MEMBER STATES

Tabellone dei punteggi

SOCIETÀ	0	1	2	3	4	5	6	7	8
ECONOMIA	0	1	2	3	4	5	6	7	8
AMBIENTE	0	1	2	3	4	5	6	7	8
SIC. INTERNAZIONALE	0	1	2	3	4	5	6	7	8

(inserisci qui il nome del paese)

_____.

STATO MEMBRO

STRUTTURA DEL ROUND

1. Rivelare l'Agenda

Il giocatore che detiene la Presidenza (GP) rivela una nuova carta Agenda e la legge ad alta voce. Poi, procedendo in senso orario, ogni giocatore sceglie UNA delle seguenti opzioni:

- Prendi 1 Punto Influenza (PI);
- Pesca 1 carta Azione politica (AP);
- Prendi 1 carta Investimento a tua scelta dal mazzo.

2. Discussione

- I giocatori possono discutere, negoziare, fare scambi, stringere alleanze e promettere sostegno.
- Questa è l'unica fase in cui si possono giocare carte Azione politica e Investimento, salvo diversa indicazione sulla carta.
- La fase termina immediatamente quando il GP chiude la discussione.

3. Votazione

Ogni giocatore sceglie segretamente una carta Voto (A, B o C).

- Tutti i voti vengono rivelati allo stesso tempo. Vince l'opzione che riceve più voti.
- Parità: ripetete la discussione e la votazione. Se anche la seconda votazione termina in parità, la votazione fallisce.

4. Risoluzione

- Se è stata presa una decisione: il GP gira la carta Agenda e applica le Conseguenze.
- Se non è stata presa alcuna decisione: il GP riduce di 1 tutti e 4 gli indicatori.
- Se un indicatore raggiunge lo 0, l'UE crolla e TUTTI i giocatori perdono!

