁROZÁSA

Egy **kezdő húzással** meghatározásra kerül, hogy ki lesz a **kezdeményszerő** a Választás napja alatt.

3. KAMPÁNYSTRATÉGIA

Mindkét játékos elveszi a négy kártyát a saját kampánystratégiai paklihelyéről és felfedi azokat. Ezen kártyák mindegyike után a játékosok **három támogatás ellenőrzést** végezhetnek a kártya által megjelölt államban. A **kezdeményszerő** játékos fogja először végrehajtani a kártyáit. Mindkét játékos tetszőleges sorrendben hajthatja végre a kártyáit.

Megjegyzés: Ha a politikai tőke zsákból ekkor fogynak el a kockák, akkor az már nem kerül feltöltésre!

4. VÁLASZTÁS NAPI ESEMÉNYEK

Minden **Választás napi eseményt**, ami a játék alatt kijátszásra került, el kell venni a kijelölt helyéről és végre kell hajtani. A **kezdeményszerő** játékos dönti el, hogy milyen sorrendben kerüljenek ezek az események végrehajtásra.

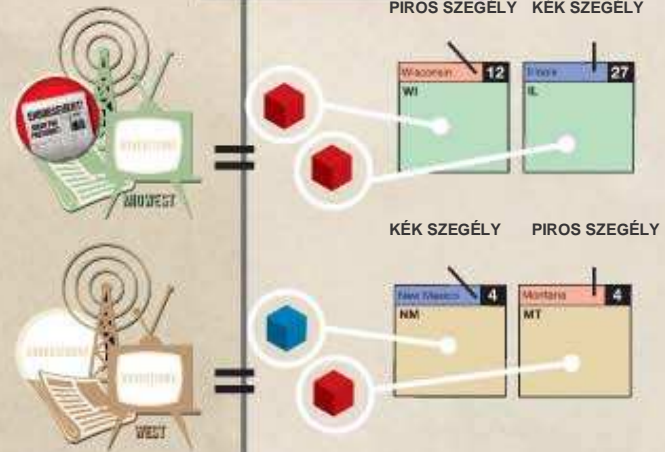
5. JÓVÁHAGYÁSOK ÉS BIZONYTALAN SZAVAZÓK

Ekkor minden olyan állam, amelyen egyik játékosnak **sincs támogató kockája**, egyikük vagy másikuk felé fog billenni. Ha valamelyik játékosnak van **jóváhagyás jelölője** az adott állam régiójában, a játékos megnyeri azt az államot, és rátehet egy állam támogató kockát. Ha egyik játékosnak sincs jóváhagyás jelölője abban a régióban, akkor az állam **szegélye** által jelölt (a kék szegély jelöli Kennedyt, a piros szegély pedig Nixont) játékoshoz kerül az állam, amire rátehet egy állam támogató kockát.

6. VÉGELSZÁMOLÁS

A játékosoknak most el kell venniük minden olyan **állam pecsétjét**, amely államon **támogató kockájuk** van. Ezután a játékosok összegzik **elektori szavazataikat** (melyek az állam pecsétek **hátoldalán** láthatók), és meghatározzák a győztest.

Megjegyzés: Összesen **537** elektori szavazat van, ami azt jelenti, hogy ha bármelyik játékos megszerez ezekből **269-et**, megnyeri a játékot!



Tanács: Az elektori szavazataitoknak egy egyszerű összegzési módja, ha az összegyűjtött állam pecsétjeiteket 50 szavazatonként csoportosítjátok.



ELKÖTELEZETLEN ELEKTOROK

Ha az *“Unpledged Electors”* esemény játékban van, lehetséges, hogy egy vagy több olyan állam, ahol Kennedy **vezet**, de nem **nyerő**, egyiküknek sem lesz odaátélve. Ez teszi azt lehetővé, hogy akár egyik jelölt sem éri a tiszta kormányzáshoz szükséges 269 szavazatot. Ez esetben a döntés a Képviselőházhoz kerül, amely azt a játékost fogja megválasztani, aki a nagyobb számú szavazatot szerezte meg.

Abban az extrém valószínűtlen esetben, ha döntetlen állna elő az elektori szavazatok terén, a győztes az a játékos lesz, aki több államban nyert. Ha még így is sikerülne valahogy a játékosoknak döntetlent elérniük, a Ház Kennedyt fogja megszavazni, mert azokban az államokban, amelyekben az elektorok megtagadták, van némi előnye.

