

Bull Moose (Regolamento italiano)

Traduzione: Elena Entradi (Blada)

Introduzione

Nel 1912 le elezioni presidenziali americane furono un raro caso di confronto a cinque nel tradizionale sistema politico bipartitico. Il Partito Repubblicano, con il supporto della sua ala più conservatrice, ripropose la candidatura del presidente uscente William Howard Taft. L'ex-presidente Theodore Roosevelt, che l'aveva inizialmente promosso, si allontanò dal suo protetto e, dopo un tentativo infruttuoso di ottenere la nomina dal Congresso Repubblicano al suo posto, indisse a sua volta una convenzione formando il Partito Progressista (chiamato "Bull Moose Party"). Tale partito propose i suoi candidati anche per altre cariche in molti stati. Sul fronte opposto, il democratico Woodrow Wilson venne nominato alla 46° votazione tra le discussioni dell'assemblea. Eugene V. Debs, nella sua quarta corsa alla presidenza, era il candidato del Partito Socialista d'America (da non confondersi con il Socialist Labor Party, anch'esso in corsa). Appena sette anni prima dell'approvazione del 18° emendamento sul Proibizionismo, Eugene Chafin era alla sua seconda corsa per la carica, come candidato del Partito Proibizionista.

Bull Moose intavola questa corsa all'ultimo voto con un sistema elettorale ispirato al Voto Popolare. I giocatori interpretano i ruoli dei candidati e si avvalgono di carte per condurre la propria campagna, piazzando e muovendo cubetti sulla plancia. Le carte possono essere usate per il loro valore numerico o per gli effetti dell'azione descritta nel testo. Il risultato delle elezioni di ogni stato viene deciso dalla Maggioranza Netta (Absolute Plurality) (almeno il doppio dei cubetti degli altri giocatori) o, in mancanza di essa, da un sorteggio.

Caratteristiche dei candidati

Ogni candidato possiede un'abilità speciale per tutto il corso della partita. Le azioni dei Repubblicani, dei Progressisti, dei Socialisti e dei Proibizionisti si effettuano in ordine di turno.

Repubblicani: Riposiziona un tuo cubetto all'interno della regione che occupi a fine turno. I Repubblicani non possono piazzare cubetti in California o in South Dakota.

Progressisti: Alla fine del turno aggiungi un cubetto in uno stato della regione che occupi. I Progressisti non possono piazzare cubetti in Oklahoma.

Democratici: Quando giochi una carta per il suo valore numerico mentre ti trovi in uno stato del Sud, guadagni un cubetto in quello stato.

Socialisti: Guadagni un cubetto in ogni stato dove sei coinvolto in una situazione di parità per la maggioranza con altri giocatori.

Proibizionisti: Alla fine del turno sposta un cubetto di un avversario da uno stato della regione che occupi a un altro a tua scelta della stessa regione. I cubetti Repubblicani e Progressisti non possono essere mossi in uno stato dove non siano sulla lista dei candidati.

Plancia

La plancia raffigura una mappa degli Stati Uniti del 1912 circa, quando gli stati erano 48. La mappa è suddivisa in 4 regioni: Ovest, Est, Centro e Sud. I cinque candidati sono rappresentati insieme al simbolo del proprio partito in ordine di turno, con Taft dei Repubblicani in prima posizione.

Riquadri Stato

Ogni stato sulla plancia ha un riquadro con un numero, che rappresenta i voti elettorali per quello stato. La maggior parte degli stati ha anche uno o più simboli di partito, che ne rappresentano l'Inclinazione Politica. Gli stati con le caselle circolari e senza simboli di partito sono gli stati in bilico.

Snodi ferroviari

Gli stati con il simbolo dello snodo ferroviario permettono di muoversi verso un altro stato che presenti lo stesso simbolo. Una spiegazione approfondita degli snodi ferroviari si trova a pagina 4.

