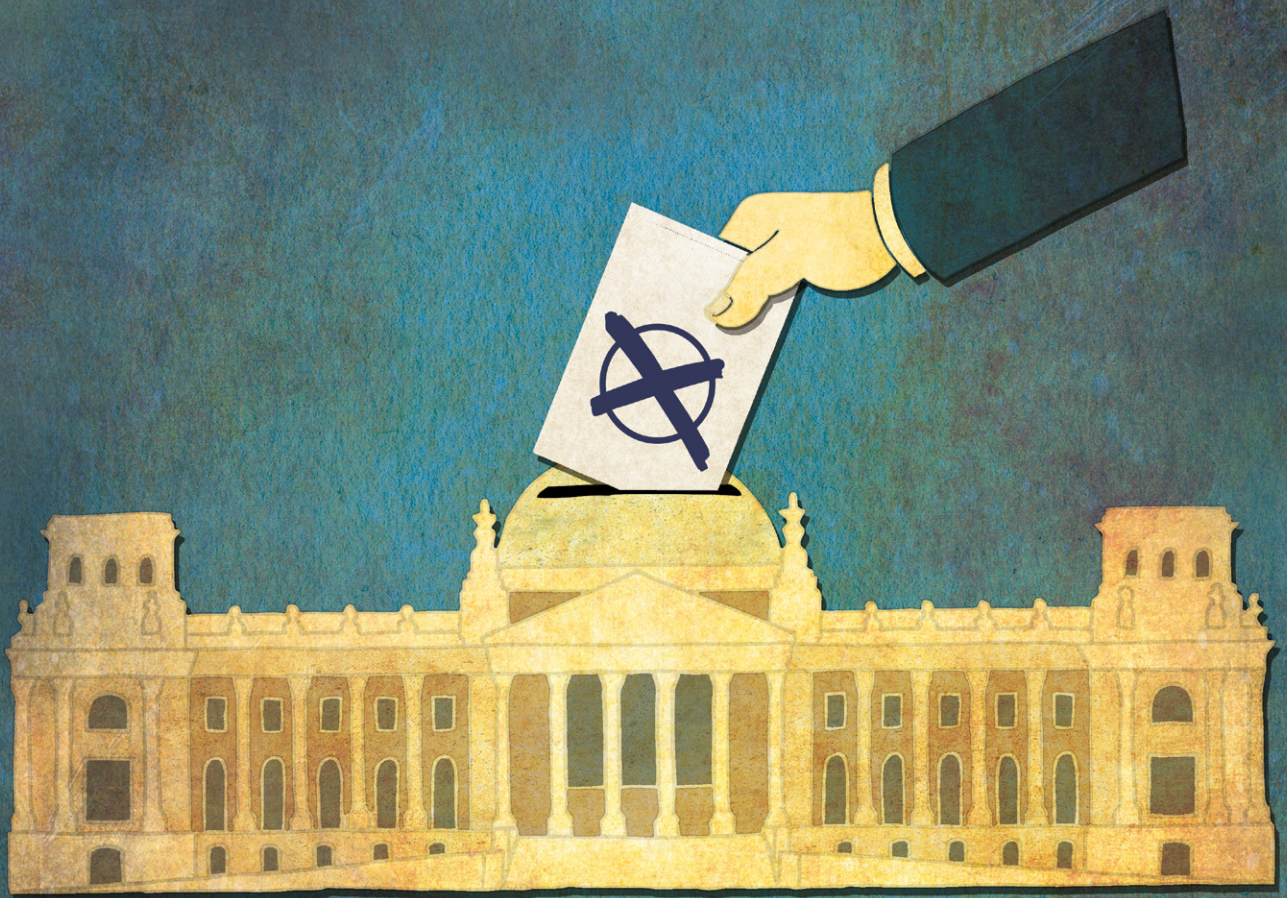


DIE MACHER

KARL-HEINZ SCHMIEL



ZASADY

DIE MACHER

Gra od 3 do 5 graczy
stworzona przez Karla-Heinza Schmiela.

SPIS TREŚCI

01. WSTĘP	2
02. ZAWARTOŚĆ	2
03. CEL GRY	4
04. PRZYGOTOWANIE DO GRY	5
05. PRZEBIEG ROZGRYWKI	7
06. SZCZEGÓŁOWY OPIS RUNDY	7
07. KONIEC GRY I PUNKTACJA KOŃCOWA	14
08. SIĘDMIOKROTNE WYBORY PARLAMENTARNE	14

01 WSTĘP

W *Die Macher* gracze walczą o władzę polityczną w Niemczech. Jako partyjni liderzy organizują kampanie wyborcze jednej z pięciu partii (CDU/CSU, FDP, Bündnis 90/Die Grünen, SPD, Die Linke) w szeregu wyborów parlamentarnych.

Aby wygrać wybory, gracz musi dostosowywać program partii stosownie do opinii publicznej, organizować wiece partyjne, wpływać na media oraz z powodzeniem wykorzystywać polityków z własnego gabinetu cieni. Składki członkowskie od czasu do czasu mogą zasilić partyjny budżet, niezbędny do przeprowadzenia kosztownych kampanii wyborczych.

Die Macher to zróżnicowana i ekscytująca gra, która przeprowadza od 3 do 5 graczy przez cztery wybory parlamentarne w Niemczech. Dla graczy, którzy chcą jeszcze głębiej zanurzyć się w świecie polityki i kampanii wyborczych, dodaliśmy rozszerzony wariant, który obejmuje siedem wyborów parlamentarnych.

Die Macher został wydany po raz pierwszy w 1986 roku i szybko zyskał legendarną reputację. Jest to trzecia opublikowana gra, której autorem jest Karl-Heinz Schmiel.

To nowe wydanie zostało gruntownie zaktualizowane przez autora gry.

02 ZAWARTOŚĆ

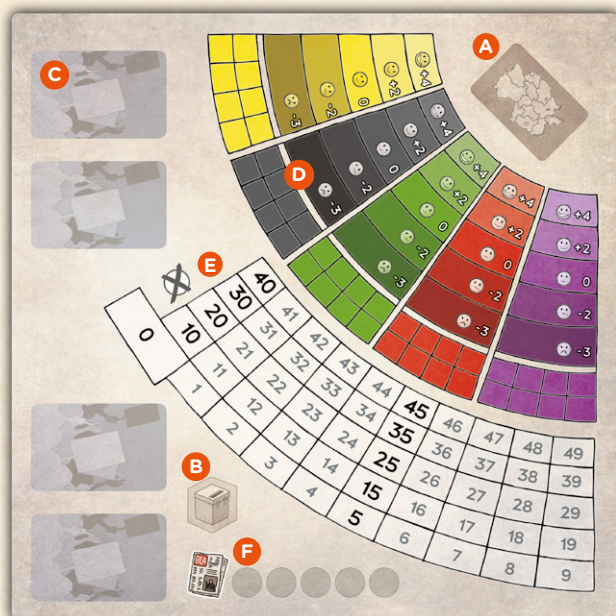
W pudełku z grą znajdziecie:

- 4 plansze Landów
- 1 plansza Mediów/Elektoratu
- 1 plansza Programu
- 1 plansza Opinii Publicznej
- 1 plansza Sondażu
- 1 plansza na Żetony
- 56 kart Programu (po cztery karty z ⊕ i ⊖ dla każdego z 7 tematów)
- 42 karty Opinii Publicznej (po trzy karty z ⊕ i ⊖ dla każdego z 7 tematów)

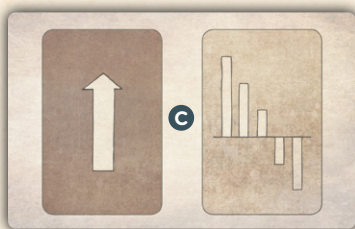
- 40 kart polityków z Gabinetu Cieni (po 8 kart dla każdej z 5 partii)
- 15 kart Składek (po 3 karty dla każdej z 5 partii)
- 10 kart Sondażu
- 16 kart Landów
- 5 żetonów Partii (po 1 dla każdej z 5 partii)
- 4 żetony Podwojenia
- 2 żetony Urny
- 45 znaczników Toru (płaskie drewniane kwadratowe znaczniki, po 9 dla każdej partii, 5 oznaczonych liczbą "50")
- 25 znaczników Mediów (ośmiokątne drewniane znaczniki, po 5 dla każdej partii)
- 100 znaczników Wieców (drewniane kosteczki, po 20 dla każdej partii)
- 150 banknotów (50x "1000€", 30x "2000€", 30x "5000€", 25x "10 000€", 15x "20 000€")
- 1 Notatnik do punktacji
- 5 kart Pomocy Gracza
- 1 instrukcja

PLANSZE I KARTY LANDÓW

Każda plansza Landu ma pola przeznaczone do umieszczenia karty Landu **A**, znacznika Urny **B** i czterech kart Opinii Publicznej **C**. Każda partia ma swoją własną sekcję do oznaczenia swoich notowań (na skali notowań) oraz osiem pól, na których umieszcza znaczniki Wieców, organizowanych w tym Landzie **D**. Gracze zaznaczają głosy zdobyte przez swoją partię na torze głosowania **E**. Ponadto umieszczają znaczniki Mediów na wyznaczonych polach, co odzwierciedla wpływ ich partii na opinię publiczną **F**.



Na planszy Sondażu znajdują się pola na talię i stos odrzuconych kart Sondażu **C**.



PLANSZA NA ŻETONY, ŻETONY PODWOJENIA, PARTII I URNY

Na planszy na Żetony **A** znajdują się żetony Podwojenia **B**, służące do oznaczania kluczowych Opinii oraz stos żetonów Partii **C**, używanych do wskazywania pierwszego gracza w danej rundzie (pole pierwszego gracza).

