



# CIVILIBUS

---

## STORIA e SCOPO DEL GIOCO

Con una buona dose di ironia immaginate un mondo dove la politica è corrotta e i potenti pensano solo a fare soldi pur cercando di mantenere il consenso degli elettori... tutto questo è diventato verità (o forse lo è sempre stato?) in civilibus: il gioco dove vince chi ottiene il più ampio consenso popolare anche se a costo di scelte molto impopolari! (attenzione: per il conteggio finale valgono le sole carte "pacchetto di voti" che riportano effettivamente voti o tangenti, indipendentemente dalle banconote possedute).

E' possibile giocare al livello **facilitato** o standard.

Ad ogni partita possono prendere parte da due a otto giocatori (dagli 8 ai 99 anni).

## PREPARAZIONE

La confezione contiene diversi mazzi di carte e, anche se può sembrare strano, nessun tabellone e dado e pedina.

Mischiare e collocare i mazzi di carte "evento" e "pacchetto di voti" in modo che il nome di ogni mazzo sia posizionato in alto e quindi visibile, **solo se si opta per il livello facilitato consegnare ad ogni giocatore 3 carte "evento"**, poi fare scegliere ad ognuno un personaggio a sua scelta (Assunta Licenziata, Donato Maireso, Felice Magnamagna, Grazia Immeritata, Massimo Dellapena, Salvatore Delporfoglio, Silvio Beisoldoni o Vera Contraffatta) e consegnargli la relativa carta di identità più le 4 raccomandazioni a suo nome insieme a 5 carte "pacchetto di voti", 6 carte "offerta" (quindi durante tutto lo svolgimento del gioco ogni giocatore non potrà presentare più di 6 offerte per gare di appalti, ma a discrezione dei giocatori si può decidere di consegnarne inizialmente di più) e un milione di Euro.

Ogni giocatore acquista una tessera di partito a proprio piacere (è possibile avere sempre e solo una tessera per volta) pagando al banco quanto indicato su ognuna o cifre maggiori se a contendersele sono più persone rispetto a quelle disponibili. Quindi si può formare il primo governo: ogni giocatore diventa ministro acquistando un'apposita carta a proprio piacere (è possibile avere sempre e solo un ministero per volta) pagando al banco quanto indicato su ognuna o cifre maggiori se a contendersele sono più persone.

## COME SI GIOCA

**Solo se si è optato di giocare al livello facilitato, a turno il giocatore di mano sceglie se scoprire una propria carta "evento" oppure** (obbligatoriamente per il livello standard) la prima del mazzo "evento" e ne comunica il contenuto agli altri, quindi si apre una fase di contrattazione in cui ognuno può sostituire la propria tessera di partito pagando al banco il valore indicato sulla nuova (attenzione: il banco vende le nuove tessere ritirando le vecchie che i giocatori devono cedergli a costo zero), oppure scambiare/acquistare/vendere tra giocatori le proprie tessere di partito (ogni giocatore può avere simultaneamente una sola tessera), raccomandazioni (anche più di una di ogni giocatore), carte "pacchetto di voti" e carte "offerta" per partecipare alle gare d'appalto. A contrattazioni chiuse si procede con l'esecuzione di quanto riportato sulla carta "evento" estratta e quindi il turno passa al giocatore successivo.

Tra gli eventi è anche possibile trovare:

- riforma del governo: ogni giocatore è obbligato a ridare (gratuitamente) al banco la carta "ministro" in proprio possesso e deve diventare ancora ministro acquistando un'altra carta a proprio piacere pagando al banco quanto indicato su ognuna o cifre maggiori se a contendersele sono più persone, all'occorrenza anche la stessa posseduta precedentemente;

