

Правила настольной игры «Подражатель» (Sorucat)

Автор: Фридман Фриз

Игра для 2-4 игроков от 13 лет и старше

Перевод правил на русский язык: Наталья Тележкина для ООО «Игровед» ©

Обзор игры

В басне, приписываемой Эзопу, ворона вырядилась в павлиньи перья, чтобы выглядеть величественнее, чем она была, но была разоблачена окружающими. И хотя басне этой уже много лет, мораль ее – не разгуливай с напыщенным видом в чужом обличье – остается актуальной и сейчас. Вам не нужно жить в банановой республике (*прим. пер.: какой-нибудь малой латиноамериканской стране*), в которой царствуют коррупция, жульничество и предательство, чтобы вас попытались подкупить, обмануть и оставить ни с чем. И если такое может случиться в кругу ваших собственных друзей, и это будет чрезвычайно болезненный и горький опыт, чему удивляться, что такое постоянно происходит на арене политической жизни. В действительности, политика – это рассадник жадных до власти эгоцентрических личностей, которые зачастую не остановятся ни перед чем в желании продвинуться по карьерной лестнице и воплотить в жизнь собственные тайные замыслы. Деньги меняют владельца, с трибун звучат пустые обещания и наглая ложь, политики превышают полномочия, а некоторые даже покупают себе докторские степени!

Любые совпадения изображений и содержания с реальными людьми и событиями носят случайный характер и не преследуют никакой цели.

Примерьте на себя роль политика и начните свою предвыборную кампанию! В этой игре цель оправдывает средства: не важно, что вам придется сделать, важно, что вас изберут. Победные очки помогут вам продвинуться по карьерной лестнице. Так что отбросьте все сомнения, сожмите кулаки... и да начнется предвыборная гонка!

Состав игры

114 карт, в том числе:

1). 40 стартовых карт (4 набора с буквами А, В, С, D, каждый набор включает 7 карт денег и 3 карты победных очков).

2). 55 карт действий (с римскими цифрами от I до V на них)

- 11 карт для этапа I
- 15 карт для этапа II
- 13 карт для этапа III
- 12 карт для этапа IV
- 4 карты для этапа V (докторские степени).

3). 15 офисных карт:

- 4 обычных;
- 11 добавочных.

4). 4 памятки.

5). **28 работников компании** (по 7 каждого из 4 цветов).

6). **8 маркеров** для определения порядка хода и положения на карьерной лестнице (по 2 каждого из 4 цветов).

7). **25 деревянных жетонов победных очков.**

8). **Игровое поле** (= центральный штаб)



Строение карт действия

А. Каждая карта действия содержит в верхнем левом углу число, нумерация стартовых карт – от 9 до 18. Каждый игрок берет себе набор стартовых карт (все наборы идентичны). На всех остальных картах действия также есть уникальное число: на красных картах числа от 1 до 8, на остальных – от 19 до 61.

В. Цена (количество монет, которое должен заплатить игрок, чтобы приобрести данную карту) указана в левом нижнем углу.

С. Изображение в центре карты и название иллюстрируют действие этой карты и в дальнейшем значения для игры не имеют.

Д. Римская цифра справа, сразу под изображением, показывает, на каком этапе игры (I-V) доступна эта карта. На стартовых картах в этом месте стоят буквы А-D.



Е. В рамке показано, что делает карта. Цвет определяет тип действия карты, а также фазу раунда, в котором это действие может быть выполнено.

Строение карт офисов в центральном штабе

Разницы в символах на картах офисов и офисах, изображенных на игровом поле, нет. В ходе игры все офисы следует трактовать одинаково.

А. Изображение в центре карты и название иллюстрируют действие этой карты и в дальнейшем значения для игры не имеют. (Чтобы сделать игровое поле компактнее, в офисах на поле названия отсутствуют).