Żetony Urny wskazują, w którym z Landów odbywają się wybory w tej rundzie.



KARTY GABINETU CIENI ORAZ KARTY SKŁADEK



Podczas gry, każdy gracz może skorzystać z polityków należących do własnego "Gabinetu Cieni" **A**, by wpłynąć na wyniki wyborów.

W rozgrywce z czterokrotnymi wyborami, każdy gracz ma do dyspozycji pięciu polityków z ikoną **A**. W rozszerzonym wariantcie gracze mogą wybierać spośród wszystkich ośmiu polityków.

Każdy gracz może do trzech razy zebrać Składki **C** aby zasilić finanse swojej partii.

PIENIĄDZE W GRZE ORAZ NOTATNIK

Walutą obowiązującą w grze jest Euro (€) **A**. W trakcie gry gracze mogą nie ujawniać posiadanych przez siebie pieniędzy innym graczom (rewers banknotów jest identyczny) **B**.

Gracze zapisują wybrane przez siebie rozmieszczenie początkowe na awersie strony z notatnika **C**. Ponadto, na początku każdej rundy gracze zapisują swoją ofertę dotyczącą zostania pierwszym graczem na tej samej stronie **D**. Punkty zwycięstwa wszystkich partii są zapisywane na rewersie strony z notatnika **E**.



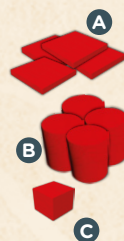
DREWNIANE KOMPONENTY

Każdy gracz otrzymuje następujące drewniane komponenty w kolorze jednej z pięciu partii:

- Dwieście znaczników Toru **A**. Służą one do oznaczenia notowania partii na skali notowań oraz liczby głosów na torze głosowania na każdej z czterech plansz Landów (po dwa znaczniki na planszę). Ostatni z nich jest wykorzystywany do zaznaczenia wielkości Elektoratu. Na pięciu znacznikach widnieje liczba "50" (umożliwia to graczom oznaczenie liczby głosów lub wielkości Elektoratu większych niż 50).

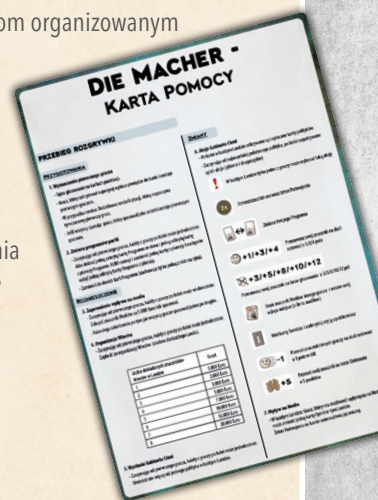
- Znaczniki Mediów **B** są wykorzystywane do oznaczenia wpływu graczy na media w Landach.

- Znaczniki Wieców **C** odpowiadają Wiecom organizowanym przez graczy w danym Landzie.



KARTY POMOCY

Każdy gracz otrzymuje kartę pomocy, na której może sprawdzić porządek rozgrywania rundy oraz przeczytać jak przeprowadza się wybory.



03 CEL GRY

W grze *Die Macher* gracze starają się skutecznie poprowadzić swoją partię przez cztery wybory i wprowadzić ją do Bundestagu. W tym celu muszą zadbać, aby notowania ich partii miały tendencję rosnącą, a jej program pokrywał się z często sprzecznymi oczekiwaniami opinii publicznej.

Jeśli gracze na koniec tury mają wystarczającą liczbę Wieców partyjnych w jednym Landzie, mogą zamienić je na głosy. W momencie przeprowadzenia wyborów parlamentarnych gracze otrzymują punkty zwycięstwa proporcjonalnie do liczby głosów oddanych na ich partię.

Liczba punktów zwycięstwa możliwych do zdobycia w danym Landzie zależy od jego wielkości.

Oprócz punktów zwycięstwa otrzymanych w wyniku wyborów, na koniec rozgrywki gracze zdobywają także punkty za obecność w mediach, wielkość Elektoratu oraz zgromadzone pieniądze. Kolejne rozdziały szczegółowo wyjaśnią powyższe kwestie.

PRZYGOTOWANIE GRY DLA 4 GRACZY



04 PRZYGOTOWANIE DO GRY

A Gracze rozdzielają komponenty oraz jeżeli nie grają w rozszerzony wariant z siedmiokrotnymi wyborami, odkładają następujące elementy do pudełka:

- 1 znacznik Urny **1**;
- każdy gracz odkłada trzy karty polityków z Gabinetu Cieni bez ikony **2**;
- oraz po jednym znaczniku Mediów **3**.



Te komponenty biorą udział jedynie w rozgrywce z wariantem rozszerzonym.

- B** Gracze łączą ze sobą cztery plansze Landów, tworząc jedną wspólną planszę. Następnie obok planszy umieszczają pięć pozostałych plansz oraz banknoty (posortowane według nominalów).
- C** Jeden z graczy sortuje karty Landów na "duże" i "małe" (oznaczone ikoną *****) i tasuje oddzielnie oba stosy kart. Następnie z każdego stosu dobiera po dwie karty, przetasowuje je razem i umieszcza jedną po drugiej, na odpowiednich miejscach na każdej planszy Landu. Na koniec kładzie znacznik Urny na planszy najmniejszego z czterech Landów (tego, z kartą Landu o najniższej liczbie punktów zwycięstwa. Liczba ta jest zapisana pogrubioną czcionką w górnej środkowej części karty). To w tym Landzie odbędą się wybory na koniec pierwszej rundy.
- D** Kolejny gracz umieszcza po dwie karty Opinii (z **+** i **-**) dla każdego z siedmiu tematów na planszy Opinii Publicznej. Następnie tasuje pozostałe karty Opinii i kładzie zakryty stos kart na wyznaczonym polu.

Gracz dobiera ze stosu cztery karty Opinii dla każdego Landu i umieszcza je zakryte na odpowiednich polach na planszach Landów. Na koniec odwraca te karty:

- w najmniejszym Landzie (tym z położonym znacznikiem Urny) odwraca wszystkie cztery karty;
- w drugim Landzie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, trzy karty;
- w trzecim Landzie dwie karty;
- w czwartym Landzie jedną kartę.

Podczas odwracania kart gracz musi się upewnić, że na planszy jednego Landu nie ma dwóch lub więcej kart Opinii dotyczących tego samego tematu (niezależnie od tego czy wyrażają aprobatę **+** czy dezaprobatę **-**). Jeśli została odkryta kolejna karta dotycząca tego samego tematu, należy ją natychmiast odłożyć na stos kart odrzuconych i w jej miejsce dobrać i odkryć nową kartę z talii kart Opinii.

Przykład: Beata odkryła już karty **+**-edukacji i **-**-transportu w Niedersachsen. Następnie odkrywa kolejną kartę **+**-edukacji. Odrzuca ją i dobiera w jej miejsce wierzchnią kartę z talii **A**. Tym razem to **-**-opieka społeczna. Beata kładzie ją odkrytą obok poprzednich dwóch kart Opinii **B**.



- E** Jeden z graczy tasuje 10 kart Sondażu i podaje je innemu graczowi do przełożenia. Następnie umieszcza je w zakrytym stosie na planszy Sondażu.
- F** Kolejny gracz tasuje wszystkie karty Programu i umieszcza je w zakrytym stosie na planszy Programu. Następnie, w zależności od liczby graczy, dobiera i odkrywa odpowiednią liczbę kart, umieszczając je na odpowiednich polach na planszy.
- G** Każdy gracz wybiera jedną z partii i otrzymuje następujące komponenty w jej kolorze:
 - Pięć kart polityków z Gabinetu Cieni **⌚** oraz trzy karty Składek. Karty te kładzie zakryte przed sobą na stole.

- Pięć znaczników Torów; cztery z nich umieszcza (stroną z "50" skierowaną do dołu) na czterech polach "0" znajdujących się na torach głosowania **⊗** na każdej z plansz Landów. Piąty znacznik umieszcza w podobny sposób na polu "10" na planszy Mediów/Elektoratu.
- Cztery pozostałe znaczniki Torów umieszcza pojedynczo na polach "0" na skalach notowań swojej partii na każdej planszy Landu.
- Cztery znaczniki Mediów oraz 20 znaczników Wieców kładzie przed sobą, tworząc własną pulę zasobów.
- Na koniec pobiera 30000 € z banku, w dowolnych nominalach.
- H** Każdy gracz dobiera na rękę siedem kart z talii kart Programu. Gracze równocześnie wybierają jedną z tych kart i umieszczają ją zakrytą przed sobą. Następnie przekazują pozostałe karty graczowi po swojej lewej stronie. Powtarzają ten proces trzy razy aż do momentu, gdy każdy z graczy będzie miał przed sobą cztery zakryte karty i przekaże pozostałe trzy karty.

Na koniec każdy z graczy bierze swoje siedem kart i wybiera pięć spośród nich. Umieszcza je zakryte na stole, tworząc program partii. Po tym jak wszyscy gracze wybiorą swoje karty, wszystkie programy partii są odkrywane.

Każdy gracz musi wybrać **pięć różnych** tematów! W związku z tym nie można dwukrotnie wybrać tego samego tematu, czy też posiadać karty o przeciwstawnym nastawieniu do tego samego tematu.

