

FROM IDIOT TO PRESIDENT

Autoren: Philipp Grasl und Florian Isensee
 Kreativdirektor: Thorben Schwitalla
 Wahlkampf Manager: Daniel Sip
 Kontroletti: Mark Schütte
 Design und Illustration: Carsten Fuhrmann

Spieler: 3 bis 5, Spieldauer: 45 Minuten, Alter: ab 12 Jahren

Einführung

Gebildet, gutmütig, von höchster Moral und humanistischer Reife, geleitet von der Vision, die Welt zu einem besseren Ort zu machen – so sind sie, die Anführer großer Nationen ... leider nicht. Die Wahrheit ist: wir können froh sein, wenn sie es schaffen, sich ihre Schnürsenkel alleine zu binden und die Welt vor lauter Geltungsdrang nicht in ein Trümmerfeld zu verwandeln. Je dämlicher man ist, desto sicherer scheint heute der Weg in mächtige Positionen geebnet zu sein. So ist es auch bei dir! Du hast in deinem Leben noch nichts erreicht, aber kannst es der Welt jetzt zeigen. Mit deinem Einzug ins Weiße Haus.

Aber vor der Wahl steht der Wahlkampf. Schaffst du es, von deiner Partei für die Präsidentschaft nominiert zu werden? Kannst du die Herzen der Hirnlosen für dich gewinnen? Beherrscht du das Spiel der Medien? Bist du clever genug, Skandale in Erfolgsstorys zu verwandeln? Hast du genug Polit-Serien geguckt, um die Winkelzüge der Macht zu verstehen? Nicht? Dann hast du beste Chancen, „From Idiot To President“ für dich zu entscheiden. Das Spiel, das der Wahrheit immer nur eine Schlagzeile voraus ist.

Spielziel

Es geht um die Vorwahlen in den USA. Ziel des Spiels ist es, die meisten Wahlmänner für dich zu gewinnen. Wenn dir das gelingt, du dich gegen deine Mitspieler durchsetzt, wirst du Präsidentschaftskandidat deiner Partei und gewinnst das Spiel.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 1 Spielfigur
- 24 Würfel
- 150 Spielsteine – je 30 in den 5 Spielerfarben (gelb, rot, grün, blau, schwarz)
- 169 Spielkarten, davon
 - 90 Schlagzeilenkarten (30 x Wert 1, 30 x Wert 2, 30 x Wert 3)
 - 36 Bonuskarten (18 x einfache und 18 x starke Bonuskarten)
 - 6 Charakterkarten
 - 12 Attributkarten
 - 12 Typkarten
 - 12 Hey-Schatz-Karten
 - 1 Startspielerkarte
- Diese Spielanleitung

Spielaufbau

Legt den Spielplan in die Mitte.

Die 24 Würfel platziert ihr auf dem Spielplanfeld Mount Rushmore. In den Bereich des Spielplans mit den Wählergruppen platziert ihr die Würfel im Laufe des Spiels.

Die Spielfigur stellt ihr auf dem Spielplan in den Bundesstaat New York.

Die einfachen Bonuskarten mischt ihr und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan.



Genauso macht ihr es mit den starken Bonuskarten.



Aus den Schlagzeilenkarten bildet ihr drei verdeckte Nachziehstapel. Jeweils einen für die Stufe 1, 2 und 3. Mischt diese Stapel.



Auf dem Spielplan seht ihr die Anzahl der Wahlmänner, die ihr in einem Bundesstaat gewinnen könnt, gekennzeichnet durch Krawattensymbole:



Bundesstaaten, in denen ihr Bonuskarten gewinnen könnt, sind mit diesen Symbolen dargestellt:



Jeder Spieler erhält:

- 30 Spielsteine einer Farbe

- je eine Charakterkarte, eine Attributkarte und eine Typkarte



Diese drei Karten könnt ihr an jeden Spieler zufällig verteilen. Alternativ könnt ihr euch auch je eine Karte aus dem jeweiligen Stapel aussuchen. Nachdem jeder diese drei Karten erhalten hat, legt ihr sie offen vor euch aus.

- eine Hey-Schatz-Karte

Die Hey-Schatz-Karten werden gemischt und je eine Karte verdeckt an euch verteilt. Ihr dürft euch diese Karte ansehen, sie bleibt aber bis zum Spielende verdeckt. Direkt vor der Wertung führt ihr die Funktion der Karte aus.



Startspieler

Startspieler wird, wer zuletzt Präsident der USA war. Spielt kein ehemaliger US-Präsident mit, beginnt der Spieler mit den blondesten Haaren. Er erhält die Startspielerkarte.



Spielablauf (Übersicht)

Das Spiel geht über vier Runden. Jede dieser Spielrunden besteht aus sechs Spielphasen und läuft exakt gleich ab. Eine neue Phase beginnt erst dann, wenn ihr alle eine Phase komplett abgeschlossen habt.

