

VÉTÓ: Öt Birodalmi Intézkedés után a végrehajtó hatalmi ág sokkal szélesebb befolyásra tesz szert az intézkedések végrehajtására tekintve. A Kancellár a két kártya közül való választás helyett javasolhatja az Elnöknek a jelenlegi intézkedésfolyamat beövását ('megvétőzésát'). Ha az Elnök beleegyezik a bábu egyet előre lép, a Kancellár mindkét Intézkedést eldobja, és az elnöki névtábla tovább lép balra szokás szerint. Ha az Elnök nem egyezik bele a Kancellár kénytelen végrehajtani az egyik Intézkedést.

JÁTÉK TIPPEK

- § Mindenkinek érdemes Jómadárnak beállítania magát, mivel (a játék elején) ők vannak többségben a szavazásnál, és ezért könnyen kiüthetik azon játékosokat akiről kiderül hogy Disznók
- § Érdemes lelassítani a játékot és megvitatni minden döntést, hogy mely új hatalmak válnak elérhetővé és hogy a lehetséges Elnökök ezeket miként akarják felhasználni
- § Habár ők vannak többségben a Jómadarak számára rendkívül nehéz a győzelem mivel először meg kell bizonyosodniuk egymás megbízhatóságáról
- § A Disznóknak módot kell találnia arra hogy titkosan jelezzék kilétüket a Császárnak, ez állhat nem-szóbeli kommunikációból vagy a Császárt védő játéktípusból
- § A legtöbb esetben a Császár látványosan igyekszik majd köztársaságinak feltüntetni magát, azért hogy később az elnyert bizalom a Kancellári címhez segítse
- § A birodalmiak igyekeznek majd korán lefolytatni a nyomozást, főként a Császár körül hogy utána félrevezessék a Szenátust (és hogy megfosszák az ellenfelet a lebuktatásuk eszközétől)
- § Ha egy Birodalmihoz kerül az elnökség a bizonytalanságot kihasználva a Fejvadással könnyen megszabadulhat egy köztársaságitól hogy ezáltal csökkentse a szavazati előnyüket

ÜDVÖZLET A KLÓNOK HÁBORÚJA ELŐTTI GALAKTIKUS SZENÁTUSBAN!



EBBEN A JÁTÉKBAN A JÁTÉKOSOK A GALAKTIKUS TANÁCS TAGJAIKÉNT EGY TÖRÉKENY KÖZTÁRSASÁGOT IGYEKEZNEK ÖSSZETARTANI A ZSARNOKSÁG EGYRE MAGASODÓ



HULLÁMAI ELLENÉBEN, AZONBAN A SÜTÖTT OLDAL ÜGYNÖKEI KÖZTÜK REJTŐZNEK,

ÉS AZ EGYIKÜK MAGA A CSÁSZÁR!

ÁTTEKINTÉS

A játék elején eldől hogy kik lesznek Jómadarak (Köztársaságiak), Disznók (Birodalmiak), és ki lesz a Császár. A Császár a Disznók oldalán játszik, akik a játék elején megismerik egymás és az ő kilétét, ő viszont az övéket nem (kivéve 5 vagy 6 játékos esetén ahol a Császár is ismeri a többi Disznót). A Jómadarak nem ismerik sem egymás sem a Disznók kilétét.



A Jómadarak **5 Köztársasági (Kék) Intézkedés** meghozásával vagy a **Császár levadászásával** nyerhetnek. A Sütött Oldal **6 Birodalmi (Piros) Intézkedéssel** vagy **3 birodalmi intézkedés meghozása után a Császár Kancellárrá való kinevezésével.**

Egyre több birodalmi intézkedés meghozásával a kormány egyre nagyobb hatalommal ruházódik fel és az Elnök új jogokra tesz szert. Néha a köztársaságiak is engednek a hatalom csábításának, és birodalmi intézkedéseket hoznak a tábla fölötti uralom megszerzéséért, hogy az ellenfél ne használhassa ki az új jogot, és hogy a Császárt kilőhessék!



VÁLASZTÁS

A GALAKTIKUS SZENÁTUSNAK MINDEN KÖRBEN EGY ÚJ KORMÁNYT KELL MEGVÁLASZTANIA, OLYAT, AMELY MAJD JÓL KORMÁNYOZZA A GALAXIST, DE ALAPOSAN MÉRLEGELJETEREK MINDEN INFORMÁCIÓT! HA A HATALOM ROSSZ KEZEKBE KERÜL, AZ KATASZTRÓFÁT HOZHAT AZ EGÉSZ ISMERT VILÁGRA...

1. ELNÖKI CÍM ÁTADÁSA



Az új kör elején az Elnöki névtábla eggyel tovább lép a balra ülő játékoshoz, akkor is ha az előző kormány tagja volt. Abban az esetben amikor egy 'speciális választás' (elnök választja a jelöltet) után áll vissza a rend, akkor az első (a hatalomátadás jogot használó) elnöktől balra ülő játékoshoz kerül az Elnökség (nem pedig a kedvezményezett/második elnöktől balra ülőhöz).

2. KANCELLÁR JELÖLÉSE

A soron következő elnökjelölt egy általa kiszemelt játékosnak adja át a Kancellár névtáblát. A legutóbbi intézkedést végrehajtó Kancellár és Elnök (5 játékos esetén csak a Kancellár) nem lehet Kancellár-jelölt.