В. Числа сразу под изображением, справа, показывают, в какой части игры (1-5) карта помещается в штаб. На 4 картах обычных офисов для 3-4 или 4 игроков здесь присутствует символ количества игроков.



С. В рамке показано, что делает карта офиса. Цвет определяет тип действия карты, а также фазу, в которой это действие может быть выполнено.

Типы карт по цветам (карты действия и офисные)



Фиолетовые
(Фаза 2):
Работники



Голубые
(Фаза 2):
Карты действий



Желтые
(Фаза 3):
Деньги и
покупки



Зеленые
(Фаза 3):
Победные очки



Серые
(Специальные):
Спец.действия



Красные:
действий
нет

Подготовка к игре

1. Игровое поле изображает здание центрального штаба и улицу перед ним. Поместите поле в центре стола в пределах досягаемости всех игроков.
2. Каждый игрок получает набор (А, В, С или D) из 10 стартовых карт. Все наборы состоят из 7 карт денег и 3 карт победных очков. Игроки в закрытую перемешивают полученные карты и кладут их стопкой перед собой в своей игровой зоне.
3. По следующим правилам сформируйте общую колоду карт действия: выложите лицом вниз столько карт действия с этапом V (докторские степени), сколько участвует игроков (например, в игре на 3 человек вам понадобятся три карты докторских степеней). Затем перемешайте все карты этапа IV и поместите их лицом вниз поверх карт степеней. Повторите ту же процедуру для карт III и II этапов. Поместите получившуюся колоду карт действия справа от игрового поля, рядом с улицей, но ниже здания центрального штаба.

Исключение при игре вдвоем: перед формированием колоды удалите из игры карты со следующими номерами – 23, 32, 49 (номера указаны в левом верхнем углу каждой карты).

4. Перемешайте карты действия с цифрой I и разместите их, одну за другой, начиная с левой стороны, в отведенных для карт местах на улице, изображенной внизу игрового поля. (При подготовке к игре смотрите схему в приложении к оригинальным правилам).
Исключение при игре вдвоем: поскольку карта с номером 23 относится к I этапу, но была удалена из игры, вытяните из сформированной ранее колоды одну карту и поместите ее на крайнее правое место на улице, так, чтобы все 11 участков под карты в этой части игрового поля были заняты.

5. При игре втроем и вчетвером добавьте в центральный штаб карты обычных офисов (с символами «3-4 игрока» – для трех игроков, и «3-4» и «4» при игре вчетвером). Выложите эти карты слева от изображений офисов на игровом поле, в ячейках с круглыми окошками.

При игре вдвоем карты обычных офисов вам не понадобятся, оставьте их в коробке. Но карты дополнительных офисов будут вам нужны (см. пункт 6 подготовки к игре)

6. Подготовьте колоду карт дополнительных офисов по следующим правилам: положите карту офиса с цифрой 5 лицом вниз, чтобы начать формирование колоды. Поверх нее положите две карты офиса из 4 отдела. Повторите эти действия для карт из остальных отделов, так, чтобы сверху колоды лежали карты 1 отдела.

7. Возьмите верхнюю карту из колоды карт офисов и поместите ее в первом окне справа от офисов центрального штаба, изображенных на игровом поле, в первой колонке, отмеченной как отдел 1.

8. У каждого игрока есть место для его собственных карт, состоящее из:

а). колоды карт действия, лежащей лицом вниз;

б). игровой зоны, в которой находятся сыгранные (и задействованные) в раунде карты, лицом вверх;

в). временного сброса (карты лицом вверх, повернутые на 90°), то есть уже использованных в этом раунде в различных целях карт (например, для определения порядка хода или обмена);

г). сброса, куда в конце раунда отправляются все карты из игровой зоны и временного сброса (лицом вверх).

9. Каждый игрок берет себе памятку, 3 работников и 2 маркера соответствующего цвета. Соберите оставшихся работников (по 4 каждого цвета) и положите их стопкой рядом с игровым полем, они еще понадобятся. Лицевая сторона памятки показывает все доступные в начале игры действия, на обратной стороне перечислены действия дополнительных офисов, которые станут доступны в ходе игры.

