



A collage of historical documents and photographs. It includes a black and white portrait of a man on the left, a newspaper clipping with the headline "A TIME FOR REFORMS" in red, and another clipping with the headline "Call For Constitutional Convention". There is also a circular logo with the text "TE KON" and a "DEMOCRATIC PARTY" stamp. The background is a textured, aged paper.

1960: THE MAKING OF THE PRESIDENT

JAK PROWADZIĆ KAMPANIĘ

A collage of historical documents and photographs. It includes a black and white portrait of a man on the left, a newspaper clipping with the headline "Call For Constitutional Convention", and another clipping with the headline "KEN". There is also a circular logo with the text "TE KON" and a "DEMOCRATIC PARTY" stamp. The background is a textured, aged paper.

1960: THE MAKING OF THE PRESIDENT



DLA 2
GRACZY



OD 12
LAT



90-120
MINUT



John F. Kennedy Richard M. Nixon

Wszystkie wybory wpływają na losy kraju, a wybory prezydenckie z roku 1960 zajmują w historii Stanów Zjednoczonych miejsce szczególne. Lata 50-te, okres ogromnego wzrostu gospodarczego oraz zwiększenia znaczenia międzynarodowego USA, to czasy prezydentury Dwighta Eisenhowera oraz wiceprezydenta **Richarda Nixona**. Jego skromny rodowód i pospolity sposób bycia schlebiali amerykańskiej prowincji i dobrze komponowały się z bukoliczną atmosferą lat 50-tych. Czarujący senator **John F. Kennedy** był pod wieloma względami przeciwieństwem Nixona: pochodził z wpływowego rodu polityków i kształcił się na Harvardzie. Kennedy wzywał Amerykanów, by stawili czoło niepewnej przyszłości nie opierając się o przebrzmiałe, wczorajsze wizje lecz śmiało wychodząc na spotkanie jutra.

W grze „**1960: The Making of the President**” wcielisz się w jednego z tych wielkich konkurentów w walce o fotel prezydenta. Podczas kampanii zmierzysz się z ówczesnymi problemami, od Zimnej Wojny i zarobków wyborców, po prawa obywatelskie oraz swobodę wyznania. Walka toczy się na wyborczej mapie Stanów Zjednoczonych z roku 1960, a zestaw kart pozwala wprowadzić do gry najważniejsze wydarzenia kampanii: wpadkę z zarostem Nixona, spóźnione poparcie Eisenhowera, „kwestię katolicką” i inne znaczące sytuacje, które zaważyły na wyniku wyborów. Niezmiernie istotnym elementem rozgrywki są też sławne debaty telewizyjne.

Cała sztuka polega na tym, by – jak w prawdziwej kampanii wyborczej – nieustannie przystosowywać się do nowej sytuacji, gdy grunt usuwa ci się spod nóg. Odczujesz, jak bardzo brakuje ci czasu oraz środków i będziesz podejmował trudne decyzje, szukając dodatkowego poparcia w morderczym wyścigu do Białego Domu. Dzięki tej szybkiej i dynamicznej grze dla dwóch graczy przeżyjesz jedno z najważniejszych starć politycznych dwudziestego wieku.

Czy historia się powtórzy, czy napiszesz ją na nowo?

W „**1960: The Making of the President**” wszystko może się zdażyć.



Nakładem Z-Man Games, Inc.
6 Alan Drive, Mahopac, NY 10541
Pytania i sugestie prosimy kierować na adres:
zman@zmangames.com
www.zmangames.com
©2007 Z-Man Games, Inc.



SPIS TREŚCI

| | |
|---|-------|
| OMÓWIENIE..... | 1 |
| ELEMENTY GRY..... | 2 |
| TORBA KAPITAŁU POLITYCZNEGO..... | 4 |
| Testy Przewagi..... | 4 |
| Testy Inicjatywy..... | 4 |
| Uzupełnianie zawartości..... | 4 |
| PRZYGOTOWANIE DO GRY..... | 4-5 |
| PRZEBIEG ROZGRYWKI..... | 6-13 |
| 1. Faza Inicjatywy..... | 6 |
| 2. Fazy Działania | 6-12 |
| A. Zagrywanie karty dla wydarzenia..... | 7 |
| Wydarzenia długotrwałe..... | 7 |
| Utrata przewagi..... | 7 |
| B. Zagrywanie karty dla Punktów Kampanii..... | 8-11 |
| Wywoływanie wydarzeń..... | 8 |
| Zapobieganie wydarzeniom..... | 8 |
| B1. Kampania w stanach..... | 8-10 |
| Zwiększanie przewagi w stanie..... | 9 |
| Przemieszczanie znacznika kandydata..... | 10 |
| B2. Kampania w mediach..... | 10-11 |
| B3. Zajmowanie stanowiska w kwestiach..... | 11 |
| C. Zagranie karty kandydata..... | 12 |
| 3. Faza Rozmachu..... | 12 |
| Krok 1 – Utrata Rozmachu..... | 12 |
| Krok 2 – Zyskiwanie rozmachu i poparcia..... | 12 |
| Poparcie..... | 12 |
| Krok 3 – Utrata przewagi w kwestiach..... | 12 |
| Krok 4 – Zamiana kwestii..... | 12 |
| 4. Faza Strategii Kampanii..... | 13 |
| Krok 1 – Strategia Kampanii..... | 13 |
| Krok 2 – Chwila wytchnienia..... | 13 |
| Debata - tura 6..... | 13-15 |
| 1. Ustalenie Inicjatywy..... | 13 |
| 2. Strategia Kampanii..... | 14 |
| 3. Przygotowanie studia..... | 14 |
| 4. Debata!..... | 14-15 |
| Wygrywanie kwestii..... | 15 |
| Zakończenie debaty..... | 15 |
| 5. Po debacie..... | 15 |
| Dzień wyborów - tura 9..... | 15-17 |
| 1. Przeniesienie kostek..... | 16 |
| 2. Ustalenie Inicjatywy..... | 16 |
| 3. Strategia Kampanii..... | 16 |
| 4. Wydarzenia Dnia Wyborów..... | 16 |
| 5. Poparcie i Niezdecydowani..... | 16 |
| 6. Ostateczne Wyniki..... | 16-17 |
| Elektorzy Niezależni..... | 17 |
| PORADY STRATEGICZNE..... | 17 |
| PRZYKŁADOWA TURA..... | 17-19 |
| PRZYKŁADOWA DEBATA - TURA 6..... | 20 |
| PRZYKŁADOWY DZIEŃ WYBORÓW - TURA 9..... | 21 |
| KARTA POMOCY..... | 22 |

OMÓWIENIE

Celem „1960: The Making of the President” jest zdobycie większości **głosów elektorских** w Dniu Wyborów. By pozyskać głosy elektorские musisz uzyskać **przewagę** w poszczególnych stanach – w grze reprezentują ją **kostki przewagi**, umieszczone na planszy. Ponieważ w każdym stanie prowadzić może tylko jeden kandydat, szala przewagi, szczególnie w najważniejszych miejscach, zmieniać się będzie na korzyść to jednego, to drugiego kandydata. Gracz posiadający w Dniu Wyborów kostki przewagę w danym stanie zdobędzie jego głosy elektorские.

Gracze mogą też wspierać swoją kampanię za pomocą **mediów** oraz zajmując stanowisko w interesujących społeczeństwo **kwestiach**. **Przewagę w mediach** oznacza się, układając kostki przewagi na **polach mediów** różnych regionów – reprezentują one reklamówki wyborcze, emitowane na danym obszarze. Kandydat zapewnia sobie **przewagę w kwestiach** ważnych dla wyborców, układając kostki przewagi na **żetonach kwestii**. Pomagają one nadać kampanii **rozmach** i zdobyć wartościowe **poparcie**, dzięki któremu w Dniu Wyborów można pozyskać dla siebie dodatkowe stany.

Wszystkie trzy typy przewagi łączy fakt, że **na konkretnym polu mogą znajdować się kostki przewagi tylko jednego gracza na raz**. Kiedy zyskujesz kostki przewagi w miejscu, w którym znajdują się kostki przeciwnika, najpierw zmniejszasz ich liczbę (aż do wyeliminowania z planszy). Jeśli po usunięciu całej przewagi przeciwnika masz jeszcze jakieś kostki, możesz położyć je na planszy.

Podobne ograniczenie dotyczy poparcia: jeśli gracz zyskuje poparcie w regionie, w którym znajduje się już żeton poparcia przeciwnika, musi najpierw usunąć go z planszy.

Większość tur polega na zagrywaniu kart w dla **wydarzeń** lub zdobycia **Punktów Kampanii (PK)**, których można użyć na rozmaite elementy kampanii wyborczej, zapewniając sobie przewagę w stanie, w mediach lub w kwestii. Wydarzenia mają rozmaite działanie i często wiążą się z utratą lub zdobyciem któregoś z trzech rodzajów przewagi. Twoim zdaniem będzie więc zwiększanie znaczenia korzystnych dla siebie wydarzeń i minimalizowanie efektu wydarzeń przeciwnika. W tym celu wykorzystujesz **rozmach** swojej kampanii, wydając **żetony rozmachu** by **wywoływać** korzystnie wydarzenia z kart zagrywanych przez oponenta. Możesz też korzystać z rozmachu by **zapobiegać** negatywnemu działaniu wydarzeń na swoich kartach i uniemożliwić przeciwnikowi ich wywołanie.

AUTORZY: Christian Leonhard i Jason Matthews

OPRACOWANIE GRAFICZNE: Joshua Cappel

Opracowanie dla sklepu REBEL.pl: Tomasz Z. Majkowski

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

Specjalne podziękowania: Ben Baldanza, Alan Doum, Larry Levy, Alan Moon, Thomas

Provoost, Mike Siggins, David Wilson, Vonda, Eliza i Owen Matthews oraz klub DC Gamers.

PLANSZA

STOS STRATEGII KAMPANII (Nixon)

WYTCNIENIE (Nixon)

STOSY WYDARZEŃ DŁUGOTRWAŁYCH

WSCHÓD

ZACHÓD

ŚRODKOWY ZACHÓD

POŁUDNIE

TOR TUR/FAZ

WYTCNIENIE (Kennedy)

STOS STRATEGII KAMPANII (Kennedy)

NAGŁÓWEK (niebieski: Kennedy, czerwony: Nixon)

GŁOSY

NAZWA I JEJ SKRÓT

IKONA KANDYDATA

POLE STANU

POLA MEDIÓW

POLA STANÓW

TOR KWESTII

50 GODEŁ STANÓW

Po 1 na każdy stan – poniżej 2 przykładowe.