3. KORMÁNY MEGSZAVAZÁSA

Az egész szenátus (beleértve a jelölteket is) választ és letesz egy szavazókártyát. Ebben a fázisban lehet beszélni, amikor minden játékos letett már egy 'I' vagy 'N' kártyát az asztalra egyszerre mindenki felfordítja.

- **Ha a szavazatok több mint 50% 'Igen'** a jelöltek beiktatódnak. Ha már 3 vagy több piros intézkedés az asztalon van, és az új Kancellár a Császár, akkor felfedi kilétét és a játék véget ér, ha nem ő a Császár akkor nem kell felfednie magát, csak hozzá kerül az egyik 'NEM CSÁSZÁR' korong. 
- **Ha a szavazatok egyenlőek vagy többségben vannak a nemek** az elnöki névtábla ismét továbbadódik eggyel balra, és a 'VÁLÁSZTÁS' mezőn lévő bábu eggyel tovább lép. Ha a bábu a harmadik mezőre ér (a szenátus 3 kormányt is elutasít egymás után) a dühös lakosság átveszi az irányítást, ekkor a legfelső intézkedéskártya kerül lejátszásra. Ekkor az elérhetővé váló hatalmi jogok nem érvényesülnek, és minden játékos újra jelölhetővé válik a Kancellári posztra. 

Ha a szenátus megszavaz egy kormányt vagy a lakosság végrehajt egy intézkedést a bábu visszakerül a kezdőhelyre.

TÖRVÉNYHOZÁS

AZ ÚJONNAN MEGALAKULT KORMÁNYNAK ÓVATOSAN KELL NAVIGÁLNI A LAKOSSÁG KÖVETELÉSEI KÖZÖTT, DE NEM ÁRT VIGYÁZNI! MÍG NÉHÁNY KORMÁNY EGYSZERŰEN CSAK NEHÉZ IDŐKET FOG KI, ADDIG MÁSOK KIHASZNÁLJÁK A ZAVARODOTTSÁGOT SAJÁT ÜGYEIK ÉRDEKÉBEN. A TÖRVÉNYHOZÁS CSENDJE A LEGFŐBB FONTOSSÁGÚ: A JÁTÉKOSOK CSENDEN VÁRJANAK AZ ELNÖK HÚZÁSA ÉS A KANCELLÁR DOBÁSA KÖZÖTT! EZUTÁN SZABADON ELÁRULHATJÁK (VAGY HAZUDHATNAK) ARRÓL, HOGY MILYEN KÁRTYÁKBÓL KELLETT VÁLASZTANIUK. DE EMLÉKEZZÜNK, AZ EGYIK KÖZÜLÜK (HA NEM MINDKETTŐ) AKÁR LEHET DISZNÓ IS, ÉS MEGPRÓBÁLHATJA MEGTÉVESZTENI A SENÁTUST!

Az Elnök felhúzza a felső 3 Intézkedéskártyát és megnézi őket, majd egyet közülük eldob. A maradék két kártyát átadja a Kancellárnak,

aki szintén megnézi, egyet eldob, a másikat pedig leteszi az asztalra. **Az eldobott kártyákat sohase fedjük fel a játékosoknak: kénytelenek megbízni az Elnökben és a Kancellárban, akik szabadon HAZUDHATNAK, ez a játék része.**

Ha a törvényhozási ülés végén kevesebb mint 3 kártya marad a húzópakliban akkor a megmaradókat keverjük össze az eldobottpakli lapjaival. Ha egy kék intézkedés került meghozásra, vagy egy piros de új elnöki hatalmi jog elérhetővé válása nélkül, akkor lépjen át az Elnöki tábla a következő játékosra, és kezdődjön egy újabb kör. Ha új jog vált elérhetővé akkor a Végrehajtás fázis következik


VÉGREHAJTÁS

A SORSNAK, VAGY A DÖNTÉSEKNEK KÖSZÖNHETŐEN A GALAXIS KÖZELEBB KERÜLT EGY GALAKTIKUS BIRODALOMMÁ VALÓ VÁLÁSHOZ, ÉS AZ ELNÖK ÚJ HATALOMMAL RUHÁZÓDIK FEL AKARATA SIKERES VÉGREHAJTÁSÁNAK ÉRDEKÉBEN.


A játékosok kifejezhetik szándékaikat és elvárásaikat az elnök felé, de az elnök egyedül dönt, a hatalmi akció végrehajtása után pedig új kör kezdődik.

ELNÖKI JOGOK

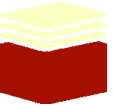
§ LOJALITÁS KINYOMOZÁSA

Az Elnök megnézi egy általa választott játékos Lojalitás kártyáját, majd ezután szabadon nyilatkozhat (vagy hazudhat) a nyomozás eredményéről 

§ SPECIÁLIS VÁLASZTÁS

A következő elnökjelölt egy az Elnök szerint tetszőlegesen választott játékos lesz, aki jelöl magának egy Kancellárt. Ezután szokás szerint folytatódik a választás, a kör végén pedig visszatér az eredeti rend 

§ INTÉZKEDÉSPAKLI MEGNÉZÉSE

Az Elnök megnézi a felső 3 Intézkedéskártyát, majd a sorrend változtatása nélkül visszateszi őket a pakli tetejére 

§ FEJVADÁSZ

Az Elnök megnevez egy játékos, aki kikerül a játékból, és ezután nem beszélhet. Ha ez a játékos volt a Császár a játék véget ér, és a Jómadarak nyernek! 