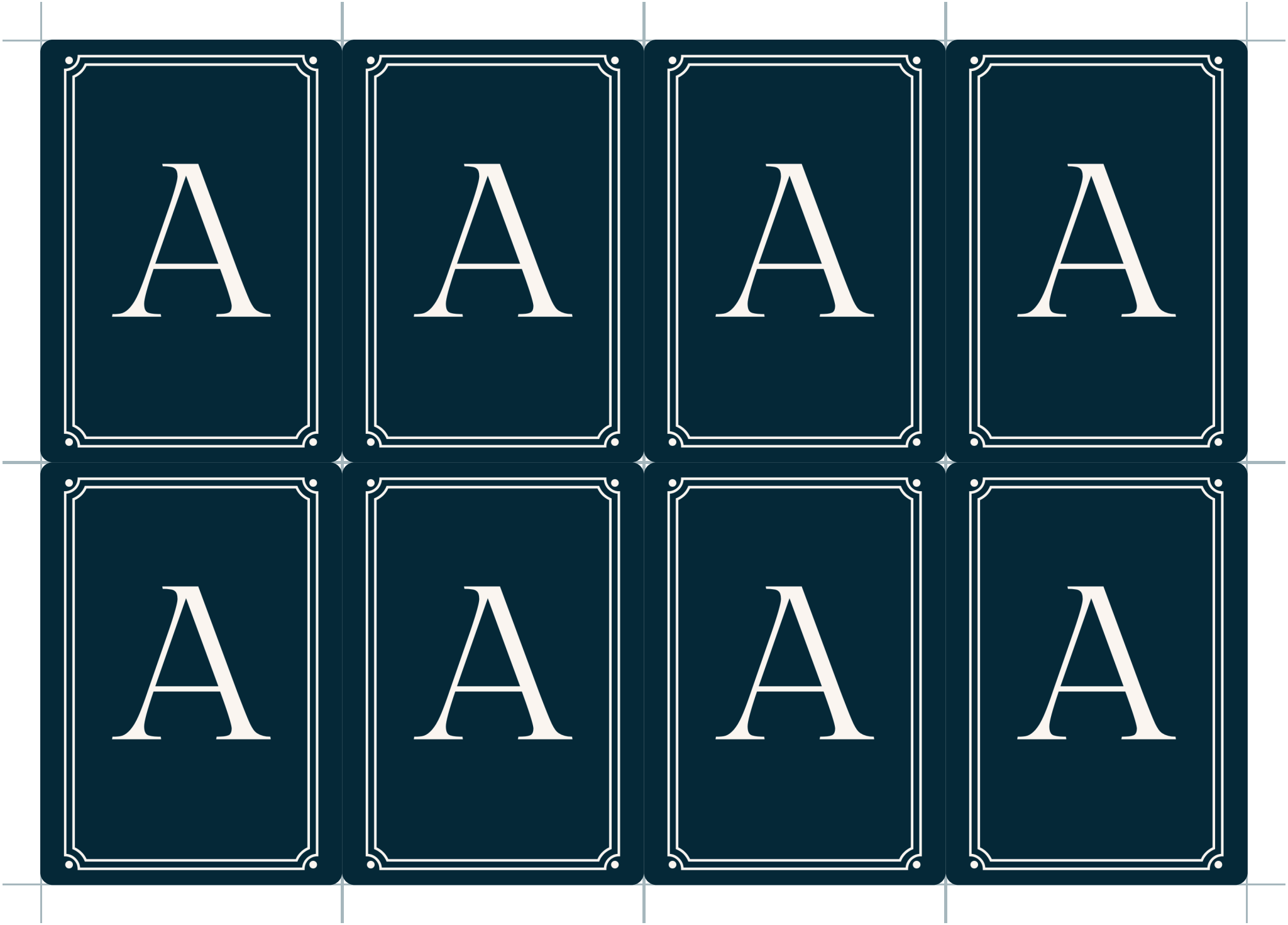
Fine del turno

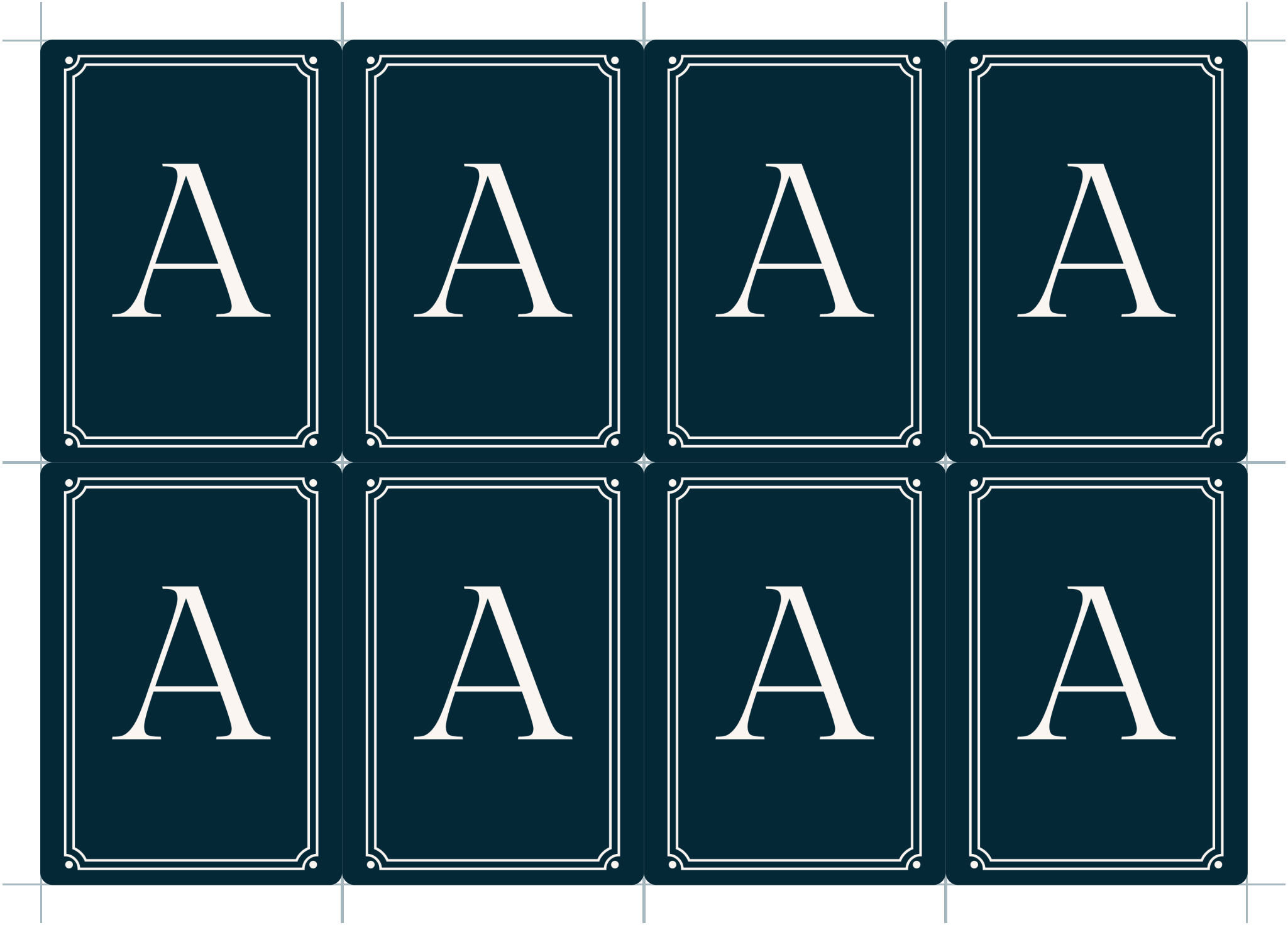
- Scarta la carta Agenda.
- Il GP sceglie un altro giocatore, gli assegna 1 PI e gli consegna il segnalino Presidenza.
- Poi inizia il round successivo.