1. Ziehen von Schlagzeilenkarten
2. Würfeln und Würfel auswählen
3. Schlagzeilenkarten erfüllen (wenn möglich)
4. Bundesstaaten gewinnen
5. Bonuskarten ziehen (wenn möglich)
6. Schlagzeilenkarten ablegen und Startspielerwechsel

Phase 1: Ziehen von Schlagzeilenkarten

Am Beginn einer Runde zieht jeder von euch zwei Schlagzeilenkarten. Falls ihr über entsprechende Bonuskarten verfügt, dürft ihr mehr als zwei Karten ziehen. Die Schlagzeilenkarten liegen auf drei verdeckten Stapeln (Anspruchstufe 1 bis 3). Ihr könnt von verschiedenen Stapeln ziehen oder vom selben Stapel. Diese Phase könnt ihr gleichzeitig spielen.

Durch das Erfüllen der Würfelergebnisse auf den Schlagzeilenkarten erhaltet ihr Spielsteine, die ihr benötigt, um Bundesstaaten zu gewinnen. Je anspruchsvoller die Karte ist, umso schwieriger ist es, diese zu erfüllen. Dafür könnt ihr auch mehr Einfluss in Form von Spielsteinen (ein bis drei Steine pro Karte) gewinnen.

Für den Beginn des Spiels empfehlen wir, mit zwei 1er-Karten zu starten.

Phase 2: Würfeln und Würfel auswählen

Im Spiel sind 24 Würfel. Unabhängig von der Spielerzahl werden alle Würfel verwendet. Ihr seid nacheinander im Uhrzeigersinn mit Würfeln an der Reihe – beginnend beim Startspieler. Wenn ihr an der Reihe seid, nehmt ihr euch sechs Würfel und würfelt diese einmal. Dieses Würfelergebnis könnt ihr jetzt mit euren Charakterkarten beeinflussen. Anschließend wählt ihr hiervon entweder zwei beliebige oder alle Würfel mit derselben Augenzahl aus und legt diese zu den passenden Wählergruppen auf den Spielplan. Auch wenn euch das Würfelergebnis nicht gefallen sollte,

müsst ihr Würfel zu den Wählergruppen legen. Mit eurer Charakterkarte könnt ihr euer Würfelergebnis manipulieren. Jeder Charakter hat eine Wählergruppe, die ihm bedingungslos folgt und jede Meinung annimmt. Würfelt ein Spieler die Zahl seiner Wählergruppe, kann er diesen oder diese Würfel auf eine beliebige Seite drehen. Ihr würfelt solange nacheinander, bis insgesamt 20 Würfel den Wählergruppen zugeordnet sind.

Am Ende dieser Phase kann es vorkommen, dass nur noch fünf Würfel übrig sind. Diese würfelt der Spieler, der an der Reihe ist. Er darf dann nur noch einen Würfel legen.

Beispiel:



Der Spieler, der Jeff Pesos verkörpert, würfelt:

Den Würfel mit der 5 ändert er auf eine 1.



Von den nun ausliegenden Würfeln:



wählt er die drei 1er und legt diese auf dem Spielplan in den Bereich der Wählergruppe 1.

Beispiel:



Der Spieler, der Jeff Pesos verkörpert, würfelt:

Den Würfel mit der 5 ändert er auf eine 4.



Von den nun ausliegenden Würfeln:



wählt er die 4 und eine 6 und legt diese auf dem Spielplan in den Bereich der Wählergruppen 4 und 6.

Phase 3: Schlagzeilenkarten erfüllen (wenn möglich)

Die meisten Schlagzeilenkarten haben ein oder mehrere Würfelsymbole. Um diese Karten zu erfüllen, addiert ihr zu den Würfeln im Bereich Wählergruppen alle Würfelsymbole auf euren Bonuskarten. Zusätzlich zu den Bonuskarten addiert ihr eure Attribut- und Typkarten. Erreicht ihr die geforderte Anzahl (oder mehr) sind diese Karten erfüllt. Für jede Karte könnt ihr alle Würfel und eure Bonuskarte verwenden, unabhängig davon,

ob ihr sie schon für eine andere Karte genutzt habt.

Wenn jedoch auf einer Schlagzeilenkarte exakt oder keine als Anzahl einer bestimmten Wählergruppe steht, dürft ihr, zur Erfüllung dieser Karten, nur die Würfel im Bereich Wählergruppen berücksichtigen. Die Würfelsymbole auf euren Bonuskarten werden dabei nicht mitgezählt.

Nehmt euch Spielsteine eurer Farbe entsprechend dem Wert der erfüllten Schlagzeilenkarten (1 – 3 Steine). Hinzu kommen weitere Steine entsprechend der gespielten Runde: In der ersten Runde ein zusätzlicher Stein, in der zweiten Runde zwei, in der dritten Runde drei und in der vierten Runde vier zusätzliche Steine. Diese Phase könnt ihr gleichzeitig spielen.

Beispiel: Das Würfelergebnis im Wählergruppenbereich

1: Fünf Würfel – 2: Drei Würfel – 3: Drei Würfel – 4: Zwei Würfel – 5: Ein Würfel – 6: Sechs Würfel



Jeff Pesos hat folgende Karten vor sich liegen:

Typkarte: 4 – Attributkarte: 4 – eine einfache Bonuskarte: 6 – eine starke Bonuskarte: zusätzliche Handkarte.



Er hat drei Schlagzeilenkarten auf der Hand und prüft nacheinander, ob diese Karten erfüllt sind.