PRZÓD TYŁ

TN TENNESSEE 11

IL ILLINOIS 27

PRZÓD TYŁ

3 ŻETONY KWESTII

1 na każdą kwestię:
Praw obywatelskich, Obrony, Ekonomii

CIVIL RIGHTS

DEFENSE

ECONOMY

2 ZNACZNIKI KANDYDATÓW

NIEBIESKI (KENNEDY)

CZERWONY (NIXON)

ŻETONY ROZMACHU

KENNEDY FOR PRESIDENT

NIXON FOR PRESIDENT

2

ZNACZNIKI TURY I FAZY

TORBA KAPITAŁU POLITYCZNEGO



KOSTKI

CZERWONE (NIXON)

NIEBIESKIE (KENNEDY)

91 KART KAMPANII

2 KARTY KANDYDATÓW

TYTUŁ

PUNKTY
KAMPANII (PK)

WYTCHNIENIE

RAMKA
WYDARZENIA
(TYLKO
DLUGOTRWALE)

WYDARZENIE

SYMBOL
KWESTII



IKONA/Y
KANDYDATA

ZNACZNIK
STANU



TYŁ KARTY
KAMPANII



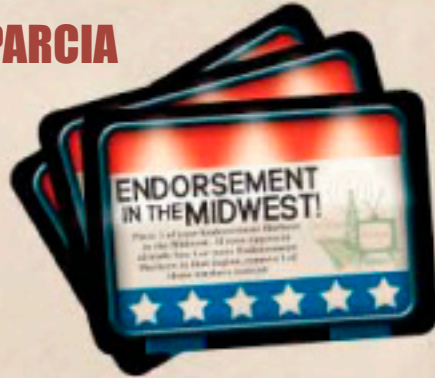
IKONA
KANDYDATA

WARTOŚĆ
W PK

RODZINNY
STAN

16 KART POPARCIA

TYŁ KARTY
POPARCIA



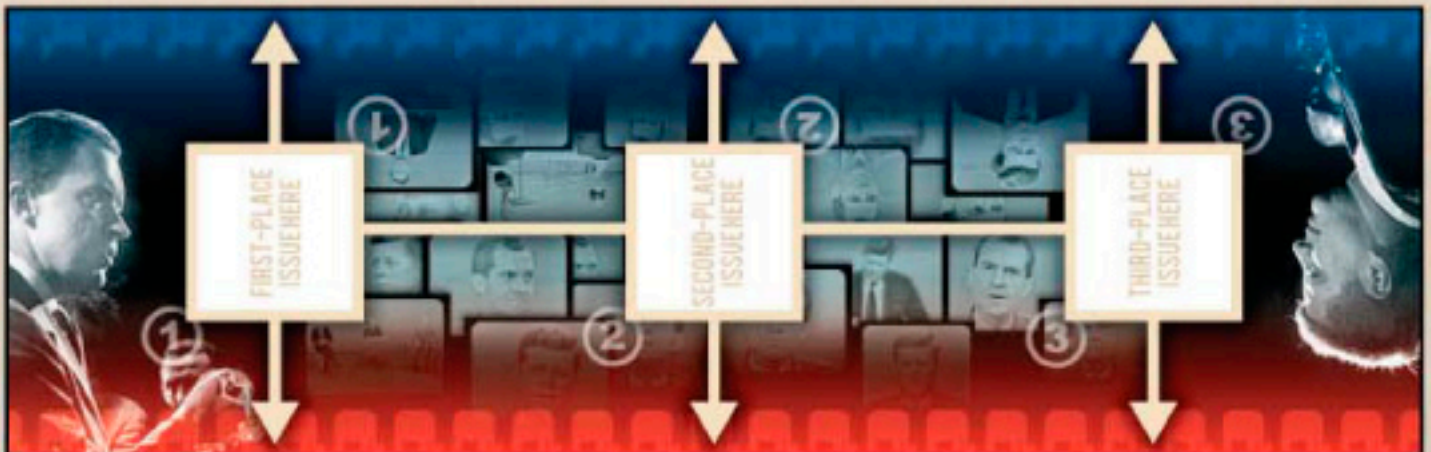
ŻETONY POPARCIA



REWERS KARTY KANDYDATA NAZYWANY
STRONĄ WYCZERPANĄ.

PLANSZA DEBATY

Plansza pomocnicza, używana wyłącznie podczas Tury 6: Debata.



Na koniec każdej tury gracze umieszczają kostki w **Torbie Kapitału Politycznego**. Niektóre działania graczy będą wymagały pociągnięcia z niej kostki. Zazwyczaj pozwala to określić, czy akcja zakończyła się powodzeniem.



TESTY PRZEWAGI

Zazwyczaj kostki ciągnie się podczas **testów przewagi**. Test przewagi polega na pociągnięciu jednej kostki z torby w celu uzyskania konkretnego typu przewagi (w stanie, mediach lub kwestii). Jeśli gracz wyciągnie kostkę w swoim kolorze, może umieścić ją w stosownym miejscu, oznaczając swoją przewagę. Jeżeli wyciągnie kostkę przeciwnika, oddaje mu ją – wraca do jego zasobów.

TESTY INICJATYWY

Kolejnym powodem ciągnięcia kostek jest **test inicjatywy**. Wykonuje się go na początku każdej tury by określić, który z graczy ma **inicjatywę**. Posiadacz inicjatywy decyduje zwykle, kto będzie działał w turze jako pierwszy. Podczas Debaty i w Dniu Wyborów inicjatywa zapewnia korzyści innego rodzaju (patrz Debata oraz Dzień Wyborów, poniżej). By wykonać test inicjatywy ciągnie się z torby kostki, pojedynczo, do chwili, gdy wylosowane zostaną **dwie kostki w tym samym kolorze**. Gracz, którego dwie kostki wylosowano zyskuje w tej turze **inicjatywę**. Wszystkie kostki wylosowane podczas testu inicjatywy wracają do zasobów graczy.

UZUPEŁNIANIE ZAWARTOŚCI TORBY

Jeśli Torba Kapitału Politycznego wyczerpie się przed fazą Strategii Kampanii Dnia Wyborów, należy uzupełnić jej zawartość: każdy gracz wrzuca do niej dziesięć kostek.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1) Ułóżcie odkryte godła stanów w odpowiednich stanach.
- 2) Połóżcie odpowiednią ilość właściwych kostek przewagi w stanach oznaczonych ikonami kandydatów – każda ikona reprezentuje jedną początkową kostkę przewagi.
- 3) Ustawcie znaczniki kandydatów w ich rodzinnych stanach: Kennedyego w Massachusetts, Nixona w Kaliforni.
- 4) Ułóżcie żetony kwestii na odpowiednich polach Toru Kwestii.
- 5) Oznaczcie znacznikami tury i fazy pierwszą fazę pierwszej tury.
- 6) Każdy gracz otrzymuje:
 - A)** Zasób kostek w odpowiednim kolorze.
 - B)** Stosowną Kartę Kandydata.
 - C)** Dwa żetony rozmachu.
- 7) Wrzućcie do Torby Kapitału Politycznego po dziesięć kostek.
- 8) Potasujcie talię Kart Kampanii i ułóżcie ją, zakrytą, w pobliżu planszy.
- 9) Potasujcie talię Kart Poparcia i połóżcie ją, zakrytą, w pobliżu planszy, obok stosu żetonów poparcia.
- 10) Planszę debaty odłóżcie na razie na bok: będzie potrzebna dopiero podczas Tury 6: Debata.

UWAGA: Kostki, żetony poparcia i rozmachu są niewyczerpane. Gdyby jakimś cudem podczas gry skończył się ich zapas, należy użyć znaczników zastępczych, na przykład monet.



3

5



9



8



7

10

10



A

6



C



B



2

4

1

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra składa się z dziewięciu tur – każda odpowiada mniej więcej jednemu tygodniowi kampanii. Z wyjątkiem **tury 6** (Debaty) i **tury 9** (Dnia Wyborów), każda przebiega według tego samego schematu:

- 1) **Faza Inicjatywy**
- 2) **5 Faz Działania**
- 3) **Faza Rozmachu**
- 4) **Faza Strategii Kampanii**

Podczas całej gry należy przesuwac znaczniki tury i fazy, by wskazywały aktualną turę oraz fazę.



1. FAZA INICJATYWY

- 1) **Nowe karty:** Każdy gracz otrzymuje nową rękę kart. Podczas pierwszych pięciu tur (przed Debatą), grający ciągnie sześć kart; w czasie ostatnich dwóch (po Debatcie), ciągnie siedem kart. Jeśli talia się wyczerpie, potasujecie stos kart odrzuconych i utwórzcie nową talię.
- 2) **Inicjatywa:** Przeprowadza się **Test Inicjatywy**, by określić, kto będzie w tej turze **rozpoczynającym**. Wskazuje go gracz, który zyskał inicjatywę. Rozpoczynający jako pierwszy zagrywa karty w fazach działania.

2. FAZY DZIAŁANIA

W każdej turze rozgrywa się pięć Faz Działania. Podczas każdej takiej fazy każdy gracz, począwszy od rozpoczynającego, zagrywa jedną kartę. Może przy tym skorzystać z następujących opcji:

- a) **Zagranie karty dla wydarzenia**
- b) **Zagranie karty dla Punktów Kampanii**
- c) **Zagranie Karty Kandydata**

Ponadto gracz zawsze otrzymuje tyle **kostek wytchnienia [rest]**, ile zaznaczono na karcie. Zabiera się je z zasobów gracza i umieszcza w Polu Wytchnienia na planszy. Podczas Fazy Strategii Kampanii kostki z **Pola Wytchnienia** wrzuca się do Torby Kapitału Politycznego.

Tory tury i fazy:

W tym przykładzie, trwa trzecia faza drugiej tury.

Rada: Zwykle opłaca się, by jako pierwszy kartę zagrywał przeciwnik. Czasem jednak możesz skorzystać na zagrywaniu pierwszej akcji w turze. Wybieraj rozważnie!

Pamiętaj: Po Debatcie gracze ciągną siedem, a nie sześć kart.

Pamiętaj: Nie zapominaj o zbieraniu kostek wytchnienia! Dobrym pomysłem jest umieszczanie ich na odpowiednim polu natychmiast po zagraniu karty, przed rozstrzygnięciem jej efektu.

PRZYKŁAD:

Kennedy zagrywa tę Kartę Kampanii, która daje mu 2 kostki wytchnienia...



...więc przenosi 2 kostki ze swoich zasobów na Pole Wytchnienia.

A. ZAGRANIE KARTY DLA WYDARZENIA

Kiedy zagrywasz kartę dla wydarzenia, przeczytaj tekst i rozegraj jego polecenia. Po rozegraniu wydarzenia kartę usuwa się z gry. Jeżeli efekt wydarzenia trwa do końca tury, gracz, który mu podlega, powinien położyć odkrytą kartę przed sobą – usuwa ją z gry po zakończeniu tury.

Wydarzenie
normalne

Wydarzenie
Dnia Wyborów



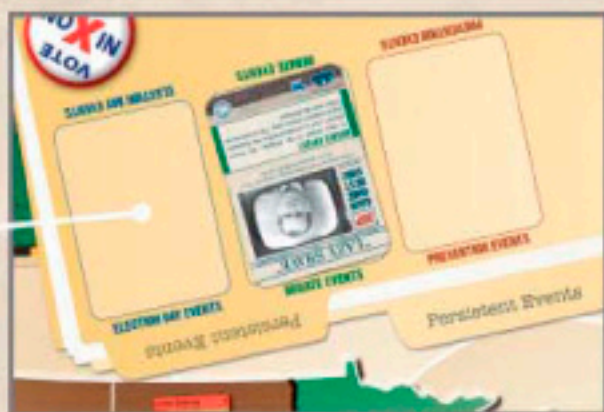
Wydarzenie
Debaty

Wydarzenie
Zapobiegawcze

WYDARZENIA DŁUGOTRWALE

Niektóre wydarzenia, oznaczone specjalną ramką wokół tekstu, pozostają w grze aż do jej zakończenia. Zamiast usuwać je po zagranie, ułóżcie je na odpowiednich polach planszy, by o nich pamiętać. Wydarzenia Długotrwałe dzielą się na trzy kategorie, różniące się kolorem ramki wokół zasady. Każda kategoria ma na planszy swoje miejsce.

