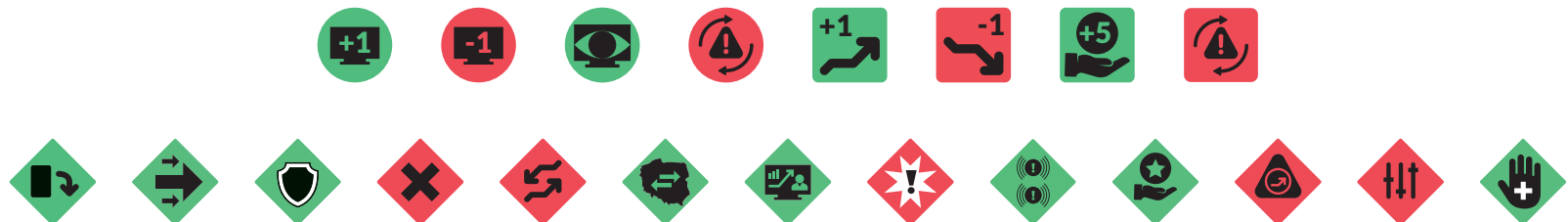


PIERWSZY OBYWATEL

Zbiór Akcji Sztabowców



AKCJE PODSTAWOWE SZTABOWCÓW – MEDIALNE

MEDIA

+1

SPOT WYBORCZY

EFEKT:

- Zyskaj 1 Głos na wybranym Torze Głosowania.
- Wywołaj Emisję Medialną na wybranej Karcie Wiadomości.

Przykład akcji

1. **BARTEK** zagrał Celebrytę na Pole Mediów.
2. **BARTEK** podczas rozpatrywania działania Celebryty zdecydował się na Akcję Spotu Wyborczego. Opłacił Koszt Akcji Podstawowej Celebryty (1 Punkt Budżetu) i dodał sobie 1 Głos na Torze Głosowania Rodzin.
3. Następnie **BARTEK** wywołał Emisję na karcie Polityki Zagranicznej. Dzięki Emisji **BARTEK** dołożył swój Żeton Poparcia na Stosy Aktywności w Łodzi, Poznaniu i Rzeszowie (w tych Miejscowościach znajdują się Karty Tematu Polityki Zagranicznej).

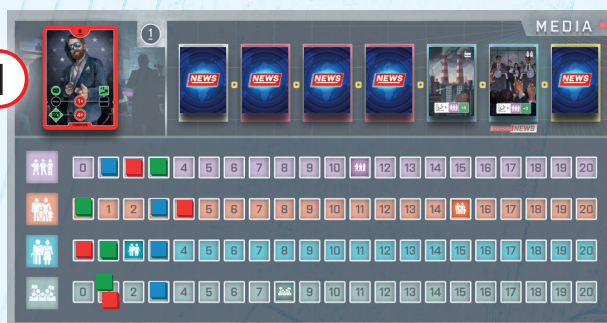
EMISJA MEDIALNA

Umieść 1 swój Żeton Poparcia na Stosie Aktywności w każdej Miejscowości, w której występują Karty Tematu odpowiadające emitowanej karcie.

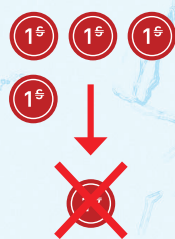
BARTEK



1



BARTEK



2



3



-1 KRYTYKA W MEDIACH

EFEKT:

- Zredukuj o 1 Głosy wybranego gracza na wybranym Torze Głosowania.

Przykład akcji:

- ANTEK** zagrał Brudną Kampanię na Pole Mediów.
- Podczas rozpatrywania działania Brudnej Kampanii, **ANTEK** zdecydował się na Akcję Krytyki w Mediach. **ANTEK** opłacił Koszt Akcji Podstawowej Brudnej Kampanii (2 Punkty Budżetu), po czym przesunął o jeden w lewo Znacznik Głosów **BARTKA** na Torze Głosowania Rodzin.





WPŁYWY W MEDIACH

EFEKT:

- Dobierz wszystkie Karty Wiadomości, które znajdują się na Czerwonych Polach i 1 kartę z wierzchu Talii Kart Wiadomości (dobrych kart nie pokazuj pozostałym graczom).
- Przejrzyj dobrane karty. Umieść 3 z dobranych kart na Czerwonych Polach, w dowolnej kolejności. Ostatnią kartę umieść na Stosie Kart Odrzuconych.

Przykład akcji:

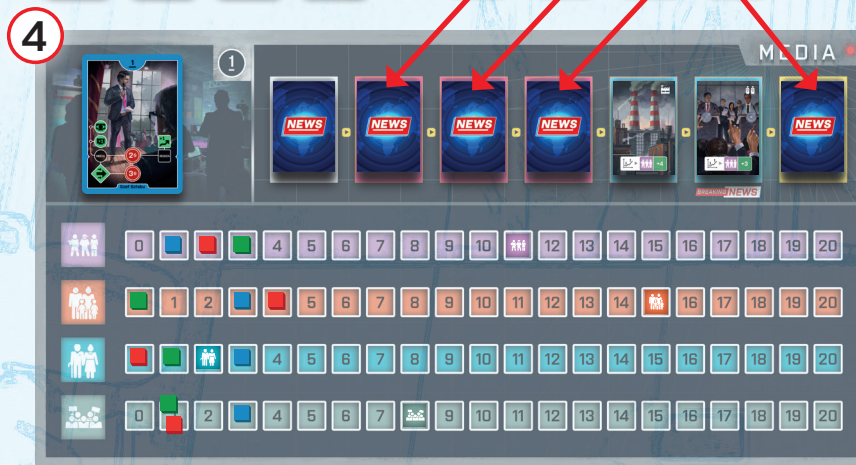
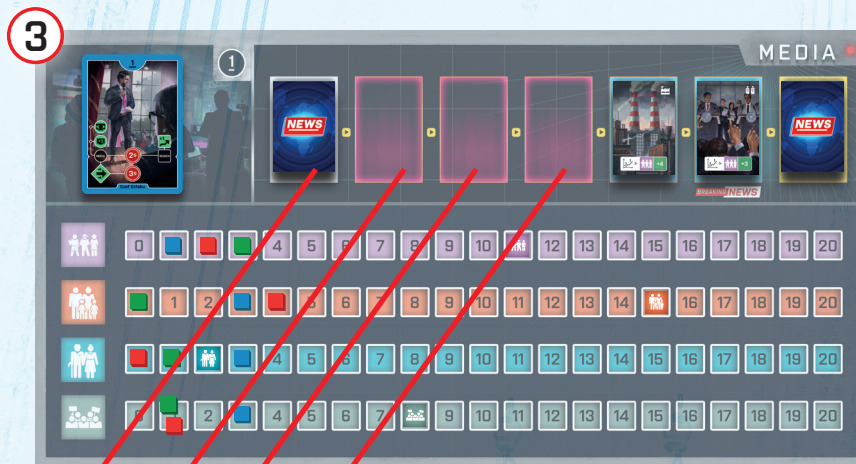
1. **ANTEK** zagrał swojego Szefa Sztabu na Pole Mediów.
2. Podczas rozpatrywania działania Szefa Sztabu **ANTEK** zdecydował się na Akcję Wpływy w Mediach i opłacił Koszt Akcji Podstawowej Szefa Sztabu (2 Punkty Budżetu).
3. **ANTEK** dobrał wszystkie karty z Czerwonych Pól i 1 kartę z wierzchu Talii Wiadomości.
4. **ANTEK** przejrzał dobrane karty, nie pokazując ich innym graczom, następnie wybrał 3 z nich i umieścił je zakryte na Czerwonych Polach w wybranej przez siebie kolejności. Ostatnią kartę **ANTEK** odłożył na Stos Kart Odrzuconych.