STRATÉGIAI TANÁCSOK



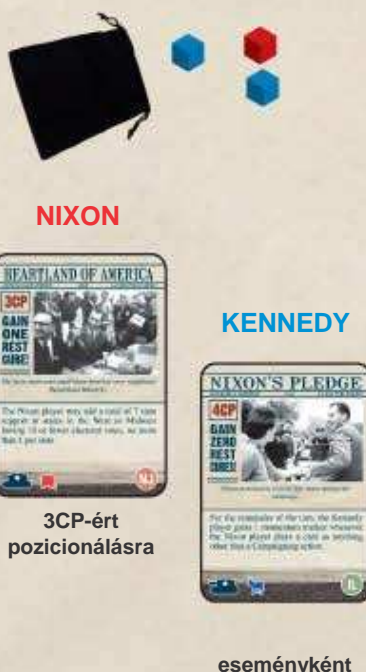
GATHERING MOMENTUM

A kampánypakliban van négy *“Gathering Momentum”* kártya, minden régióhoz tartozik egy. Ezek az események két féle előnyt biztosítanak annak játékosnak, aki több államban vezet (*mint a másik játékos*) az adott régióban: egy **lendület jelzőt** és ami sokkal lényegesebb, **egy-egy állam támogató kockát** a régió összes olyan államába, amelyben jelenleg egyik játékosnak sincs kockája. Ezek a kártyák extrém erősek lehetnek a játék korai szakaszában, különösen Keleten és Középanyugaton. Próbáljatok meg ezekben a régiókban előnyt szerezni, ha tudtok, és figyeljétek az ellenfél hasonló próbálkozásaira. Ha úgy érzitek, hogy ezen régiók valamelyikében mégsem tudtok felülkerekedni, még akkor is korlátozhatjátok ezeket a kártyáknak az esetleges veszteségeit, ha olyan kevés államot hagytok támogatás nélkül, amennyit csak lehet.

BAKLÖVÉS

A jelölt jelenlétének védő előnye miatt gyakran előnyös egy értékes államra tenni a jelölt bábut, ha ellenfeletekkel azonos régióban vagytok. Óvakodjatok azonban a *„Gaffe”* eseménytől, ami nem csak egy **lendület jelzőt** veszi el, de a jelenlegi államotokból három **állam támogató kockát** is.

PÉLDA FORDULÓ



1. FORDULÓ KEZDŐ FÁZIS



A **kezdő húzás** első két kockája különböző volt, 1 kék és 1 piros lett kihúzva, így egy harmadik kocka húzás kell a győztes eldöntésére. Az eredmény egy második kék kocka, ami Kennedynak adja a **kezdeményszét**. Ő úgy dönt, hogy Nixon kezdjen ebben a fordulóban.

1. TEVÉKENYSÉG FÁZIS



Nixon kijátssza a HEARTLAND OF AMERICA-t 3 CP-ért, amit egy téma **pozicionálás** akcióra költ, 2 **téma támogatás** pontot adva magának a védelem témában. Emellett kap 1 **tartalék kockát** is ezért a kártyáért, amit a kijelölt tartalék kocka mezőjére helyez.

Ezután Kennedy kijátssza a NIXON'S PLEDGE-t **eseményként**. A kör hátralévő részében minden egyes alkalommal egy **lendület jelzőt** fog kapni, amikor a Nixon játékos egy kártyát nem kampány akcióként játszik ki.

PÉLDA FORDULÓ

2. TEVÉKENYSÉG FÁZIS



Nixon kijátssza a NEW ENGLAND-t 3 CP-ért, amit **kampány** akcióra költ, hogy 3 **állam támogató** kockát tegyen Kaliforniára. Emellett kap 1 **tartalék kockát** is.

Kennedy úgy dönt, hogy most elkölti egy **lendület jelzőjét**, hogy **előidézze** a NEW ENGLAND **eseményt**, ami lehetővé teszi számára, hogy **támogatásait** 2-vel növelje New York-ban, 2-vel Massachusetts-ben (4-re növelve ezzel a teljes támogatását ott, ami azt jelenti, hogy most **nyerő** az államban), és 1-gyel Connecticut-ban.

Kennedy ezután kijátssza a NIXON'S KNEE-t **eseményként**. A kör hátralévő részében a Nixon játékosnak egy **lendület jelzőt** kell költenie mindig, amikor egy kártyát kampány akcióként akar kijátszani. Ez az esemény emellett Nixon jelölt bábujának Maryland-be mozgását is eredményezi.

3. TEVÉKENYSÉG FÁZIS



Nixon kijátssza a SOUTHERN REVOLT-t 3 CP-ért, amit **hirdetés** akcióra költ. A 3 CP-je 3 **támogatás ellenőrzésre** jogosítja fel, így húz 3 kockát a politikai tőke zsákból: 1 pirosat és 2 kéket. Csak a saját színű kockáit teheti le, úgy dönt, hogy az egyetlen **média támogatás** kockáját a Keleti hirdetési mezőre teszi. Kap 1 **tartalék kockát** is. Mivel nem kampány akciót hajtott végre, Kennedy kap egy **lendület jelzőt** a NIXON'S PLEDGE kártya miatt.