- **WYDARZENIA DEBATY** rozgrywa się podczas Debaty, w Turze 6
- **WYDARZENIA DNIA WYBORÓW** rozgrywa się podczas Dnia Wyborów, w Turze 9
- **WYDARZENIA ZAPOBIEGAWCZE** powodują, że niektórych innych Wydarzeń nie można zagrywać.

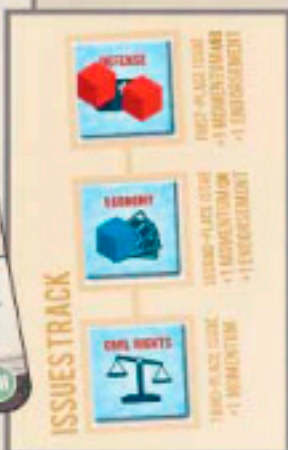


PRZYKŁAD:

Ta karta oznaczona jest jako Wydarzenie Dnia Wyborów. Jeśli ją zagrasz, układasz ją na polu Wydarzeń Dnia Wyborów na planszy. Jej zasada wejdzie w życie w Dniu Wyborów.

UTRATA PRZEWAGI

Kiedy wydarzenie nakazuje graczowi **zmniejszyć** lub **utracić** przewagę, siła jego oddziaływania ograniczona jest zawsze przez liczbę kostek, którą ten gracz ma na planszy. Nawet, jeśli musiałbyś zdjąć z planszy więcej kostek, niż na niej masz, twój przeciwnik nigdy nie **otrzymuje** w związku z tym przewagi w tym miejscu.



PRZYKŁAD:

Wydarzenie „East Harlem Pledge” powoduje, że Nixon traci 1 przewagi w kwestii praw obywatelskich i 5 poparcia w stanach na Południu. Gdyby w momencie wejścia w życie tego Wydarzenia Nixon nie miał żadnych kostek przewagi w prawach obywatelskich, nie mógłby nic stracić, a Kennedy nie zyskałby przewagi w tej kwestii.

Analogicznie, jeśli miałby tylko 3 kostki Przewagi na Południu, straciłby wyłącznie te 3 kostki – Kennedy nie zyskałby pozostałych 2.

B. ZAGRANIE KARTY DLA PUNKTÓW KAMPANII

Kiedy kartę zagrywa się dla Punktów Kampanii, gracz może wydać tyle Punktów Kampanii (PK [CP]), ile wypisano na karcie, na jedną z trzech poniższych akcji:

B1) Kampania w stanach

B2) Kampania w mediach

B3) Zajmowanie stanowiska w kwestiach

Gracz może wybrać tylko jedno z powyższych podczas konkretnej Fazy Działania. Punktów Kampanii z jednej karty nie można dzielić między różne rodzaje akcji.

Niezależnie od tego, jak gracz wydał punkty, jego przeciwnik ma możliwość **wywołania wydarzenia**, jak opisano niżej. Po wykonaniu akcji kartę odkłada się na stos kart odrzuconych (chyba, że **wywołano** wydarzenie, patrz niżej).

WYWOŁYWANIE WYDARZEŃ

Gdy gracz zagra kartę dla Punktów Kampanii i wykona akcję, jego przeciwnik może **wywołać wydarzenie**, wydając **jeden żeton rozmachu**. Wydarzenie z tej karty zostaje natychmiast rozegrane, jakby wywołujący gracz zagrał je z ręki. Po rozegraniu wydarzenia kartę usuwa się z gry, jakby zagrano ją dla wydarzenia.

ZAPOBIEGANIE WYDARZENIOM

Gracz może uniemożliwić przeciwnikowi wywołanie wydarzenia, wydając **dwa żetony rozmachu** podczas zagrywania karty. W takiej sytuacji oponent nie może **wywołać** wydarzenia, a kartę normalnie się odrzuca. Gracz może zapobiegać wyłącznie wydarzeniom na własnych kartach – nie może w ten sposób uniemożliwić przeciwnikowi zagrania z ręki karty dla wydarzenia.

B1) KAMPANIA W STANACH

Podczas tej akcji gracze zwiększają swoją **przewagę w stanach**, dodając kostki przewagi do konkretnych stanów. Zawsze, kiedy w jakimś stanie znajduje się kostka gracza, mówimy, że ten gracz w nim **prowadzi**. Jeżeli w stanie leżą przynajmniej cztery kostki gracza, znaczy, że tam **dominuje**. Korzyści z powyższych sytuacji są następujące:

- Gracz, który **prowadzi** w stanie podczas Dnia Wyborów otrzymuje **głosy elektorskie** tego stanu. Posiadacz większej liczby głosów elektorskich wygrywa grę.
- Jeśli gracz **dominuje** w stanie, jego przeciwnik musi wykonywać **testy przewagi**, jeżeli prowadzi tam Kampanię.

PRZYKŁAD: Kennedy prowadzi w Idaho, gdzie ma 2 przewagi... Nixon dominuje w Wyoming, gdzie posiada 4 kostki.



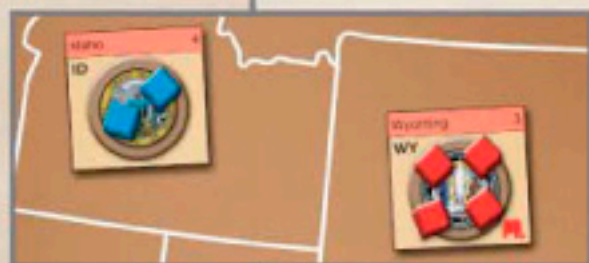
Ta karta zapewni graczowi, który ją zagrał, 2 Punkty Kampanii (2 PK).

Uwaga: Gracz, który wywołał wydarzenie na karcie zagranej przez przeciwnika nie otrzymuje kostek wytchnienia! Kostki wytchnienia zbiera zawsze wyłącznie gracz, który zagrał kartę.

Rada: Zwracaj uwagę, czy przeciwnik nie zagrywa kart z symbolem twojego kandydata – ich wydarzenie może przynieść ci korzyść i być może warto wydać żeton rozmachu by je wywołać.

Uwaga: Gracz ogłasza, że zapobiega wydarzeniu w momencie zagrywania karty, przed wykonaniem akcji. Przeciwnik nie musi obwieszczać, że zamierza wywołać to wydarzenie, póki nie zdecydujesz, czy chcesz mu zapobiegać.

Rada: By dodatkowo oznaczyć, że **dominujesz** w jakimś stanie możesz odwrócić jego godło na drugą stronę. Nie jest to konieczne, ale może przypominać o dominacji.



Pamiętaj: W danym miejscu mogą znajdować się kostki tylko jednego gracza na raz.

Kiedy zdobywasz kostki przewagi w miejscu, gdzie znajdują się kostki przeciwnika, każda twoja kostka, zamiast trafić na planszę, pozwala ci usunąć z niej 1 kostkę przeciwnika.

Każda usunięta w ten sposób kostka (oraz kostka „wydana” by ją usunąć) trafia do zasobów właściciela.

Jeżeli usunąłeś **wszystkie** kostki przeciwnika i masz jeszcze kostki przewagi, nadwyżkę umieszczasz na planszy normalnie.

By wykonać tę akcję, gracz wydaje Punkty Kampanii z zagranej karty by **zwiększyć** swoją **przewagę** w jednym lub kilku **stanach** regionu, w którym znajduje się właśnie znacznik jego kandydata. Punkty Kampanii można też wydawać, by przemieszczać swój **znacznik kandydata** do innego regionu. Gracz nie jest musi przy tym wybierać tylko jednej opcji – wolno mu dowolnie dzielić Punkty Kampanii na podróże i zdobywanie przewagi w stanach.

ZWIĘKSZANIE PRZEWAGI W STANIE

Każdy Punkt Kampanii pozwala zwykle dodać **jedną kostkę przewagi** do dowolnego stanu w regionie, w którym znajduje się właśnie kandydat. W niektórych przypadkach gracz musi jednak wykonywać **testy przewagi** za każdy punkt wydawany na kostki. Zdarza się to w dwóch sytuacjach:

- Jeśli przeciwnik **dominuje** w stanie lub/i
- **znacznik kandydata** przeciwnika znajduje się w tym stanie.

Gracz jest jednak **zwolniony z testów przewagi** w **regionie**, w którym ma przewagę w mediach. A zatem, jeśli w danym regionie masz **kostki przewagi w polu mediów**, **nie** musisz wykonywać testów przewagi.

Jeśli gracz prowadzi Kampanię w stanie, w którym musi wykonywać test przewagi, **najpierw** deklaruje, ile Punktów Kampanii wydaje na ten stan, a potem ciągnie stosowną liczbę kostek, zgodnie z regułami testów przewagi.



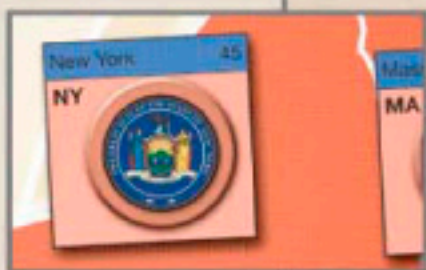
4CP

PRZYKŁAD:

*Kennedy **dominuje** w Nowym Jorku, gdzie leżą 4 jego kostki. Nixon prowadzi tam Kampanię, wydając 4 PK. Ponieważ przeciwnik tam **dominuje**, Nixon musi wykonać **testy przewagi**.*



Ponieważ Nixon zadeklarował, że wydaje 4 PK, ciągnie 4 kostki z torby: losuje 2 niebieskie i 2 czerwone. Skoro tylko dwa testy zakończyły się sukcesem (wylosowaniem kostki w swoim kolorze), Nixon uzyskuje 2 przewagi w Nowym Jorku, co w praktyce oznacza, że przewaga Kennedyego zmniejsza się tam o 2. Kennedy wciąż prowadzi w Nowym Jorku, ale już tam nie dominuje.



*Gdyby Nixon miał kostki **przewagi** w **mediach** na Wschodzie, nie musiałby wykonywać testów przewagi i jego 4 PK wystarczyłyby, by zmniejszyć przewagę Kennedyego w Nowym Jorku do zera*

PRZEMIESZCZANIE ZNACZNIKA KANDYDATA

Zawsze gdy gracz wydaje Punkty Kampanii by zwiększyć przewagę w stanach, jego **znacznik kandydata** przemieszcza się do stanu, w którym prowadzi Kampanię. Ruch ten nic nie kosztuje, póki odbywa się w granicach tego samego regionu.

Alaska i Hawaje uznawane są za odrębne regiony na potrzeby przemieszczania kandydata – poza tym są zwykłymi stanami Zachodu.

Jeżeli gracz chce przenieść znacznik kandydata do **innego** regionu, musi zapłacić **koszt podróży, równy 1 PK za każdą granicę regionu, którą przekracza**. Zwróć uwagę, że podróż ze Wschodu na Zachód wymaga przekroczenia **dwóch** granic, a na Alaskę i Hawaje można się dostać **wyłącznie** z Zachodu.