ANTEK



ANTEK



ANTEK





ZMIANA WIADOMOŚCI

EFEKT:

- Wybierz 1 Niebieskie Pole i usuń z niego Kartę Wiadomości (nie przenoś jej na Stos Kart odrzuconych!).
- Z Talii Kart Wiadomości dobierz 4 karty (nie pokazuj ich innym graczom) i wybierz 1 z nich.
- Wybraną kartę umieść na polu, na którym znajdowała się usunięta karta.
- Kartę usuniętą z pola oraz wszystkie niewybrane Karty Wiadomości wtasuj z powrotem do Talii Wiadomości.

Przykład akcji:

- ANTEK** zagrał Rodzinę Kandydata na Pole Mediów.
- Podczas rozpatrywania działania Rodziny Kandydata **ANTEK** zdecydował się na Akcję Zmiany Wiadomości i opłacił Koszt Akcji Podstawowej Rodziny Kandydata (1 Punkt Budżetu). **ANTEK** wybrał pole, na którym znajduje się Karta Gospodarki i usunął ją z tego pola.
- ANTEK** dobrał 4 karty z Talii Wiadomości i spośród nich wybrał Kartę Polityki Socjalnej.
- Usuniętą wcześniej Kartę Wiadomości i niewybrane karty **ANTEK** wtasował z powrotem do Talii Wiadomości.
- Wybraną Kartę Polityki Socjalnej **ANTEK** umieścił w miejsce usuniętej wcześniej karty.



ANTEK



ANTEK



ANTEK



AKCJE PODSTAWOWE SZTABOWCÓW – REGIONALNE

REGION

+1

WIEC POPARCIA

EFEKT:

- Wybierz Miejscowość w Regionie, w którym znajduje się korzystający z tej Akcji Sztabowiec.
- Umieść 1 Żeton Poparcia w swoim kolorze na Karcie Frekwencji w wybranej Miejscowości.
- Umieść 1 Żeton Poparcia w swoim kolorze na Stosie Aktywności w wybranej Miejscowości.

Przykład akcji:

BARTEK zagrał Młodzieżówkę na Pole Regionu Centralnego. Podczas rozpatrywania działań Młodzieżówki, **BARTEK** skorzystał z Akcji Wiecu Poparcia i zdecydował się obrać Łódź za cel. **BARTEK** nic nie zapłacił, ponieważ Koszt Akcji Podstawowej Młodzieżówki wynosi 0.

Dzięki Wiecowi Poparcia **BARTEK** umieścił 1 swój Żeton Poparcia na Karcie Frekwencji w Łodzi i 1 swój Żeton Poparcia na Stosie Aktywności w Łodzi.



Gdyby **BARTEK** zdecydował się obrać za cel Warszawę, musiałby zapłacić 1 Punkt Budżetu, z powodu Indywidualnej Cechy Wyborców (Ceny w Górę), występującej na Karcie Frekwencji w tej Miejscowości.

-1

PROTEST

EFEKT:

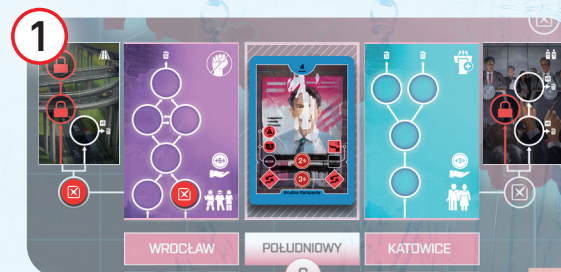
- Wybierz Miejscowość w Regionie, w którym znajduje się korzystający z tej Akcji Sztabowiec.
- Usuń wybrany Żeton Poparcia dowolnego gracza z Karty Frekwencji lub Karty Tematu w wybranej Miejscowości.

Przykład akcji

- ANTEK** zagrał Brudną Kampanię na Region Południowy.
- Podczas rozpatrywania działań Brudnej Kampanii, **ANTEK** zdecydował się na Akcję Protestu i opłacił Koszt Akcji Podstawowej (Dla Brudnej Kampanii – 2 Punkty Budżetu). Wskazał Miejscowość – Wrocław. Następnie **ANTEK** usunął żeton **BARTKA** z Karty Frekwencji w Miejscowości, którą obrał za cel.
- Ze względu na Cechę Indywidualną Wyborców we Wrocławiu, **ANTEK** musiał odjąć sobie 1 Głos na Torze Głosowania Młodych Wyborców (ponieważ skorzystał z Czerwonej Akcji). Przesunął zatem swój Znacznik Głosów z wartości 1 na 0, na Torze Głosowania Młodych Wyborców.

