

**SQUADRA DI
PENSATORI**

Pesca due carte.

**LE GRANDI CASE
MINACCIANO LA
GUERRA!
L'IMPERATORE
CONDANNA
L'EGEMONE!**

Rimuovi tutta la Colpa Ministeriale da tutti i ministeri.

**RIVELATI OSCURI
E DISGUSTOSI RITI
DI INIZIAZIONE!**

La Marina e le Risorse Umane guadagnano ognuna 4 Colpa Ministeriale.

**STIPENDI SMISURATI AD
IMPIEGATI STATALI INCAPACI!**

La Branca Esecutiva e la Tesoreria guadagnano 4 Colpa Ministeriale ciascuna.

**CENTRO DI
ECCELLENZA**

Gioca questa carta su un ministero. Tutta la Colpa che questo ministero guadagna da fuori dal gioco è raddoppiata. (Cioè, Colpa dalla riserva di Colpa fuori dal gioco non proveniente da altri ministeri o giocatori.)

**L'IMPERATORE
SCAMPA PER UN
SOFFIO AD UN
ASSASSINIO!**

I Servizi Segreti guadagnano 6 Colpa Ministeriale.

BUONA IDEA!

Guarda alla mano di carte di un altro giocatore e prendi una carta a tua scelta.

PENSIERO INNOVATIVO

Guarda alla mano di carte di un altro giocatore e prendi una carta a tua scelta.

VEDO TUTTO

Muovi tutta la Colpa da sopra una carta in gioco sul Ministero o riserva di Colpa Personale che vuoi.

TAGLI DI BUDGET

Questa carta può essere giocata solo dopo che Stagnazione e Declino è stata giocata almeno una volta. Devi essere direttore della Tesoreria per giocare questa carta. Dalla fine del tuo turno ogni giocatore ha 2, non 3, azioni per turno. Perdi 3 Colpa Personale.

TIRAR FUORI LE COSE

Questa carta può essere giocata solo dopo che Stagnazione e Declino è stata giocata almeno una volta. Devi essere direttore della Branca Esecutiva per giocare questa carta. Il direttore della Branca Esecutiva non può usare l'azione di ristrutturazione per il resto della partita. Le carte che ristrutturano adesso danno al giocatore 9 Colpa Personale, non 3.

INFORMATORI

Questa carta può essere giocata solo dopo che Stagnazione e Declino è stata giocata almeno una volta. Devi essere direttore dei Servizi Segreti per giocare questa carta. All'inizio del turno di ogni giocatore questi guadagna al Colpa del proprio Ministero come Colpa Personale. Questo accade fino alla fine della partita. Perdi 2 Colpa Personale.

RESPONSABILITA'

Questa carta può essere giocata solo dopo che Stagnazione e Declino è stata giocata almeno una volta. Devi essere direttore delle Risorse Umane per giocare questa carta. L'azione di distribuire la Colpa non può più essere usata. Perdi 3 Colpa Personale.

ECESSI DI COSTO

Questa carta può essere giocata solo dopo che Stagnazione e Declino è stata giocata almeno una volta. Devi essere direttore della Marina per giocare questa carta. D'ora in poi fino alla fine della partita l'azione di andare alle grandi manovre adesso riduce la Colpa Personale di 3, ma da 6 Colpa al Ministero della Marina.

ANALISTA DI STRUTTURA

Rimuovi tutta la Colpa dal tuo Ministero, e mettila sul consulente. Lascia il consulente (questa carta), con la Colpa, in gioco.

**“CI SERVE
UN'ECONOMIA
BASATA SULLA
CONOSCENZA”**

Rimuovi tutta la Colpa dal tuo Ministero, e mettila sul consulente. Lascia il consulente (questa carta), con la Colpa, in gioco.