1. Schlagzeilenkarte (Stufe 2): 7 x ?

Diese Karte erfüllt er mit den sechs 6er Würfeln im Wählergruppenbereich und seiner Bonuskarte 2. Er erhält dafür zwei Spielsteine.

2. Schlagzeilenkarte (Stufe 3): keine 1 oder keine 2

Diese Karte kann er nicht erfüllen, da von beiden Zahlen Würfel im Wählergruppenbereich liegen.

3. Schlagzeilenkarte (Stufe 1): 4 x 1 und 4 x 6

Diese Karte erfüllt er durch die Würfel im Wählergruppenbereich. Er erhält dafür einen weiteren Spielstein. Da wir bereits in Runde zwei sind, erhält er zwei zusätzliche Spielsteine, insgesamt somit fünf Spielsteine.

Phase 4: Bundesstaaten gewinnen

Der Startspieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter, bis jeder von euch an der Reihe war. Jeder Spieler führt seine gesamte Bewegung aus, bevor der nächste an die Reihe kommt.

Mit den in Phase 3 erhaltenen Steinen könnt ihr die Spielfigur über den Spielplan bewegen. Die Spielfigur kann in ein angrenzendes Spielfeld (Bundesstaat) bewegt werden. Bewegt ihr die Spielfigur auf ein leeres Spielfeld, benötigt ihr für diese Bewegung einen Stein. Diesen Stein legt ihr nach der Bewegung in das Spielfeld, in das ihr eure Spielfigur gerade bewegt habt.

Liegen bereits ein oder mehrere Steine eines Mitspielers in dem Feld, in das ihr die Spielfigur bewegen möchtet, müsst ihr um genau einen Stein überbieten. Anschließend nehmt ihr die Spielsteine des Mitspielers vom Plan, gebt ihm die Steine zurück und legt alle eure für diesen Zug benötigten Steine in das Feld.

Einmal pro Zug kannst Du ein Flugzeug verwenden und auf ein beliebiges freies Feld fliegen und dort einen Stein ablegen. Die Flugbewegung kannst du zu einem beliebigen Zeitpunkt in deinem Zug machen. Liegt bereits auf jedem Feld des Spielplans ein Markierungsstein, kannst du nicht mehr fliegen. Du kannst dich direkt nach der Flugbewegung normal weiterbewegen. Vor eurer ersten Bewegung könnt ihr keinen Stein auf den Spielplan legen.

Wollt ihr euch in ein Feld bewegen, in dem bereits einer oder mehrere eurer eigenen Steine liegen, benötigt ihr dafür einen Stein. Diesen Stein legt ihr dann zusätzlich in das Feld.

Habt ihr gegen Spielende nicht mehr genügend Spielsteine in eurem Vorrat, könnt ihr zu Beginn eures Zugs vor der ersten Bewegung beliebig viele eurer eigenen Spielsteine vom Feld nehmen, um sie anschließend direkt wieder zu verwenden. Möchtet ihr das nicht, stehen euch entsprechend weniger Steine zur Verfügung.

Phase 5: Bonuskarten ziehen (wenn möglich)

Es gibt zwei Arten von Bonuskarten. Platziert ihr einen Stein auf einem Bundesstaat, der eine Wahlmannstimme bringt, gewinnt ihr eine einfache Bonuskarte. Diese Bundesstaaten sind mit dem Symbol einer Menschenmenge  markiert.

Platziert ihr einen Stein auf einem Bundesstaat, der mit einem Dollarsymbol  markiert ist (Massachusetts - Minnesota - Washington - Oklahoma und South Carolina), bekommt ihr eine starke Bonuskarte.

Ihr könnt in einem Spielzug mehrere Bonuskarten bekommen.

Erklärung der Bonuskarten:

- Einfache Bonuskarten: diese Karten verschaffen euch ein zusätzliches Würfelergebnis für die Erfüllung der Schlagzeilenkarten. Von diesen Bonuskarten könnt ihr maximal drei bekommen.

- Starke Bonuskarten: Auch von diesen Bonuskarten könnt ihr maximal drei bekommen. Diese Karten verschaffen euch folgende Vorteile:

Bei der starken Bonuskarte „beliebige Würfelzahl“ müsst ihr euch für eine Zahl entscheiden. Diese gilt dann für die Erfüllung aller eurer Schlagzeilenkarten. Die Zahl legt ihr fest, wenn alle Würfel im Bereich Wählergruppen platziert sind. In der nächsten Runde könnt ihr euch für eine andere Zahl entscheiden.