Wyjątek: Jeżeli po stworzeniu programu gracz nie ma pięciu różnych tematów, umieszcza przed sobą na stole tyle zakrytych różnych kart tematów, ile jest w stanie. Po odkryciu programów partii odrzuca podwójne karty tematów i karty o przeciwstawnym nastawieniu, a następnie dobiera tyle samo kart z talii kart Programu. Spośród nich wybiera brakującą kartę lub karty. Na koniec każdy z graczy zachowuje jedną kartę na ręce, a drugą kartę odrzuca na stos odrzuconych kart Programu.

Przykład: Beata jest w stanie umieścić tylko cztery tematy w ramach programu partii **A**, ponieważ ma podwójne karty **+**-edukacji i **-** oraz karty inżynierii genetycznej o przeciwstawnym nastawieniu. Odrzuca te trzy karty **B** i dobiera trzy nowe z karty z talii. Spośród nich wybiera **+** transport jako piątą kartę programu, odrzuca **-** inżynierię genetyczną oraz zachowuje na ręce **-** edukację **C**.



I Jeden z graczy umieszcza cztery żetony Podwojenia na odpowiednim miejscu na planszy Żetonów. Następnie miesza żetony Partii i umieszcza je w odkrytym stosie na polu pierwszego gracza znajdującym się na tej samej planszy. Gracz, którego żeton Partii znajduje się na wierzchu stosu, zostaje tymczasowo pierwszym graczem.

J Każdy gracz otrzymuje jedną kartkę z notatnika (będą potrzebne długopisy, które nie są dołączone do gry).

Następnie każdy z graczy wybiera jedną z pięciu tabel na przedniej stronie kartki jako własne ustawienie początkowe. Każdy gracz zapisuje skróconą nazwę jednego z czterech Landów, w którym zamierza wzmocnić swoją początkową obecność, w każdym z pięciu pól w wybranej tabeli.

Jeśli dany symbol znajduje się w tabeli więcej niż raz, gracz za każdym razem musi wpisać w te pola inny Land!

Po zakończeniu wpisywania skrótów Landów, gracze sprawdzają po kolei każdą planszę Landu i zmieniają na niej swoje początkowe ustawienie, rozpatrując przypisane symbole w następujący sposób:

+3 Gracz umieszcza trzy znaczniki Wiecu ze swojej puli na odpowiednim miejscu na planszy Landu.

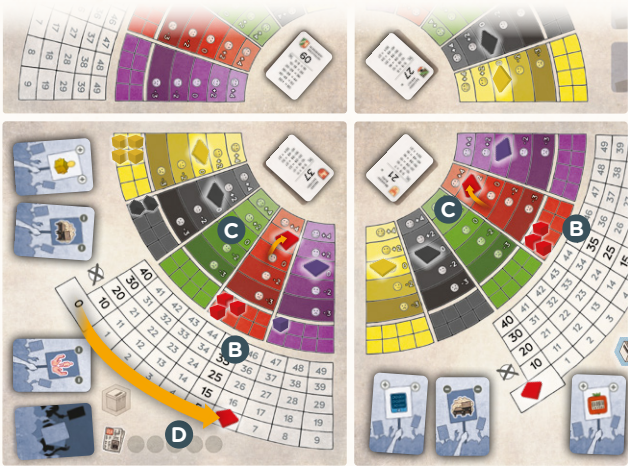
+1 Gracz przesuwa swój znacznik Toru na skali notowań danego Landu o jedno pole w górę.

+1 Gracz umieszcza znacznik Mediów na jednym z pól Mediów na planszy Landu.

+6 Gracz przesuwa swój znacznik Toru o 6 głosów na torze głosowania na planszy Landu.

Przykład: Beata chce mocnego otwarcia w dwóch pierwszych Landach (Brandenburgii i Niedersachsen), więc wybiera trzecią tabelę jako swoje ustawienie początkowe **A**. W podwójnie występujących polach Wieców i notowań zapisuje NDS (jako skrót od Niedersachsen) oraz BB (od Brandenburgii) i na koniec jeszcze raz NDS w polu dodającym 6 głosów.

Kiedy wszyscy gracze dokonali wyboru, obracają kartki i wprowadzają swoje ustawienie początkowe. Beata umieszcza trzy znaczniki Wieców na odpowiednich polach **B**, poprawia notowania swojej partii przesuując znaczniki na pola oznaczone "+2" **C** oraz podnosi liczbę głosów w Niedersachsen do 6 **D**.



Rozpoczyna się partia w *Die Macher*!

05 PRZEBIEG ROZGRYWKI

Pojedyncza rozgrywka w *Die Macher* trwa cztery rundy. Na końcu każdej rundy w jednym z Landów odbywają się wybory.

Podczas każdej rundy gracze rozpatrują trzy segmenty, składające się łącznie z dziewięciu faz. Kolejność ich rozpatrywania nie zmienia się i jest następująca:

PRZYGOTOWANIA:

- 1** Wyznaczenie pierwszego gracza
- 2** Zmiana Programów Partii

ROZMIESZCZENIE:

- 3** Zapewnienie Wpływu na Media
- 4** Organizacja Wieców
- 5** Wysłanie Gabinetu Cieni

ZMIANY:

- 6** Akcje Gabinetu Cieni
- 7** Wpływ na Media
- 8** Licytacja Sondaży
- 9** Zliczanie Głosów oraz Wybory

Faza **9** *Zliczanie Głosów oraz Wybory* jest najbardziej czasochłonna. Podczas niej gracze wspólnie:

- a** przenoszą Głosy
- b** rozpatrują wyniki Wyborów
- c** otrzymują pieniądze (z wyjątkiem 4. rundy)
- d** przygotowują się do kolejnej rundy (z wyjątkiem 4. rundy)

W czasie rozgrywki i podczas końcowej punktacji gracze zdobywają punkty zwycięstwa na różne sposoby:

- za głosy otrzymane w Wyborach w czterech Landach;
- za wygranie Wyborów;
- za znaczniki Mediów na polach obecności w Mediach na planszy Mediów/Elektoratu;
- za wielkość swojego Elektoratu;
- za zaoszczędzone pieniądze.

Po przeprowadzeniu czterech Wyborów, gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa zostaje uznany za najlepszego lidera partii i wygrywa *Die Macher*.

06 SZCZEGÓŁOWY OPIS RUNDY

PRZYGOTOWANIA

1 WYZNACZENIE PIERWSZEGO GRACZA

Gracze licytują się pieniędzmi o to, kto zostanie pierwszym graczem.

Wszyscy gracze jednocześnie zapisują w sekrecie jaką sumę przeznaczają na licytację. W pierwszej rundzie wpisują ją w pierwszym polu od góry (w tabeli położonej w prawym dolnym rogu na stronie z Notatnika), w drugiej rundzie w drugim polu itd.

Gracz może wpisać zero €, ale nigdy nie może wpisać liczby większej od sumy posiadanych pieniędzy. Jeśli mimo to, któryś z graczy nie będzie w stanie zapłacić zadeklarowanej sumy, sprawdź sekcję "Faza **8** Licytacja Sondaży" na str. 11, aby sprawdzić jakie są tego konsekwencje (w obu przypadkach stosowane są identyczne reguły).

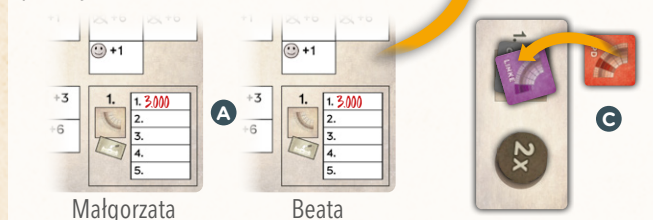
Uwaga: Gracze korzystają z piątego pola tylko w wariantcie z siedmioma Wyborami.

Po tym, jak każdy z graczy zapisze swoją sumę, wszyscy ujawniają je jednocześnie. Gracz, który zaliczył najwyżej, wpłaca zadeklarowaną sumę pieniędzy do banku i zostaje pierwszym graczem. Aby to zaznaczyć przekłada swój żeton Partii na górę stosu żetonów Partii na planszy Żetonów.

W przypadku remisu w licytacji o pierwszego gracza, remisujący gracze przystępują do ponownej, tym razem jawnej, licytacji. Zaczynając od poprzedniego pierwszego gracza (lub najbliższego remisującego gracza na lewo od niego) każdy remisujący gracz jednokrotnie i kolejno albo przebija aktualnie najwyższą zadeklarowaną sumę, albo pasuje.

Jeśli wszyscy remisujący gracze spasowali, pierwszym graczem zostaje ten, który spasował jako ostatni.

Przykład: Beata i Małgorzata deklarują 3000 € w pierwszej rundzie i zapisują tę kwotę w pierwszym polu na stronie notatnika **A**. Pozostali gracze zaliczyli niższe, więc to Beata i Małgorzata rozstrzygną między sobą, która z nich zostanie pierwszym graczem. Beata jest tymczasowym pierwszym graczem i powiększa zadeklarowaną sumę do 4000 €. Małgorzata pasuje, więc Beata płaci zadeklarowane 4000 € do banku i zostaje pierwszym graczem **B**. Aby to zaznaczyć, umieszcza żeton swojej partii SPD na górze stosu na planszy Żetonów **C**.



2 ZMIANA PROGRAMÓW PARTII

Gracze mogą zmienić Programy swoich partii, aby dostosować je do opinii publicznej w Landach.

Rozpoczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy może wykonać następujące czynności:

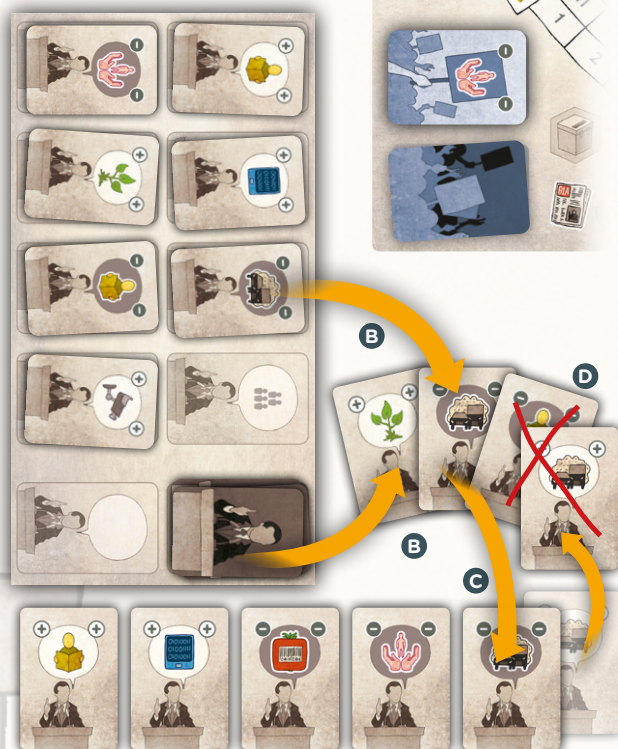
- Dobrać na rękę jedną kartę Programu z talii oraz jedną odkrytą kartę Programu **albo** odrzucić wszystkie odkryte karty z planszy Programu na stos kart odrzuconych, dobrać w ich miejsce karty Programu z talii i na koniec wziąć jedną z nich na rękę.
- Następnie może zamienić do dwóch kart Programu leżących przed nim, z kartami Programu ze swojej ręki. Po zamianie zachowuje jedną kartę Programu, odrzucając pozostałe.

Za każdym razem zanim kolejny gracz rozpocznie procedurę zmiany programu swojej partii, każde puste pole na planszy Programu zostaje uzupełnione wierzchnią kartą z talii Programu.

Jeśli zabraknie kart w talii, pierwszy gracz natychmiast przetasowuje stos kart odrzuconych i tworzy z nich nową zakrytą talię.

Faza dobiega końca, gdy każdy z graczy miał okazję zmienić program swojej partii.

Przykład: Beata chce dopasować swój program do opinii publicznej w Niedersachsen **A**. Dobiera na rękę zakrytą kartę z talii kart Programu i następnie odkrytą kartę **-Transportu** **B**. Zmienia program swojej partii usuwając **+** **Transport** i umieszczając w zamian **-Transport**. Dzięki temu 3 spośród jej 5 kart Programu odpowiadają opinii publicznej w Niedersachsen **C**. Beata zachowuje na rękę **+** **Środowiska** i odrzuca pozostałe dwie karty na stos odrzuconych kart Programu **D**.



ROZMIESZCZENIE

3 ZAPEWNIENIE WPŁYWU NA MEDIA

Gracze próbują pokierować lokalnymi mediami w Landach. Potrzebują większości w znacznikach Mediów w Landzie, aby móc później wpłynąć na opinię publiczną.

Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy może zakupić jednorazowo jeden znacznik Mediów. Płaci 5000 € do banku i umieszcza jeden znacznik Mediów na wolnym polu Mediów na planszy dowolnego Landu.

Gracz może zrezygnować z zakupu znacznika i spasować. Jeśli co najmniej jeden z pozostałych graczy kupi znacznik i kolejka znów wróci do niego, będzie mógł ponownie zadecydować czy kupić znacznik Mediów czy spasować (gracze mogą kupić więcej niż jeden znacznik Mediów podczas tej fazy, ale tylko jeden w każdej kolejce!).

Na każdej planszy Landu znajduje się 5 pól na znaczniki Mediów dowolnych graczy. Jeśli wszystkie pięć pól jest zajętych, żaden z graczy nie może w tym momencie dołożyć swojego znacznika Mediów do tego Landu.

Jeśli wszyscy gracze kolejno spasowali, ta faza dobiega końca.

Przykład: Beata kupuje znacznik Mediów za 5000 € i umieszcza go na polu Mediów na planszy Niedersachsen **A**. Małgorzata także chce wpłynąć na media w Niedersachsen i też kupuje znacznik Mediów, który następnie umieszcza w Niedersachsen **B**. W tym momencie wszystkie pola Mediów na planszy Niedersachsen są zajęte i żaden z graczy nie może tam dołożyć znacznika Mediów.



4 ORGANIZACJA WIECÓW

Gracze organizują Wiece wyborcze w Landach, by wymienić je później na głosy.

Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy ma jedną okazję, by zapłacić za organizację Wieców.

Gracz decyduje czy chce zorganizować Wiece w jednym, czy w większej liczbie Landów. Koszta organizacji Wieców trzeba opłacić osobno dla każdego Landu, ich wysokość zależy od liczby dokładanych znaczników Wieców:

Liczba dokładanych znaczników Wieców w Landzie	Koszt	Liczba dokładanych znaczników Wieców w Landzie	Koszt
1	1.000 €	5	7.000 €
2	2.000 €	6	10.000 €
3	3.000 €	7	15.000 €
4	5.000 €	8	20.000 €

Gracz płaci wskazany koszt do banku i umieszcza odpowiednią liczbę znaczników (kostek) Wieców z własnej puli na polach Wieców w jego kolorze, na wybranej planszy Landu. Każdy Land może w jednym momencie pomieścić maksymalnie 8 znaczników Wieców jednego gracza. W przypadku gdy wszystkie 8 miejsc zostało zajętych, na koniec rundy gracz może zamienić kilka z nich na głosy.

Przykład: Beata organizuje trzy Wiece w Niedersachsen **A** i dwa Wiece w Brandenburgii **B**. Płaci łącznie 5000 € (3000 + 2000) i umieszcza drewniane kostki na odpowiednich miejscach na planszach obu Landów. Marion ma teraz 8 znaczników Wieców w Niedersachsen, więc na koniec rundy może zamienić kilka z nich na głosy, aby móc zorganizować nowe Wiece w tym Landzie w kolejnej rundzie.



5 WYSŁANIE GABINETU CIENI

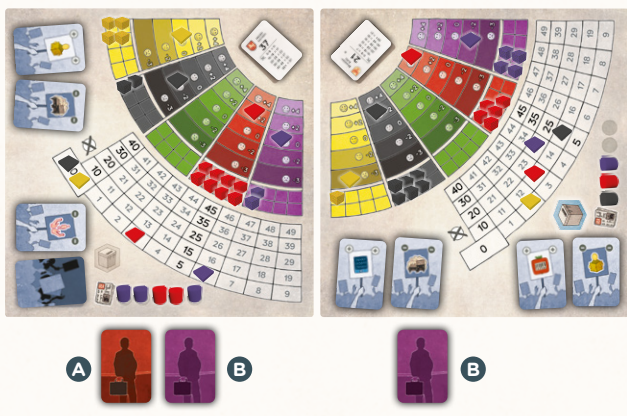
Gracze wysyłają polityków ze swojego Gabinetu Cieni do Landów, by przeważać szalę zwycięstwa w wyborach na swoją korzyść.

Rozpoczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy może umieścić polityków ze swojego Gabinetu Cieni (w skrócie polityków) obok planszy dowolnego Landu. Każdy z graczy wybiera nie więcej niż jednego polityka na Land i umieszcza go obok wybranego Landu w taki sposób, by wszyscy politycy, niezależnie od przynależności, byli ułożeni w jednej linii, z politykiem zagranym najwcześniej jako pierwszym i dalej w kolejności ich umieszczenia.

Samo umieszczenie polityków nie wiąże się z dodatkowymi kosztami, ale należy zaznaczyć, że aby skorzystać z odpowiadających im akcji w kolejnej fazie, należy je najpierw opłacić.

Każdy z graczy podczas rozgrywki może skorzystać z pięciu polityków. Z każdego polityka można skorzystać tylko raz. Po rozpatrzeniu akcji danego polityka w kolejnej fazie, usuwa się go z gry i odkłada do pudełka.

Przykład: Beata umieszcza polityka obok Landu Niedersachsen **A**. Postanawia zachować pozostałych polityków na przyszłość. Następnie Małgorzata umieszcza jednego polityka koło planszy Brandenburgii oraz kolejnego obok Niedersachsen **B**.



ZMIANY

6 AKCJE GABINETU CIENI

Gracze rozpatrują akcje polityków Gabinetu Cieni, aby wpłynąć na wyniki wyborów w Landach, przy których są oni umieszczeni.

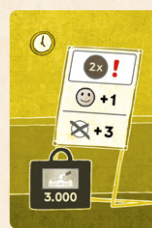
Zaczynając od Landu, w którym odbędą się wybory na koniec obecnej rundy, i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze wykonują następujące czynności:

- Najpierw gracze odkrywają wszystkich polityków, którzy znajdują się przy tym Landzie. Następnie muszą zapłacić do banku koszt każdego swojego polityka. Jeśli gracz nie może lub nie chce tego zrobić, natychmiast usuwa nieopłaconego polityka z gry i odkłada go do pudełka, nie rozpatrując jego akcji.
- Następnie gracze rozpatrują akcje wszystkich polityków, w kolejności w jakiej zostali umieszczeni. Gracz może rozpatrzyć akcję główną polityka, przedstawioną w górnej części karty Polityka oraz dowolną z akcji drugorzędnych przedstawionych poniżej.