**DIRIGENTE
SUBALTERNO**

Gioca questa carta di fronte a te. Ogni Colpa Personale che ricevi è invece piazzata su questa carta, dove non ha effetto per te. Se questa carta avrà mai 20 Colpa scartala e sposta la sua Colpa nella tua riserva. Non puoi avere più di un Dirigente Subalterno alla volta.

**DIRIGENTE
SUBALTERNO**

Gioca questa carta di fronte a te. Ogni Colpa Personale che ricevi è invece piazzata su questa carta, dove non ha effetto per te. Se questa carta avrà mai 20 Colpa scartala e sposta la sua Colpa nella tua riserva. Non puoi avere più di un Dirigente Subalterno alla volta.

**DIRIGENTE
SUBALTERNO**

Gioca questa carta di fronte a te. Ogni Colpa Personale che ricevi è invece piazzata su questa carta, dove non ha effetto per te. Se questa carta avrà mai 20 Colpa scartala e sposta la sua Colpa nella tua riserva. Non puoi avere più di un Dirigente Subalterno alla volta.

VEDO TUTTO

Muovi tutta la Colpa da sopra una carta in gioco sul Ministero o riserva di Colpa Personale che vuoi.

**HO QUALCOSA DA
CONFESSARE**

Prendi fino ad 8 Colpa Personale. Puoi dare il doppio di questa quantità di Colpa ad uno o più giocatori a tua scelta.

**LA PERSONA
GIUSTA PER
QUESTO LAVORO**

Scambia Ministero con un altro giocatore.

CONFERENZA

Prendi 3 Colpa Personale. Togli il tuo segnalino dal gioco, non fare altre azioni. Metti il tuo segnalino di nuovo su un Ministero libero all'inizio del tuo prossimo turno. (Quando i segnalini vengono spostati ad un Ministero libero mentre tu non ci sei il giocatore che sta agendo sceglie in quale Ministero muoverlo.)

VACANZA

Prendi 3 Colpa Personale. Togli il tuo segnalino dal gioco, non fare altre azioni. Metti il tuo segnalino di nuovo su un Ministero libero all'inizio del tuo prossimo turno. (Quando i segnalini vengono spostati ad un Ministero libero mentretu non ci sei il giocatore che sta agendo sceglie in quale Ministero muoverlo.)

IMPARTIRE ORDINI

Fai un'azione come se fossi direttore di un Ministero per un qualunque Ministero controllato dal tuo Ministero. Gli effetti sulla riserva di Colpa Personale agiscono sulla tua riserva, effetti sulla Colpa Ministeriale agiscono sul Ministero a cui stai dando ordini.

IMPARTIRE ORDINI

Fai un'azione come se fossi direttore di un Ministero per un qualunque Ministero controllato dal tuo Ministero. Gli effetti sulla riserva di Colpa Personale agiscono sulla tua riserva, effetti sulla Colpa Ministeriale agiscono sul Ministero a cui stai dando ordini.

IMPARTIRE ORDINI

Fai un'azione come se fossi direttore di un Ministero per un qualunque Ministero controllato dal tuo Ministero. Gli effetti sulla riserva di Colpa Personale agiscono sulla tua riserva, effetti sulla Colpa Ministeriale agiscono sul Ministero a cui stai dando ordini.

DEVE ESSERE FATTO!

Timbra un decreto sul tuo Ministero nella prossima casella, anche se non sei il Ministero corretto. Il Ministero guadagna 6 Colpa.

DEVE ESSERE FATTO!

Timbra un decreto sul tuo Ministero nella prossima casella, anche se non sei il Ministero corretto. Il Ministero guadagna 6 Colpa.

SOLO UNA PICCOLA CONTRAFFAZIONE

Timbra un decreto sul tuo Ministero nella prossima casella, anche se non sei il Ministero corretto. Prendi 2 Colpa Personale.

SOLO UNA PICCOLA CONTRAFFAZIONE

Timbra un decreto sul tuo Ministero nella prossima casella, anche se non sei il Ministero corretto. Prendi 2 Colpa Personale.