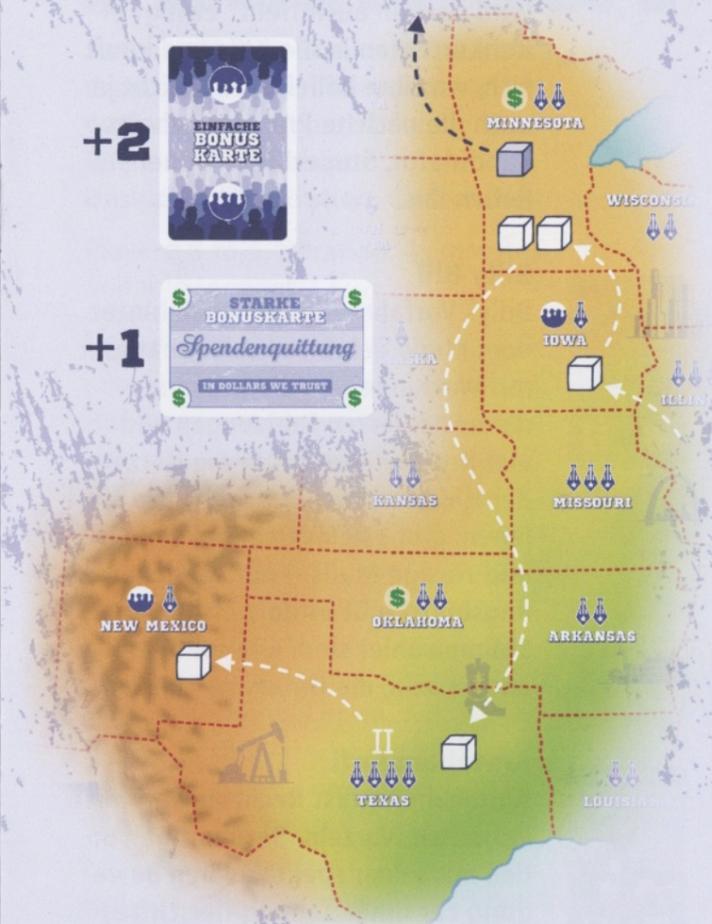
Die Bonuskarte +1 macht alle eure Schlagzeilenkarten, die ihr erfüllt, stärker. Aus einer 1er-Karte wird eine 2er-Karte, aus einer 2er-Karte wird eine 3er-Karte und aus einer 3er-Karte eine 4er-Karte.

Habt ihr mehr als eine +1-Karte, wird der Bonus addiert. Bei zwei entsprechenden Bonuskarten wird somit aus einer 1er-Karte eine 3er-Karte).

Die Bonuskarte „zusätzliche Handkarte“ verschafft euch in jeder Runde eine zusätzliche Schlagzeilenkarte.

Beispiel: Die Spielfigur steht in Illinois. Für deine Bewegung stehen dir fünf Steine zur Verfügung. Als erste Bewegung gehst du in das freie Feld Iowa und platzierst dort einen Stein. Danach bewegst du dich auf das Feld Minnesota. Da dort bereits ein anderer Spielstein liegt, brauchst du für diese Bewegung zwei eigene Steine, die du beide auf das Feld legst. Den Spielstein, der bisher dort lag, gibst du an deinen Mitspieler zurück. Jetzt entscheidest du dich für eine Flugbewegung auf das freie Feld Texas und platzierst dort deinen vierten Stein.

Mit deiner letzten Bewegung gehst du nach New Mexiko und legst deinen letzten Stein dorthin. Du erhältst für diese Bewegung drei Bonuskarten: Zwei einfache Bonuskarten für die Bewegung nach Iowa und New Mexiko und eine starke Bonuskarte für die Bewegung nach Minnesota.



Phase 6: Schlagzeilenkarten ablegen und Startspielerwechsel

Legt alle eure Schlagzeilenkarten - egal ob erfüllt oder nicht erfüllt - auf den Ablagestapel. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird Startspieler und erhält die Startspielerkarte.

Spielende und Schlusswertung

Nach Abschluss der vierten Runde spielt ihr eure Hey-Schatz-Karten und führt diese aus. Anschließend zählt jeder seine gewonnenen Wahlmannstimmen.

Hey-Schatz-Karten

Jeder von euch bekommt eine dieser Karten, die er bis zur Schlusswertung verdeckt hält. Durch das Auspielen dieser Karten könnt ihr die Wahl-

ergebnisse in einzelnen Bundesstaaten verändern oder die Anzahl der Wahlmänner durch falsche Auszählung verdoppeln.

In jedem Bundesstaat, den ihr mit euren Spielsteinen markiert habt, gewinnt ihr die Vorwahl. Zählt die gewonnenen Wahlmänner (Krawattensymbole) zusammen. Wer die meisten Wahlmännerstimmen bekommt, gewinnt das Spiel. Haben zwei von euch gleich viele Wahlmännerstimmen, entscheidet der Gewinn der vier großen Bundesstaaten (1. Kalifornien, 2. Texas, 3. Florida, 4. New York) in dieser Rangfolge über Sieg oder Niederlage.

Die sechs Wählergruppen:

Natürlich kann man nicht alle Menschen über einen Kamm scheren oder Wählergruppen so definieren, dass sie stellvertretend für die große Bandbreite der unterschiedlichen Lager, Anschauungen und Meinungen stehen könnten. Wir haben es trotzdem getan, weil das Spiel nur so funktioniert. Wehtun wollen wir damit auf jeden Fall niemandem – wir haben euch alle lieb!

1: Demonstranten

Politisch Interessierte aus allen Lagern, die eine Meinung haben und sich dahinter nicht verstecken. Man findet sie auf großen Demos, bei langen Diskussionen und in vielen, kleinen Auseinandersetzungen im täglichen Leben. Sie sind immer da und immer dagegen.

2: Flugreisende

Freunde ihrer eigenen Wahrheit. Sie trennen ihren Müll und fahren auch mal mit dem Rad, um dann guten Gewissens um den Erdball zu jetten. Dass der Mensch den Klimawandel befeuert, halten sie jedoch für ein Gerücht armer Neider, die sich Fernreisen nicht leisten können.