10. Все игроки размещают по одному своему маркеру в начале (на 0) карьерной лестницы, изображенной по периметру игрового поля.

11. Оставшиеся маркеры относятся к изображенному на игровом поле автобусу, определяющему каждый раунд порядок хода игроков. Перед игрой расположите эти маркеры в любом случайном порядке в окошках автобуса – во время первой фазы первого раунда игроки еще поборются, определяя настоящий порядок хода.

12. Сложите зеленые маркеры победных очков рядом с игровым полем для дальнейшего использования.

13. Уберите все неиспользованные стартовые карты, работников и маркеры в коробку, они не понадобятся вам в этой игре.

Как играть

В игре несколько раундов. Каждый раунд состоит из следующих четырех фаз:

1. Планирование: Игроки тянут карты и определяют порядок хода.
2. Действия: Размещение работников в центральный штаб и выполнение действий.
3. Приобретения и прибыль: Покупка карт и получение победных очков.
4. Заметание следов: Игроки убирают все с игрового поля и готовятся к следующему раунду.

1. Планирование: Игроки тянут карты и определяют порядок хода.

Что можно сделать в этом раунде? И кто будет расталкивать всех локтями, идя к цели, а кто – защищать уже имеющиеся привилегии?

В этой фазе игроками выполняются следующие шаги в описанном ниже порядке:

А. Каждый игрок берет в руку 5 карт из его собственной лежащей лицом вниз колоды.

Б. Чтобы определить порядок хода, каждый игрок выбирает одну из карт у себя на руке и выкладывает ее в закрытую перед собой на игровом столе. После этого все выложенные карты переворачиваются. Игрок, выложивший наибольшую карту, ходит первым и размещает свой маркер в первом окошке автобуса, и так далее. Такой порядок хода будет во всех фазах этого раунда.

Если два игрока выбрали карты одинакового номинала, они обмениваются позициями на шкале порядка хода, то есть игрок, ходившим первым в предыдущем раунде, в этом раунде будет ходить вторым. (Если у трех игроков были одинаково сильные карты, они также обмениваются позициями: игрок, ходивший ранее первым, меняется местами с ходившим последним из этих троих. Если все четверо выложили одинаково сильные карты, они меняются местами следующим образом: ходивший в предыдущем раунде первым теперь будет ходить последним, а ходивший вторым меняется местами с ходившим третьим).

Пример: Лена и Геля выбрали карты с номиналом 16, карты остальных игроков были слабее. В предыдущем раунде Геля ходила второй, а Лена третьей. Таким образом, в этом раунде Лена ходит первой, а Геля второй.

В. После этого игроки поворачивают карты, использованные для определения порядка хода, на 90° - это временный сброс, эти карты не могут быть более использованы в этом раунде.

2. Действия: Размещение работников в центральный штаб и выполнение действий.

Игроки дают своим подчиненным задания и стараются поучаствовать во всех важных событиях: заработать денег, рекрутировать новичков и даже получить какое-то количество победных очков для дальнейшего продвижения политической карьеры.

Соблюдая новую очередность хода, все игроки, друг за другом, отправляют одного из своих работников в пустой офис в центральном штабе. В каждом офисе может быть только один работник.

Если в выбранном вами офисе находится один или несколько жетонов победных очков, вы забираете их и кладете в стопку перед собой.

В свой ход игрок также может разыгрывать карты и/или использовать любые возможности выбранного им офиса до или после размещения там работника. Сыгранные карты выкладываются лицом вверх в игровой зоне игрока. Если возможности офиса (действие, которое он дает) уже были использованы, игрок помещает в этот офис своего работника, чтобы

показать это. Как только игрок решает не выкладывать больше карт и/или возможности офиса уже использованы, наступает очередь следующего игрока поместить куда-либо своего работника.