- luogo da edificare: ogni ministro può fare un'offerta (il valore deve essere compreso tra il valore complessivo e la base d'asta inclusi) ed indicare se è o ha la raccomandazione del ministro indicato (può anche dichiarare il falso, ma non può indicare sia se stesso come ministro e anche dichiarare di essere in possesso della relativa raccomandazione), quindi tutte le offerte pervenute vengono depositate nascoste sotto la carta luogo da edificare e tenute in sospeso in attesa di un inizio dei lavori;
- inizio dei lavori: chi ha scoperto la carta deve scegliere a suo piacere due (se disponibili) tra i luoghi da edificare già estratti (se vuole chiedendo banconote o altro per favorire o meno qualche giocatore) e prendere per ognuno la migliore offerta tra quelle pervenute (quella con l'importo dell'offerta più elevato o, a parità di importi, a scelta del giocatore di turno che può anche farsi pagare in soldi/voti dagli altri giocatori per favorirne una in particolare) e solo se questa ha indicate informazioni veritiere (chi offre ha indicato che è effettivamente il ministro o ha di questo una raccomandazione ed in effetti lo è o ce l'ha, e l'offerta è correttamente riferibile al firmatario), il giocatore firmatario deve versare quanto offerto pagando indifferentemente anche un misto tra contanti e tangenti e carte "pacchetto di voti" (ogni carta "pacchetto di voti" che non rappresenti una tangente corrisponde a Euro 100.000) per l'assegnazione dell'appalto. Ha però diritto ai seguenti sconti: Euro 300.000 se ha dichiarato di essere ministro ed effettivamente lo è, Euro 200.000 se non è ministro ma ha di questo una raccomandazione (che non può essere di se stesso) e che va restituita al relativo ministro, da Euro 200.000 a Euro 400.000 se è tesserato ad uno dei partiti indicati. Una volta versato l'importo (e solo se ha sufficienti banconote o tangenti o voti per farlo), ritira dal banco il valore complessivo indicato (in banconote) e le carte di "pacchetto di voti" previste per l'assegnazione dell'appalto (oppure le perde se così è scritto) ed elimina dal gioco la carta del luogo e le eventuali offerte residue. Se alcune informazioni riportate sull'offerta non sono veritiere o il giocatore non dispone di abbastanza risorse per versare la cifra da lui indicata, l'offerta viene eliminata (e l'eventuale raccomandazione non è da restituire) e per quel turno non si edifica il luogo (la volta successiva si sceglierà la nuova migliore offerta tra quelle residue, se le offerte finiscono si elimina dal gioco il luogo senza che il banco distribuisca il valore complessivo e i pacchetti di voto indicati). Se nessuno fa una offerta, la carta luogo viene subito scartata.

*Il solo giocatore di turno può anche acquistare dal banco, se disponibili, una o più carte "pacchetto di voti" pagando in banconote per ognuna Euro 300.000.*

Premesso che per convenzione ogni carta "pacchetto di voti" corrisponde a 100 voti (anche se in caso di tangenti il numero di voti è maggiore), chiunque può invece sempre (anche se non è il proprio turno) pagare Euro 300.000 in sostituzione alla richiesta di perdere ogni carta di "pacchetto di voti" se non ne possiede (2 carte = Euro 600.000 e così via) con la facoltà di utilizzare contemporaneamente sia contanti che tangenti ed ha il diritto di ricevere il resto in banconote per pagamenti effettuati con tangenti di grosso taglio (esempio: se deve perdere una carta "pacchetto di voti" ma ne possiede solo una che è una tangente da Euro 500.000, la versa e dal banco riceve a titolo di resto Euro 200.000 in banconote).

## DURATA DEL GIOCO

Si può fissare un tempo massimo di durata del gioco espresso in minuti (o ore!), piuttosto che limitarsi ad un determinato numero di carte "evento", piuttosto che a interrompere il gioco dopo un certo numero di turni da quando viene utilizzata l'ultima carta "offerta" tra quelle disponibili ai giocatori e/o terminano gli appalti in attesa di assegnazione.

Buon divertimento!



Nella confezione è contenuto un foglio "offerte" da fotocopiare per produrre nuovi tagliandi quando termineranno quelli in dotazione.