3: Übergewichtige

Emotional geprägte Genussmenschen, die viel bis zu viel Zeit vor Bildschirmen verbringen. Sie haben das Herz am rechten Fleck, doch es kann mit Katzenvideos und anderem zuckersüßen Content leicht in Wallungen gebracht werden. Rational nicht nachvollziehbare Entscheidungen sind die Folge.

4: Unterversicherte

Bevölkerungsgruppen, die entweder nicht genug Geld oder nicht genug Risikobewusstsein haben. Vielleicht haben sie auch keine Lust, sich in das System der Überversicherten einzufügen. Oder sie sehen es nicht ein, Unternehmen reich zu machen und dann nie einen Unfall zu haben.

5: Steuerhinterzieher

Alle Unternehmen und Menschen, die sich besonders für Geld interessieren - vor allem für ihr eigenes. Kontonummern sind für sie Gedichte, Aktienkurse romantische Landschaften. Alles dreht sich bei ihnen um den Gewinn. Hungertote, Kriege und Elend werden billigend in Kauf genommen. „Hat jemand Kauf gesagt?“

6: Nüchterne

Die Analytiker, die alles auf den vermeintlichen Kern der Sache reduzieren. Punkt.

FIP Kandidaten



Ken „Tucky“ McKing

Seit frühester Kindheit träumte Ken von einer Karriere als Clown, der die Menschen glücklich macht und zum Strahlen bringt. Doch ausgebuht und mit Popcorn und Pommes beworfen änderte er seine Ambitionen und flutet „die Dummköpfe da draußen“ heute mit Industriezucker und Transfetten. Seinen Traum vom Polit-Clown unterstützen vor allem die Übergewichtigen.



Kim Jong Journey

Nach strenger Tradition ist Kim Jong Journey Weltbürger ersten Ranges und als belesener Humanist und Philanthrop ein gern gesehener Gast und begnadeter Gastgeber. Irgendwann auf einem Interkontinentalraketenflug zwischen zwei Zeitzonen geboren, ist er heute der nonchalante Meilen-Milliardär, der Vielflieger mental beflügelt, und zu dem sie sehnsuchtsvoll aufschauen.



Jeff Pesos

Anfangen mit einem kleinen Online-Versandhandel für Buchstaben-suppe ist Jeff heute einer der reichsten Amerikaner ever, ever, ever. Getreu seinem Motto „Irgendjemand wird's schon auslöffeln“ zwingt er Konkurrenten in die Knie und kauft sich, was ihm beliebt – vielleicht ja auch die nächste Präsidentschaftskandidatur. Steuerhinterzieher lieben ihn.



Billy Hill

Billys Vorfahren haben noch hinter dem Mond gelebt, er selbst hat es mit Waffenliebe, schwachsinnig dimensionierten Fahrzeugen und viel Kraftmeierei bis in die Herzen der Hinterwäldler geschafft. Wo sie leben, gibt es einsame Tankstellen und riesige Malls – nur Versicherungsbüros gibt es dort nicht. Seine Stammwähler sind, wie sollte es anders sein, die Unterversicherten.



Amtaham Anti

Amtaham Anti ist Rechtsanwalt mit indischen Wurzeln. Berühmt geworden mit seiner spektakulären Bewegung zur Umerziehung fleischfressender Pflanzen zu Vegetariern oder der Kampagne gegen schlechtes Wetter in Kalifornien ist er der Mann, der die Demonstranten hinter sich zu versammeln weiß.



Barra Cudovich

Barra Cudovich kommt vom Nordpol und konnte mit ihrem unterkühlten Charme eigentlich nichts anderes werden als Politikerin. Vor dem Hintergrund ihrer Primärsozialisation als Eishöhlenbewohnerin mag ihr mancher von Zeit zu Zeit mehr Nähe zu Sibirien als zu San Diego oder South Carolina unterstellen. Fakt ist: Nüchterne trinken auf sie.

FROM IDIOT TO PRESIDENT

Authors: Philipp Grasl and Florian Isensee

Creative Director: Thorben Schwitalla

Campaign Manager: Daniel Sip

Checker: Mark Schütte

Design and Illustration: Carsten Fuhrmann

Players: 3 to 5, Duration: 45 minutes,

Suitable for ages 12+

Introduction

Educated, good-natured, possessing high moral standards, and humanistic maturity, driven by the vision to make the world a better place – this is the leader of a great nation... You wish. The truth is: we can be glad if they manage to tie their own shoelaces and won't turn the world into rubble out of sheer narcissism. The stupider you are, the more likely that you will be occupying a higher political office. That is where you come in. You have not achieved much in life, but now is your chance to show the world what you are made of. You are making a move on the White House. But before you are elected president, you need to master the campaign trail.

Can you persuade your party to nominate you as a presidential candidate? Can you win the hearts and minds of the brainless? Can you dominate the public discussion and the news media coverage? Are you cunning enough to turn scandals into a success story? Have you watched enough political TV-series to master the political power games? Not?

Then there is a good chance that you will prevail as the winner of "From Idiot To President". The game which is always just one newspaper headline ahead of the truth.