Если у игрока больше не осталось работников, он не может более выкладывать карты и использовать возможности офисов и вынужден пропускать свой ход, в то время как остальные игроки продолжают выставлять свои фишки, до тех пор, пока они не закончатся. Игрок может добровольно решить не выставлять всех своих работников. Если все офисы на игровом поле заняты, работники также более не могут быть выставлены.

После отправки работников в офисы начинается 3 фаза игры.

(Подробнее о возможностях офисов читайте в конце этих правил).

Примечание: В основном, голубые и фиолетовые карты, а также возможности голубых офисов используются только во второй фазе раунда. В первом раунде доступны только голубые офисы. Все зеленые и желтые карты и возможности офисов используются в 3 фазе раунда. Возможности офисов, а также карты серого цвета подчиняются особым правилам. Красные карты не дают игроку никаких действий.

Подсказка: В этой фазе фиолетовые карты дают возможность нанимать новых работников, которые помогут занять больше приносящих прибыль офисов, тогда как голубые карты позволяют тянуть больше новых карт. Все желтые и зеленые карты вы сможете использовать только в следующей фазе раунда, и они позволят вам приобрести новые карты или принесут победные очки.

3. Приобретения и прибыль: Покупка карт и получение победных очков.

И вот, наконец-то, долгожданный успех! Делайте долгосрочные инвестиции и продвигайте свою карьеру. О чем еще можно мечтать?

В порядке очереди каждый игрок выкладывает **все** оставшиеся у него на руках карты (помещая их в собственной игровой зоне) и использует все возможности выбранных им зеленых, желтых или серых офисов, которые он еще не использовал. Как только первый игрок закончит выполнять эти действия, начнется ход следующего игрока.

Примечание: В третьей фазе возможности голубых офисов, а также голубые и фиолетовые карты не используются. Считайте, что они конфискованы.

А. Если у игрока есть работники в офисах, предлагающих покупку действий , на все доступные деньги этот игрок покупает новые карты. Для этого он складывает все монеты, изображенные на картах, лежащих в его игровой зоне, с монетами в занятых им офисах в центральном штабе. На эти виртуальные деньги он может купить по одной карте за каждое доступное ему действие «покупки» с улицы, расположенной внизу игрового поля (только один офис во всем центральном штабе позволяет игроку приобрести 2 карты). Карты, расположенные на первых четырех частях (слева направо) этой улицы, стоят столько же, сколько написано на самих картах. Карты с 5 по 8 повышаются в цене на одну монету каждая, а с 9 по 11 – на две монеты, это отображено значками на игровом поле. Суммарная стоимость приобретаемых игроком на улице карт не может превышать количество доступных ему денег. Все неиспользованные игроком в этом раунде деньги считаются конфискованными – сохранять деньги на следующие раунды нельзя.



Если на улице слева от приобретаемой игроком карты находятся какие-либо красные карты, игрок обязан забрать себе их. Все новые карты (купленные или полученные вдогонку красные) игрок помещает перед собой во временный сброс (то есть, повернув на 90°).

Подсказка: Красные карты не дают никаких действий и, в основном, являются помехой. По возможности, их следует избегать. Избавиться от красных карт можно, например, используя карту действия «Офис предвыборной кампании» (Election Campaign Office), чтобы обменять карту на дополнительного работника.

Примечание: Пустоты на улице не заполняются новыми картами до 4 фазы раунда!

Б. Закончив с покупками, игрок суммирует победные очки, полученные им за карты, офисы и/или доставшиеся ему деревянные жетоны победных очков. Затем перемещает свой маркер подсчета победных очков по карьерной лестнице на столько отделений, сколько очков он набрал. После чего деревянные жетоны победных очков возвращаются в общую стопку рядом с игровым полем.

Примечание: Все ваши работники остаются на своих местах до наступления 4 фазы раунда!