Kennedy most kijátssza a HARRY F BYRD-t 2 CP-ért és 2 **tartalék kockáért**. Úgy dönt, hogy kampányol New Yorkban 2 további állam támogató kockáért; így most nyerő abban az államban. Mivel ez volt az egyetlen állam, ahol kampányolt, a jelölt bábuját New Yorkba mozgatja.

Nixon ezután úgy dönt, hogy elkölt egy **lendület jelzőt** a kártya **eseményének előidézésére**, ami lehetővé teszi neki, hogy 2-vel csökkentse Kennedy **támogatását** Mississippi-ben és 1-gyel Alabamában.

4. TEVÉKENYSÉG FÁZIS



Nixon kijátssza a GAFFE-t **eseményként**, Kennedynek egy lendület jelző veszteséget okozva és 3 **állam támogató** kocka veszteséget New Yorkban (ahol a jelölt bábuja van). Így Kennedynek csak 1 támogatása marad ott, vagyis nem **nyerő** többé abban az államban (de még mindig vezet). Nixon úgy döntött, nem kampány akciót hajt végre, holott ezzel Kennedynek ad egy **lendület jelzőt** a NIXON'S PLEDGE miatt.

Kennedy kijátssza a GATHERING MOMENTUM IN THE WEST-et 4 CP-ért, amit **kampányra** költ, hogy 3 **állam támogató** kockát tegyen New Yorkra (ahol így újra **nyerő** lesz), és 1-et Pennsylvaniára. Mivel nem hagyja el a régiót, dönthet úgy, hogy a jelölt bábuját ezen államok közül bármelyikben hagyhatja, egyszerűen úgy, hogy ennek megfelelő sorrendben látogatja meg azokat. Végül úgy dönt, hogy Pennsylvániában fejezi be a kampányt, ezért oda mozgatja jelölt bábuját.

Amint Kennedy végzett, Nixon nem hezítal ennek az **eseménynek** az **előidézésén**, mivel jelenleg több államban vezet Nyugaton, mint Kennedy. Ezért szerez egy **lendület jelzőt** kárpótlásul azért, amit elköltött az előidézésre, plusz 1 **állam támogatás** pontot minden üres államban a Nyugaton.

NIXON



3CP-ért
kampányra
esemény
előidézés
KENNEDY
által

KENNEDY



eseményként

NIXON



3CP-ért
hirdetésre

KENNEDY



2CP-ért
kampányra
esemény
előidézés
NIXON
által

NIXON



eseményként

KENNEDY



4CP-ért
kampányra
esemény
előidézés
NIXON
által

NIXON



4CP-ért
kampányra
állandó
esemény
előidézése
KENNEDY
által

KENNEDY



3CP-ért
pozicionálásra

5. TEVÉKENYSÉG FÁZIS



Nixon kijátssza a HARVARD BRAIN TRUST-t 4 CP-ért, amit **kampány** akcióra költ (először is elköltve egy **lendület jelzőt** a NIXON'S KNEE miatt), hogy 2-2 **állam támogató** kockát tegyen New York-ra és Pennsylvania-ra. Mivel New Yorkban jelenleg Kennedy a **nyerő**, szokásosan szükséges lenne egy **támogatás ellenőrzés** minden ott elköltött pont után, de Nixon Keleten lévő **média támogatása** mentesíti őt ez alól és így egyszerűen csökkenti Kennedy támogatását 2 ponttal. Hasonlóan, szokásosan Pennsylvaniában is **támogatás ellenőrzést** kéne végeznie Kennedy ottani jelenléte miatt (annak ellenére, hogy jelenleg Kennedy nem **nyerő** abban az államban), ehelyett ott is egyszerűen kap 2 pont **állam támogatást** annak köszönhetően, hogy korábban a régióban hirdetett. Ez a 2 pont lehetővé teszi számára az államban lévő egyetlen Kennedy támogató kocka eltávolítását, és egy saját kocka odatételét, átvéve ezzel a vezetést abban az államban. Lehetősége van a jelölt bábuját bármelyik olyan államba mozgatni, ahol kampányolt (mivel nem hagyta el a régiót), ő Pennsylvania mellett dönt.

Amint Nixon végzett, Kennedy elkölt egy **lendület jelzőt**, hogy **előidézze** a Nixon kártyáján lévő **eseményt** és a HARVARD BRAIN TRUST kártyát az állandó **Vita események** táblán kijelölt helyére teszi. Ez a kártya bónuszt fog neki adni, amikor a témák kiértékelésre kerülnek a **Viták** során a 6. fordulóban.