Goal of the game

It is the time of the US-American primary elections. The goal of this game is to sway the majority of delegates in your favor. If you succeed and defeat your competitors you will be nominated as the candidate who will run for office and win the game.

What's in the box

- 1 game board
- 1 pawn-style game piece (mover)
- 24 dice
- 150 cubes – 30 in each of five colors (yellow, red, green, blue, black)
- 169 cards:
 - 90 headline cards (30 x value 1, 30 x value 2, 30 x value 3)
 - 36 bonus cards (18 x small bonus cards, 18 x big bonus cards)
 - 6 character cards
 - 12 attribute cards
 - 12 type cards
 - 12 „Hey-Honey-Cards“
 - 1 starting player card
 - this printed instruction

Game Setup

Place the game board in the middle.

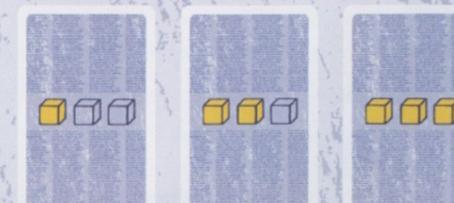
Place the dice on the game board area named „Mount Rushmore“. During the course of the game you will be placing the dice onto the voter groups field in the upper left corner.

Place the mover on the game board in the state of New York.

Shuffle the small bonus cards and place them face down next to the game board.

Do the same with the big bonus cards.

Create three piles of the headline cards to draw from. Place the cards face down and sort them according to the level of difficulty 1, 2 and 3. Shuffle each pile.



In each state you find the number of delegates which you can win, symbolized by ties.

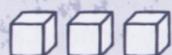


The states in which you will win big bonus cards show a green \$-symbol, those which will give you small bonus cards show a crowd symbol.



Each player gets:

30 cubes in one color



One character card, one attribute card and one type card



You can distribute these three cards randomly or each player can choose a card from each pile. Place these cards in front of you, face up.

- One „Hey-Honey-Card“.
Shuffle the „Hey-Honey-Cards“ and distribute them concealed from the players. Only the receiving player may look at the card. It remains in front of him or her face down until the end of the game. You will reveal and play this card immediately before the final calculation of each player's scoring.



Starting player

The player who has most recently been president of the United States will be the starting player. If there is no former US president among you, the blondest player begins. He receives the starting player card.



Game phases (Overview)

You play for four rounds to complete the game. Each round has an identical structure and entails six game phases. Each player needs to complete the ongoing game phase before the subsequent phase can begin.

1. Drawing of headline cards
2. Rolling, selecting and placing the dice
3. Fulfilling headline card tasks (if possible)
4. Winning states
5. Drawing bonus cards (if possible)
6. Discarding headline cards and changing of starting player

Phase 1: Drawing of headline cards

Each player draws two headline cards at the beginning of each round. If you are in possession of a big bonus card which grants you more than two, you draw more. The headline cards are lying face down in three piles (level 1 to 3). You decide what kind of headline card you draw. You can draw cards from different or from the same pile. This phase can be played by all players simultaneously.

By fulfilling the tasks on the headline cards you get cubes which you need in order win states. The higher the rating of the card – symbolized by a yellow cube – the more difficult it is to fulfill it. However, the higher the rating the more possibilities you get in the form of game cubes (one to three cubes according to the cards rating). We recommend choosing cards with the rating 1 at the beginning of the game.

Phase 2: Rolling and selecting dice

There are 24 dice in the game. All dice are being used regardless of the number of players playing. Beginning with the starting player, clockwise and one after the other each player rolls the dice. When it is your turn, you take six dice and roll them once. You can influence the outcome of your roll with your character card's ability to manipulate voters. Afterwards, you can either select two dice of any number or all dice of the same number and place them on according voter grounds on the game board. You have to place at least two dice on voter groups even if you don't like the outcome of your roll.

You can manipulate the result of your roll with you character card. Each character has one voter group which follows him or her unconditionally and will opportunistically adopt any opinion. If a player rolls the number or numbers of his voter group, he can turn this or these dice onto any desired side.

You will roll the dice, one after another until there are 20 dice placed voter groups. It is possible that there are only five dice left at the end of this phase. The player whose turn it is will roll these five but can only place one of them on a voter group.

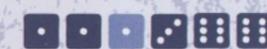
Example:



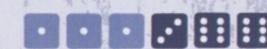
The player playing Jeff Pesos rolls:



He turns the dice with number 5 into a 1.



Out of the now available dice:



he chooses the three dice with number 1 and places them on the board game in the field of voter group 1.

Example:



The player playing Jeff Pesos rolls:



He turns the dice with number 5 into a 4.



Out of the now available dice:



he chooses the 4 and one 6 and places them on the board game in the field of voter groups 4 and 6.

Phase 3: Fulfill headline cards (if possible)

Most of the headline cards show one or more symbolised dice. In order to fulfil the task given on the card, you add to the dice already lying in the field of the according voter group all symbolised dice from your collected bonus cards. Additionally, you add the values of you attribute and type cards. If you achieve collecting the required number (or more) you fulfill the headline card. You can use all dice, bonus, attribute and type cards again for another the headline card you hold, even if you have used them already to

fulfill a headline card in this phase.

