

Yleistä

Politix-korttipelissä puolueet kilpailevat äänestäjistä. Pelaajat jakaantuvat kahteen tai kolmeen puolueeseen - oikeisto-, keskusta- ja vasemmistopuolueeseen - ja jokainen pelaaja ohjaa yhtä politiikkaa. Puolueet pyrkivät keräämään mahdollisimman paljon ja tasaisesti eri kansanryhmien ääniä. Puolue, joka onnistuu tässä tehtävässä parhaiten, voittaa pelin!

Onnea äänten metsästyksen!

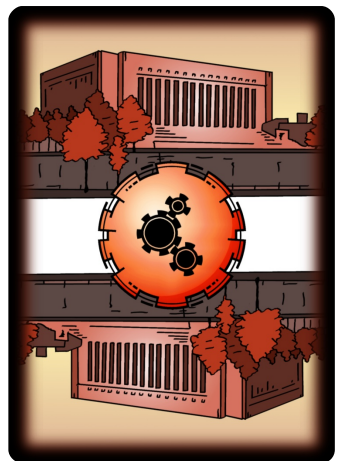
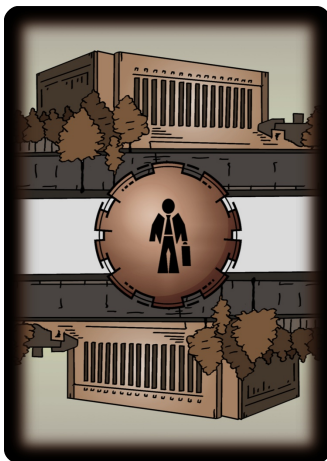
Pelin eri korttityypit

Politix-pelin kortit voidaan jakaa kolmeen pääryhmään: *hahmo*-, *toiminta*- ja *kansanryhmä*kortteihin. Lisäksi kaikilla puolueilla on pelin alussa niin sanottu *puoluesymboli*-kortti. Oikeiston puoluesymbolikortti esittää

katumaasturia, vasemmiston bussia ja keskustan traktoria.

Hahmokortit kuvaavat poliitikkoja ja jokaiselle pelaajalle on pelin alussa jaettu yksi hahmokortti. Pelaaja kerää äänestäjiä puolueelleen hyödyntämällä hahmonsa ominaisuuksia.

Toimintakortit ovat kortteja, joita pelaajat nostavat yhteisestä pakasta käteensä ja pelaavat niitä pelin aikana kädestään. Toimintakortteja on kahta eri tyyppiä: *politikointi*-kortteja ja *erikoiskortteja*. Politikointikortteilla pelaajat houkuttelevat kansaa puolelleen. Erilaisia politikointitapoja ovat *argumentointi*, *kiertely & kaartelu*, *hurmaus* ja *murahtelu*. Lisäksi politikointikortteissa on joke-rikortteja, niin sanottuja *pullakahvit*-kortteja. Pullakahvit-kortti toimii minä tahansa neljästä perinteisestä politikointikortista. Kaikki loput toimintakortit ovat erikoiskort-



Hahmo-, kansanryhmä- ja toimintakorttien takapuolet.



Ilkka-hahmokortti.

teja, joilla voidaan vaikuttaa pelin kulkuun eri tavoin.

Kansanryhmäkortit kuvaavat erilaisia kansanryhmiä, joita poliitikot houkuttelevat äänestäjikseen. Kansanryhmiä on kuusi erilaista: *farmarit, duunarit, valkokauluskansa, angstiset nuoret, blondit ja hipit*. Nämä eri kansanryhmät ovat herkkiä erilaisille politiikointitavoille. Kansanryhmäkorttien seassa on myös neljä tapahtumakorttia: *missikisat, järjen aika, lama ja doping-skandaali*. Nämä kortit kuvastavat yhteiskunnassa tapahtuvia mullistuksia ja vaikuttavat eri politiikointitapojen tehokkuuteen kunakin ajanhetkenä.

Pelin alkuvalmistelut

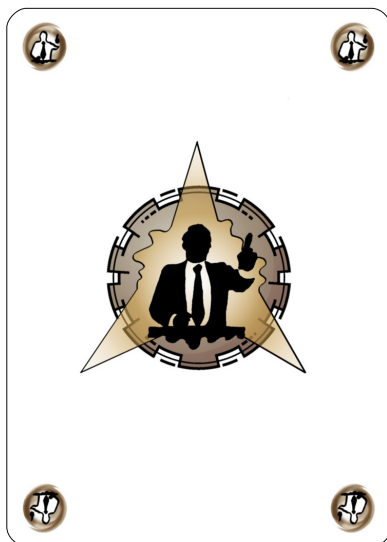
Pelin alussa pelaajat valitsevat pelihahmonsa ja jakautuvat puolueisiin. Tämä jako voidaan tehdä pelaajien haluamalla tavalla: arpomalla tai yhteisellä päätöksellä.