Kennedy ezután a PUERTO RICAN BISHOPS-t játssza ki 3 CP-ért, amit **pozicionálásra** költ, hogy 1-1 **téma támogatást** adjon mindhárom témához, egy kockára csökkentve Nixon támogatását **védelem** témában és megszerezve magának a vezetést a **gazdaság** és a **polgárjogok** terén. Emellett 1 tartalék kockát is begyűjt.

LENDÜLET FÁZIS



A lendület fázis elején mindkét játékosnak el kell dobnia a fel nem használt **lendület jelzőinek felét**. Ezt a veszteséget lefelé kell kerekíteni, így Kennedy megtarthatja egyetlen megmaradt **lendület jelzőjét**, míg Nixonnak nincs is mit elveszítene.

Ezután a játékosok díjazva lesznek a **téma támogatásaikért**. Kennedy vezetése a **polgárjogok** témában egy **lendület jelzőt** hoz neki, míg a **gazdaság** témában való vezetés választási lehetőséget kínál neki egy másik lendület jelző és egy jóváhagyás kártya közt. A kártya húzása mellett dönt és egy ENDORSEMENT IN THE SOUTH kártyát húz, ami lehetővé teszi neki egy jóváhagyás jelölő elhelyezését a déli régió hirdetési mezőjében. Nixon vezet **védelem** témában, ami a legfelső téma a témasávon, ezért jár neki egy **lendület jelző** és egy jóváhagyás kártya is. Húz egy kártyát a jóváhagyás pakliból, ami a MAJOR ENDORSEMENT kártya. Ez lehetővé teszi számára egy jóváhagyás jelölő elhelyezését egy általa választott régióban. Dél mellett dönt, eltávolítva Kennedy ott lévő jóváhagyás jelölőjét.

Ezen díjazások után, a témasávon minden téma lapkáról lekerül egy **téma támogató** kocka. Mivel egyik játékosnak sem volt egynél több támogatása egyik témában sem, ezért egyik jelöltnek sem maradt téma támogatása.

Végül, Nixonnak lehetősége van felcserélni két témát a témasávon, mivel több **média támogató** kockája van a táblán, mint ellenfelének (egy kocka Keleten, Kennedynek pedig nincs kockája). Úgy dönt, hogy a **gazdaság** témát tolja feljebb egy hellyel, a témasáv legfelső helyére, a **védelmet** pedig egyvel lejjebb, a második helyre.

KAMPÁNYSTRATÉGIA FÁZIS



Mindkét játékos a saját kampánystratégiai pakli helyére helyezi képpel lefelé az egyetlen megmaradt kártyáját. Végül mindketten beteszik az összegyűlt **tartalék kockáikat** a politikai tőke zsákba. Az 1. forduló ezennel véget ért!



PÉLDA A VITÁKRA – 6. FORDULÓ

KEZDEMÉNYEZŐ MEGHATÁROZÁSA, KAMP.STRAT. & HELYSZÍN BEÁLLÍTÁSA

A **kezdő húzás** során kihúzott első két kocka kék, így harmadik kocka húzására már nincs is szükség: Kennedy nyerte el a **kezdeményezés** jogát. Mindkét játékos elveszi az öt kártyát a táblán lévő saját **kampánystratégiai pakli** helyéről, a téma lapkákat pedig a témasávról a vita tábla megfelelő helyeire kell tenni, a legalacsonyabbtól a legmagasabb helyezésig: példánkban sorrendben **gazdaság**, **polgárjogok** és **védelem**.

VITÁKI 1. KÖR

Nixon kiválasztja “*Opposition Research*” kártyáját, Kennedy pedig a “*Give Me A Week*”-t, majd mindketten felfedik a kiválasztott kártyájukat. Nixon kártyája a **védelem** témában kerül kijátszásra, és a saját oldalára kerül. Kennedy kártyája a **gazdaság**hoz kerül a saját oldalára.

VITÁKI 2. KÖR

Kennedy most úgy dönt, hogy a “*Peace Without Surrender*” kártyáját játssza ki, egy **védelem** kártyát, amely csak az ellenfélt jelölt ikonját tartalmazza, ami azt jelenti, hogy majd Nixon oldalára lesz kijátszva. Ez Kennedy egyetlen **védelmi** témájú kártyája, de (mivel tudja, hogy nem nyerheti meg ezt a témát) úgy dönt, hogy ez a téma korábban kerüljön kiértékelésre, növelve ezzel a többi témáért járó jutalmat, amelyek esetében még lát esélyt a győzelemre. Hasonlóképpen Nixon a “*Nikita Kruschev*” nevű **gazdasági** témájú kártyát választja. Mivel ez a kártya mindkét jelölt ikonját tartalmazza (ami azt jelenti, hogy bármelyik oldalra teheti), és Nixon tudja, hogy nem nyerheti meg ezt a témát, úgy dönt, hogy az ellenfele oldalára teszi, hasonlóan gondolkodva, mint Kennedy.