4. Заметание следов: Игроки убирают все с игрового поля и готовятся к следующему раунду.

Начнем новый раунд с новыми списками кандидатов. Дайте вашей предвыборной кампании толчок к развитию, и она начнет набирать обороты!

В каждом офисе на игровом поле, в котором нет работников, поместите жетон победных очков. Если там уже есть такой жетон или жетоны, добавьте еще один. Каждый игрок собирает карты из своей игровой зоны, включая карты из временного сброса (лежащие под углом 90°) и складывает их стопкой лицом вверх в свой сброс.

Примечание: Стопка сброса перемешивается, когда игрок хочет вытянуть новую карту, но его колода пуста. Пока в колоде есть карты, игрок тянет их оттуда. Когда эта колода заканчивается, игрок перемешивает свою стопку сброса и помещает ее на соответствующее место в своей игровой зоне, теперь это его игровая колода, и новые карты он будет добирать из нее. В течение раунда, карты из временного сброса и игровой зоны игрока никогда не замешиваются в его колоду.

Примечание: Карты, сыгранные во время определения порядка хода или в обмен на другие карты действия, лежат во временном сбросе и не могут быть использованы снова в этом раунде.

Все игроки забирают своих работников из центрального штаба и оставляют при себе по три фишки своего цвета. Если в предыдущем раунде игрок использовал большее количество работников, всех лишних он откладывает в общую стопку неиспользованных фишек рядом с игровым полем.

Поместите верхнюю карту из стопки офисных карт на поле в следующую пустую ячейку в здании центрального штаба в соответствии с подходящим отделом. После трех раундов все

офисы в первом отделе центрального штаба будут использованы. Офисы второго отдела помещаются во второй столбец и так далее.

В зависимости от количества игроков некоторые или даже все карты действий из первых трех участков улицы (слева), оставшиеся не выкупленными, забираются с игрового поля и удаляются из игры. Количество человечков, изображенных над этим участками, показывает количество карт, которое надо удалить из игры, например, все непроданные карты из первых двух участков улицы удаляются при игре на 3 человек.

Как только эти карты удалены со стола, передвиньте все оставшиеся на улице карты налево, в сторону уменьшения их стоимости. На свободные места (справа) выложите новые карты, так, чтобы на улице снова находилось 11 доступных для покупки карт действий.

Теперь можно начинать новый раунд.

Общие правила розыгрыша карт действия и офисов

- Если действие карты или офиса противоречит правилам, преимущество имеют карты (офис).
- Действия карт и офисов различаются по своей силе. Возможности карт и офисов могут быть использованы по максимуму, указанному числом перед символом (над стрелкой) на карте.

Например, символ  , нарисованный на правом офисе во втором ряду игрового поля, означает, что игрок, чей работник находится сейчас в этом офисе, может приобрести 0, 1 или 2 карты. Игрок также всегда может спасовать и не выполнять заявленное им действие.

- Игрок может комбинировать возможности своих карт действия и офисов любым способом для получения наилучшего результата. Например, можно комбинировать карты «Внутренняя информация» (Inside Information) и «Работать локтями» (Sharpen your Elbows).

- Очень важно: Все карты, работники, жетоны победных очков или денег могут быть использованы или продублированы максимум дважды за раунд. Таким образом, определенное действие может быть единожды использовано, а затем, при помощи некоторых офисов и карт действий, использовано еще раз, но только один раз! Карты, сыгранные второй раз при помощи офиса, выходят из игры и перемещаются во временный сброс (поворачиваются на 90°).