Jokaisessa puolueessa tulisi kuitenkin olla yhtä monta pelaajaa, mikäli mahdollista. Viidellä pelaajalla pelatessa suositeltavaa on käyttää ohjekirjan lopusta löytyvää erikoissääntöä.

Saman puolueen pelaajat sijoittuvat vierekkäin pelipöydän ääreen. Puolueet ottavat puoluesymbolikorttinsa hahmojensa lähettyville.

Tämän jälkeen toimintakortit sekoitetaan ja pakka asetetaan pelipöydälle kuvapuoli alaspäin. Jokainen pelaaja ottaa pelin alussa itselleen neljä korttia tästä pakasta.

Myös kansanryhmäkortit sekoitetaan huolellisesti ja pakka sijoitetaan pelilaudalle kuvapuoli alaspäin. Kansanryhmäkorteista käännetään kahdeksan korttia oikein päin pelialueen keskelle. Näiden kahdeksan pelipöydälle käännetyn kortin tulee olla kansanryhmäkortteja eikä tapahtumakortteja.



Argumentti-toimintakortti.

Tässä vaiheessa esiin tulleet tapahtumakortit sekoitetaan takaisin pakkaan.

Pelin aloittava pelaaja arvotaan. Tämän jälkeen itse peli voi alkaa!

Pelin kulku

Jokaisella pelaajalla on pelivuorollaan kaksi eri mahdollisuutta; pelaaja voi vuorollaan joko

- a) ottaa 3 toimintakorttia lisää käteensä tai
- b) pelata kädessään olevia kortteja.

Nämä vaihtoehdot ovat toisensa poissulkevia. Pelivuorot kiertävät myötäpäivään.

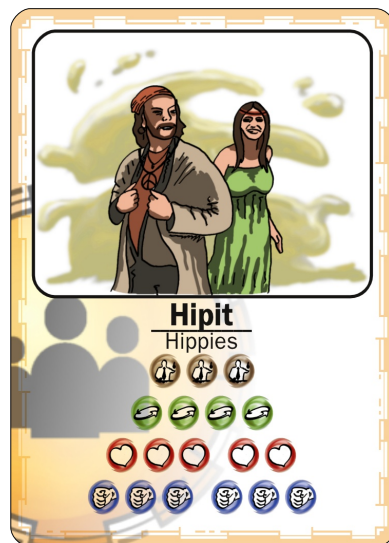
Pelivuoronsa loputtua pelaajalla saa olla korkeintaan kymmenen korttia kädessään. Tarvittaessa pelaajan tulee vuoronsa lopussa luopua valitsemistaan korteista, jotta edellä mainittu ehto täyttyy.

Pelissä pelaajat pyrkivät taivuttelemaan kansaa puolueensa tueksi jollain neljästä politikointitavasta. Kansanryhmän alttius eri politikointitavoille on ilmoitettu kansanryhmäkortissa olevilla symboleilla; symbolien lukumäärä kertoo kuinka vaikea kyseisellä politikointitavalla on saada äänestäjä puolueensa tueksi.

Esimerkki: Blondien korteissa on kolme hurmaus-symbolia (kolme sydän-symbolia). Tämä tarkoittaa, että hurmataksseen blondit puolelleen, pelaaja tarvitsee yhteensä kolmen hurmausvoiman.



Lisäydinvoima-erikoistoimintakortti.



Hipit-kansanryhmäkortti.

Kansanryhmäkorttien taivuttelu puolelleen tapahtuu seuraavasti: Ensinnä pelaja päättää mikä pelilaudalla oleva kansanryhmä on pelaajalla kohteena ja mitä neljästä politikointitavasta hän käyttää. Tämän jälkeen pelaja pelaa kädestään haluamansa määrän samaa laatua olevia politikointikortteja ja pullakahvit-kortteja. Sitten pelaja laskee yhteen a) pelaamiensa korttien määrän, b) pelihahmonsa kyseisen politikointitaidon eli hahmokortissa olevien kyseisen politikointitavan symbolien lukumäärän, sekä c) mahdolliset muut bonukset ja miinukset pöydällä olevista erikoiskorteista, tapahtumakorteista tai puolesymbolikortista. Tämä yhteenlaskettu luku määrittää pelaajan politikointivoiman kyseisessä politikointitavassa. Jos tämä luku on yhtä suuri, tai suurempi, kuin kansanryhmäkortissa oleva vastaava luku, saa pelaja kyseisen kortin puolueensa puolelle. Pelaaja nostaa tällöin kyseisen kansanryhmäkortin pöydältä ja asettaa sen kuvapuoli alaspäin puolueensa muiden kansanryhmäkorttien sekaan.