- Nixonnak most 2 kártyája van saját oldalán a **védelem** témában, míg Kennedynak 2 kártyája a saját oldalán **gazdaság** témában. Mindkét téma kiértékelésre kerül, de elsőként a **gazdaság** (alacsonyabb helyezett lévén). Nixonnak nincs kártyája saját oldalán ebben a témában, így Kennedy alaphól megnyeri ezt a témát, 2 **állam támogató** kockát nyerve ezzel, amiket oda tesz, ahova akar. Mindkettőt arra használja, hogy Kaliforniában csökkentse Nixon támogatását 3-ról 1-re. A **gazdaság** téma lapka ezután visszakerül a témasávra, a legalacsonyabb helyre. A gazdaság témához kijátszott kártyák a dobópaklira kerülnek.

- Most kerül kiértékelésre a **védelem** téma, Nixonnak (aki egyedülként rendelkezik kártyákkal e téma mellett) adva 3 **állam támogató**st. 1-et Indiana-ra tesz, ami ott már a negyedik kockája, biztosítva számára a **nyerő** helyzetet az államban, a többit pedig Kaliforniára teszi, újra 3-ra növelve ottani támogatását. A **védelem** téma lapka ezután visszakerül a témasáv középső helyére. A védelem témához kijátszott kártyák is a dobópaklira kerülnek.

VITÁKI 3. KÖR

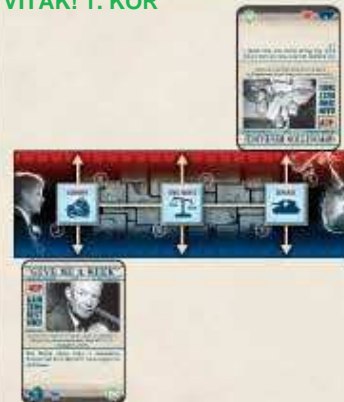
Nixon a “*Herb Klein*”; Kennedy pedig a “*Kennedy’s Peace Corps*” lapot választja. Mindkettőt a **polgárjogok**hoz játsszák ki, a saját oldalukra.

VITÁKI 4. KÖR

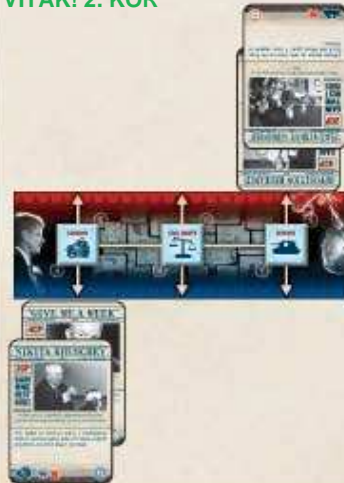
Nixon a “*Rising Food Prices*”; Kennedy pedig a “*Profiles In Courage*” lapot választja. Ismét mindkettőt a **polgárjogok**hoz játsszák ki, a saját oldalukra. Ezzel a téma lezárásra kerül, 5 kijátszott CP-vel Kennedy oldalán, és 6 CP-vel Nixon oldalán – látszólagos Nixon győzelemmel. De a “*Harvard Brain Trust*” állandó **Vita esemény** érvényben van, (az 1. fordulóban lett kijátszva), ami Kennedynak ad +1 pontot ad végig a **Viták** során minden témában. Ez 6 CP-re növeli az összpontszámát, döntetlent eredményezve a **polgárjogok** témában. Döntetlen esetén a téma azé a játékosé lesz, aki a **kezdeményezést** nyerte, ezért Kennedy nyeri az utolsó témát és így 4 **állam támogató** kockát szerez. Mind a 4-et Kaliforniában használja fel, eltávolítja Nixon 3 ott lévő támogatását, és 1 sajátot odatesz. A **polgárjogok** téma lapka ezután visszakerül a témasáv legmagasabb helyére. A polgárjogok témához kijátszott kártyák a dobópaklira kerülnek.

Miután mindhárom téma kiértékelésre került, a **Viták** fázis véget ért. A játékosok a kijátszatlan kártyákat a dobópaklira teszik, és a játék a 7. fordulóval folytatódik.