*Gdyby **ANTEK** nie posiadał żadnych Głosów na Torze Głosowania Młodych Wyborców, ta Cecha Indywidualna nie spowodowałaby u niego żadnych szkód, ponieważ Znacznik Głosów nie może spaść poniżej wartości 0.

ANTEK



ANTEK



3





ZBIERANIE FUNDUSZY

EFEKT:

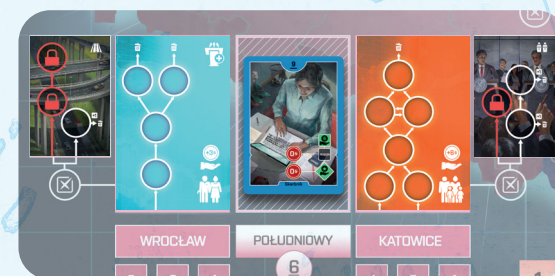
- Wybierz Miejscowość w Regionie, w którym znajduje się korzystający z tej Akcji Sztabowiec.
- Dobierz z Banku tyle Punktów Budżetu, ile sugeruje Ikona Finansowania na Karcie Frekwencji w Miejscowości, którą wybierasz za cel.

Przykład akcji

ANTEK zagrał swojego Skarbnika na Region Południowy i posiada 4 Punkty Budżetu. Podczas rozpatrywania działań Skarbnika **ANTEK** wybrał Akcję Zbierania Funduszy. Koszt Podstawowej Akcji Skarbnika wynosi 0, więc **ANTEK** nie musiał płacić za tę Akcję. **ANTEK** wskazał Miejscowość – Katowice. **ANTEK** dobrał 6 Punktów Budżetu (tyle wskazuje ikona na karcie). Dzięki temu **ANTEK** posiada teraz 10 Punktów Budżetu.

*Gdyby **ANTEK** zdecydował się na Zbieranie Funduszy we Wrocławiu, umieściłby dodatkowo swój Żeton Poparcia na Stosie Aktywności we Wrocławiu (dzięki Cesze Indywidualnej Wszystko ma Znaczenie).

ANTEK



ANTEK



ZMIANA TEMATU

Uwaga!

Jeśli na Karcie Tematu w wybranej Miejscowości wszystkie Czerwone Pola są zajęte przez Żetony Poparcia, Akcja Zmiany Tematu może zostać przeprowadzona wyłącznie przy jednogłośnej zgodzie każdego gracza, który posiada choć 1 żeton na Czerwonym Polu na tej karcie. W innym wypadku jej wykonanie jest niemożliwe.

EFEKT:

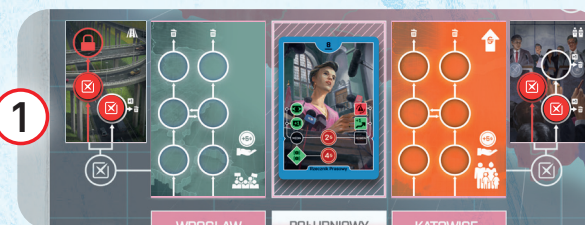
- Wybierz Miejscowość w Regionie, w którym znajduje się korzystający z tej Akcji Sztabowiec.
- W wybranej Miejscowości usuń Kartę Tematu z Pola Tematu (wszystkie żetony znajdujące się na tej karcie zostają odrzucone i wracają do zasobów właścicieli).
- Z Talii Tematów Regionalnych dobierz 4 karty (nie pokazuj ich innym graczom) i wybierz 1 z nich.
- Wybraną kartę umieść na Polu Tematu, w wybranej Miejscowości.
- Usuniętą Kartę Tematu i wszystkie niewybrane Karty Tematu wtasuj z powrotem do Talii Tematów.

Przykład akcji:

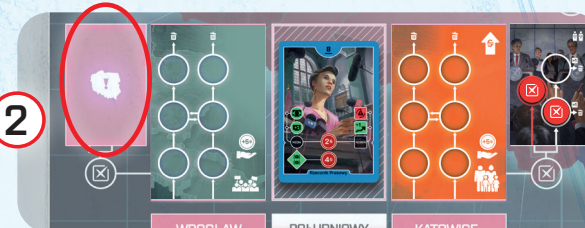
- ANTEK** zagrał swojego Rzecznika Prasowego na Region Południowy. **ANTEK** zdecydował się na Akcję Zmiany Tematu we Wrocławiu. Opłacił Koszt Akcji Podstawowej Rzecznika Prasowego (2 Punkty Budżetu) i przeszedł do jej rozpatrywania.
- ANTEK** usunął Kartę Tematu z Pola Tematu we Wrocławiu i odrzucił wszystkie żetony graczy, jakie się na niej znajdowały.
- ANTEK** dobrał 4 karty z Talii Tematów i wybrał Politykę Socjalną.
- ANTEK** wtasował usuniętą Kartę Tematu wraz ze wszystkimi niewybranymi kartami z powrotem do talii.
- ANTEK** umieścił Kartę Polityki Socjalnej w miejscu usuniętej Karty Tematu.

ANTEK nie musiał pytać nikogo o zgodę, ponieważ na Karcie Tematu, którą chciał zmienić, wciąż znajdowały się wolne Czerwone Pola. Gdyby **ANTEK** chciał zmienić temat w Katowicach, potrzebowałby na to zgody **BARTKA**.