Wyjątek: Niektóre akcje są oznaczone **!**. Każda z akcji oznaczona w ten sposób, może być wykonana tylko raz przez dowolnego gracza w danym Landzie. Jeśli tylko jeden z graczy wykonał taką akcję w danym Landzie, żaden z pozostałych graczy nie może jej rozpatrzyć w tym samym Landzie. Może to oznaczać, że gracz nie będzie w stanie wykorzystać głównej akcji swojego polityka lub też, że może zostać zmuszony do rozpatrzenia innej drugorzędnej akcji, niż planował.

Uwaga: Wszyscy politycy umieszczeni przy dowolnym Landzie są usuwani z gry na koniec tej fazy.

Gracze mają dostęp do następujących pięciu polityków:



Poseł: Po odkryciu właściciel musi zapłacić 3000 € do banku.

Główna akcja:

2x! Gracz umieszcza lub usuwa żeton Podwojenia z odkrytej karty Opinii. W dowolnym momencie gry tylko jeden żeton Podwojenia może znajdować się w danym Landzie. Karta Opinii z żetonem Podwojenia

nie może zostać podmieniona przez Media oraz liczy się podwójnie przy wymianie na głosy.

Drugorzędne akcje:

- +1** Gracz przesuw swój znacznik na skali notowań o 1 pole do góry.
- +3** Gracz przesuw swój znacznik na torze głosowania o 3 pola.



Wicekanclerz: Po odkryciu właściciel musi zapłacić 5000 € do banku.

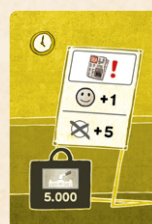
Główna akcja:

+1 Gracz przesuw swój znacznik na skali notowań o 1 pole do góry.

Drugorzędne akcje:

2x! Gracz umieszcza lub usuwa żeton Podwojenia z odkrytej karty Opinii. W dowolnym momencie gry tylko jeden żeton Podwojenia może znajdować się w danym Landzie. Karta Opinii z żetonem Podwojenia nie może zostać podmieniona przez Media oraz liczy się podwójnie przy zamianie na głosy.

! Gracz zmienia Program swojej partii - patrz str. 8 (**2** Zmiana Programów).



Rzecznik: Po odkryciu właściciel musi zapłacić 5000 € do banku..

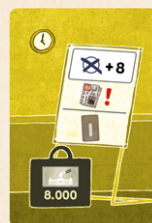
Główna akcja:

! Gracz płaci innemu graczowi 5000 € i usuwa jego znacznik Mediów z pola Mediów. Jeśli posiada choć jeden znacznik Mediów w swojej puli, może go umieścić w miejsce usuniętego znacznika, bez

ponoszenia dodatkowych kosztów.

Drugorzędne akcje:

- +1** Gracz przesuw swój znacznik na skali notowań o 1 pole do góry.
- +5** Gracz przesuw swój znacznik na torze głosowania o 5 pól.



Sekretarz: Po odkryciu właściciel musi zapłacić 8000 € do banku.

Główna akcja:

+8 Gracz przesuw swój znacznik na torze głosowania o 8 pól.

Drugorzędne akcje:

! Gracz płaci innemu graczowi 5000 € i usuwa jego znacznik Mediów z pola Mediów. Jeśli posiada choć jeden znacznik Mediów w swojej puli, może go umieścić w miejsce usuniętego znacznika bez ponoszenia dodatkowych kosztów.

1 Gracz dobiera wierzchnią kartę Sondażu bez licytacji, czyli bez ponoszenia żadnych kosztów i następnie decyduje czy go upublicznić, czy nie - patrz str. 11 (**8** Licytacja Sondaży).



Lider frakcji: Po odkryciu właściciel musi zapłacić 15000 € do banku.

Główna akcja:

☹️-! Gracz przesuwa znaczniki pozostałych graczy o 1 pole w dół na skali notowań.

Drugorzędne akcje:

🗳️ Gracz zmienia Program swojej partii - patrz str.

8 (2 Zmiana Programów Partii).

1 Gracz dobiera wierzchnią kartę Sondażu bez licytacji, czyli bez ponoszenia żadnych kosztów i następnie decyduje czy go upublicznić, czy nie - patrz str. 11 (8 Licytacja Sondaży).

Przykład: W tej rundzie wybory odbywają się w Brandenburgii i tam też gracze rozpoczynają rozpatrywanie akcji polityków. Małgorzata odkrywa swojego Sekretarza i płaci 8000 € do banku (A). W ramach głównej akcji przesuwa swój znacznik na torze głosowania o 8 pól. Jako drugorzędną akcję dobiera wierzchnią kartę Sondażu z talii. Po zapoznaniu się z nią, decyduje się opublikować Sondaż, więc rozpatruje jego działanie: przesuwa o 1 pole w górę swój znacznik na skali notowań oraz obniża o 1 pole znacznik partii SPD. Partia Die Grünen (Zielonych) nie uczestniczy w tej rozgrywce, więc Małgorzata ignoruje negatywny wpływ Sondażu na ich notowania (B). Następnie gracze przechodzą do rozpatrywania Niedersachsen - kolejnego Landu zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Beata ujawnia swojego Posła i płaci 3000 €, a Małgorzata odkrywa Wicekanclerza i płaci 5000 € (C). Beata używając głównej akcji umieszcza swój żeton Podwojenia na karcie opieki społecznej i przesuwa swój znacznik na skali notowań o 1 pole w górę (D). Małgorzata również przesuwa swój znacznik na skali notowań w swojej głównej akcji (E). Ponieważ akcja umieszczenia żetonu Podwojenia może być wykorzystana tylko raz w danym Landzie, Małgorzata musi wybrać drugą akcję drugorzędną swojego Wicekanclerza i może zmienić Program partii.



7 WPŁYW NA MEDIA

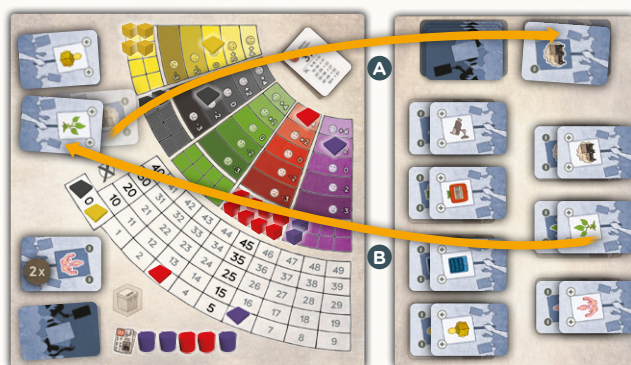
Gracz ma możliwość wpłynięcia na Media, jeżeli posiada więcej znaczników Mediów w danym Landzie niż dowolny inny gracz. W przypadku remisu nikt nie jest w stanie wpłynąć na Media.

Rozpoczynając od Landu, w którym odbędą się wybory na koniec obecnej rundy, i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz, który może wpłynąć na Media w danym Landzie, może zmienić jedną kartę Opinii. Odrzuca jedną kartę Opinii w tym Landzie na stos kart odrzuconych i przekłada w jej miejsce jedną z odkrytych kart Opinii leżących na planszy Opinii Publicznej. Nowo umieszczona karta Opinii musi mieć temat inny, niż każda inna karta w danym Landzie przed dokonaniem zamiany (dezaprobata i aprobata nie mają

tu znaczenia). Jeżeli żadna z odkrytych kart nie spełnia tego warunku, gracz musi zmienić inną kartę Opinii. Puste miejsca na planszy Opinii Publicznej nigdy nie są uzupełniane podczas rozgrywki.

Wyjątek: Jeżeli na karcie Opinii znajduje się żeton Podwojenia, ta Opinia jest niepodważalna i nie można jej zmienić. Gracz musi wybrać inną Opinię do zmiany. Zamiast zmieniać kartę Opinii, gracz może spasować, rezygnując z wpływu na Media w tym Landzie.

Przykład: Beata wpływa na Media w Niedersachsen. Na karcie Opinii opieka społeczna znajduje się żeton Podwojenia, więc nie można jej zmienić. Zamiast tego Beata wybiera kartę Opinii transport (A) i zastępuje ją odkrytą kartą środowiska z planszy Opinii Publicznej (B).



8 LICYTACJA SONDAŻY

Gracze mogą zakupić Sondaże w każdym z Landów i dzięki nim zmienić notowania partii lub powiększyć swój Elektorat.

Zaczynając od Landu, w którym odbędą się wybory na koniec obecnej rundy, i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, dla każdego Landu gracze odkrywają i licytują się o wierzchnią kartę Sondażu z talii.

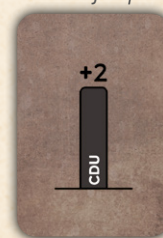
Partia, której znacznik przesunie się o dwa pola w górę na skali notowań, jest widoczna na rewersie każdej karty Sondażu.

Podejście do licytacji Sondaży staje się coraz bardziej taktyczne z każdą kolejną rozgrywką w **Die Macher**. Gracze będą planować kolejne posunięcia w zależności od tego, które karty Sondaży zostały już wylicytowane.

Gracz, którego partia ma najwięcej głosów w danym Landzie jest licytатorem. Jeśli dwóch lub więcej graczy ma identyczną liczbę głosów, pierwszy gracz (lub gracz siedzący najbliżej pierwszego gracza) zostaje licytатorem.

Zaczynając od gracza siedzącego po lewej stronie od licytatora i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz może jeden raz zalicytować lub spasować. Jeżeli gracz chce zalicytować, musi zadeklarować kwotę wyższą od ostatniej zalicytowanej. Licytator jako ostatni może podbić stawkę. Najniższa kwota, którą można rozpocząć licytację to zero. Nie można zadeklarować kwoty wyższej od sumy posiadanych pieniędzy.