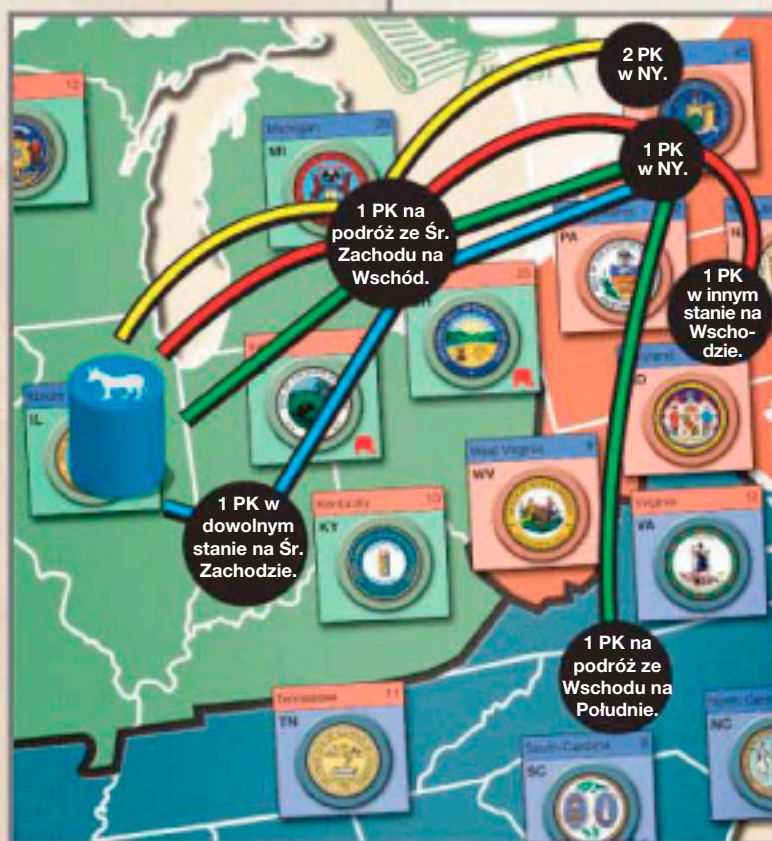
PRZYKŁAD:

Znacznik kandydata Kennedyego jest obecnie w Illinois, Kennedy chce jednak prowadzić Kampanię w Nowym Jorku używając karty dającej 3 PK.

Może zatem wydać 1 PK na podróż ze Środkowego Zachodu na Wschód i 2 PK na Kampanię w Nowym Jorku.

Wolno mu też wydać 1 PK na Nowy Jork i przeznaczyć pozostały jeden punkt na Kampanię w dowolnym stanie na Wschodzie lub Środkowym Zachodzie (przed podróżą).

Może nawet wydać ten trzeci punkt na jeszcze jedną podróż, pojechać na Południe i zatrzymać się jednym ze stanów tego regionu.



Uwaga: Chociaż Alaska i Hawaje są nominalnie częścią Zachodu, każdy otoczony jest własną granicą regionalną, którą trzeba przekroczyć, gdy się tam (albo stamtąd) podróżuje.

Ponieważ do każdego z nich można dostać się tylko z Zachodu, podróż z Hawajów na Alaskę wymaga przekroczenia **dwóch** granic i kosztuje 2 PK.

B2) KAMPANIA W MEDIACH

Akcja ta pozwala zwiększyć **przewagę w mediach** poprzez umieszczanie **kostek przewagi** na pola mediów regionalnych. Przewaga w mediach ma dwa efekty:

- Kiedy prowadzisz Kampanię w regionie, gdzie masz kostki przewagi w polach mediów, jesteś zwolniony z obowiązku wykonywania **testów przewagi** podczas prób przejęcia prowadzenia w stanach, gdzie przeciwnik dominuje (lub znajduje się jego kandydat).
- Gracz, który w Fазie Rozmachu ma więcej kostek przewagi na polach mediów, niż jego przeciwnik, może zamienić miejsca dwóch kwestii, sąsiadujących na Torze Kwestii.



Pamiętaj: W polu mediów mogą się znajdować wyłącznie kostki jednego gracza na raz.

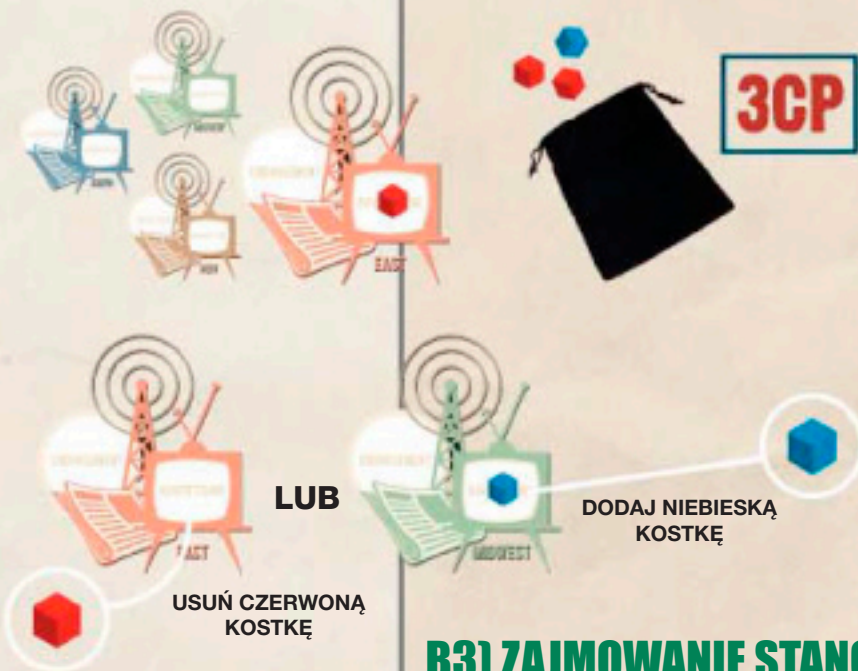
Zasada „usuń najpierw kostki przeciwnika” dotyczy również kampanii w mediach.

By wykonać tę akcję gracz wykonuje tyle **testów przewagi**, ile Punktów Kampanii znajdowało się na zagranej karcie. Kiedy gracz wyciąga swoją kostkę, może położyć ją w dowolnym polu mediów regionalnych lub użyć do usunięcia kostki przeciwnika z pola mediów.

PRZYKŁAD:

Nixon ma jedną kostkę przewagi w mediach na Wschodzie – w pozostałych polach mediów nie ma żadnych kostek. Kennedy zagrywa kartę dającą mu 3 PK na Kampanię w mediach i wykonuje 3 testy przewagi, ciągnąc 2 czerwone i 1 niebieską kostkę.

Może w związku z tym użyć swojej jedynej kostki do wyeliminowania przewagi Nixona w mediach na Wschodzie lub po prostu położyć tę kostkę w dowolnym regionie, gdzie Nixon nie ma przewagi w mediach. Dwie czerwone kostki, które wylosował, wracają do zasobów Nixona.



B3) ZAJMOWANIE STANOWISKA W KWESTIACH

Przy pomocy tej akcji gracze zwiększają swoją **przewagę w kwestiach**, umieszczając kostki na żetonach kwestii. Mówimy, że gracz jest **liderem** w kwestii, jeśli na żetonie tej kwestii znajdują się jego kostki. Bycie liderem w kwestiach zapewnia dwie zasadnicze korzyści:

- Wiele **wydarzeń** jest korzystnych dla lidera w którejś kwestii.
- Lider każdej kwestii otrzymuje nagrodę w postaci **żetonów rozmachu** lub/ oraz **kart poparcia** (patrz Faza Rozmachu, Krok 2).

By wykonać tę akcję, gracz zagrywa kartę dla Punktów Kampanii i zwiększa swoją przewagę w kwestii na jednym lub kilku żetonach. Umieszczenie na żetonie pierwszej kostki kosztuje **1 PK**, każda dodatkowa wymaga wydania **2 PK**. Ten zwiększony koszt dotyczy tylko wykupywania kilku kostek na tym samym żetonie podczas jednej akcji. Kolejna kostka, dokładana na żeton podczas którejś z następných akcji kosztuje tylko 1 KP.

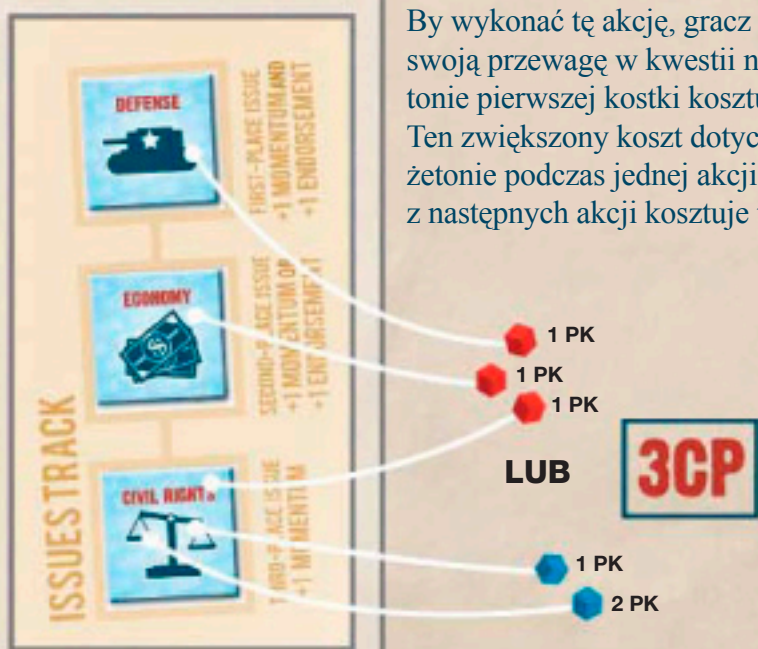
PRZYKŁAD:

Gracz może wydać 3 PK by położyć na wszystkich trzech żetonach po jednej kostce lub zwiększyć przewagę w jednej kwestii o dwie kostki (płacąc 1 PK za pierwszą i 2 PK za drugą kostkę).

Podczas następnej akcji, jeśli zechce, może zagrać kolejną kartę zapewniającą 3 PK – zapewni mu ona identyczne opcje.

Pamiętaj: Na jednym żetonie kwestii mogą się znajdować wyłącznie kostki jednego gracza na raz.

Zasada „usuń najpierw kostki przeciwnika” dotyczy również stanowiska w kwestiach.



C. ZAGRANIE KARTY KANDYDATA

Zamiast zagrywać kartę z ręki gracz może też zagrać swoją **Kartę Kandydata**, by uzyskać **5 Punktów Kampanii**. Akcje taką rozgrywa się tak samo, jak zagranie karty dla Punktów Kampanii z jednym wyjątkiem:

Po zagraniu, Kartę Kandydata obraca się na **stronę wyczerpaną**. Karta Kandydata leżąca stroną wyczerpaną do góry traktowana jest jak usunięta z gry, podobnie jak karta zagrana dla wydarzenia. Niektóre wydarzenia mogą spowodować, że Karta Kandydata znów stanie się aktywna.



Uwaga: Karty kandydatów nie są uważane za część ręki gracza i nigdy nie odkłada się ich na stos odrzuconych.

3. FAZA ROZMACHU

KROK 1 – UTRATA ROZMACHU

Na początku Fazy Rozmachu obaj gracze muszą odrzucić **połowę** żetonów rozmachu, zaokrąglając w górę.