Cubetti supporto

Ogni giocatore ha dei cubetti supporto dello stesso colore del proprio segnalino. I cubetti piccoli valgono un punto supporto, quelli grandi valgono cinque punti supporto.

Carte

Ogni giocatore possiede un Mazzo Campagna personale di 28 carte. Ogni carta può essere giocata in un modo a scelta tra questi quattro:

1. Per il valore numerico: la carta può essere usata per muovere il proprio segnalino sulla plancia e/o per piazzare cubetti supporto nello stato attualmente occupato dal segnalino.
2. Come azione movimento, se riporta l'icona snodo ferroviario (vedi Snodo ferroviario/Treni Espressi a pagina 4).
3. Per l'azione descritta nel testo, applicando gli effetti descritti sulla carta. Le carte con il simbolo di un avversario permettono di rimuovere uno dei suoi cubetti supporto, mentre quelle con il simbolo dell'Aquila possono essere giocate contro un qualunque avversario con il medesimo effetto. Quando si gioca una carta in questo modo, il cubetto rimosso viene spostato nel Riquadro Popolarità.
4. Aggiungendo un cubetto supporto al Riquadro Sostegno se la carta ha un simbolo Senatore o Sostegno della Stampa.

Set up

Ogni giocatore riceve il Mazzo Campagna, i cubetti supporto e il segnalino giocatore del colore del suo candidato. I segnalini vengono piazzati sulla plancia in questo modo:

Taft – Repubblicani (rosso) – Ohio

Bull moose (ITA)

Roosevelt – Progressisti (verde) – New York

Wilson – Democratici (blu) – New Jersey

Debs – Socialisti (bianco) – Indiana

Chafin – Proibizionisti (giallo) – Arizona

Ordine di turno

Usate il metodo che preferite per assegnare i candidati ai giocatori. Il Repubblicano è sempre il primo di turno e il giro procede in senso orario, seguendo le immagini dei candidati sulla plancia.

Sequenza di gioco

Una partita dura sette round. In ogni round, i giocatori hanno quattro turni a testa per giocare una carta per turno dalla propria mano. Quando l'ultimo giocatore gioca l'ultima carta, si eseguono le abilità speciali e si ripristina la mano. Alla fine del settimo round si calcola il risultato delle elezioni.

Gestione della mano

Ogni giocatore mescola il proprio mazzo e pesca otto carte. Tra queste, sceglie quattro carte da tenere in mano e quattro da rimettere in cima al mazzo. In ogni turno, ogni giocatore gioca una carta. Quando l'ultimo giocatore ha concluso il quarto turno, si ripristina la propria mano: si pescano le prime otto carte dal mazzo (incluse le quattro viste in precedenza) e si procede con la scelta. Si continua in questo modo per tutto il resto della partita, fino all'ultima fase di pesca, quando i giocatori pescano le ultime quattro carte rimaste.

Quando si gioca una carta, questa va posta nel mazzo degli scarti personale del proprietario e non viene più usata nel corso della partita.

Se le carte County stumping, Rail pass, Barnstorming e Whistle Stop vengono giocate per l'effetto descritto nel testo, restano in gioco per tutta la durata del round, fino alla successiva fase di pesca. In questo caso, occorre posizionare la carta giocata sulla plancia in corrispondenza del candidato, in modo che tutti possano vederla, rimuovendola solo alla fine del round.

Movimento

Quando giocano una carta, i giocatori possono scegliere di usare il suo valore numerico per ottenere Punti Movimento da spendere per viaggiare in altri stati. Spostarsi in uno stato adiacente costa un Punto Movimento. Se il valore di una carta è più alto di 1, è possibile utilizzarlo sia per il movimento che per piazzare cubetti. Il giocatore può scegliere di spostarsi prima e poi piazzare cubetti, oppure di piazzare prima i cubetti e poi spostarsi, nell'ordine che preferisce. Per esempio, un giocatore può usare una carta con valore 3 per effettuare uno spostamento, piazzare un cubetto e poi spostarsi nuovamente. Oppure può usare la stessa carta per piazzare un cubetto, spostarsi e

piazzare un altro cubetto nella nuova posizione. L'ingresso in una diversa regione non implica costi aggiuntivi.