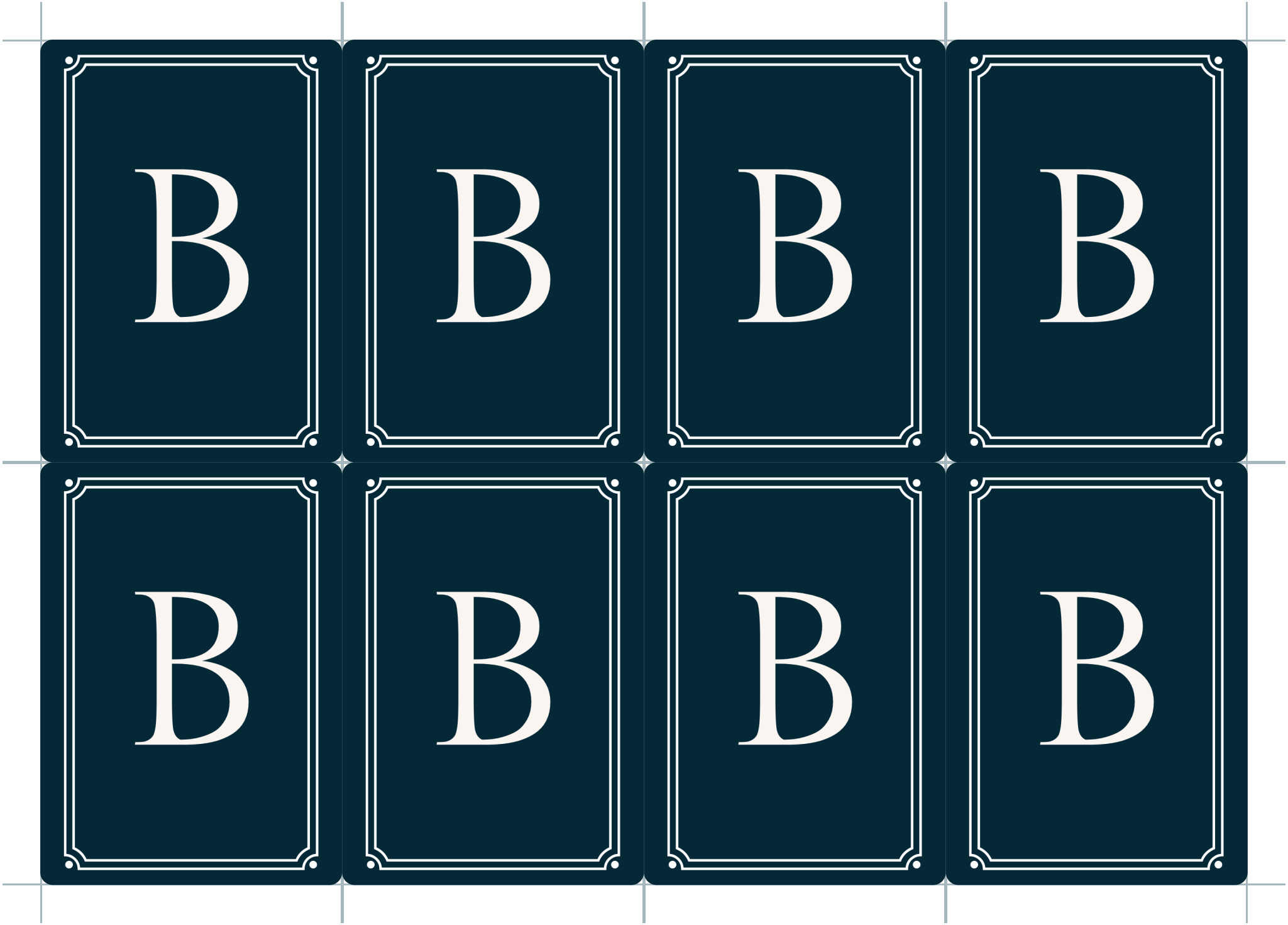
SEGNALINO DELLA PRESIDENZA

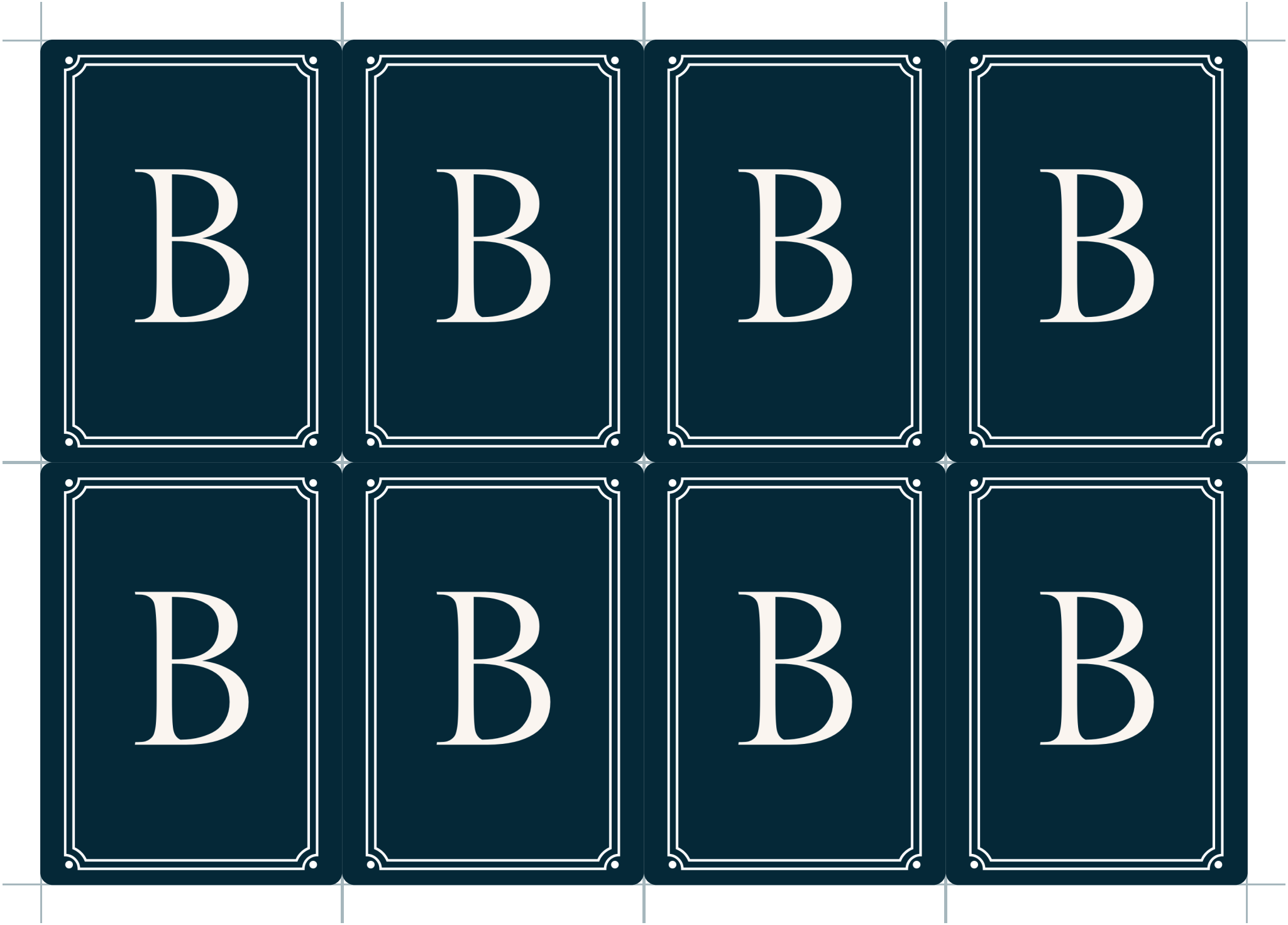
1. Rivela l'Agenda e leggila ad alta voce.
2. Guida la Discussione e decidi quando termina.
3. Gestisci la Votazione.
4. Applica le Conseguenze.
5. Scegli un altro giocatore che riceverà 1 IP e consegnagli il Segnalino della Presidenza.