KROK 2 – ZYSKIWANIE ROZMACHU I POPARCIA

Następnie gracze otrzymują żetony rozmachu lub/ oraz karty poparcia, jeśli są liderami w kolejnych kwestiach, zależnie od ich pozycji na Torze Kwestii:

- **Kwestia z trzeciego miejsca:** 1 żeton rozmachu.
- **Kwestia z drugiego miejsca:** 1 żeton rozmachu **lub** 1 karta poparcia.
- **Kwestia z pierwszego miejsca:** 1 żeton rozmachu **oraz** 1 karta poparcia.

Korzyści przyznaje się w powyższej kolejności. Innymi słowy, gracz będący liderem w kwestii z drugiego miejsca musi zdecydować, czy ciągnie kartę poparcia (oraz, jeśli trzeba, rozegrać ją) zanim lider kwestii z pierwszego miejsca pociągnie swoją kartę poparcia.

POPARCIE

Kiedy gracz ciągnie kartę poparcia, natychmiast układa jeden **żeton poparcia** w regionie wypisanym na tej karcie. Żetony te układają się na odpowiednich miejscach pola mediów regionalnych i dotyczy je zasada obowiązująca również kostki – jeśli przeciwnik ma jeden lub więcej żetonów w tym regionie, gracz musi usunąć żeton oponenta zamiast układać własny.

KROK 3 – UTRATA PRZEWAGI W KWESTIACH

Po rozdaniu żetonów rozmachu z każdego **żetonu kwestii**, na którym leżą **kostki przewagi**, usuwa się jedną z nich.

KROK 4 – ZAMIANA KWESTII

Na koniec Fazy Rozmachu gracz, **który ma najwięcej kostek przewagi w mediach** na planszy może zamienić miejscami dwa sąsiadujące na Torze żetony kwestii. Jeżeli obaj gracze mają tyle samo kostek, żaden nie może tego zrobić.



Pamiętaj: Rozmach traci się tuż przed otrzymaniem nowych żetonów; przewagę w kwestiach traci się tuż po wzięciu nagrody.

4 - FAZA STRATEGII KAMPAanii

KROK 1 – USTALENIE STRATEGII KAMPAanii

Obydwoj gracze wybierają jedną lub dwie karty z ręki i odkładają je, zakryte, na Stos Strategii Kampanii na planszy:

- podczas **pierwszych 5 tur** (przed Debata) gracze muszą odłożyć zawsze **jedną** kartę.
- w czasie **ostatnich 2 tur** (po Debacie), gracze muszą odłożyć zawsze **dwie** karty.

Jeżeli któryś z graczy ma po odłożeniu odpowiedniej liczby kart jakieś karty w ręce, musi je teraz odrzucić.

KROK 2 – CHWILA WYTCNNIENIA

Obydwoj gracze umieszczają swoje **kostki wytchnienia** (z Obszaru Wytchnienia na planszy) w Torbie Kapitału Politycznego.



Uwaga: Na Stos Strategii Kampanii **nie** można odłożyć czterech kart „Gathering Momentum”! Musisz **zawsze** dbać, by w Frazie Strategii Kampanii mieć w ręce kartę, którą możesz odłożyć na Stos Strategii.



Rada: Podczas pierwszych pięciu tur odkładasz karty na **Debatę**. Powinny one mieć wysoką wartość w Punktach Kampanii, a na dole ikonę twojego kandydata.

Po Debacie odkładasz karty na **Dzień Wyborów**. Powinieneś zadbać, by znajdowały się na nich skróty nazw stanów, w których przyda ci się dodatkowe wsparcie.



DEBATA – TURA 6

Pamiętaj: Podczas Debaty pamiętaj o rozegraniu wszystkich kart Wydarzeń Debaty, znajdujących się na odpowiednim polu Wydarzeń Długotrwałych. Mogą one znacząco wpłynąć na wyniki.

Podczas **szóstej** tury nie rozgrywa się normalnej sekwencji rozgrywki – zastępuje ją opisany poniżej proces rozstrzygnięcia **Debaty**. Po jej zakończeniu, w turze siódmej, gra toczy się dalej według normalnych zasad. Debata składa się ze szeregu kroków:

- 1) **Ustalenie Inicjatywy**
- 2) **Strategia Kampanii**
- 3) **Przygotowanie studia**
- 4) **Debata!**
- 5) **Po Debacie**

1) USTALENIE INICJATYWY

Test Inicjatywy pozwala ustalić, kto podczas Debaty ma **inicjatywę**. Gracz posiadający inicjatywę wygrywa kwestie, w których zdarzy się remis.

2) STRATEGIA KAMPANII

Obydwaj gracze zabierają do ręki karty ze swoich **Stosów Strategii Kampanii**.

3) PRZYGOTOWANIE STUDIA

Pomiędzy graczami układa się **Planszę Debaty**. Wszystkie trzy żetony kwestii zabiera się z Toru Kwestii i przenosi na odpowiednie pola Planszy Debaty – żeton z miejsca pierwszego trafia na pole oznaczone „*first-place issue*” i tak dalej.

4) DEBATA!

Obydwaj gracze wybierają po jednej karcie i jednocześnie je odsłaniają. Karty układają się następnie odkryte obok **kwestii**, której **symbol** się na nich znajduje, po stronie **kandydata** wskazanego przez **ikonę** na karcie. Jeżeli znajdują się na niej ikony obydwu kandydatów, zagrywający gracz decyduje, po czyjej stronie ją umieścić. Jeśli **obaj** gracze odkryli takie karty, posiadacz **inicjatywy** wskazuje, kto jako pierwszy ma zdecydować, który kandydat dostanie jego kartę.

PRZYKŁAD:

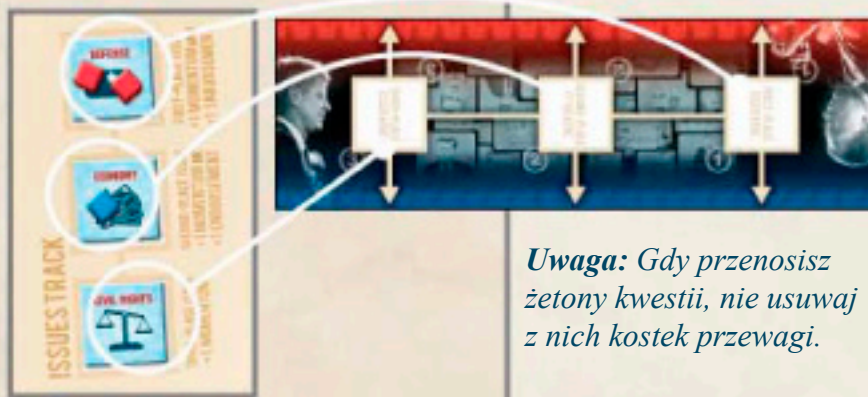
Nixon odkrył kartę „*The Great Seal Bug*”, na której znajduje się symbol **ekonomii** i ikona **Nixona**. Gracz układa zatem tę kartę obok żetonu kwestii Ekonomii po swojej stronie planszy.

Kennedy odkrył kartę „*Fifty Stars*”, na której znajduje się symbol **obrony** oraz ikony **obu** kandydatów. Kładzie ją zatem obok żetonu kwestii obrony i może **wybrać**, po stronie którego kandydata się znajdzie. Wybiera własną stronę planszy debaty.

Proces powtarza się, póki obok którejś kwestii nie znajdą się **dwie karty**, zagrane po **tej samej stronie** kandydata. Kwestię wygrywa wówczas ten gracz, którego karty umieszczone obok tej kwestii mają wyższą sumę Punktów Kampanii. Jeżeli obaj gracze mają taką samą sumę, kwestię wygrywa posiadacz **inicjatywy**. Jeżeli dwie kwestie mają zostać rozstrzygnięte w tym samym momencie, rozstrzyga się je w **porządku rosnącym** – czyli żeton, który znajdował się na najniższym polu Toru Kwestii jest rozstrzygany jako pierwszy.

PRZYKŁAD:

Kontynuujemy przykład. Nixon odkrył kartę „*Congressional Summer Session*”, na której znajduje się jego ikona i symbol obrony. Kennedy odkrył „*Nixon’s Pledge*”, gdzie znajduje się jego ikona i symbol obrony. Karty trafiają na odpowiednie miejsca. Przy kwestii obrony znajdują się dwie karty leżące po tej samej stronie planszy (należącej do Kennedyego). Sumuje się zatem Punkty Kampanii obu kandydatów z kart przy kwestii obrony. Okazuje się, że Kennedy ma 6 PK, a Nixon 4 PK. Kennedy wygrywa kwestię obrony!



Uwaga: Gdy przenosisz żetony kwestii, nie usuwaj z nich kostek przewagi.

SYMBOLE KWESTII



EKONOMIA OBRONA PRAWA OBYWATELSKIE

IKONY KANDYDATÓW



KENNEDY NIXON



Uwaga: Znów, pamiętaj, by nie usunąć z przenoszonego na Tor żetonu kwestii ewentualnych kostek poparcia.

WYGRYWANIE KWESTII

Gdy jeden z kandydatów wygra kwestię, należy natychmiast przenieść jej żeton na **najniższe wolne miejsce** na Torze Kwestii. Karty leżące po obydwu stronach tej kwestii zostają odrzucone. Ponadto zwycięzca kwestii otrzymuje dodatkowe **kostki przewagi w stanach**, które natychmiast umieszcza w jednym lub kilku wybranych stanach.

• **Za pierwszą kwestię:** 2 przewagi w stanach



• **Za drugą kwestię:** 3 przewagi w stanach



• **Za ostatnią kwestię:** 4 przewagi w stanach



Gdy kwestia zostanie wygrana, nie można zagrywać kolejnych kart z jej symbolem. Jeżeli gracz ma w ręce jakieś karty z takim symbolem, musi je odrzucić.

ZAKOŃCZENIE DEBATY

Cały proces powtarza się do chwili, gdy wszystkie trzy kwestie zostaną wygrane lub obaj gracze zagryją wszystkie karty (zależnie, co nastąpi wcześniej). W tym momencie rozstrzyga się ewentualne nie wygrane kwestie w **rosnącym porządku** – kwestia, która na Torze Kwestii zajmowała niższe miejsce rozstrzygana jest wcześniej. Każdą kwestię wygrywa gracz, po którego stronie znajdują się związane z nią karty o wyższej sumie Punktów Kampanii. Jeżeli obaj gracze mają tyle samo punktów, kwestię wygrywa posiadacz **inicjatywy**.

5. PO DEBACIE

Po zakończeniu debaty gracze odrzucają wszystkie Karty Strategii Kampanii (nawet, jeśli ich nie zagrali). W siódmej turze gra toczy się według normalnych reguł.

WYDARZENIA DEBATY

Pamiętaj, by podczas Debaty stosować się do wszystkich efektów Wydarzeń Debata, znajdujących się na polu Wydarzeń Długotrwałych. Po zakończeniu Debata można usunąć je z gry.