Gli stati nella regione Est sono considerati tutti adiacenti. Spostarsi all'interno di questa regione costa sempre un punto movimento, così come muoversi da tra questa regione e gli stati adiacenti (Ohio, Kentucky e Virginia).

Terminare il movimento in uno stato occupato già da altri candidati costa un punto movimento aggiuntivo per ogni candidato già presente in esso. Un giocatore che si limiti ad attraversare uno stato occupato non deve pagare costi aggiuntivi.

I Progressisti e i Repubblicani non possono fare campagna elettorale (piazzare cubetti) in determinati stati, ma possono comunque fermarvisi o attraversarli.

Le carte Rail Pass, Barnstorming e Whistle Stop permettono a un giocatore di spostarsi in uno stato occupato senza pagare penalità e il loro effetto può essere sfruttato per piazzare cubetti. Dato che l'effetto della carta Whistle Stop resta attivo per l'intero round, è possibile sfruttare il suo bonus agli spostamenti per massimizzare i Punti Movimento delle carte giocate più avanti nel round.

Gli stati alle estremità della mappa non sono considerati adiacenti, quindi l'Utah non è adiacente al New Mexico e il Colorado non è adiacente all'Arizona.

Snodi ferroviari/Treni espressi

È possibile giocare le carte che mostrano l'icona del treno attivando l'azione Treno Espresso, che permette al giocatore di spostarsi da uno stato con uno snodo ferroviario a un qualunque altro stato dotato di uno snodo ferroviario che non sia già occupato da altri giocatori. Quando si decide di usare una carta in questo modo, non è possibile scegliere di usarla anche per il suo valore numerico o per l'effetto descritto nel testo e occorre quindi scartarla.

Piazzare cubetti supporto

Si possono piazzare cubetti supporto sfruttando l'effetto del testo su una carta, oppure sfruttandone il valore numerico, ma non entrambe le cose.

Se si sceglie di giocare la carta per il suo valore numerico, è possibile:

- Usare il valore numerico per spostare il segnalino in un altro stato.
- Piazzare cubetti supporto nello stato che occupa.
- Eseguire entrambe le azioni precedenti in qualunque ordine, se usa una carta di valore 2 o superiore.
- Aggiungere cubetti al Riquadro Sostegno se la carta presenta un simbolo Stampa o Senatore. Se si sceglie di usare la carta in questo modo, non c'è una quantità minima di cubetti che occorre assegnare allo stato, ma è possibile distribuirli liberamente tra lo stato occupato e il riquadro.

Se si sceglie di giocare la carta per l'effetto del testo:

Bull moose (ITA)

- Qualora la carta indicasse che il giocatore deve occupare uno stato o una regione per piazzare o rimuovere cubetti, il giocatore deve già trovarsi nel luogo in questione per poter usare la carta in questo modo. Tuttavia una carta Whistle Stop, Railpass o Barnstorming già in gioco può essere sfruttata per lo spostamento eventualmente necessario.
- Qualora la carta indicasse che un giocatore può piazzare o rimuovere cubetti da uno stato o regione occupati da un avversario, il giocatore può farlo.
- In California si tennero due vertici di partito a causa della scissione dei Repubblicani, quindi questo stato presenta due riquadri. Quando un giocatore si trova in California, deve posizionare il segnalino nel riquadro più grande, ma può scegliere di piazzare i cubetti supporto in uno dei due o in entrambi i riquadri.

Preparazione alle Elezioni

Giocata l'ultima carta ed eseguite le abilità speciali, iniziano le Elezioni. Sulla plancia ci possono essere stati vuoti, che riceveranno cubetti in relazione a tre categorie: i simboli di partito sulla plancia (i cubetti Inclinazione Politica), il Sostegno e la Popolarità.