Jeżeli w dowolnym momencie gracz zostanie przyłapany na zalicytowaniu kwoty pieniędzy, której nie posiada, musi w ramach kary oddać do banku wszystkie posiadane pieniądze i obniżyć swój Elektorat o 10 punktów. Nie może także uczestniczyć w kolejnych licytacjach w tej fazie. Pozostali gracze muszą od nowa rozpocząć i przeprowadzić obecną licytację, a także pozostałe, jeśli jakieś nie zostały jeszcze rozpatrzone.



Gracz który zaliczył najwyższą kwotę, wpłaca ją do banku i dobiera wierzchnią kartę Sondażu z talii. Następnie wybiera jedną z dwóch opcji:

- **Nie upublicznia** Sondażu i podwyższa swój Elektorat o 3 punkty;
- **Albo upublicznia** Sondaż. Tę opcję można wybrać tylko jeżeli notowania partii gracza rosną dzięki tej karcie. Jeżeli ten warunek jest spełniony, gracz przesuwając swój znacznik na skali notowań w danym Landzie o liczbę pól wskazaną na karcie Sondażu i podobnie obniża notowania innych partii, zgodnie z ilustracją na karcie. Notowania pozostałych partii, których notowania rosną, a także notowania partii nieuczestniczących w grze są pomijane.

Wyjątek: Notowania partii, która ma wpływ na Media w tym Landzie nigdy nie mogą ulec obniżeniu przez kartę Sondażu!

Przykład: Agata deklaruje 4000 € za wierzchnią kartę Sondażu, której widoczny rewers pokazuje notowania jej partii CDU rosnące o 2 punkty. Jako, że wygrała licytację, płaci 4000 € do banku i dobiera kartę **A**. Agata podejmuje decyzję o opublikowaniu Sondażu i przesuwając znacznik notowań swojej partii CDU o 2 pola w górę **B**. Ponadto obniża znacznik partii FDP o 2 pola **C**. Notowania partii Linke nie ulegają zmianie, gdyż kontroluje ona Media **D**.



9 ZLICZANIE GŁOSÓW I WYBORY

To jest najdłuższa faza gry. Została podzielona na kroki, które gracze wykonują wspólnie.

a Przeniesienie głosów

Gracze mogą wymienić zorganizowane Wiece na głosy w tym samym Landzie. W jednym z Landów odbywają się wybory.

Rozpoczynając od Landu, w którym odbędą się wybory w ostatniej rundzie rozgrywki i kontynuując w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, gracze mogą wymieniać Wiece na głosy. W każdym Landzie najpierw decyzję o wymianie podejmuje pierwszy gracz, po nim pozostali gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy gracz może dokonać wymiany raz na Land.

Landy, w których nie odbywają się wybory w tej rundzie: Minimalna liczba Wieców do wymiany na głosy w takim Landzie wynosi 4. Jeżeli gracz nie chce lub nie może wymienić minimum 4 Wieców na głosy musi spasować, rezygnując w tej rundzie z wymiany w tym Landzie.

Wymiana Wieców na głosy przebiega według następującego wzoru: **(Wiece + notowania) x zbieżne tematy = głosy**

Najpierw gracz sumuje dla tego Landu liczbę zorganizowanych Wieców, które chce wymienić, z bieżącym poziomem notowań.

Następnie porównuje program swojej partii ze stanowiskiem opinii publicznej sprawdzając, które tematy są zbieżne i jakie jest do nich nastawienie (+/-). Każdy zbieżny temat ze zbieżnym nastawieniem liczy się jako +1. Zbieżny temat ale o przeciwnym nastawieniu to -1, pozostałe tematy liczą się jako 0. Jeżeli na karcie tematu znajduje się żeton Podwojenia - efekt jest podwajany, co oznacza odpowiednio +2 lub -2. Jeżeli Program partii jest tak rozbieżny z opinią publiczną, że wyliczona suma wynosi zero lub mniej, traktuje się ją ostatecznie jako +1.

Gracz mnoży obie otrzymane liczby i przesuwając swój znacznik na torze głosowania o otrzymany wynik. Następnie usuwa znaczniki wymienionych Wieców, odkładając je do swojej puli.

Przykład: Beata chce skorzystać z bardzo dobrej sytuacji jej partii SPD w Niedersachsen i postanawia wymienić wszystkie 8 znaczników Wieców na głosy. Jej poziom notowań to 4, czyli osiąga najwyższą możliwą sumę +12 (8+4) **A**. Program jej partii jest zbieżny w dwóch tematach z opinią publiczną, a dzięki żetonowi Podwojenia na karcie -1. opieki społecznej uzyskuje w sumie +3 po sprawdzeniu tematów **B**. Oznacza to, że znacznik głosów przesuwają się łącznie o 36 pól na torze głosowania (12 x 3 = 36 głosów). Na koniec Beata odkłada 8 wykorzystanych znaczników Wieców do swojej puli **C**.



Land, w którym odbywają się wybory w tej rundzie: W takim Landzie każdy gracz musi wymienić wszystkie znaczniki Wieców na głosy. Dla zachowania porządku gracze mogą dokonywać wymian zgodnie z kolejnością partii na planszy Landu - zaczynając od FDP lub Linke.

Przy wymianie gracze stosują opisany wyżej wzór. W Landzie, w którym odbywają się wybory wystarczy 1 znacznik Wiecu, by dokonać wymiany, jednak samo posiadanie programu zbieżnego z opinią bez choćby jednego Wiecu nie dostarcza żadnych głosów!

Jeżeli suma Wieców oraz poziomu notowań jest równa lub mniejsza niż zero (co jest możliwe przy liczbie Wieców nie większej niż 3 i notowaniach -2 lub -3), gracz do wzoru podstawia zamiast niej +1.

Po tym jak gracze wymienili swoje znaczniki Wieców na głosy, rozpoczyna się krok ustalenia wyników wyborów.

Przykład: W Brandenburgii odbywają się w tej rundzie wybory, więc wszystkie Wiece muszą zostać zamienione na głosy.

- A** FDP wyraźnie skoncentrowało się na innych Landach, jego notowania są bardzo niskie a program sprzeczny z opinią publiczną. Otrzymuje 1 dodatkowy głos, w sumie 3.
- B** CDU zdobywa dodatkowe 8 głosów, czyli łącznie 23 głosy.
- C** SPD otrzymało 21 głosów i zostało drugą siłą w Brandenburgii z 34 głosami.
- D** Linke idealnie zgrało swój program z oczekiwaniami wyborców. Partia otrzymuje dodatkowe 20 głosów i z sumą 52 głosów wygrywa wybory.



b Rozpatrzenie wyników wyborów

Gracze zdobywają punkty zwycięstwa za otrzymane głosy i wyłaniają zwycięzcę wyborów.

Każdy z graczy zapisuje liczbę punktów zwycięstwa zdobytych przez każdą partię na rewersie swojej strony z Notatnika.

W wyborach parlamentarnych można zdobyć punkty zwycięstwa na następujące sposoby:



Punkty zwycięstwa za głosy: Liczba punktów zwycięstwa, którą gracz zdobywa za otrzymane głosy jest podana na karcie Landu. Głosy otrzymane w większych Landach, są warte więcej punktów zwycięstwa, gdyż te Landy odgrywają większą rolę w niemieckiej polityce.

★ **Punkty zwycięstwa za wygranie wyborów oraz za wpływ na Media:** Gracze ustalają, kto wygrał wybory.

○ **Jeżeli tylko jedna partia zdobyła 50+ głosów:**

- ★ **Wygrana w wyborach:** Ta partia zdobywa natychmiast 12 punktów zwycięstwa, które wszyscy gracze zapisują w odpowiednim polu na rewersie swojej strony z Notatnika.
- 📰 **Wpływ na Media:** Jeżeli zwycięzca wyborów posiada choć jeden znacznik Mediów w tym Landzie, przesuwają go na planszę Mediów/Elektoratu. Umieszcza go na polu, które odpowiada bieżącej rundzie wyborów, np. w przypadku pierwszych wyborów znacznik kładzie się na polu obecności w mediach z "10" (pierwsze pole od lewej z białymi cyframi). Gracze zapisują te punkty zwycięstwa wyłącznie na koniec gry!

○ **Jeżeli co najmniej dwie partie zdobędy 50+ głosów:**

- ★ **Wygrana w wyborach:** Każda z tych partii zdobywa natychmiast 10 punktów zwycięstwa. Partia, która zdobyła najwięcej głosów wygrywa wybory. W przypadku remisu w liczbie głosów, partie remisujące wspólnie wygrywają wybory.
- 📰 **Wpływ na Media:** Jeżeli zwycięzca wyborów posiada choć jeden znacznik Mediów w tym Landzie, przesuwają go na planszę Mediów/Elektoratu. Umieszcza go na polu, które odpowiada bieżącej rundzie wyborów. Gracze zapisują te punkty zwycięstwa wyłącznie na koniec gry!

○ **Jeżeli najsilniejsza partia zdobyła mniej niż 50 głosów, musi utworzyć koalicję:**

- Najsilniejsza partia szuka partnera do utworzenia koalicji. Jeżeli nie ma jednej najsilniejszej partii, koalicję tworzy pierwszy gracz (lub gracz siedzący najbliżej na lewo od pierwszego gracza). Aby utworzyć koalicję, partie muszą spełnić następujące warunki:
 - W skład koalicji mogą wchodzić wyłącznie dwie partie.
 - Koalicjanci muszą mieć razem 50+ głosów.
 - Możliwość utworzenia koalicji jest sprawdzana według zbieżności Programów partii między potencjalnymi koalicjantami. W przypadku remisu najpierw sprawdzany jest pierwszy gracz (lub gracz siedzący najbliżej na lewo od pierwszego gracza).