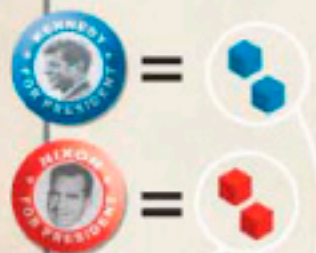
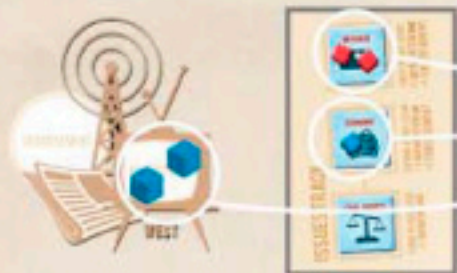
DZIEŃ WYBORÓW – TURA 9

W turze **dziewiątej** nie korzysta się z normalnej struktury rozgrywki. Zamiast tego rozgrywa się Dzień Wyborów i wyłania zwycięzcę. Służy temu następująca procedura:

- 1) **Przeniesienie Kostek**
- 2) **Ustalenie Inicjatywy**
- 3) **Strategia Kampanii**
- 4) **Wydarzenia Dnia Wyborów**
- 5) **Poparcie i Niezdecydowani**
- 6) **Ostateczne Wyniki**

1) PRZENIESIENIE KOSTEK

Usuńcie wszystkie kostki **przewagi** w **mediach** i w **kwestiach** z planszy i włóżcie je do Torby Kapitału Politycznego. Ponadto obydwaj gracze odrzucają teraz wszystkie **żetony rozmachu** – za każdy odrzucony żeton dodają do Torby **dwie kostki**.



1) USTALENIE INICJATYWY

Test Inicjatywy pozwala ustalić, kto ma **inicjatywę** podczas Dnia Wyborów.

2) STRATEGIA KAMPANII

Obydwaj gracze zabierają do ręki cztery karty ze swoich Stosów Strategii Kampanii i odsłaniają je. Za każdą z nich gracz wykonuje **trzy testy przewagi** we wskazanym na karcie stanie. Gracz posiadający **inicjatywę** rozgrywa swoje karty jako pierwszy.

Uwaga: Jeśli w tym momencie w Torbie Kapitału Politycznego skończą się kostki, nie uzupełnia się ich.

4) WYDARZENIA DNIA WYBORÓW

Z odpowiedniego pola planszy zabiera się **Wydarzenia Dnia Wyborów**. Rozgrywa się je w kolejności określonej przez posiadacza **inicjatywy**.

5) POPARCIE I NIEZDECYDOWANI

Jeśli w tym momencie w jakimś stanie **nie ma kostek przewagi** żadnego z graczy, należy zdecydować, ku komu się on przychyli. Jeżeli gracz ma w regionie stanu **żeton poparcia**, może on położyć w stanie swoją kostkę przewagi. Jeśli żaden gracz nie ma w regionie poparcia, stan opowiada się za graczem zgodnym z kolorem **nagłówka** (niebieskie stany za Kennedym, czerwone za Nixonem). Gracz może ułożyć w stanie swoją kostkę.

6) OSTATECZNE WYNIKI

Gracze zabierają teraz **godła stanów**, w których mają **kostki przewagi**. Następnie sumują ich **głosy elektorskie** (wypisane z tyłu godła), by określić, kto wygrał.



CZERWONY NAGŁÓWEK

NIEBIESKI NAGŁÓWEK

NIEBIESKI NAGŁÓWEK

CZERWONY NAGŁÓWEK



Uwaga: W grze jest w sumie 537 głosów elektorskich, co znaczy, że grę zdobywca przynajmniej 269 głosów!

Rada: By uprościć liczenie głosów możesz podzielić zdobyte godła stanów na grupy, liczące po 50 głosów elektorskich.





ELEKTORZY NIEZALEŻNI

Jeśli w grze jest karta wydarzenia „*Unpledged Electors*”, może się zdarzyć, że stany w których Kennedy **prowadzi**, ale nie **dominuje**, nie przypadną nikomu. W takiej sytuacji wygrać może oczywiście gracz posiadający mniej niż **269** głosów elektorskich, może też nastąpić **remis**.

W tym niezbyt prawdopodobnym przypadku (wywołanym przez wydarzenie „*Unpledged Electors*”) o wyniku decyduje Izba Reprezentantów, przyznając urząd prezydenta temu, kto zwyciężył w większej liczbie stanów. Gdyby jakimś cudem gracze mieli poparcie w takiej samej liczbie stanów, zwycięża Kennedy ze względu na marginalne prowadzenie w stanach, których elektorzy okazali niezależność.

PORADY STRATEGICZNE



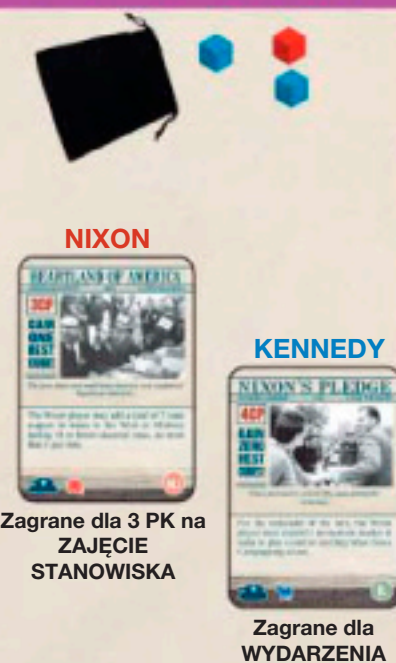
NABIERANIE ROZMACHU

W Talii Kampanii znajdują się cztery karty „*Gathering Momentum*”, po jednej na każdy region. Takie karty zapewniają graczowi prowadzącemu w większej liczbie stanów regionu dwie korzyści: **żeton rozmachu** i, co ważniejsze, po **jednej kostce przewagi** we wszystkich stanach regionu, w których nikt nie ma kostki. Wydarzenia te mogą mieć bardzo duży wpływ zwłaszcza na początkowym etapie rozgrywki, jeśli zagrać je na Wschód lub Środkowy Zachód. Próbuj więc wykorzystać karty dotyczące tych regionów i uważaj, by przeciwnik nie zrobił tego samego. Nawet, jeśli nie masz szans zlikwidować zagrożenia, możesz zmniejszyć korzyści przeciwnika, minimalizując liczbę stanów, w których nie ma kostek przewagi.

GAFY

Ponieważ obecność kandydata ułatwia obronę stanu, często najlepiej umieścić koniec fazy jego znacznik na w stanie, na którym bardzo ci zależy (zwłaszcza, jeśli kandydat przeciwnika jest w tym samym regionie). Strzeż się jednak Wydarzenia „*Gaffe*”, które nie tylko zabiera ci **żeton rozmachu**, ale odbiera **trzy kostki przewagi** w stanie, w którym znajduje się twój kandydat.

PRZYKŁADOWA TURA



TURA 1

FAZA INICJATYWY



Dwie pierwsze kostki wylosowane w **Teście Inicjatywy** należą do różnych graczy – niebieska do Kennedyego, czerwona do Nixona. Trzeba zatem pociągnąć trzecią. Wylosowana zostaje druga niebieska kostka, **inicjatywę** ma więc Kennedy. Wybiera on, że jako pierwszy grać będzie w tej turze Nixon.

FAZA DZIAŁANIA 1



Nixon zagrywa HEARTLAND OF AMERICA dla 3 PK. Wydaje je, by **Zająć stanowisko** w kwestii i układa dwie kostki **przewagi** na **kwestii obrony**. Ponadto, dostaje 1 **kostkę wytchnienia**, którą układa w odpowiednim miejscu planszy.

Następnie Kennedy gra NIXON'S PLEDGE dla **wydarzenia**. Przez resztę tury dostawać będzie **żeton rozmachu** za każdym razem, kiedy Nixon zagra kartę dla czegokolwiek innego, niż Kampania w stanach.

FAZA DZIAŁANIA 2



Nixon gra NEW ENGLAND dla 3 PK, które wydaje na **Kampanię w stanie**, by dodać 3 **kostki przewagi** w Kalifornii. Otrzymuje również 1 **kostkę wytchnienia**.

Kennedy postanawia wydać jeden **żeton rozmachu** by **wywołać wydarzenie** NEW ENGLAND, zwiększając swoją **przewagę** w Nowym Jorku o 2, w Massachusetts o 2 (ma tam już 4 kostki, więc **dominuje**) i w Connecticut o 1.

Następnie Kennedy zagrywa **wydarzenie** NIXON'S KNEE. Przez resztę tury Nixon musi wydawać **żeton rozmachu** za każdym razem, kiedy prowadzi Kampanię w stanie. Ponadto znacznik kandydata Nixona przenosi się do Maryland.

FAZA DZIAŁANIA 3



Nixon zagrywa SOUTHERN REVOLT dla 3 PK, które wydaje na **Kampanię w mediach**. Wykonuje w związku z tym 3 **testy przewagi**, ciągnąc 3 kostki z Torby Kapitału Politycznego: 1 czerwoną i 2 niebieskie. Może skorzystać tylko ze swoich kostek, decyduje więc umieścić 1 czerwoną kostkę w **polu mediów** na Wschodzie. Otrzymuje też 1 **kostkę wytchnienia**. Ponieważ nie prowadził Kampanii w stanach, Kennedy dostaje **żeton rozmachu** z NIXON'S PLEDGE.

Kennedy zagrywa HARRY F. BYRD dla 2 PK i 2 **kostek wytchnienia**. Wykorzystuje je na **Kampanię** w Nowym Jorku, zyskując 2 **kostki przewagi** – **dominuje** teraz w stanie. Ponieważ to jedyny stan, w którym prowadził kampanię, przemieszcza znacznik kandydata do Nowego Jorku.

Nixon wydaje następnie **żeton rozmachu**, by **wywołać wydarzenie** na karcie, dzięki czemu Kennedy traci 2 **kostki przewagi** w Missisipi i 1 w Alabamie.

FAZA DZIAŁANIA 4



Nixon zagrywa GAFFE dla **wydarzenia**, Kennedy traci więc **żeton rozmachu** oraz 3 **kostki przewagi** w Nowym Jorku (gdzie znajduje się jego znacznik kandydata). Ponieważ ma tam tylko 1 kostkę, przestał **dominować** w stanie (choć wciąż w nim prowadzi). Nixon nie przeprowadził jednak Kampanii w stanie, Kennedy otrzymuje zatem **żeton rozmachu** dzięki NIXON'S PLEDGE.

Kennedy gra GATHERING MOMENTUM IN THE WEST dla 4 PK, które wydaje na **Kampanię w stanie** Nowy Jork, w którym układa 3 **kostki przewagi** (i znów **dominuje**) oraz w Pensylwanii, gdzie umieszcza 1 kostkę. Ponieważ nie opuszczał regionu, może na koniec fazy umieścić znacznik kandydata w każdym ze stanów, który odwiedził. Postanawia skończyć w Pensylwanii i przenosi tam znacznik kandydata.

Nixon tymczasem nie waha się **wywołać wydarzenia** z zagranej karty – prowadzi w większej liczbie stanów na Zachodzie. Odrzuca jeden **żeton rozmachu** i otrzymuje w zamian jeden żeton rozmachu (wiec wydarzenie mu się zwraca) i po 1 **kostce przewagi** w każdym stanie Zachodu, w którym nie było kostek.

NIXON



Zagrane dla 3 PK na **KAMPAŃĘ W STANIE**. **KENNEDY** wywołał **WYDARZENIE**.

KENNEDY



Zagrane dla **WYDARZENIA**

NIXON



Zagrane dla 3 PK na **KAMPAŃĘ W MEDIACH**.

KENNEDY



Zagrane dla 3 PK na **KAMPAŃĘ W STANIE**. **NIXON** wywołał **WYDARZENIE**.

NIXON



Zagrane dla **WYDARZENIA**.

KENNEDY



Zagrane dla 4 PK na **KAMPAŃĘ W STANIE**. **NIXON** wywołał **WYDARZENIE**.