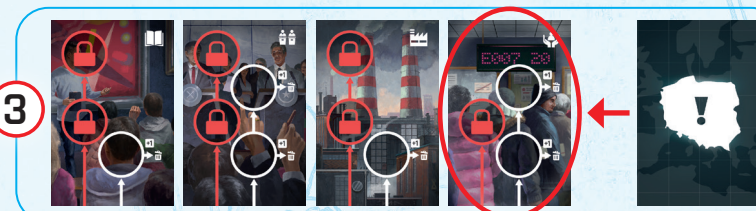
1



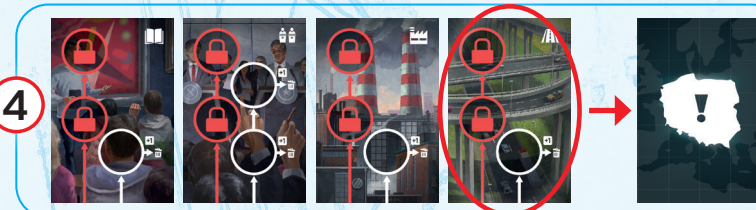
2



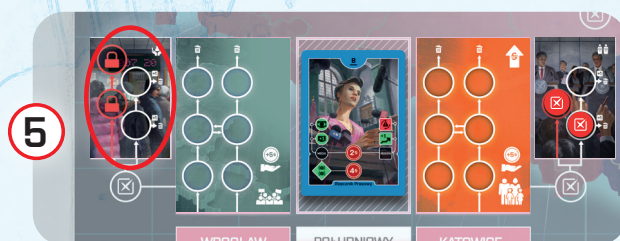
3



4



5



AKCJE SPECJALNE SZTABOWCÓW

ZASTĘPSTWO

SZTABOWIEC:

Kandydat 0

OBSZAR DZIAŁANIA:

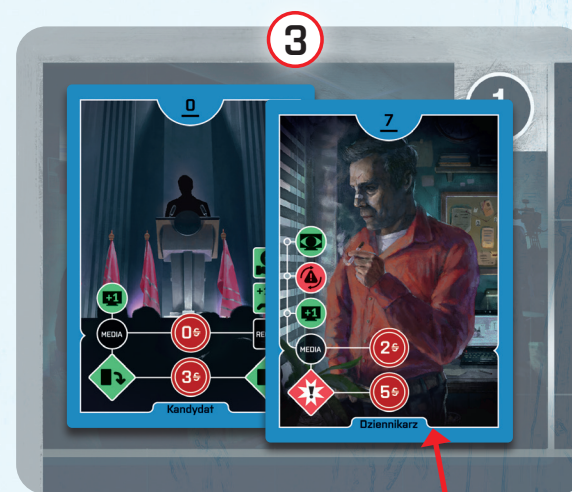
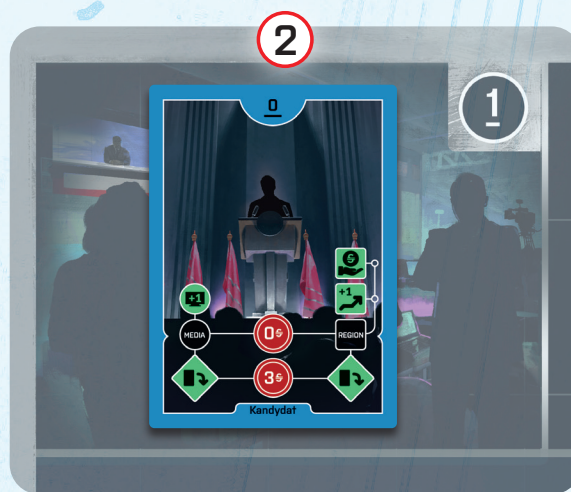
REGION/MEDIA

EFEKT:

Natychmiast wprowadź wybranego Sztabowca ze swojego Sztabu na pole, na którym znajduje się korzystający z tej Akcji Kandydat. Wprowadzony w ten sposób Sztabowiec rusza się zgodnie ze standardową kolejnością.

Przykład:

1. **ANTEK** zagrał Kandydata na Pole Mediów.
2. **ANTEK** skorzystał z Akcji Zastępstwa i opłacił Koszt Akcji Specjalnej Kandydata (3 Punkty Budżetu).
3. **ANTEK** ze swojego Sztabu wybrał Dziennikarza i umieścił go na polu, na którym znajduje się Kandydat (**ANTEK** miał do dyspozycji trzech Sztabowców, ponieważ reszta jego Sztabu została już w tej Rundzie zagrana na Planszę).



MOBILIZACJA

SZTABOWIEC:

Szef Sztabu **1**

OBSZAR DZIAŁANIA:

MEDIA

EFEKT:

Wszyscy Twoi Sztabowcy wykonują swoje działania natychmiast, niezależnie od ich kolejności ani obszaru, w którym się znajdują. Możesz rozpatrzyć ich działania w dowolnej kolejności.

Uwaga!

Jeśli podczas rozpatrywania Mobilizacji Kandydat skorzysta z Zastępstwa, wprowadzony przez Kandydata sztabowiec również ruszy się natychmiast (Mobilizacja sprawia, że kolejność nie ma znaczenia).



Przykład:

ANTEK zagrał swojego Szefa Sztabu na Pole Mediów. Podczas rozpatrywania jego działań, **ANTEK** skorzystał z Mobilizacji i opłacił Koszt Akcji Specjalnej Szefa Sztabu (3 Punkty Budżetu). **ANTEK** natychmiast przeszedł do rozpatrywania swoich pozostałych Sztabowców. Dzięki Mobilizacji **ANTEK** mógł zdecydować o kolejności ich działań.

PODWAŻENIE WIARYGODNOŚCI

SZTABOWIEC:

Autorytet **2**

OBSZAR DZIAŁANIA:

REGION/MEDIA

EFEKT:

Wybierz 1 Sztabowca, który znajduje się na tym samym polu co Autorytet. Ten Sztabowiec nie może korzystać z Czerwonych Akcji (zarówno Podstawowych, jak i Specjalnych) w tej Rundzie.

Uwaga!

Akcje nie działają „wstecz”. Podważenie Wiarygodności nie może cofnąć działań, które zostały już wykonane.



Przykład:

- ANTEK** zagrał swój Autorytet na Pole Mediów. Po odkryciu Sztabowców, okazało się, że **BARTEK** zagrał Bрудną Kampanię na Pole Mediów.
- Podczas rozpatrywania działań Autorytetu, **ANTEK** skorzystał z Akcji Podważenia Wiarygodności i opłacił Koszt Akcji Specjalnej Autorytetu (2 Punkty Budżetu). Następnie **ANTEK** wskazał Bрудną Kampanię jako cel, uniemożliwiając jej korzystanie z Czerwonych Akcji. Ponieważ Bрудna Kampania posiada wyłącznie Czerwone Akcje, zablokowało to możliwość jej działania i podczas rozpatrywania Bрудnej Kampanii **BARTEK** musiał zrezygnować z działania.