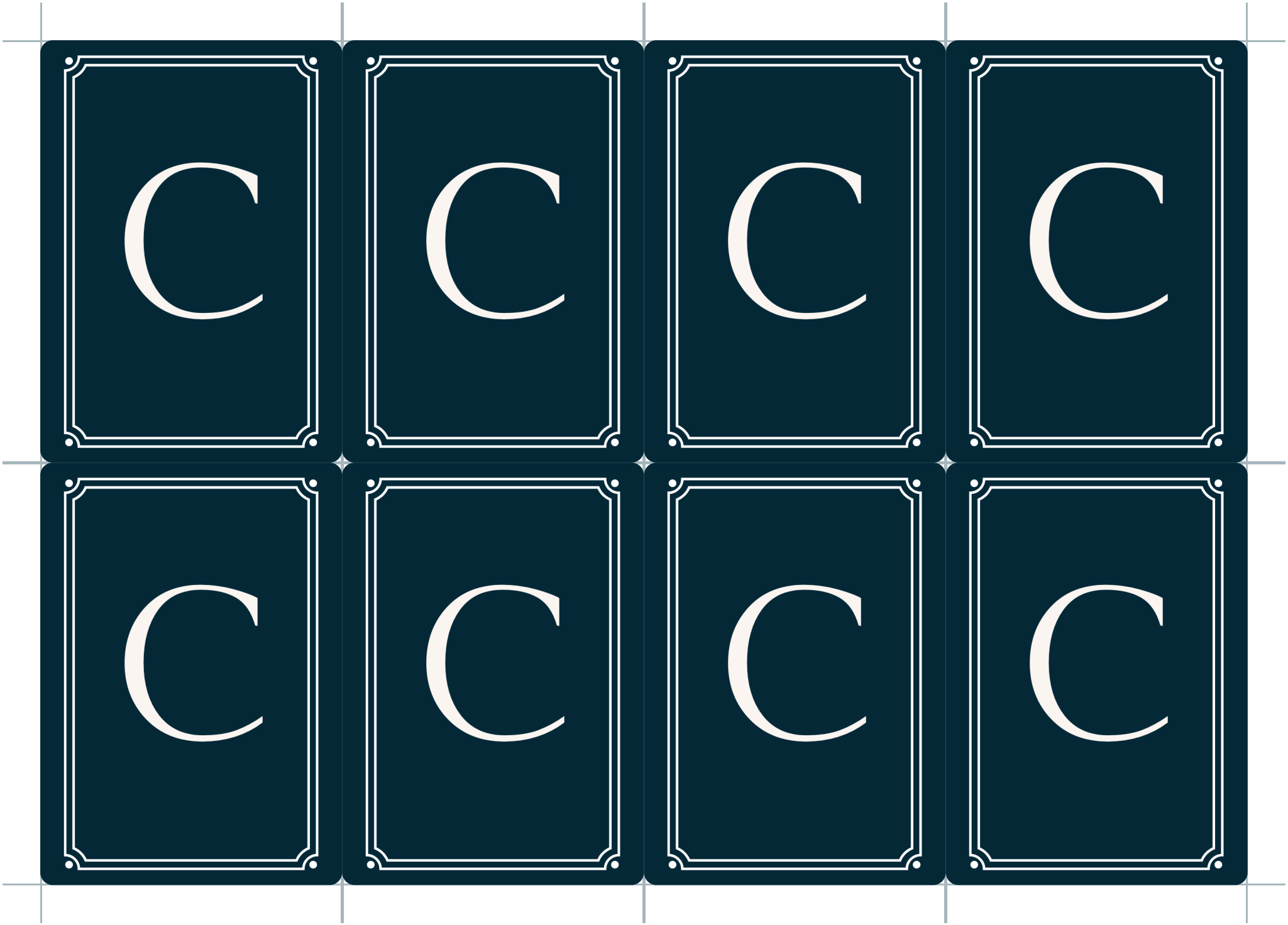

SEGNALINO DELLA
PRESIDENZA

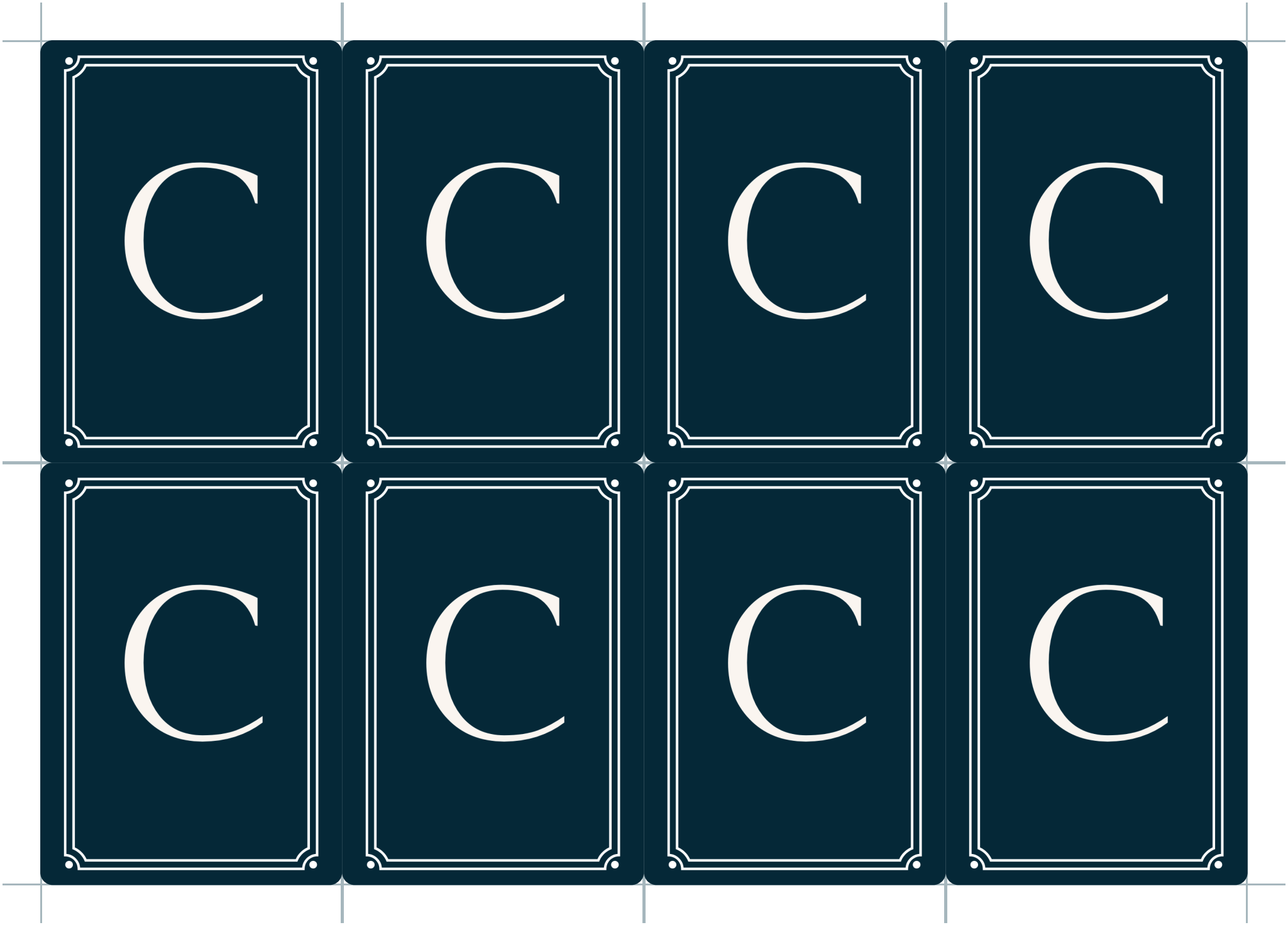

A
A
A
A
A
A
A
A


A
A
A
A
A
A
A
A


B B B B
B B B B


B
B
B
B
B
B
B
B


C
C
C
C
C
C
C
C


C
C
C
C
C
C
C
C


1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1


1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1