Например: если у игрока есть работники на двух «Офисах по распределению ресурсов»

(Allocation Offices for Major Projects)  , он должен использовать соответствующее действие для двух своих карт (то есть использовать действие карты дважды). Символ

* на карте действия «Предвыборная гонка» (Campaign Trail) означает, что исходное количество маркеров победных очков удваивается. Комбинация этих двух действий, однако, возможна: Если у игрока есть работник в «Офисе по распределению ресурсов» и он играет карту «Предвыборной гонки», и хочет сыграть «Предвыборную гонку» еще раз, он получает **исходное количество** маркеров победных очков еще раз, таким образом, игрок получает свои победные очки в тройном размере. (Розыгрыш еще одной карты «Предвыборной гонки» не будет иметь никакого эффекта, так как игрок может использовать такой бонус лишь, максимум, дважды за раунд).*

Конец игры

Игра заканчивается с завершением раунда, в котором выполняется одно из данных условий:

- Игрок набирает 95 и более победных очков.
- Игрок приобретает последнюю «докторскую степень» (doctorate).
- Завершается 11 раунд игры.

Игрок с наибольшим количеством победных очков избран следующим президентом и победителем! В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством победных очков, набравший большее количество очков, чем другие претенденты, за последний раунд игры.

Краткое описание возможных действий

| Фиолетовый (Фаза 2) для работников | Голубой (Фаза 2) для карт действия | Желтый (Фаза 3) для покупок и денег | Зеленый (Фаза 3) для победных очков | Серый особые действия |
|--|---|---|--|---|
| | | | | |
| Возьмите 1 дополнительного работника (2 доп. работников) | Немедленно вытяните 1 карты, 2 карты и т.д. | Получите 1 (2, 3) монеты | Получите 1 победное очко, 2 победных очка и т.д. | Используйте 1 карту в своей игровой зоне второй раз |
| | | | | |
| Избавьтесь от 1 карты, чтобы взять 1 дополнительного работника | За каждую потраченную монету вытяните 1 карту | Избавьтесь от 1 карты, чтобы получить 1 монету (или уничтожьте до 2 карт - по монете за каждую) | За каждую потраченную монету получите 1 п.о. | Используйте 1 работника в том же офисе второй раз |
| | | | | |
| Выберите 1 дополнительный офис | Поместите до 2 карт (до 3 карт) во временный сброс, чтобы вытянуть из своей колоды такое же количество карт | Удвойте количество монет | Удвойте количество победных очков за все деревянные маркеры победных очков | Сохраните любые неиспользованные карты на след. раунд |
| | | | Желто-зеленый (Фаза 3) для денег или победных очков | Сору |
| Поместите 1 вашего работника в уже занятый офис | | Купите 1 карту (2 карты) | | Скопируйте 1 карту в своей игровой зоне |
| | | | | |
| | | Все лежащие на улице карты сдвигаются влево, затем можете сделать 1 покупку | Получите 1 монету или 2 п.о. | |

Описание карт действия и офисов

(смотрите приложение к оригинальным правилам)

Офисы

Голубые офисы (разыгрываются во второй фазе для получения карт действия):

- Дополнительные карты.

Игрок немедленно тянет 1, 2 или 3 карты действия (в зависимости от офиса) из своей колоды.

- Обмен карт.

Игрок помещает (в зависимости от офиса) до 2 или 3 карт в свой временный сброс, а вместо них тянет карты из своей колоды карт действия. До использования этой способности игрок обязан решить, сколько карт он хочет обменять.

Желтые офисы (разыгрываются в 3 фазе для получения денег и покупок):

- Дополнительные средства.

Возьмите (в зависимости от офиса) 1, 2 или 3 монеты, которые могут быть добавлены к общей сумме ваших денег при покупке карт с улицы.

- Разрешение на покупку.

Приобретите (в зависимости от офиса) 1 или 2 карты. Только игроки, чьи работники находятся в одном из таких офисов, могут приобретать карты с улицы. Если игрок выбирает больше, чем один такой офис, он может купить соответствующее количество карт.

- Особое разрешение на покупку.

Прежде всего, сдвиньте все карты на улице влево, если слева есть свободные ячейки под карты. (Карты, лежащие на крайних слева местах, не перемещаются). Затем вытяните из общей колоды карт действия новые карты и поместите их на свободные ячейки на улице с правой стороны улицы. Приобретите одну карту. Если игрок разыгрывает это действие, передвижение карт влево при наличии слева свободного места обязательно.