SZANTAŻ

SZTABOWIEC:

 Prowokator **3**

OBSZAR DZIAŁANIA:

REGION/MEDIA

EFEKT:

Wybierz 1 Sztabowca, który znajduje się na tym samym polu co Prowokator. Ten Sztabowiec nie może w tej Rundzie skorzystać z Akcji (zarówno Podstawowych jak i Specjalnych) i automatycznie rezygnuje z działania podczas rozpatrywania jego działań.

Uwaga!

Akcje nie działają „wstecz”. Szantaż nie może cofnąć działań, które zostały już wykonane.

Przykład:

- ANTEK** zagrał Prowokatora na Region Centralny.
- Podczas rozpatrywania działań Prowokatora **ANTEK** zdecydował się na skorzystanie z Szantażu. Opłacił Koszt Akcji Specjalnej Prowokatora (3 Punkty Budżetu) i wskazał Młodzieżówkę **BARTKA** jako cel. Podczas rozpatrywania jej karty, **BARTEK** nie mógł podjąć żadnego działania i Młodzieżówka nie mogła skorzystać z żadnej ze swoich Akcji.



PROPAGANDA

SZTABOWIEC:

 Brudna Kampania **4**

OBSZAR DZIAŁANIA:

REGION/MEDIA

Uwaga!

Korzystając z Propagandy w Mediach musisz odebrać 1 Głos któremuś z graczy (nie możesz pominąć tej czynności ani odebrać Głosów graczy, który ich nie posiada i po prostu dodać sobie Głosu).

EFEKT:

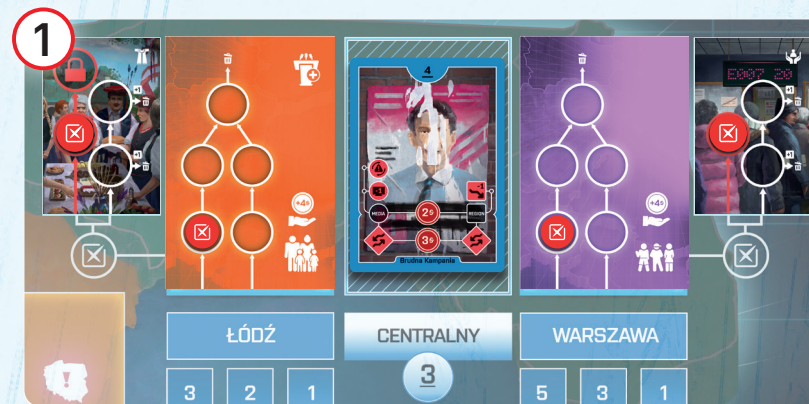
Zależnie od pola:

W Regionie – w wybranej Miejscowości zamień 1 żeton dowolnego gracza z Karty Frekwencji lub Karty Tematu na twój.

W Mediach – wybierz Tor Głosowania. Na wybranym torze wskazany gracz musi oddać ci 1 Głos (on traci 1 Głos, ty zyskujesz 1 Głos).

Przykład:

- ANTEK** zagrał Brudną Kampanię na Region Centralny.
- Podczas rozpatrywania działań Brudnej Kampanii, **ANTEK** skorzystał z Propagandy. **ANTEK** opłacił Koszt Akcji Specjalnej Brudnej Kampanii (3 Punkty Budżetu) i zamienił żeton **BARTKA** na Karcie Frekwencji w Warszawie na swój.
- Gdyby **ANTEK** zdecydował się na działanie w Łodzi, otrzymałby dodatkowo 1 swój żeton na Stos Aktywności w tej Miejscowości (ponieważ na Karcie Frekwencji w Łodzi występuje Cecha Indywidualna – Wszystko ma Znaczenie).



5 KOORDYNACJA DZIAŁAŃ

SZTABOWIEC:

Lokalne Struktury **5**

OBSZAR DZIAŁANIA:

REGION

EFEKT:

Od momentu aktywacji tej Akcji, do końca Rundy, każdy twój Sztabowiec, który znajduje się na tym samym polu co Lokalne Struktury, podczas rozpatrywania swoich Akcji może obrać za cel obie Miejscowości danego Regionu i równocześnie wykonać działanie w każdej z nich. Za wykonanie takiej Akcji zapłać tylko raz, ale uwzględnij Cechy Indywidualne z Kart Frekwencji w obu Miejscowościach.

Uwaga!

Akcje nie działają „wstecz”. Koordynacja Działań nie może wpłynąć na działania, które zostały już wykonane!

Uwaga!

Koordynacja Działań, sama w sobie, nie obiera za cel żadnej Miejscowości, nie będzie zatem uruchamiać efektów Cech Indywidualnych z Kart Frekwencji.

PORADA:

Jeśli skorzystałeś z Akcji Koordynacji i którymś z kolejnych Sztabowców na danym polu chcesz zadziałać tylko w jednej Miejscowości, możesz tak zrobić.

Przykład:

1. **ANTEK** zagrał na Region Centralny swoje Lokalne Struktury, Skarbnika i Młodzieżówkę.
2. Zgodnie z Kolejnością Działania **ANTEK** najpierw rozpatrzył Lokalne Struktury. Skorzystał z Koordynacji Działań i opłacił Koszt Akcji Specjalnej Lokalnych Struktur (3). **ANTEK** nie zwracał przy tym uwagi na Cechy Indywidualne z Kart Frekwencji, ponieważ Koordynacja Działań nie obiera za cel żadnej Miejscowości.
3. Następnie **ANTEK** rozpatrzył Skarbnika i skorzystał z akcji Zbierania Funduszy (normalnie nic by nie zapłacił, ponieważ Koszt Wykonania Akcji Podstawowej Skarbnika wynosi 0. Musiał jednak zapłacić 1 Punkt Budżetu za działanie w Warszawie, ponieważ występuje tam Cecha Indywidualna Wyborców – Ceny w Górę). **ANTEK** dobrał 8 Punktów Budżetu (4 za Łódź i 4 za Warszawę).
4. Na końcu **ANTEK** rozpatrzył Młodzieżówkę i skorzystał z Akcji Wiecu Poparcia. Koszt Akcji Podstawowej Młodzieżówki wynosi 0, ale **ANTEK** zapłacił 1 Punkt Budżetu, ponieważ w Warszawie występuje Indywidualna Cecha – Ceny w Górę. Dzięki Koordynacji Działań **ANTEK** umieścił po 1 Żetonie Poparcia na Karcie Frekwencji i Stosie Zaangażowania w Łodzi oraz po 1 Żetonie Poparcia na Karcie Frekwencji i Stosie Zaangażowania w Warszawie.