If, however, a headline cards says „exactly“ or „none“ as a task, you may only use the dice lying on voter groups to fulfill these cards. The dice symbolised on your bonus, attribute or character cards can not be added.

You may take as many game cubes in your color as the level of your fulfilled headline cards grant you (1 to 3 cubes). You get an additional number of cubes corresponding to the round you are currently playing: One cube in the first round, two in the second and so on. This phase can be played simultaneously.

Example: The results lying in the fields of voter groups are
1: five dice – 2: three dice – 3: three dice– 4: two dice– 5: one dice– 6: six dice



Jeff Pesos has the following cards lying in front of him:
type card: 4 – attribute card: 4 – small bonus card: 6 – strong bonus card: plus 1 headline card / hand card.

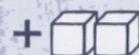


He holds three headline cards and checks one after another if the cards are fulfilled..



First headline card (level 2): 7 x ?

He fulfills this card with the six dice (value 6) lying on the according voter group field and his small bonus card. For fulfilling the card he receives two cubes.



Second headline card (level 3): no 1 or no 2

He can not fulfill this card as there are dice of both of these numbers lying in the field of the according voter groups.

Third headline card (level 1): 4 x 1 and 4 x 6

He fulfills this card with the dice in the field of the according voter groups. For fulfilling the card he receives another cube. As we are already in round two he receives two additional cubes and has now in total five cubes at his disposal.



Phase 4: Winning states

One after another, clockwise and beginning with the starting player each player now carries out his movement. Each player carries out his complete movement before it is the next player's turn.

You can now move the mover across the board using the cubes you won in phase 3. The mover can be moved into adjacent fields (states). You need one cube to move the mover onto a state. After moving onto the state you place a cube there.

If there are already one or more cubes of another player lying in the state you want to move into, you need to outbid this player by exactly one cube. Afterwards you remove the cube of the other player from the board, return them to him or her and place all the necessary cubes of your own color on the state.

Once during his or her movement phase each player is allowed to use an airplane in order to fly into any empty state and place a cube there. Flying can be used at any moment of your movement and you can continue your movement directly after flying. If there are already cubes lying in all the states of the game board flying is not possible anymore.

You can not place a cube before your first movement. If you want to move into a state in which cubes of your own color are already present you still need to spend another cube. You add it to the cubes already lying in the state.

If, at the end of the game you run out of cubes you take cubes which you had already placed on the board and use them in your upcoming movement. You do this at the beginning of the round before your first movement. You can take as many cubes as you need as long as your combined cube reservoir does not exceed the allowed number which your fulfilled headline cards allow. If you don't want to remove your cubes from the board you will consequently have to work with less.

Phase 5: Draw bonus cards (if possible)

There are two kinds of bonus cards. If you place a cube on a state which is worth one delegate, you win a small bonus card. These states are marked by the symbol of a crowd. 🗣️

If you place a cube on a state marked with a green dollar sign \$ (Massachusetts - Minnesota - Washington - Oklahoma - South Carolina), you win a big bonus card.

You can win more than one bonus card in one phase.

Explanation of bonus cards:

Small bonus cards: these cards give you additional dice which you can use to fulfill your headline cards. You can have up to three small bonus cards at a time in front of you.

Big bonus cards: You can have up to three big bonus cards at a time in front of you as well.

These cards give you the following advantages: The strong bonus card "any dice" allows you to choose a number which you can add to fulfill your headline cards. You decide for a number after all dice have been placed in the fields of voting groups.

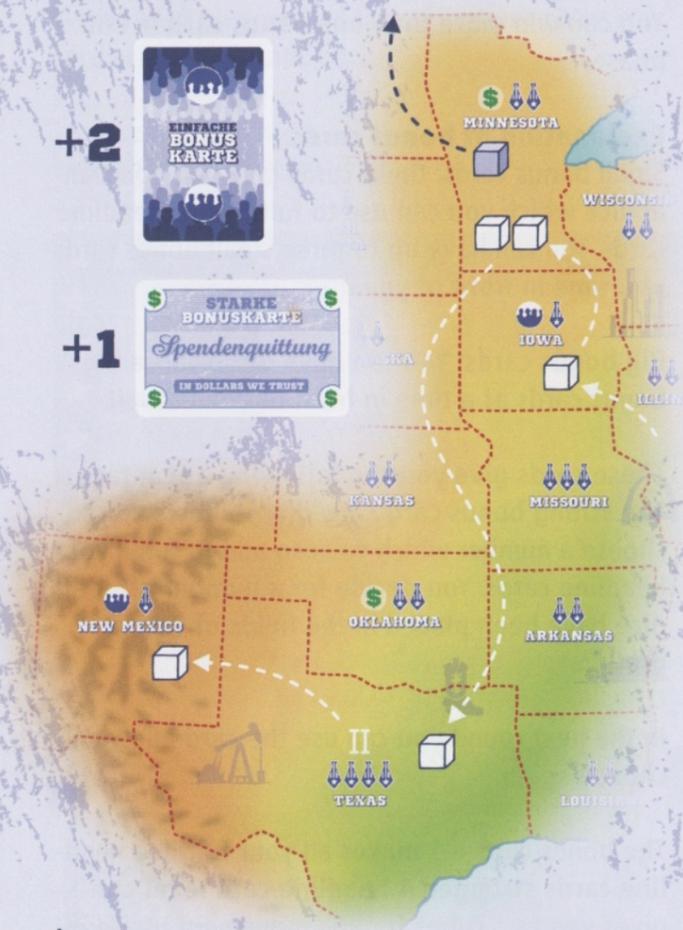
In the next round you can use the card anew and choose again.