VITÁKI 1. KÖR



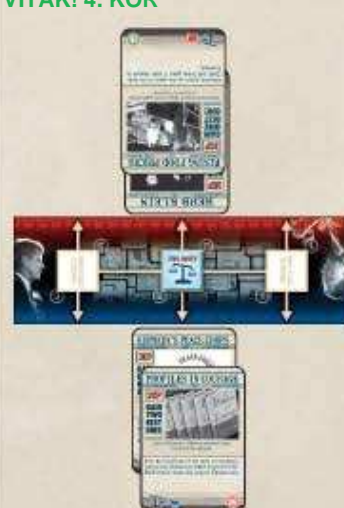
VITÁKI 2. KÖR



VITÁKI 3. KÖR



VITÁKI 4. KÖR



BÓNUSZ KOCKÁK & KEZDEMÉNYEZŐ MEGHATÁROZÁSA

Mindkét játékos eltávolítja az összes **média támogató** kockáját a regionális hirdetési mezőkről, ahogy a **téma támogató** kockáikat is a témalapokról, és beleteszik azokat a politikai tőke zsákba. Ezen kívül Kennedy beváltja az egyetlen meglévő **lendület jelzőjét** 2 további kockára és a zsákba teszi azokat, Nixon pedig a 2 meglévő **lendület jelzőjét** váltja be 4 kockára. Ezután egy **kezdő húzást** kell végezni: az első két húzás 1 kék és 1 piros, ezért egy harmadik (piros) kocka is kihúzásra kerül, Nixonnak adva a **kezdéményezést**.

KAMPÁNYSTRATÉGIA

Ezután mindkét játékos elveszi a kártyákat a táblán lévő saját kampánystratégiai paklihelyéről és mindegyik kártya után **3 támogatás ellenőrzést** végez. A **kezdéményező** játékos fogja ezt először megtenni, így Nixon húz 3-3 kockát a kártyáin meghatározott államokra, amelyek: Minnesota, Észak Karolina, Connecticut és Florida. 3 piros kockát húz Minnesotára, eltávolítva Kennedy 2 ottani kockáját, és szerevezve 1 sajátot. Észak Karolinába 1 pirosat és 2 kékét húz; ez csak 1 támogatást eredményez neki, ami elég Kennedy egyetlen ott lévő kockájának eltávolításához, de nem elég egy saját hozzáadásához. Nixon 2 piros és 1 kék kockát húz Connecticutra, ahol már vezet 1 kockával, így kettővel növeli ottani támogatását. Végül Floridára 3 kék kockát húz, így semmilyen támogatáshoz sem jut ebben az államban.

Most Kennedy húz a saját kártyáin lévő államokra: Wisconsinra, Ohiora és kétszer New Yorkra. A 3 Wisconsinra kihúzott piros kocka nem ad semmit, de a 3 kihúzott kék kocka Ohaiora **3 állam támogatást** jelent, ami elég Nixon 3 ott lévő támogató kockájának eltávolításához. Kennedy ezután húz 6 kockát New Yorkra (mivel 2 New York kártyája volt félretéve), 4 kék és 2 piros kocka az eredmény. **4 állam támogató** kocka elég Nixon 3 New Yorkban lévő kockájának eltávolításához és 1 saját odatételéhez.

VÁLASZTÁS NAPI ESEMÉNYEK

Miután mindkét játékos végrehajtotta kampánystratégia kártyáit, minden Választás napi eseményt végre kell hajtani. Jelen esetben Nixon végrehajtja a *“Recount”* eseményt, ami 3 támogatás ellenőrzést ad neki egy általa választott államban. Ohiot választja, de 3 kék kockát húz, így semmilyen támogatáshoz sem jut ott.

JÓVÁHAGYÁSOK ÉS BIZONYTALAN SZAVAZÓK

Ekkor minden olyan állam, amelyen egyik játékosnak sincs támogató kockája, a felé a játékos felé fog billenni, **akinek jóváhagyás** jelölője van az adott állam régiójában, vagy (ha egyik játékosnak sincs jóváhagyása) akit az állam **szegélye** megjelöl. Kennedy 1 kockát helyezhet Ohioa a 2 Középnugati **jóváhagyás jelölőjének** köszönhetően; Nixon pedig az egy Déli **jóváhagyása** miatt Észak Karolinába és Georgiába kap támogatást. Egyik játékosnak sincs **jóváhagyása** Keleten, így az üres New Hampshire a szegély jelzésének megfelelően Nixonhoz kerül, míg Kennedy megkapja Nyugat Virginiát. Nyugaton nincs üres állam.

VÉGELSZÁMOLÁS

Végül mindkét játékosnak el kell vennie minden olyan **állam pecsétjét**, amelyen **támogató kockájuk** van, és összegezniük kell **elektori szavazataikat**. De az *“Unpledged Electors”* **Választás napi** esemény hatása érvényesül, így Kennedy nem szerzi meg Louisianat, ahol csak 3 támogatása van (legalább 4 szükséges ezen esemény miatt); egyik játékos sem szerzi meg ennek az államnak a szavazatait.