Stati vuoti e simboli di partito

Tutti gli stati vuoti ricevono dei cubetti supporto. I cubetti ottenuti sulla base dei simboli di partito presenti sullo stato o perché questo è uno stato in bilico sono detti cubetti Inclinazione Politica.

Per calcolare l'Inclinazione Politica di uno stato si tiene conto di queste regole:

- Se lo stato ha il simbolo Democratico, riceve un cubetto Democratico.
- Se ha il simbolo Repubblicano, riceve un cubetto Repubblicano.
- Se ha il simbolo Repubblicano e quello Progressista, riceve un cubetto Repubblicano e uno Progressista.
- Se ha il simbolo Progressista, riceve un cubetto Progressista.
- Se non ha simboli (stato in bilico), riceve un cubetto per ogni partito in gioco.

Sostegno

Oltre alla modalità già vista, in questa fase si aggiungono cubetti anche sulla base dei riquadri Sostegno e Popolarità. I cubetti supporto del vincitore del Riquadro Sostegno della Stampa vanno aggiunti agli stati vuoti. I cubetti supporto del vincitore del Riquadro Sostegno del Senatore vanno aggiunti agli stati in bilico. Talvolta alcuni stati in bilico possono anche essere vuoti, in questo caso questi stati possono ricevere cubetti da entrambi i riquadri. Inoltre, i cubetti popolarità si possono aggiungere a tutti gli stati.

Nota: Anche se i vincitori del Sostegno e della Popolarità vengono calcolati in sequenza, tutti i cubetti provenienti da questi riquadri si considerano aggiunti alla plancia simultaneamente, per evitare che un giocatore raggiunga la Maggioranza Netta prima che siano stati aggiunti tutti i cubetti supporto (vedi Maggioranza Netta a pagina 7). Quindi, i cubetti Sostegno della Stampa devono essere aggiunti agli stati vuoti insieme ai cubetti Inclinazione Politica, completando uno stato prima

di iniziare a conteggiarne un altro. Gli stati vuoti in bilico possono ricevere altri cubetti dal Sostegno del Senatore e infine, poiché i cubetti Popolarità possono essere aggiunti ovunque, anche questi potrebbero raggiungere gli stati inizialmente vuoti.

Sostegno della Stampa (*primo sorteggio*): I cubetti supporto del vincitore di questo riquadro vanno negli stati vuoti. Dopo aver controllato la Maggioranza Netta nel riquadro, prendete tutti i cubetti presenti su di esso ed estraetene uno a sorte. Il vincitore piazza tutti i suoi cubetti presenti sul riquadro negli stati vuoti, a piacimento. Se non ce ne sono, li piazza nel suo stato di partenza.

Sostegno del Senatore (*secondo sorteggio*): I cubetti supporto del vincitore di questo riquadro vanno negli stati in bilico. Dopo aver controllato la Maggioranza Netta nel riquadro, prendete tutti i cubetti presenti su di esso ed estraetene uno a sorte. Il vincitore piazza tutti i suoi cubetti presenti sul riquadro negli stati in bilico, a piacimento.

Popolarità (*terzo sorteggio*): Ogni giocatore ha una carta che gli permette di ottenere un cubetto nel Riquadro Popolarità, se giocata per l'effetto descritto nel testo. Le carte con il simbolo di un avversario possono essere giocate contro quel giocatore, mentre le carte col simbolo dell'Aquila possono essere giocate contro un qualunque avversario. Quando un giocatore gioca una carta per rimuovere cubetti di uno o più avversari, questi ultimi ricevono un cubetto nel Riquadro Popolarità.

Per questo riquadro non c'è sorteggio. Al momento delle Elezioni, dopo che i Sostegni sono stati risolti, chi ha il maggior numero di cubetti nel Riquadro Popolarità può piazzare lo scarto tra i suoi cubetti e quelli del secondo in uno o più stati a scelta. In caso di parità, i giocatori coinvolti, seguendo l'ordine di turno, piazzano in uno o più stati a scelta lo scarto tra il numero dei loro cubetti e quelli del giocatore immediatamente successivo nell'ordine di maggioranza. Se tutti i giocatori presenti nel riquadro sono in parità, piazzano tutti un cubetto in uno stato qualsiasi, seguendo l'ordine di turno.