PUBLICZNE POPARCIE

SZTABOWIEC:

Celebryta **6**

OBSZAR DZIAŁANIA:

MEDIA

EFEKT:

Zyskaj 1 Głos na Torze Głosowania Wybranej Grupy Wyborców.
Zwiększ o 2 Frekwencję tej Grupy Wyborców.

Przykład:

1. **ANTEK** zagrał Celebrytę na Pole Mediów i skorzystał z Publicznego Poparcia, płacąc Koszt Akcji Specjalnej Celebryty (4 Punkty Budżetu).
2. W ramach Publicznego Poparcia **ANTEK** zyskał 1 Głos na Torze Głosowania Emerytów i na tym samym Torze zwiększył o 2 Frekwencję Emerytów.



WYWOŁANIE AFERY

SZTABOWIEC:

Dziennikarz **7**

OBSZAR DZIAŁANIA:

MEDIA

EFEKT:

- Wybierz 1 Niebieskie Pole.
- Jeśli na tym polu znajduje się Karta Wiadomości, przenieś ją na Stos Kart Odrzuconych.
- Przeszukaj Talię Wiadomości i dobierz z niej 1 wybraną Kartę Afery.
- Dobraną Kartę Afery umieść na wybranym wcześniej Niebieskim Polu.
- Przetasuj Talię Wiadomości.

UWAGA! WARIANT ALTERNATYWNY KART AFERY

Jeśli zdecydowaliście się na Wariant Alternatywny i przed rozgrywką usunęliście Karty Afery z Talii Wiadomości, wykonanie tej Akcji wciąż jest możliwe. Kartę Afery dobierajcie w takim przypadku z puli Kart Afery odłożonych na bok, zamiast z Talii Wiadomości.

UWAGA!

Jeśli Karta Afery, w pożądanym przez gracza kolorze, nie znajduje się w Talii Kart Wiadomości (lub w stosie Afer odłożonych na bok, w przypadku wariantu alternatywnego), zagranie tej Karty Afery jest niemożliwe.



Przykład:

1. **ANTEK** zagrał Dziennikarza na Pole Mediów i skorzystał z Akcji Wywołania Afery, opłacając Koszt Akcji Specjalnej Dziennikarza (5 Punktów Budżetu).
2. **ANTEK** wybrał Niebieskie Pole i przeniósł kartę, która się na nim znajdowała, na Stos Kart Odrzuconych.
3. **ANTEK** przeszukał Talię Wiadomości i dobrał z niej Kartę Afery, która go interesowała. **ANTEK** umieścił tę Kartę Afery na wybranym wcześniej polu.



KONFERENCJA PRASOWA

SZTABOWIEC:

Rzecznik Prasowy **8**

OBSZAR DZIAŁANIA:

MEDIA

EFEKT:

Wywołaj Emisję Medialną na obu Kartach Wiadomości, jakie znajdują się na Niebieskich Polach.

EMISJA MEDIALNA

Umieść 1 swój Żeton Poparcia na Stosie Aktywności w każdej Miejscowości, w której występują Karty Tematu, odpowiadające emitowanym kartom.

UWAGA!

Jeśli na Niebieskich Polach znajdują się dwie takie same Karty Wiadomości, należy na odpowiadających im Stosach Aktywności umieścić po 2 żetony.

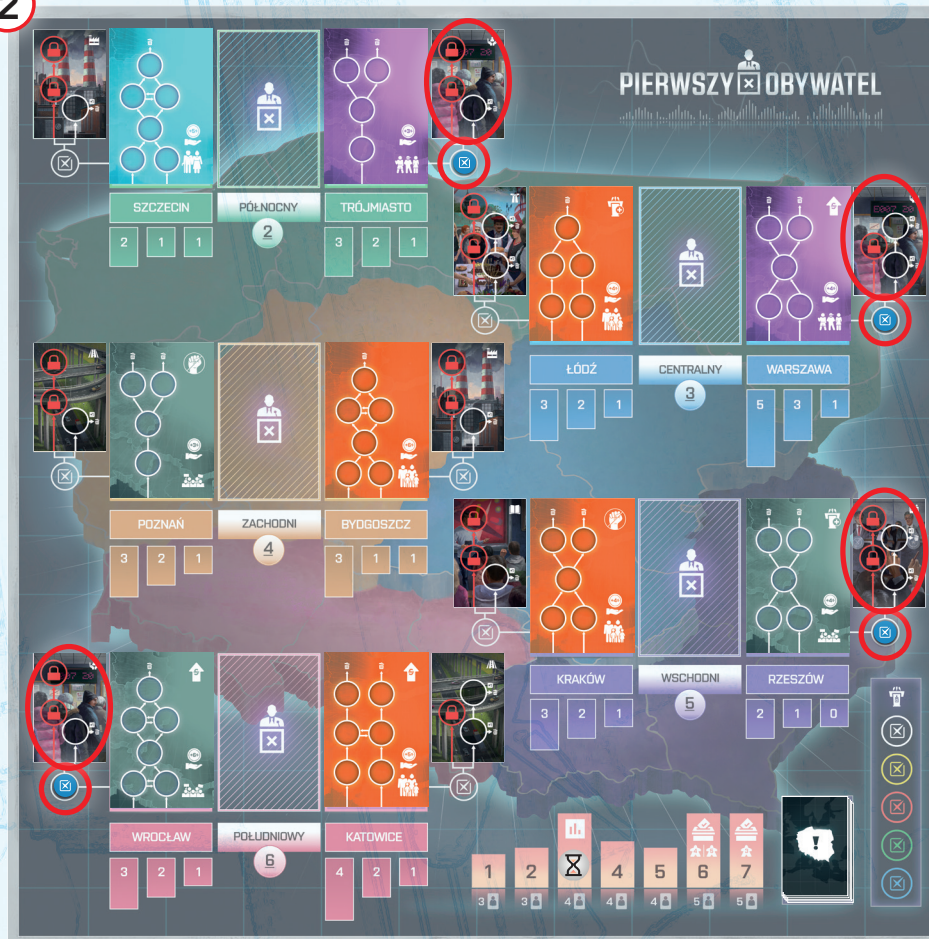
Przykład:

- ANTEK** zagrał Rzecznika Prasowego na Pole Mediów. W trakcie jego rozpatrywania **ANTEK** skorzystał z Akcji Konferencji Prasowej i opłacił Koszt Akcji Specjalnej Rzecznika Prasowego (4 Punkty Budżetu). **ANTEK** wywołał Emisję na obu kartach, znajdujących się na Niebieskich Polach.
- ANTEK** umieścił po 1 swoim Żetonie Poparcia na Stosie Aktywności w każdej Miejscowości, w której znajdowały się Karty Tematu odpowiadające Emitowanym Kartom.

1



2



ZORGANIZOWANA ZBIÓRKA

SZTABOWIEC:

Skarbnik **9**

OBSZAR DZIAŁANIA:

REGION

EFEKT:

Skorzystaj z Akcji Zbierania Funduszy w wybranej Miejscowości. Do zebranych Punktów Budżetu dodaj +1 za każdy twój Żeton Poparcia, jaki znajduje się na Karcie Frekwencji w Miejscowości obranej za cel.

Przykład:

- ANTEK** zagrał Skarbnika na Region Centralny. Podczas jego rozpatrywania **ANTEK** skorzystał ze Zorganizowanej Zbiórki (**ANTEK** nic nie zapłacił, ponieważ Akcja Specjalna Skarbnika nic nie kosztuje).
- Zgodnie z poleceniem Zorganizowanej Zbiórki, **ANTEK** skorzystał z Akcji Zbierania Funduszy i za cel obrał Warszawę. **ANTEK** dobrał z Banku 7 Punktów Budżetu (4 za Akcją Zbierania Funduszy +1 za każdy jego Żeton Poparcia, jaki znajduje się na Karcie Frekwencji w Warszawie).



OŚWIADCZENIE RODZINY

SZTABOWIEC:

Rodzina Kandydata **10**

OBSZAR DZIAŁANIA:

REGION

EFEKT:

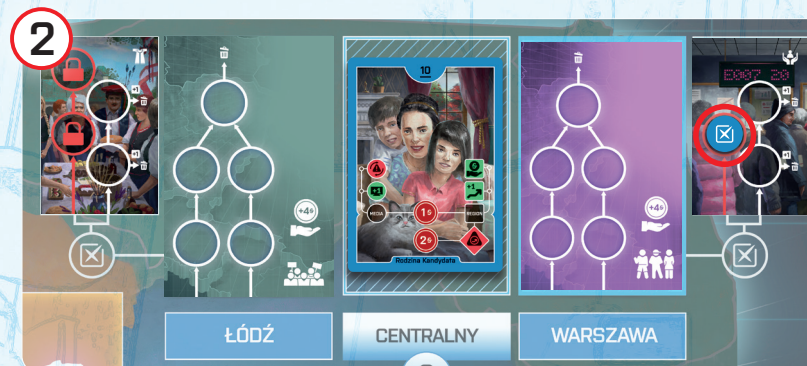
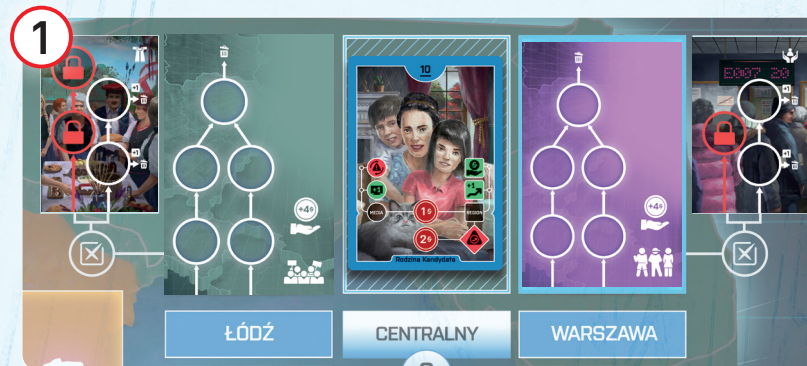
W wybranej Miejscowości natychmiast umieść 1 Żeton Poparcia, bezpośrednio na jednym z pól na Karcie Tematu.

UWAGA!

Umieszczany w ten sposób Żeton Poparcia rozpatruj identycznie, jak żeton przenoszony ze Stosu Aktywności, z tym, że działanie to odbywa się poza Debatą (podczas Debaty wciąż musisz przenieść 1 żeton ze Stosu Aktywności, jeśli taki posiadasz).

Przykład:

- ANTEK** zagrał Rodzinę Kandydata na Region Centralny i podczas jej rozpatrywania skorzystał z Akcji Oświadczenia Rodziny. **ANTEK** opłacił Koszt Akcji Specjalnej Rodziny (2 Punkty Budżetu).
- ANTEK** wybrał Miejscowość – Warszawę i umieścił swój żeton na Czerwonym Polu, na Karcie Tematu w tej Miejscowości.



MANIPULACJA

SZTABOWIEC:

Socjotechnik **11**

OBSZAR DZIAŁANIA:

MEDIA

UWAGA!

Pamiętaj, że Znacznik Głosów nie może znaleźć się na wartości mniejszej niż 0 ani większej niż 20. Oznacza to, że na danym torze nie możesz odebrać Głosów graczowi, który ich nie posiada ani dodać Głosów Graczowi, który ma ich 20.