- Избавиться от карты.

Игрок избавляется (в зависимости от офиса) от 1 или 2 карт с руки и берет взамен 1 или 2 монеты. Эти карты удаляются из игры. За каждую карту, от которой игрок решает избавиться, он берет 1 монету, которая может быть использована при покупке карт. До использования этой способности офиса игрок должен решить, сколько карт он хочет отправить в коробку. Игрок также может разыграть эту способность, если он не хочет использовать монету для покупки новых карт.

Зеленые офисы (разыгрываются в 3 фазе для получения победных очков):**- Победные очки.**

Получите (в зависимости от офиса) 1, 2, 3, 4 или 5 победных очков. Эти очки суммируются с общим количеством победных очков, и соответствующий маркер игрока перемещается вперед по карьерной лестнице.

Серые офисы (особые):**- Повторное применение карт.**

Игрок еще 1 раз активирует карту из своей игровой зоны. (Карты, находящиеся во временном сбросе, не могут быть использованы второй раз!) Игрок может выполнить это действие во второй фазе для голубых, фиолетовых и серых карт или в третьей фазе для зеленых, желтых или серых карт. Повторно сыгранные таким образом карты впоследствии отправляются во временный сброс. Если игрок таким образом получает дополнительные монеты, он **не может** удвоить их с помощью других действий! Игрок **не может** выбрать офисы с такой возможностью.

Карты действия**Фиолетовые карты (разыгрываются во 2 фазе для получения новых работников):****-Внутренняя информация.**

Игрок может тотчас же выбрать второй офис, послав другого своего работника в незанятый никем офис. Если (благодаря другому действию) игрок может использовать эту карту второй раз, он может выбрать третий офис, разместив там еще одного своего работника.

- Работать локтями.

Игрок может поместить одного из своих работников в офис, уже занятый работником другого игрока. Теперь он тоже сможет использовать возможности этого офиса.

- Небольшая рекламная кампания. Огромная рекламная кампания.

Игрок получает (в зависимости от символа на карте) 1 или 2 дополнительных работников из запаса, сформированного перед игрой возле игрового поля, и может использовать полученного работника в этом раунде (можно рекрутировать максимум 4 дополнительных работников).

Однако в конце раунда эти дополнительные работники возвращаются обратно в запас.

- Офис предвыборной кампании.

Игрок может избавиться от одной неиспользованной карты с руки (удалив ее из игры) и нанять одного работника из запаса возле игрового поля, чтобы использовать его в этом раунде. В конце раунда этот работник вернется обратно в запас.

Голубые карты (разыгрываются во 2 фазе для приобретения карт действия):**- Сауна с коллегами. Торжественный обед. Выступление с программной речью.**

Игрок немедленно тянет (в зависимости от символа на карте) 2, 3 или 4 карты из своей колоды.

- Сбор пожертвований.

За каждую монету, заплаченную игроком, он может вытянуть 1 новую карту из своей колоды. Это единственное действие во второй фазе, в котором могут быть использованы монеты с карт или из офисов. Игрок помещает все использованные денежные карты в свою игровую зону. Если для того, чтобы вытянуть новые карты, игрок использовал не все деньги, оставшиеся деньги сгорают, их нельзя сохранить на будущее. Если игрок может использовать эту карту второй раз (благодаря какому-то другому действию), игрок вынужден будет потратить еще больше денег, чтобы иметь возможность использовать это действие снова.

Желтые карты (разыгрываются в 3 фазе для получения денег и покупок):**- Отцовские друзья. Друзья по бизнесу. Друзья в банке.**

Эта карта позволяет игроку получить (в зависимости от символа на карте) 1, 2 или 3 монеты. Эти деньги складываются с общим количеством ваших монет и могут быть использованы для приобретения карт.