FAZA DZIAŁANIA 5



Nixon zagrywa HARVARD BRAIN TRUST dla 4 PK, które wydaje na **Kampanię w stanach** (wydaje też **żeton rozmachu** w związku z NIXON'S KNEE), dodając po 2 **kostki przewagi** w Nowym Jorku i Pensylwanii. Ponieważ w Nowym Jorku **dominuje** Kennedy, Nixon musiałby normalnie wykonywać **testy przewagi**. Ma jednak **przewagę w mediach** na Wschodzie, co zwalnia go z testów i pozwala po prostu zmniejszyć przewagę Kennedyego o 2. Analogicznie, musiałby wykonywać **testy przewagi** w Pensylwanii, gdzie jest znacznik kandydata Kennedyego (choć tam nie **dominuje**), może jednak po prostu wykorzystać 2 **kostki przewagi** ze względu na dominację w mediach. Dzięki temu usuwa z Pensylwanii jedyną kostkę Kennedyego i zastępuje ją własną, kradnąc przeciwnikowi prowadzenie w stanie. Na koniec Nixon musi przemieścić znacznik kandydata do jednego ze stanów, gdzie prowadził kampanię (nie opuszczał regionu). Wybiera Pensylwanię.

Kiedy Nixon skończy, Kennedy, wydaje **żeton rozmachu** by **wywołać wydarzenie** na karcie i układa HARVARD BRAIN TRUST na miejscu planszy przeznaczonym na długotrwałe **Wydarzenia Debaty**. W turze 6 zapewni mu ona premię podczas **Debaty**.

Na koniec Kennedy zagrywa PUERTO RICAN BISHOPS dla 3 PK, które wydaje na **Zajmowanie stanowiska**, dodając po 1 **kostce** do wszystkich **kwestii**. Zmniejsza tym samym przewagę Nixona w kwestii **obrony** do 1, a sam dostaje po 1 kostce w **ekonomii** i **prawach obywatelskich**. Otrzymuje też 1 **kostkę wytchnienia**.

FAZA ROZMACHU



Na początku Fazy Rozmachu obaj gracze odrzucają **połowę** niewykorzystanych **żetonów rozmachu**. Połowę zaokrągla się w górę, Kennedy zachowuje więc jedyny żeton, a Nixon nie ma co stracić.

Następnie gracze otrzymują nagrody za **przewagę w kwestiach**. Kennedy prowadzi w **prawach obywatelskich**, dzięki czemu dostaje 1 **żeton rozmachu**, oraz w **ekonomii**, co pozwala mu wybrać między rozmachem a poparciem. Postanawia pociągnąć kartę poparcia i otrzymuje ENDORSEMENT IN THE SOUTH, które pozwala mu ułożyć żeton poparcia w polu mediów na Południu. Nixon prowadzi w **obronie**, górnej kwestii na Torze Kwestii, otrzymuje więc jeden **żeton rozmachu** i może pociągnąć kartę poparcia. Losuje MAJOR ENDORSEMENT, która pozwala mu umieścić żeton w dowolnym regionie. Wybiera Południe, usuwając żeton poparcia Kennedyego.

Po rozdaniu nagród usuwa się po 1 **kostce przewagi** ze wszystkich żetonów kwestii na Torze. Ponieważ żaden z graczy nie ma więcej, niż 1 kostki w którejś kwestii, w następnej turze żaden z nich nie będzie miał przewagi na żetonach.

Na koniec Nixon może zamienić miejscami kwestie na Torze, ma bowiem większą **przewagę w mediach**, niż przeciwnik (jedna kostka na Wschodzie, gdy Kennedy nie ma żadnej). Postanawia zwiększyć wpływ **ekonomii** i przenosi ją na pierwsze miejsce toru, przemieszczając obronę na miejsce **drugie**.

FAZA STRATEGII KAMPANII



Obydwaj gracze odkładają jedyną kartę, która im została, na swoje Stosy Strategii Kampanii. Na koniec przenoszą swoje **kostki wytchnienia** do Torby Kapitału Politycznego. Tura 1 jest skończona!

NIXON



Zagrane dla 4 PK na **KAMPAŃIE W STANIE**.

KENNEDY wywołał **WYDARZENIE DŁUGOTRWAŁE**.

KENNEDY



Zagrane dla 3 PK na **ZAJĘCIE STANOWISKA**



USTALENIE INICJATYWY, STRATEGIA KAMPANII I PRZYGOTOWANIE STUDIA

Dwie pierwsze kostki, wylosowane w **Teście Inicjatywy** są niebieskie, nie trzeba więc ciągnąć po raz trzeci: **inicjatywę** ma Kennedy. Obydwaj gracze zabierają karty ze swoich Stosów Strategii Kampanii i przenoszą żetony kwestii z Toru na odpowiednie pola planszy debaty, od kwestii najniższej do najwyższej: w tym wypadku od **ekonomii**, przez **prawa obywatelskie** po **obronę**.

DEBATA! RUNDA 1

Nixon wybiera kartę „*Opposition Research*”, Kennedy natomiast „*Give Me A Week*”. Obaj gracze odsłaniają je jednocześnie. Na karcie Nixona znajduje się symbol **obrony**, więc gracz układa ją po swojej stronie przy tej kwestii. Karta Kennedyego trafia do kwestii **ekonomii**, po jego stronie planszy.

DEBATA! RUNDA 2

Kennedy postanawia zagrać „*Peace Without Surrender*”, kartę z symbolem **obrony** i ikoną Nixona, co oznacza, że trafi ona na stronę przeciwnika. Jest to jedyna karta z symbolem **obrony**, którą posiada, uznaje więc, że skoro sam nie może wygrać obrony, zmusi przeciwnika, by rozstrzygnął tę kwestię wcześniej, zwiększając nagrodę za pozostałe kwestie. Nixon, analogicznie, wybiera kartę „*Nikita Kruschew*”, z symbolem **ekonomii**. Wprawdzie znajdują się na niej ikony obydwu kandydatów, ale Nixon wie, że nie wygra tej kwestii i postanawia umieścić kartę po stronie przeciwnika, kierując się takimi samymi przesłankami, jak Kennedy.

- Po stronie Nixona znajdują się teraz dwie karty **obrony**, po stronie Kennedyego dwie karty **ekonomii**. Obydwie kwestie zostają rozstrzygnięte, pierwszą jednak rozstrzyga się **ekonomię** (jest na niższej pozycji). Ponieważ po stronie Nixona nie ma kart, Kennedy wygrywa kwestię automatycznie, zdobywając 2 **kostki przewagi w stanach**, które może umieścić, gdzie tylko chce. Używa ich, by zmniejszyć przewagę Nixona w Kalifornii z 3 do 1. Żeton kwestii **ekonomii** wraca na Tor Kwestii, na najniższą pozycję. Karty zagrane obok kwestii ekonomii zostają odrzucone.
- Teraz rozstrzyga się kwestię **obrony**, którą wygrywa Nixon (tylko on ma przy niej karty). Otrzymuje 3 **kostki przewagi w stanach**. Układa jedną w Indianie, dzięki czemu zyskuje tam 4 kostkę i **dominuje** w stanie, pozostałych używa, by odbudować 3 przewagi w Kalifornii. Żeton kwestii **obrony** wraca na Tor Kwestii, na środkową pozycję, a karty zagrane w debacie zostają odrzucone.

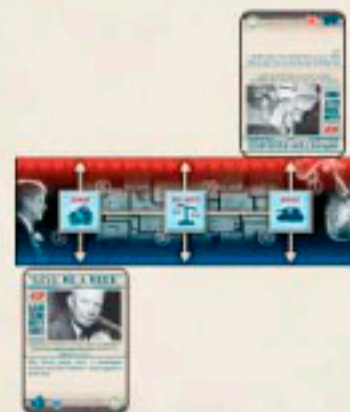
DEBATA! RUNDA 3

Nixon wybiera kartę „*Herb Klein*”, Kennedy – „*Kennedy's Peace Corps*”. Obydwe mają symbole **praw obywatelskich** i trafiają na strony graczy, którzy je zegrali.

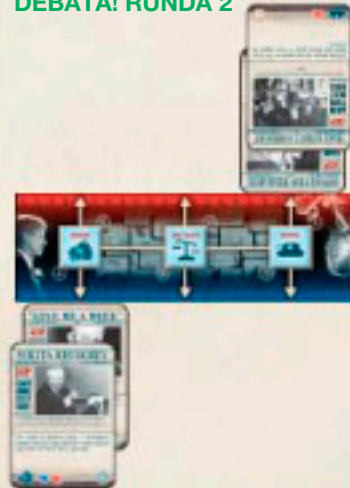
DEBATA! RUNDA 4

Nixon wybiera „*Rising Food Prices*”, Kennedy zagrywa „*Profiles In Courage*”. Znow, na obu kartach znajduje się symbol **praw obywatelskich** i trafiają na strony swoich właścicieli. To zamyka kwestię. Kennedy ma na kartach 5 PK, Nixon 6 PK, a więc ten drugi wygrywa. W grze jest jednak „*Harvard Brain Trust*”, długotrwałe **Wydarzenie Debaty**, które daje Kennedyemu +1 PK we wszystkich kwestiach **Debata**, zwiększając jego wynik do 6 PK – jest remis. Kwestia trafia więc do posiadacza **inicjatywy**, czyli Kennedyego. Otrzymuje on 4 **kostki przewagi w stanach**. Układa je wszystkie w Kalifornii, eliminując 3 kostki Nixona i umieszczając na planszy 1 swoją. Żeton **praw obywatelskich** wraca na Tor Kwestii, na najwyższą pozycję. Karty zagrane podczas debaty zostają odrzucone.

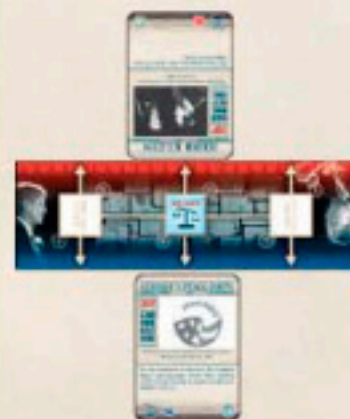
Wszystkie trzy kwestie zostały rozegrane, więc **Debata** się kończy. Gracze odrzucają karty, których nie zegrali, i rozpoczyna się tura 7.



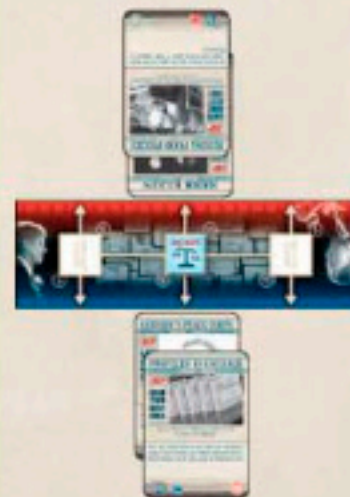
DEBATA! RUNDA 2



DEBATA! RUNDA 3



DEBATA! RUNDA 4



PRZENIESIENIE KOSTEK I USTALENIE INICJATYWY

Obydwaj gracze usuwają kostki **przewagi w mediach** z pól mediów i **kostki przewagi w kwestiach** z żetonów kwestii – wkładają je do Torby Kapitału Politycznego. Ponadto Kennedy wymienia swój ostatni **żeton rozmachu** na 2 kostki przewagi, które wrzuca do Torby, a Nixon, któremu zostały dwa **żetony rozmachu**, wrzuca do Torby 4 kostki. Następnie przeprowadza się **Test Inicjatywy**: wylosowana zostaje 1 kostka czerwona i 1 niebieska, trzeba więc pociągnąć trzecią (jest czerwona). **Inicjatywę** ma Nixon.