Przykład:

ANTEK zagrał swojego Socjotechnika na Pole Mediów. Podczas rozpatrywania jego działania **ANTEK** zdecydował się na wykonanie Akcji Manipulacji i opłacił Koszt Akcji Specjalnej Socjotechnika (5 Punktów Budżetu). Następnie **ANTEK** rozpatrzył tę Akcję:

1 **ANTEK** przeniósł 3 swoje Głosy z Toru Głosowania Seniorów na Tor Głosowania Żelaznego Elektoratu (stracił 3 Głosy u Seniorów i zyskał 3 w Żelaznym Elektoracie).

2 **ANTEK** przeniósł 1 Głos **BARTKA** z Toru Głosowania Żelaznego Elektoratu na Tor Głosowania Rodzin oraz 2 Głosy **ANI** z Toru Głosowania Rodzin na Tor Głosowania Żelaznego Elektoratu **ANIA** straciła 2 Głosy w Rodzinach i zyskała 2 Głosy w Żelaznym Elektoracie, zaś **BARTEK** stracił 1 Głos w Żelaznym Elektoracie i zyskał 1 Głos w Rodzinach.

3 **ANTEK** odebrał sobie 1 Głos na Torze Głosowania Młodych Wyborców i 2 Głosy na Torze Głosowania Emerytów i dodał sobie 3 Głosy na Torze Głosowania Żelaznego Elektoratu. Takie zagranie jest błędne, ponieważ obejmuje więcej niż 2 Torze Głosowania.

4 **ANTEK** na Torze Głosowania Młodych Wyborców odebrał 3 Głosy **BARTKOWI** i na Torze Głosowania Żelaznego Elektoratu dodał 3 Głosy sobie. Takie zagranie jest błędne, ponieważ suma Głosów **BARTKA** i **ANTKA** ulega zmianie (**BARTEK** nie odzyskuje na żadnym Torze utraconych Głosów).

EFEKT:

- Wybierz 2 Torze Głosowania.
- Pomiędzy wybranymi Torami przenieś maksymalnie 3 Głosy dowolnych graczy w taki sposób, by suma Głosów, jakie posiada każdy gracz, pozostała bez zmian.

UWAGA!

Przeniesiony Głos musi wrócić do swojego właściciela, czyli jeśli na pierwszym Torze Głosowania odbierzesz graczowi 1 Głos, ten sam gracz musi otrzymać 1 Głos na drugim Torze Głosowania.

Wariant 1:

ANTEK przeniósł 3 swoje Głosy z Toru Głosowania Seniorów na Tor Głosowania Żelaznego Elektoratu (stracił 3 Głosy u Seniorów i zyskał 3 w Żelaznym Elektoracie).

Wariant 2:

ANTEK przeniósł 1 Głos **BARTKA** z Toru Głosowania Żelaznego Elektoratu na Tor Głosowania Rodzin oraz 2 Głosy **ANI** z Toru Głosowania Rodzin na Tor Głosowania Żelaznego Elektoratu **ANIA** straciła 2 Głosy w Rodzinach i zyskała 2 Głosy w Żelaznym Elektoracie, zaś **BARTEK** stracił 1 Głos w Żelaznym Elektoracie i zyskał 1 Głos w Rodzinach.

Wariant 3 (ZAGRANIE BŁĘDNE):

ANTEK odebrał sobie 1 Głos na Torze Głosowania Młodych Wyborców i 2 Głosy na Torze Głosowania Emerytów i dodał sobie 3 Głosy na Torze Głosowania Żelaznego Elektoratu.

Takie zagranie jest błędne, ponieważ obejmuje więcej niż 2 Torze Głosowania.

Wariant 4 (ZAGRANIE BŁĘDNE):

ANTEK na Torze Głosowania Młodych Wyborców odebrał 3 Głosy **BARTKOWI** i na Torze Głosowania Żelaznego Elektoratu dodał 3 Głosy sobie.

Takie zagranie jest błędne, ponieważ suma Głosów **BARTKA** i **ANTKA** ulega zmianie (**BARTEK** nie odzyskuje na żadnym Torze utraconych Głosów).



WOLONTARIAT

SZTABOWIEC:

Młodzieżówka **12**

OBSZAR DZIAŁANIA:

REGION/MEDIA

EFEKT:

Młodzieżówka może skorzystać z dowolnej Akcji Podstawowej Sztabowca, który należy do tego samego gracza i znajduje się na tym samym polu.

Przykład:

- ANTEK** zagrał swojego Prowokatora i Młodzieżówkę na Region Centralny.
- Podczas rozpatrywania działań Prowokatora **ANTEK** skorzystał z Akcji Protestu, opłacił Koszt Akcji Podstawowej Prowokatora (2 Punkty Budżetu) i usunął żeton **BARTKA** z Karty Frekwencji w Warszawie.
- Podczas rozpatrywania działań Młodzieżówki **ANTEK** skorzystał z Wolontariatu i opłacił Koszt Akcji Specjalnej Młodzieżówki (1 Punkt Budżetu). Dzięki temu **ANTEK** mógł skorzystać z dowolnej Akcji Podstawowej Prowokatora (bo znajduje się on na tym samym polu, co Młodzieżówka). **ANTEK** zdecydował się skorzystać raz jeszcze z Akcji Protestu i usunął kolejny Żeton Poparcia **BARTKA**.

Uwaga!

Podczas korzystania z Wolontariatu opłacajcie tylko Koszt Akcji Specjalnej Młodzieżówki. Pomińcie Koszt Akcji Podstawowej, z której korzysta Młodzieżówka. Wciąż należy jednak uwzględnić Indywidualne Cechy z Kart Frekwencji. Przykładowo, jeśli Młodzieżówka korzysta z Akcji Zmiany Tematu w Miejscowości, w której występuje Cecha Indywidualna – Ceny w Górę, należy dopłacić 1 Punkt Budżetu.

Porada

Młodzieżówka może skorzystać nawet z Akcji Podstawowej Sztabowca, który został zablokowany np. działaniem Prowokatora (Szantaż) lub Autorytetu (Podważenie Wiarygodności).