Esempio: *Nessun candidato ha un cubetto nel Kentucky. I Democratici hanno vinto il Sostegno del Senatore e piazzano il relativo cubetto nel Kentucky. Dato che tutti i candidati ricevono un cubetto in quello stato, i Democratici hanno immediatamente la Maggioranza Netta sugli altri candidati. Tecnicamente si dovrebbero aggiungere tutti e sei i cubetti per poi rimuoverne cinque e lasciare solo quello dei Democratici, ma in pratica non è necessario farlo, perché risulta evidente che la Maggioranza Netta porta alla vittoria dei Democratici, quindi non è necessario aggiungere e rimuovere i cinque cubetti. Se si considera che il giocatore Proibizionista abbia vinto la Popolarità e che sposti un cubetto da lì al Kentucky, in questo stato si hanno due cubetti per i Proibizionisti e due per i Democratici.*

Maggioranza Netta

Dopo la fase di Preparazione alle Elezioni, controllate se negli stati o nei Riquadri Sostegno è presente una Maggioranza Netta.

- Un giocatore ha la Maggioranza Netta se raggiunge o supera il doppio dei cubetti del secondo in ordine di maggioranza. Se lo fa, il giocatore vince automaticamente lo stato o il

Bull moose (ITA)

Riquadro Sostegno in questione e da questo si rimuovono tutti i cubetti fatta eccezione per quelli del vincitore, nel caso del Riquadro Sostegno, e di un solo cubetto del vincitore nel caso degli stati.

- Se due giocatori si contendono uno stato (o Riquadro Sostegno) e un terzo o quarto avversario non dispone della metà dei cubetti del primo in ordine di maggioranza, i suoi cubetti vengono rimossi prima del sorteggio. Tra i cubetti restanti ne viene estratto uno, che viene piazzato nello stato oppure, nel caso di un Riquadro Sostegno, che indica il colore dei cubetti da lasciare sul riquadro.

***Esempio di Maggioranza Netta:** Il Partito Proibizionista (giallo) ha tre cubetti a New York, i Democratici (blu) ne hanno 4, i Progressisti (verde) ne hanno 2, e i Repubblicani (rosso) ne hanno 2. Poiché i democratici hanno la Maggioranza Netta sui Progressisti e i Repubblicani, questi due partiti perdono i cubetti e i Democratici devono fronteggiare solo i Proibizionisti nel sorteggio.*

Risultati delle elezioni

Dopo aver controllato la Maggioranza Netta, prendete i cubetti supporto da uno stato e sorteggiate un vincitore, poi ripetete l'operazione per ogni stato conteso: per ogni sorteggio, mettete i segnalini in un recipiente ed estraetene uno a caso. Se in uno stato ci sono cubetti grandi, cambiateli in cubetti piccoli. Per amor della suspense, tenetevi per ultimi gli stati più importanti.

Sommate i valori del voto elettorale (i numeri nei Riquadri Stato sulla plancia) di ogni giocatore. Il totale di questi valori è 531. Il candidato col valore più alto diventerà il ventottesimo Presidente degli Stati Uniti. In caso di pareggio, vince il giocatore che controlla il maggior numero di stati. In caso di ulteriore pareggio, i giocatori interessati condividono la vittoria.

Partite con meno di 5 giocatori

Nella fase di Preparazione alle Elezioni, si aggiungono agli stati vuoti solo i cubetti Inclinazione Politica dei candidati in gioco.

- In una partita a 3 giocatori: Usate Repubblicani, Progressisti e Democratici.
- In una partita a 4 giocatori: Usate tutti i candidati tranne i Proibizionisti.