The bonus card + 1 makes all your fulfilled headline cards stronger. A headline card level one gives you two cubes for your movement phase instead of one, level two card gives you three cubes and a level three card four. If you have more than one +1 bonus cards the boni will be added. (With two according bonus cards you will receive three cubes for a level one headline card).

The bonus card "additional headline card" allows you to draw three instead of two headline cards at the beginning of each round.

Example: The mover is placed in Illinois. You have five cubes for your movement. Your first movement is onto the free field of Iowa where you place one cube. Then you move onto the field of Minnesota. Because another player has already placed a cube there, you need two cubes for this movement. You place both in the field. You return the cube which had been placed in Minnesota to the player who placed it. Now fly onto the empty field of Texas and place a fourth cube on it. Your last movement is onto the field of New Mexiko where you place your last

cube. You receive three bonus cards for these movements: Two small bonus cards for the states of Iowa and New Mexico, and one strong bonus card for your movement into Minnesota



Phase 6: Discarding headline cards and change of starting player

Discard all your headline cards – regardless if they were fulfilled or not – onto the discard pile. The next player, in clockwise order becomes the next starting player and is given the starting player card.

End of the game and final score

After finishing the fourth round you play your „Hey-Honey-Card“ and execute it. Afterwards, all players count their gained delegates.

„Hey-Honey-Cards“

Each player gets a „Hey-Honey-Card“, which he holds concealed until the final scoring. By playing this card you change results of the elections in certain states or double the number of delegates in others because of false voting counts.

In every state which is marked with your cube you win the primaries. Count your won delegates (symbolised by ties). Whoever won the most delegates wins the game. In case of a tie between two players, possession of the four big states (1. California, 2. Texas, 3. Florida, 4. New York in that order) will break the tie.

The six voting groups:

Obviously, one can not make sweeping generalisations about real humans or create stereotyping voting groups representing diverse political camps and opinions. Well, we did it anyway. Because the game works that way. We do not want to hurt your feelings – we love you all!

1: The Protesters

Politically interested of all political camps who have an opinion and won't keep it to themselves. You find them at large protestes, long debates and in all these small every day arguments. They are always there and always against it.

2: The Frequent Flyers

Friends of their own truth. They recycle garbage and take the bike every once in a while so they can fly around the globe in good conscience. They think man made climate change is a rumor created by poor envious people who can't afford long distance travel.

3: The Obese

Emotionally driven hedonists who spend a lot of time in front of a screen. They have a good heart which is easily aroused by cat videos and other sickly sweet content. Irrational decisions are the outcome.

4: The Under-Insured

Groups of people who either lack money or risk awareness. Maybe they just don't want to partake in the system of the over-insured. Or don't see the point of making big buisness rich without ever having an accident.

5: The Tax Evaders

All businesses and people extremly interested in money – especially their own. For them, accont numbers are poetry and stock prices romantic

landscapes. They are all about revenue. They willingly take into account starvation, war and suffering. „Did someone just say account?“

6: The Sober Ones

Analysts, reducing everything to its alleged core. Full Stop.

FIP Candidates



Ken „Tucky“ McKing

Since he can remember, Ken has been dreaming of becoming a clown and making people happy, putting a bright smile on their faces. Unfortunately, he was always booed off stage and bombarded with popcorn and french fries. With his dreams shattered, he changed careers and pursued flooding these „dumbasses out there“ with processed sugar and trans-fats. The obese are his main supporters in becoming a clown on the stage of politics.



Kim Jong Journey

Raised according to rigorous customs, Kim Jong Journey is a first class global citizen. As an educated humanist and philanthropist he is a welcome guest and gifted host. Born on an intercontinental rocket-flight between two continents he is the nonchalant billionaire of air miles who boosts the minds of the frequent flyers while they look up to him longingly.



Jeff Pesos

Jeff's political career began with a small online shop for alphabet soup and today he is one of the richest Americans ever, ever, ever, ever. Loyal to his creed „Eat this“ he brings competitors to their knees and buys whatever he likes – maybe even the next presidential candidacy. Tax evaders love him.



Billy Hill

Billy's forefathers have lived under a rock but his love of guns, insanely big vehicles and lots of bragging opened the hearts of hillbillies to him. Where they live lonesome gas stations and huge malls dictate the view – but they have no insurance companies. His voter base are the under-insured – no suprise here.



Amtaham Anti

Amtaham Anti is a lawyer with roots in India. He became famous with his spectacular movement to re-educate flesh eating plants into becoming vegetarians or his campaign against bad weather in California. He knows how to rally the protestors behind him.



Barra Cudovich

Barra Cudovich comes from the north pole and because of her subzero charme she had no other choice than becoming a politician. Some suspect that due to her primary socialisation as ice cave dweller she feels more affection for Siberia than San Diego or South Carolina. But it's a fact: The Sober drink her up.