- Вечеринка в саду для друзей.

Эта карта удваивает оригинальное число монет: после подсчета игроком всех средств, получаемых им при помощи карт и работников в офисах, эта карта удваивает полученное количество. Если игрок (благодаря другому действию) может использовать эту карту еще раз, он получает исходное количество монет еще раз, таким образом, игрок может получить эти деньги, максимум, в тройном размере.

Желто-зеленые карты (разыгрываются в 3 фазе для получения денег или победных очков):**- Организованный женой благотворительный вечер.**

Эта карта позволяет вам заработать 1 монету или 2 победных очка, игрок должен выбрать, что он предпочитает. Если игрок выбирает деньги, монета прибавляется к общей сумме денег, которые он может потратить на покупку карт. Если игрок выбирает победные очки, они прибавляются к общему количеству победных очков. Если игрок может (благодаря другим действиям) использовать карту второй раз, ему снова придется делать этот выбор.

Зеленые карты (разыгрываются в 3 фазе для получения победных очков):**- Региональные радиостанции. Местные газеты. Местное телевидение. Федеральные радиостанции. Национальное телевидение. Крупнейшая национальная газета.**

Эти карты приносят игроку (в зависимости от символов на них) 1, 3, 6 или 10 победных очков. Эти очки складываются с общим количеством победных очков, соответствующий маркер игрока перемещается вперед по карьерной лестнице.

- Предвыборная гонка.

Исходное число деревянных жетонов победных очков удваивается. Как только игрок подсчитает все жетоны победных очков, сумма удваивается. Если игрок может (благодаря другим действиям) использовать эту карту второй раз, он получает исходное количество маркеров победных очков еще раз, таким образом, игрок получает свои победные очки, максимум, в тройном размере.

- Доктор политических наук. Доктор философии. Доктор права. Доктор исторических наук.

За каждую монету, что игрок решает потратить, он получает 1 победное очко. Действие этой карты может быть выполнено лишь раз и должно быть разыграно сразу же: вместо покупки этой карты игрок использует ее немедленно. За каждую заплаченную монету игрок получает одно победное очко. Закончив, игрок помещает карту с докторской степенью перед собой на стол – хвастаясь ею перед другими, иной ценности у карты больше нет. Ее нельзя поместить ни во временный, ни в обычный сброс, также ее нельзя использовать второй раз. Никаким более целям в этой игре карта не служит. Если карта находится на участке улицы, требующем уплаты дополнительных денег, игрок сначала должен выплатить необходимое количество дополнительных монет, а лишь затем он может потратить оставшиеся деньги на победные очки.

Серые карты (особые):

- **Премия членам своей команды** (играется во 2 или 3 фазе).

Игрок может использовать одного из своих работников второй раз в любом офисе. Если игрок может использовать эту карту второй раз (благодаря другим действиям), он должен выбрать другого работника для этого действия.

- **Пресс-секретарь** (играется во 2 или 3 фазе).

Игрок копирует любую из карт, лежащих в его игровой зоне. (Игра продолжается, будто продублированная карта существовала в двух экземплярах).

- **Мозговой штурм** (играется в фазе 3).

Игрок может сохранить любое количество неиспользованных карт для следующего раунда. Он не обязан показывать эти карты другим игрокам. В начале следующего раунда он, как обычно, берет 5 карт и добавляет к ним карты, сохраненные в предыдущем раунде. Если (благодаря другому действию) игрок может сыграть эту карту еще раз, никакой выгоды от этого он уже не получит.

Красные карты:

У красных карт нет никаких особых возможностей. У них самые маленькие номера, так что при определении порядка хода эти карты также не особо полезны. Игрок автоматически получает их при покупке карты действия, если одна или более красная карта лежит на улице слева от карты, приобретаемой игроком. Эти карты ничего не стоят и не могут быть приобретены нарочно – не то чтобы кто-то из политиков добровольно заинтересовался одной из них.