○ ★ **Wygrana w wyborach:** Obie partie tworzące koalicję natychmiast otrzymują 7 punktów zwycięstwa.

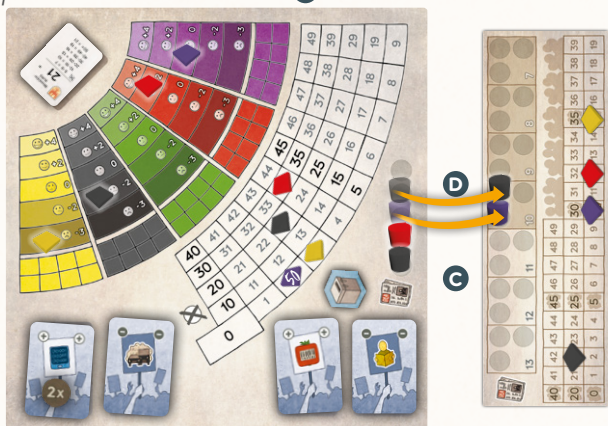
○ 📰 **Wpływ na Media:** Jeżeli koalicjanci posiadają choć jeden znacznik Mediów w tym Landzie, każdy z nich przesuwają po jednym z nich na planszę Mediów/Elektoratu. Umieszczają je na polu, które odpowiada bieżącej rundzie wyborów. Gracze zapisują te punkty zwycięstwa wyłącznie na koniec gry!

○ **Brak możliwości utworzenia koalicji, ★ Wygrana w wyborach:** Najsilniejsza partia otrzymuje natychmiast 5 punktów zwycięstwa.

NIEZALEŻNIE OD WYNIKU WYBORÓW: **Wpływ na Media.** Jeżeli gracz, który ma wpływ na media w tym Landzie nie wygrał wyborów, przesuwa jeden ze znaczników Mediów z tego Landu na planszę Mediów/Elektoratu. Umieszcza go na polu, które odpowiada bieżącej rundzie wyborów. Gracze zapisują te punkty zwycięstwa wyłącznie na koniec gry!

Przykład: W Brandenburgii można zdobyć maksymalnie 21 punktów zwycięstwa. CDU otrzymuje 13 punktów zwycięstwa za swoje 23 głosy, SPD 16 punktów za 34 głosy, a Linke maksymalnie 21 punktów za 52 głosy. FDP nie posiada minimum 5 głosów, więc nie zdobywa żadnych punktów zwycięstwa **A**.

Linke jest jedyną partią, która zdobyła 50+ głosów, więc wygrywa te wybory. Otrzymuje dodatkowe 12 punktów zwycięstwa **B** i przesuwa swój znacznik Mediów z Brandenburgii na pole obecności w mediach z "10" na planszy Mediów/Elektoratu **C**. CDU ma wpływ na media, więc także może przesunąć swój znacznik Mediów z Brandenburgii na pole obecności w mediach z "10" **D**.



	LINKE	SPD	GRÜNE	CDU	FDP
A	21	16		13	0
B	12				

C Wypłata pieniędzy (z wyjątkiem 4 rundy!)

Gracze otrzymują pieniądze od państwa i ze składek, aby finansować kolejne kampanie.

Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy otrzymuje następujące kwoty z banku:

- **Wybory:** Gracz otrzymuje 1000 € za każdy punkt zwycięstwa zdobyty w ostatnich wyborach za otrzymane głosy, ale nie za dodatkowe punkty zdobyte przez wygranie wyborów;
- **Elektorat:** Gracz otrzymuje 1000 € za każdy punkt Elektoratu;
- **Składki:** Każdy z graczy decyduje czy zarządza pobór składek członkowskich, czy z tego rezygnuje. Najpierw wybiera jedną z trzech swoich kart Składek i decyduje czy:
 - Zbiera składki w wysokości podanej na karcie Składek, otrzymując z banku 10000, 20000 lub 30000 €. W zamian jego Elektorat ulega zmniejszeniu odpowiednio o 1,2 lub 3 punkty na torze na planszy Mediów/Elektoratu.
 - Rezygnuje z poboru składek, zyskując w zamian przychylność wyborców. Gracz powiększa swój Elektorat o odpowiednio 1,3 lub 5 punktów, w zależności od wysokości sumy na odrzuconej karcie Składek.

Karty Składek po rozpatrzeniu usuwane są z gry i odkładane do pudełka. Ta faza jest pomijana w czwartej rundzie, jako, że gracze nie otrzymują w niej pieniędzy.

Przykład: Beata zdobyła 16 punktów zwycięstwa w trakcie wyborów, otrzymuje więc 16000 € z banku. Obecna wielkość jej Elektoratu to 12, co oznacza dodatkowe 12000 €. Ponadto 8 Beata decyduje się zebrać składki w wysokości 20000 €. Pobiera ona pieniądze z banku i obniża swój Elektorat o 2 punkty.

D Przygotowanie do kolejnej rundy (z wyjątkiem 4 rundy!)

Gracze przygotowują się do kolejnej rundy, podejmując następujące kroki (ta faza jest pomijana w czwartej rundzie, zamiast niej gracze rozpatrują koniec gry).

Pierwszy gracz usuwa z gry planszę Landu, w którym odbyły się w tej rundzie wybory. Plansza i znaczniki Torów są odkładane do pudełka, a karty Opinii łądają na stosie odrzuconych kart Opinii. Pozostałe Znaczniki Mediów wracają do gracza.

Pierwszy gracz odkrywa po jednej kolejnej karcie Opinii w każdym z pozostałych Landów. Jak zostało to wyjaśnione w sekcji przygotowania do gry, żaden temat nie może występować podwójnie na kartach Opinii, jeżeli tak się stanie, należy odrzucić właśnie odkrytą kartę i dobierać w jej miejsce nową, aż do momentu, gdy ten warunek zostanie spełniony.

Na koniec pierwszy gracz odrzuca wszystkie odkryte karty Programu z planszy Programu i dobiera w ich miejsce nowe karty Programu z talii.

07 KONIEC GRY I PUNKTACJA KOŃCOWA

Rozgrywka kończy się po przeprowadzeniu wyborów w czterech Landach. Po całkowitym rozpatrzeniu wyników czwartych wyborów gracze przechodzą do punktacji końcowej:

- **Punktacja za Media:** Każdy gracz otrzymuje punkty zwycięstwa za swoje znaczniki na polach obecności w mediach na planszy Mediów/Elektoratu. Wartość każdego znacznika określa liczba na polu, na którym się on znajduje.
- **Punktacja za Elektorat:** Każdy gracz otrzymuje tyle punktów zwycięstwa, ile wynosi wielkość jego Elektoratu.
- **Punktacja za pieniądze:** Tylko dwóch graczy z największą sumą zaoszczędzonych pieniędzy zdobywa za nie punkty zwycięstwa, zgodnie z poniższą tabelą. W przypadku remisu na pierwszym miejscu, obaj gracze otrzymują po 6 punktów, podobnie w przypadku remisu na drugim miejscu, po 3 punkty zwycięstwa.

1. miejsce	6 punktów zwycięstwa	2. miejsce	3 punkty zwycięstwa
------------	----------------------	------------	---------------------

Gracz z najwyższą liczbą punktów zwycięstwa poprowadził najlepszą Partię i zostaje zwycięzcą **Die Macher**.

08 SIEDMIOKROTNE WYBORY PARLAMENTARNE

Die Macher oferuje graczom, którzy chcą się zagłębić w meandry niemieckiej polityki rozszerzony wariant gry z siedmiokrotnymi wyborami. Jest to prawdziwie wyjątkowe doświadczenie!

Zasady opisane poniżej mają pierwszeństwo w przypadku sprzeczności z wcześniej opisanymi zasadami.

“Większy” Gabinet Cieni

Podczas przygotowania do gry gracze otrzymują wszystkich 8 polityków ze swojego Gabinetu Cieni. Będą mogli skorzystać z 3 nowych polityków:



Honorowy Przewodniczący: Po odkryciu właściciel musi zapłacić 8 000 € do banku.

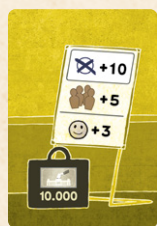
Główna akcja:

☒+8 Gracz przesuwa swój znacznik na torze głosowania o 8 pól.

Drugorzędne akcje:

🗳️! Gracz płaci innemu graczowi 5000 € i usuwa jego znacznik Mediów z pola Mediów. Jeśli posiada choć jeden znacznik Mediów w swojej puli, może go umieścić w miejsce usuniętego znacznika, bez ponoszenia dodatkowych kosztów.

🎲! Gracz umieszcza lub usuwa żeton Podwojenia z odkrytej karty Opinii. W dowolnym momencie gry tylko jeden żeton Podwojenia może znajdować się w danym Landzie. Karta Opinii z żetonem Podwojenia nie może zostać podmieniona przez Media oraz liczy się podwójnie przy wymianie na głosy.



Działacz Partyjny: Po odkryciu właściciel musi zapłacić 10 000 € do banku.

Główna akcja:

☒+10 Gracz przesuwa swój znacznik na torze głosowania o 10 pól.

Drugorzędne akcje:

🗳️+5 Gracz przesuwa swój znacznik na torze Elektoratu o 5 punktów.

😊+3 Gracz przesuwa swój znacznik na skali notowań o 3 pola do góry.