Jos pelipöydällä on useita samaa laatua olevia kansanryhmäkortteja, voi pelaja hankkia näitä kortteja useamman samalla kertaa. Jokaisen ylimääräisen samaa kansanryhmää olevan kortin houkutteluun tarvitaan vain yksi ylimääräinen voima kyseisessä politikointitavassa.

Esimerkki: Ben tavoittelee vuorollaan pöydällä olevia angstiset nuoret -kansanryhmäkortteja, joita on Benin vuorolla neljä pelipöydällä. Benille on muutama vuoro sitten pelattu anarkistiset aatokset -erikoiskortti, joka antaa +1 angstisten nuorten houkutteluun, ja tämän li-

säksi pöydässä on lama-tapahtumakortti, joka antaa kaikille pelaajille +1 murah-teluun. Koska Ben-hahmon murahtelutaito on +2, on hänellä yhteensä neljän bonus angstisten nuorten houkutteluun murahtelulla. Ben pelaa kädestään yhden murahtelukortin ja näin hänellä on yhteensä viiden murahteluvoima angstisiin nuoriin. Koska yhden angstisen nuoren houkutteluun tarvitaan vain kolmen murahteluvoima, saa Ben siis vuorollaan kerättyä kolme angstiset nuoret -korttia pöydältä, koska "3+1+1=5".

Välittömästi pelaajan poimittua kansanryhmäkortit pelipöydältä, pöydällä esillä olevat kansanryhmäkortit täydennetään taas kahdeksaan kansanryhmäkorttiin. Jos tässä vaiheessa pakasta nousee tapahtumakortti (missikisat, lama, dopingskandaali tai järjen aika), kyseinen kortti asetetaan pöydälle mahdollisen edellisen tapahtumakortin päälle ja täydentämistä jatketaan normaalisti, kunnes kahdeksan kansanryhmäkorttia on jälleen pöydällä. Jossain vaiheessa peliä kansanryhmäpakka loppuu, eikä täydentäminen kahdeksaan enää onnistu. Tämän jälkeen peli jatkuu normaalisti, kunnes kaikki kansanryhmäkortit on kerätty pelipöydältä, jolloin peli päättyy välittömästi.

Huomioitavaa: jos pelaja päättää pelata kortteja, voi hän vuorollaan taivutella vain yhtä kansanryhmää ja vain yhdellä politikointitavalla. Lisäksi, vaikka pelaajan politikointivoima riittäisi hankkimaan kansanryhmäkortin laudalta pelaamatta ainuttakaan politikointikorttia, pelaja ei saa ottaa kyseistä kansanryhmää; ainoastaan pelaamalla



Eilisen uutisia
Gone with the wind

Eilisen uutisia -kortti.



Burnout

Burnout-kortti.

politikointikortteja on mahdollista saada kansanryhmäkortteja haltuunsa! Jos pelaaja päättää pelata vuorollaan kortteja, voi hän pelata haluamansa määrän erikoiskortteja. Jos pelaaja ei pelaa vuorollaan politikointikortteja, mutta pelaa kuitenkin erikoiskortteja, pelaaja ei saa nostaa kortteja vuorollaan. Huomioitavaa on myös, että erikoiskortit pelataan aina jollekin tietylle pelaajalle: joko itselle, vastustajalle tai puoluetoverille. Erikoiskortti asetetaan pelaajan hahmokortin viereen ja tälle pelaajalle aiheutuu kortin kertoma vaikutus. Suuressa osassa erikoiskortteja on tiettyä kansanryhmää kuvaava symboli, joka kertoo minkä kansanryhmän houkutteluun kortilla on vaikutusta ja tämän lisäksi symboli, joka kertoo onko vaikutus positiivinen vai negatiivinen.

Esimerkki: Tarja pelaa vuorollaan lisädinvoimakortin Saulille ja kortti asetetaan Sauli hahmokortin viereen. Tästä eteenpäin Sauli saa jatkossa -1 muutoksen hippien houkutteluun.