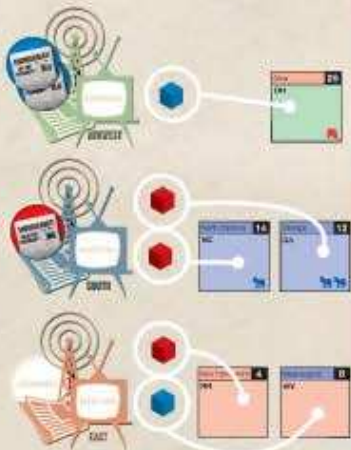
NIXON TÁMOGATÁS ELLENŐRZÉSEI



KENNEDY TÁMOGATÁS ELLENŐRZÉSEI



NIXON TÁMOGATÁS ELLENŐRZÉSE



NIXON ÖSSZES ELEKTORI SZAVAZATA = 266



KENNEDY ÖSSZES ELEKTORI SZAVAZATA = 261



Végül Kennedynak **261** szavazata lett, szemben Nixon **266** szavazatával: a történelem felülírásával Nixon megnyerte a választást és a játékot! De vegyék észre, hogy ha nem lett volna az *“Unpledged Electors”* esemény kijátszva, vagy Kennedynak sikerült volna még egy ponttal több támogatást szereznie Louisianában, további 10 szavazatot szerzett volna azért az államért, és megnyerte volna a választást. Talán majd legközelebb...

1-5 FORDULÓ ÉS 7-8 FORDULÓ: A JÁTÉK MENETE

1. KEZDŐ FÁZIS
- 1) **Új kártyák:** Mindkét játékos kártyákat húz. 1-5 fordulóban: **6 kártyát**; 7-8 fordulóban: **7 kártyát**.
 - 2) **Kezdő húzás:** Annak eldöntésére, hogy ki kezdje az adott forduló.

2. ÖT TEVÉKENYSÉG FÁZIS Minden fordulóban, minden játékos kijátszhat egy kártyát az alábbi módokon:

EGY KÁRTYA KIJÁTSZÁSA ESEMÉNYKÉNT

VAGY EGY KÁRTYA KIJÁTSZÁSA KAMPÁNPONTOKÉRT... VAGY

JELÖLTKÁRTYA KIJÁTSZÁSA

NORMÁL ESEMÉNY

A játékos végrehajtja a kártyán lévő esemény szövegét. Ahogy az esemény megtörtént, a kártya kikerül a játékból.

ÁLLANDÓ ESEMÉNY

A játékos a kártyát a táblán lévő állandó események megfelelő mezőjére teszi. A kártya a játék egy későbbi időpontjában lesz végrehajtva.

ESEMÉNY MEGELŐZÉSE (végrehajtás előtt)

A játékos elkölthet 2 lendület jelzőt, hogy megakadályozza ellenfelét a kártyán lévő esemény előidézésében.

...KAMPÁNY AKCIÓKÉNT

- A játékos szabadon eloszthatja a kártya CP-it az alábbiak közt:
- **Állam támogatás növelése** (Állam támogató kockák hozzáadása a jelölt által jelenleg elfoglalt régió tetszőleges államába; 1 CP hozzáadott kockáknaként. Ehhez támogatás ellenőrzést kell végezni, ha az ellenfél nyerő az adott államban vagy jelölt bábúja az államban van.)
 - **Jelölt bábu mozgatása** (1 CP a bábu regionális határon történő átmozgatása.) A kártya a CP elköltése után a dobópaklira kerül.

...HIRDETÉSI AKCIÓKÉNT

A játékos CP-nként 1 támogatás ellenőrzést végez. Minden sikeres húzás egy média kockát ér, ami bármelyik régió hirdetési mezőjére elhelyezhető. A kártya ezután a dobópaklira kerül.

...POZICIONÁLÓ AKCIÓKÉNT

A játékos média támogató kockát adhat bármelyik témához. Az első kocka hozzáadása egy adott témához 1 CP-be kerül, minden további kocka hozzáadása 2 CP-be. A kártya ezután a dobópaklira kerül.

ESEMÉNY ELŐIDÉZÉSE (végrehajtás után)

Az ellenfél elkölthet 1 lendület jelzőt a kártyán lévő esemény előidézésére, ha csak az esemény nem lett megelőzve. Előidézés esetén a kártya úgy kerül végrehajtásra, mintha az ellenfél játszotta volna ki eseményként, majd kikerül a játékból.

Jelöltkártya csak akkor játszható ki, ha nem merült ki.

Amikor kijátszásra kerül, ugyanúgy kell végrehajtani, mintha egy normál kártya került volna kijátszásra kampánpontokért.