Główny kandydat: Po odkryciu właściciel musi zapłacić 20 000 € do banku.

Główna akcja:

😊+4 Gracz przesuwa swój znacznik na skali notowań o 4 pola do góry.

Drugorzędne akcje:

☒+12 Gracz przesuwa swój znacznik na torze głosowania o 12 pól.

🗳️ Gracz dobiera wierzchnią kartę Sondażu bez licytacji, czyli bez ponoszenia żadnych kosztów i następnie decyduje czy go upublicznić, czy nie - patrz str. 11 (8) Licytacja Sondaży).

🗳️ Gracz zmienia Program swojej partii - patrz str. 8 (2) Zmiana Programów Partii).

Pięć znaczników Mediów

Gracze otrzymują 5 znaczników Mediów (zamiast 4) podczas przygotowania do gry.

Siedmiokrotne wybory podczas 5 rund gry

Rozgrywka kończy się po pięciu rundach. Gracze dobierają dwa znaczniki Urny podczas przygotowania do gry.

W 4. i 5. rundzie wybory odbędą się w dwóch Landach (zamiast w jednym). Oba Landy, w których odbędą się wybory w danej rundzie będą oznaczone znacznikiem Urny.

Na końcu 4. rundy wybory odbędą się w czwartym i piątym Landzie, a na koniec 5. rundy, w szóstym i siódmym Landzie.

Przygotowanie do gry, krok C: Gracz, który zakończył rozmieszczanie i odkrywanie kart Landów, bierze i tasuje pozostałe 12 kart Landów. Następnie losowo dobiera 3 spośród nich i bez odkrywania, umieszcza je w stosie obok planszy Landów. Gracze będą ich potrzebować w późniejszej części rozgrywki. Pozostałe 9 kart Landów należy odłożyć do pudełka.

Pierwsze trzy rundy, faza 9., krok c): Gracz odkłada do pudełka jedynie kartę Landu, w którym właśnie zakończyły się wybory (plansza Landu zostaje). Następnie odrzuca karty Opinii na stos kart odrzuconych, po czym dobiera kartę z odłożonego podczas przygotowania do gry stosu zakrytych kart Landów i umieszcza ją na odpowiednim miejscu tej planszy Landu. Na koniec dobiera nowe karty Opinii dla tego Landu. Piąty i szósty Land wchodzi do gry z dwiema odkrytymi kartami Opinii, natomiast siódmy Land z trzema.

Koniec 3. rundy: Gracz uzupełnia karty Opinii na planszy Opinii Publicznej, tak aby dla każdego z siedmiu tematów obecne były po dwie karty Opinii (z ⊕ i ⊖). Następnie tasuje talię kart Opinii ze stosem kart odrzuconych, tworząc nową talię i umieszcza ją na planszy Opinii Publicznej.

Zmiany w fazie “Wyplata pieniędzy”

Gracze mogą skorzystać z wszystkich trzech kart Składek jedynie podczas pierwszych 3 rund rozgrywki.

W 4. rundzie gracze otrzymują pieniądze tylko za głosy zdobyte w czwartych i piątym wyborach oraz jednokrotnie za wielkość swojego Elektoratu. Nie ma już kart Składek, z których gracze mogliby skorzystać.

Ta faza jest pomijana w 5. rundzie, jako że gracze nie otrzymują w niej pieniędzy.

Credits

Autor gry: Karl-Heinz Schmiel
Rozwój gry: Henning Kröpke, Uli Blennemann
Projekt graficzny: Harald Lieske
Skład instrukcji: Vladimir Krist, Filip Stránský
Tłumaczenie: Philippe Schmit
Korekta: Kristopher Snyder



Copyright 2019 Spielworxx
Nielande 12, D-48727 Billerbeck
www.spielworxx.de

“Mały” Gabinet Cieni



Posel: Po odkryciu właściciel musi zapłacić 3000 € do banku.

Główna akcja:

🚫! Gracz umieszcza lub usuwa żeton Podwojenia z odkrytej karty Opinii. *W dowolnym momencie gry tylko jeden żeton Podwojenia może znajdować się w danym Landzie.* Karta Opinii z żetonem Podwojenia

nie może zostać podmieniona przez Media oraz liczy się podwójnie przy wymianie na głosy.

Drugorzędne akcje:

😊+1 Gracz przesuwa swój znacznik na skali notowań o 1 pole do góry.

🗳️+3 Gracz przesuwa swój znacznik na torze głosowania o 3 pola.



Wicekanclerz: Po odkryciu właściciel musi zapłacić 5000 € do banku.

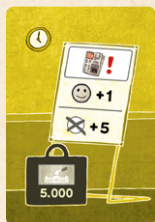
Główna akcja:

😊+1 Gracz przesuwa swój znacznik na skali notowań o 1 pole do góry.

Drugorzędne akcje:

🚫! Gracz umieszcza lub usuwa żeton Podwojenia z odkrytej karty Opinii. *W dowolnym momencie gry tylko jeden żeton Podwojenia może znajdować się w danym Landzie.* Karta Opinii z żetonem Podwojenia nie może zostać podmieniona przez Media oraz liczy się podwójnie przy zamianie na głosy.

🗳️ Gracz zmienia Program swojej partii - patrz str. 8 (2 Zmiana Programów).



Rzecznik: Po odkryciu właściciel musi zapłacić 5000 € do banku..

Główna akcja:

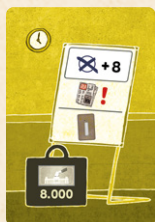
🗳️! Gracz płaci innemu graczowi 5000 € i usuwa jego znacznik Mediów z pola Mediów. Jeśli posiada choć jeden znacznik Mediów w swojej puli, może go umieścić w miejsce usuniętego znacznika, bez

ponoszenia dodatkowych kosztów.

Drugorzędne akcje:

😊+1 Gracz przesuwa swój znacznik na skali notowań o 1 pole do góry.

🗳️+5 Gracz przesuwa swój znacznik na torze głosowania o 5 pól.



Sekretarz: Po odkryciu właściciel musi zapłacić 8000 € do banku.

Główna akcja:

🗳️+8 Gracz przesuwa swój znacznik na torze głosowania o 8 pól.

Drugorzędne akcje:

🗳️! Gracz płaci innemu graczowi 5000 € i usuwa jego znacznik Mediów z pola Mediów. Jeśli posiada choć jeden znacznik Mediów w swojej puli, może go umieścić w miejsce usuniętego znacznika bez ponoszenia dodatkowych kosztów.

1 Gracz dobiera wierzchnią kartę Sondażu bez licytacji, czyli bez ponoszenia żadnych kosztów i następnie decyduje czy go upublicznić, czy nie - patrz str. 11 (8 Licytacja Sondaży).



Lider frakcji: Po odkryciu właściciel musi zapłacić 15000 € do banku.

Główna akcja:

😊-1! Gracz przesuwa znaczniki pozostałych graczy o 1 pole w dół na skali notowań.

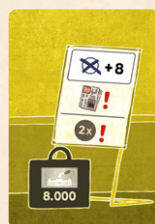
Drugorzędne akcje:

🗳️ Gracz zmienia Program swojej partii - patrz str.

8 (2 Zmiana Programów Partii).

1 Gracz dobiera wierzchnią kartę Sondażu bez licytacji, czyli bez ponoszenia żadnych kosztów i następnie decyduje czy go upublicznić, czy nie - patrz str. 11 (8 Licytacja Sondaży).

“Większy” Gabinet Cieni



Honorowy Przewodniczący: Po odkryciu właściciel musi zapłacić 8 000 € do banku.

Główna akcja:

🗳️+8 Gracz przesuwa swój znacznik na torze głosowania o 8 pól.

Drugorzędne akcje:

🗳️! Gracz płaci innemu graczowi 5000 € i usuwa jego znacznik Mediów z pola Mediów. Jeśli posiada choć jeden znacznik Mediów w swojej puli, może go umieścić w miejsce usuniętego znacznika, bez ponoszenia dodatkowych kosztów.

🚫! Gracz umieszcza lub usuwa żeton Podwojenia z odkrytej karty Opinii. *W dowolnym momencie gry tylko jeden żeton Podwojenia może znajdować się w danym Landzie.* Karta Opinii z żetonem Podwojenia nie może zostać podmieniona przez Media oraz liczy się podwójnie przy wymianie na głosy.



Działacz Partyjny: Po odkryciu właściciel musi zapłacić 10 000 € do banku.

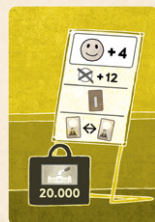
Główna akcja:

🗳️+10 Gracz przesuwa swój znacznik na torze głosowania o 10 pól.

Drugorzędne akcje:

🗳️+5 Gracz przesuwa swój znacznik na torze Elektoratu o 5 punktów.

😊+3 Gracz przesuwa swój znacznik na skali notowań o 3 pola do góry.



Główny kandydat: Po odkryciu właściciel musi zapłacić 20 000 € do banku.

Główna akcja:

😊+4 Gracz przesuwa swój znacznik na skali notowań o 4 pola do góry.

Drugorzędne akcje:

🗳️+12 Gracz przesuwa swój znacznik na torze głosowania o 12 pól.

1 Gracz dobiera wierzchnią kartę Sondażu bez licytacji, czyli bez ponoszenia żadnych kosztów i następnie decyduje czy go upublicznić, czy nie - patrz str. 11 (8 Licytacja Sondaży).

🗳️ Gracz zmienia Program swojej partii - patrz str. 8 (2 Zmiana Programów Partii).