STRATEGIA KAMPANII

Obaj gracze zabierają teraz karty ze Stosów Strategii Kampanii i za każdą wykonują 3 **testy przewagi**. Jako pierwszy gra posiadacz **inicjatywy**, więc Nixon losuje po 3 kostki dla każdego stanu ze swoich kart Strategii Kampanii: Minnesoty, Północnej Karoliny, Connecticut i Florydy. Ciągnie 3 czerwone kostki dla Minnesoty, usuwając 2 kostki przewagi Kennedyego i układając w stanie 1 swoją kostkę. W Północnej Karolinie losuje 1 czerwoną i 2 niebieskie kostki. To wystarczy, by usunąć stamtąd jedyną kostkę Kennedyego, ale za mało, by Nixon ułożył tam własną. 2 czerwone i 1 niebieska kostka dla Connecticut, gdzie Nixon ma już 1 kostkę, sprawiają, że jego przewaga wzrasta do 3. Na koniec ciągnie 3 niebieskie kostki dla Florydy, nie zdobywając tam przewagi.

Kennedy wykonuje następnie testy dla Wisconsin, Ohio i dwa dla Nowego Jorku. 3 **kostki** wylosowane w Wisconsin nie dają mu nic, 3 niebieskie w Ohio pozwalają zlikwidować w tym stanie **przewagę** Nixona, wynoszącą 3 kostki, do zera. Następnie Kennedy ciągnie sześć kostek dla Nowego Jorku (symbol znajdował się na dwóch kartach), losując 4 niebieskie i 2 czerwone. 4 **kostki przewagi** wystarczą, by usunąć z planszy 3 kostki Nixona i ułożyć w Nowym Jorku 1 kostkę Kennedyego.

WYDARZENIA DNIA WYBORÓW

Po zakończeniu Strategii Kampanii obu graczy rozgrywa się długotrwałe **Wydarzenia Dnia Wyborów**. W tym wypadku Nixon rozgrywa wydarzenie „Recount”, które pozwala mu wykonać 3 **testy przewagi** w dowolnym stanie. Wybiera Ohio, losuje jednak 3 niebieskie kostki i nie osiąga nic.

POPARCIE I NIEZDECYDOWANI

Na tym etapie stany, w których nie ma żadnych kostek przewagi, udzielają wsparcia jednemu z kandydatów, kierując się **poparciem** w regionie lub (jeśli żaden gracz nie ma żetonów poparcia) kolorem **nagłówka**. Kennedy, który ma dwa żetony poparcia na **Środkowym Zachodzie** układa kostkę przewagi w Ohio, Nixon, posiadający **poparcie** na Południu, układa kostki w Północnej Karolinie i Georgii. Żaden gracz nie ma **poparcia** na Wschodzie, więc puste do tej pory New Hampshire opowiada się za Nixonem (ma czerwony nagłówek), a Zachodnia Wirginia za Kennedyem. Na Zachodzie nie ma pustych stanów.

OSTATECZNE WYNIKI

Na koniec gracze zabierają **godła stanów**, w których mają przynajmniej jedną kostkę przewagi, i liczą głosy elektorskie. Ponieważ w grze jest **wydarzenie „Unpledged Electors”**, Kennedy nie dostaje godła Luizjany, gdzie ma tylko 3 przewagi (a wydarzenie wymaga 4) – żaden gracz nie otrzyma głosów tego stanu.

SUMA GŁOSÓW ELEKTORSKICH NIXONA = 266

SUMA GŁOSÓW ELEKTORSKICH KENNEDYEGO = 261



Okazuje się zatem, że Kennedy zdobył tylko **261** głosów, Nixon natomiast **266** – historia się odwróciła i Nixon wygrał wybory! Zwróć jednak uwagę, że gdyby nie wydarzenie „Unpledged Electors”, albo gdyby Kennedy miał o 1 przewagi w Luizjanie więcej, otrzymałby jeszcze 10 głosów, co pozwoliłoby mu zdobyć prezydenturę. Cóż, może następnym razem...

TURY 1-5 ORAZ 7-8, NORMALNA SEKWENCJA GRY

- 1. FAZA INICJATYWY**
- 1) **Nowe Karty:** Obydwaj gracze ciągną karty. W turach 1-5: **6 kart**, w turach 7-8: **7 kart**.
 - 2) **Test Inicjatywy:** By stwierdzić, kto gra w turze jako pierwszy.

- 2. 5 FAZ DZIAŁANIA** Podczas każdej gracz zagrywa jedną kartę. Może zagrać:

KARTĘ DLA WYDARZENIA

NORMALNE WYDARZENIE

Gracz rozgrywa tekst na karcie, a następnie usuwa ją z gry

WYDARZENIE DŁUGOTRWAŁE

Gracz umieszcza kartę na odpowiednim stosie **wydarzeń długotrwałych** na planszy. Będzie rozegrana w odpowiednim momencie gry.

LUB

KARTĘ DLA PUNKTÓW KAMPANII

LUB

KARTĘ KANDYDATA

ZAPOBIEGANIE WYDARZENIU (przed rozegranie)

Gracz wydaje 2 **żetony rozmachu** by uniemożliwić przeciwnikowi **wywołanie** wydarzenia na karcie.

KAMPANIA W STANACH

Gracz może dzielić PK z karty pomiędzy:

- **Zwiększanie przewagi w stanach** (dodawanie **kostek przewagi** w stanie regionu, gdzie się znajduje; 1 kostka = 1 PK. Wymagane **testy przewagi**, jeśli przeciwnik **dominuje** w stanie lub ma w nim znacznik kandydata.)
- **Przemieszczanie znacznika kandydata** (1 PK za każde przekroczenie granicy regionu). Po wydaniu PK kartę się odrzuca.

LUB

KAMPANIA W MEDIACH

Gracz wykonuje jeden **test przewagi** za każdy PK. Każdy sukces to kostka przewagi w mediach, układana na dowolnym **polu mediów** regionalnych. Następnie kartę się odrzuca

LUB

ZAJMOWANIE STANOWISKA W KWESTIACH

Gracz może dodawać **kostki przewagi** na żetony kwestii. Pierwsza kostka dodawana na dany żeton kosztuje 1 PK, każda dodatkowa dodawana na ten żeton 2 PK. Następnie kartę się odrzuca.

WYWOŁYWANIE WYDARZENIA (po rozegranie)

Przeciwnik może wydać 1 **żeton rozmachu** by **wywołać** wydarzenie na karcie, o ile gracz mu nie **zapobiegł**. Wywołane wydarzenie rozgrywa się, jakby przeciwnik je zagrał, a potem kartę usuwa się z gry.

Kartę Kandydata można zagrać tylko, jeśli nie jest wyczerpana.

Zagrałą Kartę Kandydata rozgrywa się jak zwykłą kartę zagrałą dla Punktów Kampanii.

Po rozegranie nie odrzucaj karty kandydata, tylko odwróć ją na wyczerpaną stronę.

NIEZALEŻNIE OD TEGO, JAK ZAGRAŁŚ KARTĘ, ZABIERZ WYPISANĄ NA NIEJ LICZBĘ KOSTEK WYTCIENIA!

3. FAZA ROZMACHU

- 1) **Utrata Rozmachu:** Obydwaj gracze odrzucają połowę **żetonów rozmachu** (zaokrąglając w górę).
- 2) **Nagrody za przewagę w kwestiach:** Gracze otrzymują rozmach i/lub poparcie za kwestie, w których prowadzą.
- 3) **Oslabienie kwestii:** Z każdego **żetonu kwestii** usuwa się 1 **kostkę przewagi**.
- 4) **Zamiana kwestii:** Posiadacz większej **przewagi w mediach** może zamienić miejscami dwa sąsiadujące żetony kwestii.

4. FAZA STRATEGII KAMPANII

- 1) **Strategia Kampanii:** Obaj gracze odkładają karty na Stos Strategii Kampanii (podczas tur 1-5 gracze odkładają po jednej karcie, w turach 7-8 po dwie karty). Nie można odkładać kart „*Gathering Momentum*”.
- 2) **Wytchnienie:** Obaj gracze wrzucają kostki z **pól wytchnienia** do Torby Kapitału Politycznego.

TURA 6: DEBATA

- 1) **Ustalenie inicjatywy: Test Inicjatywy** określa, kto wygrywa kwestie w wypadku remisu.
- 2) **Strategia Kampanii:** Obaj gracze zabierają 5 kart ze swojego Stosu Strategii Kampanii.
- 3) **Przygotowanie studia:** Żetony kwestii (z ewentualnymi kostkami) przenosi się z Toru Kwestii na Planszę Debata.
- 4) **Debata!:** Toczy się w szeregu rund, podczas których gracze jednocześnie odsłaniają 1 kartę i układają ją obok Planszy Debata, zgodnie z **symbolem kwestii** oraz **ikoną kandydata**. Kiedy przy którejś kwestii jeden z graczy ma dwie karty, kwestię wygrywa ten, kto ma przy niej więcej PK. Otrzymuje nagrodę, jak zaznaczono po lewej stronie. Żeton Kwestii wraca na najniższe pole Toru Kwestii. Debata toczy się do wyczerpania kart lub rozstrzygnięcia wszystkich kwestii. Jeśli karty się skończą, pozostałe kwestie rozstrzyga liczba PK.
- 5) **Zakończenie debaty:** Karty Strategii Kampanii zostają odrzucone. Rozpoczyna się tura 7.

PODZAS DEBATY PAMIĘTAJ, BY ROZEGRĄĆ DŁUGOTRWAŁE WYDARZENIA DEBATY!

TURA 9: DZIEŃ WYBORÓW

- 1) **Przeniesienie kostek:** Wszystkie kostki **przewagi w mediach** i w **kwestiach** przenosi się do Torby Kapitału Politycznego. Obaj gracze wymieniają **żetony rozmachu**, za każdy dodając do Torby dwie kostki.
- 2) **Ustalenie inicjatywy: Test Inicjatywy** określa, kto działa pierwszy w Strategii Kampanii.
- 3) **Strategia Kampanii:** Obaj gracze odsłaniają swoje 4 karty Strategii Kampanii i wykonują po 3 **testy przewagi** w każdym stanie, zaznaczonym na karcie.
- 4) **Wydarzenia Dnia Wyborów:** Długotrwałe **Wydarzenia Dnia Wyborów** znajdujące się na polu planszy zostają rozegrane w kolejności ustalonej przez posiadacza **inicjatywy**.
- 5) **Poparcie i nagłówki:** W każdym pustym stanie układa się 1 kostkę przewagi kandydata, który ma **poparcie** w tym regionie. Jeśli w regionie nikt nie ma **poparcia**, w stanach układa się kostki zgodnie z kolorem **nagłówka** stanu.
- 6) **Ostateczne wyniki:** Gracze zabierają godła stanów, w których mają przynajmniej jedną kostkę przewagi i zliczają głosy elektorskie. Posiadacz większej ich liczby wygrywa grę! Pamiętajcie, by uwzględnić działanie karty „*Unpledged Electors*”, jeśli jest w grze.