Erikoiskortteihin kuuluvat myös *burnout* ja *eilisen uutiset* -kortit. Eilisen uutiset -kortilla voidaan poistaa yksi haluttu erikoiskortti halutulta pelaajalta, joko itseltä tai toiselta pelaajalta. Huomioitavaa on, että Eilisen Uutiset kortilla ei voida poistaa puoluesymbolikorttia. Burnout-kortti pelataan taas jollekin toisen puolueen pelaajista. Kortti jää tämän pelaajan eteen merkiksi siitä, että kyseinen pelaaja on burnoutissa. Se pelaaja, jolla on burnout-kortti hallussaan, jatkaa peliään normaalisti kuitenkin sillä poikkeuksella, että jos pelaaja päättää nostaa kortteja vuorollaan, nostaa hän kolmen kortin sijaan vain kaksi korttia. Burnoutissa oleva pelaaja voi vuoronsa aluksi päättää myös levätä, jolloin pelaaja menettää vuoronsa, mutta samalla asettaa burnout-kortin poistopakkaan. Burnout-kortin voi myös poistaa pelaamalla eilisen uutiset -erikoiskortti. Pelaajalle, jolla on burnout-kortti edessään, ei voida pelata toista burnout-korttia. Pelatut politikointikortit ja pelistä poistettut erikoiskortit asetetaan poistopakkaan.

Jos nostopakka ehtyy pelin aikana, sekoitetaan poistopakka ja se asetaan uudeksi nostopakaksi.

Pelin aikana saman puolueen jäsenet eivät saa keskustella kädessään olevista korteista, tai näyttää niitä toisilleen. Pelaajat saavat kuitenkin pelin aikana vapaasti katsoa puolueensa keräämiä kansanryhmäkortteja.

Pelin päätyminen ja pisteiden lasku

Peli päättyy, kun joku pelaajista saa poliitikoita puolelleen viimeisen kansanryhmäkortin pelipöydältä. Tämän jälkeen laskeaan mikä puolueista voitti pelin. Pelin voittaja määräytyy seuraavasti: Puolueet vertaavat keskenään kuinka monta korttia puolueilla on siinä kansanryhmässä, jota heillä on vähiten. Se puolue jolla on eniten kortteja siitä kansanryhmästä, jota puolue on kerännyt vähiten, voittaa pelin. Jos vähintään kahdella puolueella kyseinen luku on sama, vertaavat nämä puolueet seuraavaksi korttimääriään niissä kansanryhmissä, joita puolueet ovat keränneet toiseksi vähiten ja niin edelleen. Pelin ideana on siis kerätä äänestäjiä, ei pelkästään lukumäärällisesti mahdollisimman paljon, vaan myös mahdollisimman tasaisesti eri kansanryhmistä. Tasatilanteessa se puolue, jolla oli pelin aikana vähemmän vuoroja on voittaja.

Esimerkki: Oikeisto on kerännyt pelin loppuessa kansanryhmäkortteja seuraavasti: 6 valkokauluskansalaista, 5 blondia, 4 duunaria, 2 hippiä, 2 farmaria, 1 angstinen nuori. Vasemmisto on taas ke-

rännyt kortteja seuraavasti: 6 angstista nuorta, 5 farmaria, 5 hippiä, 3 duunaria, 2 blondia ja 1 valkokauluskansalainen. Molemmilla puolueilla on yhtä paljon kortteja siinä kansanryhmässä, jota heillä on vähiten ja toiseksi vähiten.

Kuitenkin, koska vasemmistolla on 3 korttia sitä kansanryhmää, jota heillä on kolmanneksi vähiten (duunarit) ja oikeistolla on vain 2 korttia vastaavassa ryhmässä (hipit tai farmarit), voittaa vasemmisto pelin.

Erikoissääntö viidelle pelaajalle

Kun pelaajia on viisi, jako puolueisiin tasamäärillä ei ole mahdollista. Viidellä pelaajalla pelattaessa pelaajat jakautuvat kahteen puolueeseen siten, että ensimmäisessä puolueessa on kaksi pelaajaa ja toisessa puolueessa kolme. Se puolue, jossa on kaksi pelaajaa, nostaa kansanryhmäpakasta kuusi satunnaista kansanryhmäkorttia näyttämättä kortteja toisen puolueen pelaajille. Nämä kortit kuvastavat puolueen pohjakannatusta. Varsinaisen pelin aloittaa pienemmän puolueen ensimmäinen pelaaja.

Pelin tekijät

Pelin suunnittelu: Touko Tahkokallio

Kuvitus: Jussi Kurki

Graafinen suunnittelu: Ossi Lehtinen

*Touko Tahkokallio kiittää kaikkia pelites-
taukseen osallistuneita ja erityisesti Anni-
ka Tahkokalliota ja Justin Rebeloa.*

©Onni Games Oy 2009

Kaikki oikeudet pidätetään.