Ha végre lett hajtva, a jelölt kártyát nem kell eldobni. Ehelyett a kimerült oldalára kell fordítani.

A KÁRTYÁN MEGJELÖLT TARTALÉK KOCKÁK BEGYŰJTÉSE, FÜGGETLENÜL A KIJÁTSZÁS MÓDJÁTÓL!

3. LENDÜLET FÁZIS
- 1) **Lendület fogyás:** mindkét játékos eldobja **lendület jelzői** felét (lefelé kerekítve).
 - 2) **Díjazások a témátámogatások után:** A játékosok jutalmakat szereznek (lendület és/vagy jóváhagyás) a témákban való vezetésért.
 - 3) **Téma támogatás fogyás:** 1 **téma támogató** kocka minden témáról lekerül.
 - 4) **Téma csere:** A táblán a legtöbb **média támogató**val rendelkező játékos felcserélhet két szomszédos témalapkát.

4. KAMPÁNY-STRATÉGIA FÁZIS
- 1) **Kampánystratégia:** Mindkét játékos kártyákat helyez el a saját kampánystratégiai paklihelyére (1-5. forduló alatt 1-1 kártya, 7-8. forduló alatt 2-2 kártya). *“Gathering Momentum”* kártya nem tehető le!
 - 2) **Tartalék:** Mindkét játékos az összegyűlt **tartalék kockáit** a politikai tőke zsákba teszi.

6. FORDULÓ: A VITÁK

- 1) **Kezdeményező meghatározása:** **Kezdő húzás** dönti el, hogy ki fog nyerni egy témát döntetlen esetén.
- 2) **Kampánystratégia:** Mindkét játékos elveszi 5 kártyáját a kampánystratégiai paklihelyéről.
- 3) **Helyszín beállítás:** A témalapkákat a témasávról a vitatáblára kell rakni (minden témátámogató kockával együtt).
- 4) **Viták!:** Körök sorozatán át mindkét játékos egyszerre felfed 1 kártyát, majd a vitatábla mellé teszi azt, a kártyán lévő **vita ikon**nak és **jelölt ikon**nak megfelelően. Amint egy témának legalább egyik oldalán 2 kártya összegyűlik, a téma mellett saját oldalán legtöbb CP-vel rendelkező játékos megnyeri az adott témát, és megszerzi a bal oldalt felsorolt jutalmat. A megfelelő témalapka visszakerül a témasáv legalacsonyabb üres helyére. A körök addig folytatódnak, amíg minden téma kiértékelésre nem kerül, vagy minden kártya el nem fogy. Ha a kártyák elfogynak, a hátralévő témák a pillanatnyi állás szerint kerülnek kiértékelésre, a több CP nyer.
- 5) **A Viták vége:** Minden kampánystratégiai kártya a dobópaklira kerül és a játék a 7. fordulóra folytatódik.

A VITÁK SORÁN NE FELEJTSETEK EL FIGYELEMBE Venni MINDEN KIJÁTSZOTT ÁLLANDÓ VITA ESEMÉNY ÉS MEGFELELŐEN ÉRVÉNYESÍTENI EZEK HATÁSÁT!

9. FORDULÓ: A VÁLASZTÁS NAPJA
- 1) **Bónusz kockák:** Minden **média támogató** és **téma támogató** kockát a politikai tőke zsákba kell tenni. Mindkét játékos beválthatja megmaradt lendület jelzőit, 2 kockát téve a zsákba minden lendület jelzőért.
 - 2) **Kezdeményező meghatározása:** **Kezdő húzás** dönti el, hogy ki kezd a kampánystratégia során.
 - 3) **Kampánystratégia:** Mindkét játékos felfedi 4 kampánystratégiai kártyáját, majd a kártyákon meghatározott minden egyes államra 3 **támogatás ellenőrzést** hajtának végre.
 - 4) **Választás napi események:** Minden állandó **Választás napi** eseményt el kell venni a tábláról és végrehajtani azokat a **kezdeményező** játékos által meghatározott sorrendben.
 - 5) **Jóváhagyások & szegélyek:** Ha egy régióban van egy **jóváhagyás jelölő**, akkor a régióban lévő minden üres állam kap 1 kockát a jelölő játékosának színeben. Ha nincs egy régióban **jóváhagyás jelölő**, akkor az ott lévő üres államok az állam **szegélye** által jelzett színű kockát kapnak.
 - 6) **Végelszámolás:** A játékosoknak el kell venniük minden olyan **állam pecsétjét**, ahol **állam támogatásuk** van, és össze kell adniuk a pecséteken lévő **elektori szavazatok**at. A több **elektori szavazattal** rendelkező játékos a játék győztese! Ne felejtsetek el az *“Unpledged Electors”* kártyát figyelembe venni, ha a kártya játékban van.