DIRE QUELLO CHE VA DETTO

“Sapete che farò un ottimo lavoro, farò in modo che quei decreti vengano attuati, immediatamente!”
Perdi 1 Colpa Personale per ogni decreto sul tuo Ministero.

FARE QUELLO CHE VA FATTO

Fai un'azione. Non viene assegnata o rimossa alcuna Colpa come conseguenza dell'azione intrapresa.

**E' UN PROBLEMA
DI STAFF**

Sposta tutti i segnalini di Colpa dal tuo Ministero sulle Risorse Umane.

**LA COLPA
PROVIENE DALL'ALTO**

Sposta tutti i segnalini di Colpa dal tuo Ministero sulla Branca Esecutiva.

**SERVIZI DI
INFORMAZIONE
MILITARI, QUESTO
E' UN OSSIMORO**

Sposta tutti i segnalini di Colpa dal tuo Ministero sulla Marina.

**IL DENARO E' LA
FONTE DI TUTTI I MAI**

Sposta tutti i segnalini di Colpa dal tuo Ministero sulla Tesoreria.

**PIU' LE COSE
CAMBIANO PIU'
RIMANGONO LE
STESSE**

Sposta tutti i segnalini di Colpa dal tuo Ministero sul Ministero della Riforma.

**E' UNA
COSPIRAZIONE**

Sposta tutti i segnalini di Colpa dal tuo Ministero sui Servizi Segreti.

**LA PERSONA
GIUSTA PER IL
LAVORO**

Scambia Ministero con un altro giocatore.

**UN CONSIGLIO DA
UN CONSULENTE**

Sposta tutta la Colpa dal tuo Ministero e mettila sul consulente. Lascia questa carta in gioco con la Colpa su di essa.

**IDEA PER UN
NUOVO GIOCO**

Scegli un altro giocatore, nel suo turno egli deve spendere 2 azioni progettando un gioco. Tutti gli amministratori sono progettisti di giochi in fondo in fondo, sai.

**“MI SPIACE MA
NON SONO UN
GIOCATORE DI
SQUADRA.”**

Scegli un giocatore con meno Colpa Personale di te. Egli prende 5 Colpa Personale.

**“UN CRICETO!?
NON DIRAI SUL SERIO**

Scegli un giocatore con meno Colpa Personale di te. Egli prende 5 Colpa Personale.

**“DA
L'IMPRESSIONE
CHE STAI
PENSANDO IN
MODO NEGATIVO”**

Scegli un giocatore con meno Colpa Personale di te. Egli prende 5 Colpa Personale.

**“E' IL MOMENTO DI
RICONSIDERARE
L'EFFICIENZA”**

Scegli un giocatore con meno Colpa Personale di te. Egli prende 5 Colpa Personale.

**“IL SUCCESSO NON
E' CERTAMENTE IL
MODO MIGLIORE
PER MISURARE
QUESTE COSE”**

Scegli un giocatore con meno Colpa Personale di te. Egli prende 5 Colpa Personale.

**STAGNAZIONE E
DECLINO**

Giocala immediatamente!
Metti le prossime cinque carte negli scarti. Tutta la Colpa Ministeriale va alla riserva di Colpa Personale del suo direttore. Mescola questa carta nel mazzo rimanente. Se il mazzo è vuoto il gioco finisce.
Giocala immediatamente!

**CONTROLLARE I
CONTROLLORI**

Il tuo Ministero Investiga sui Servizi Segreti. Sposta tutti i segnalini di Colpa sui Servizi Segreti nella riserva di Colpa Personale del suo direttore.

**CONTROLLARE I
CONTROLLORI**

Il tuo Ministero Investiga sui Servizi Segreti. Sposta tutti i segnalini di Colpa sui Servizi Segreti nella riserva di Colpa Personale del suo direttore.

**CONTROLLARE I
CONTROLLORI**

Il tuo Ministero Investiga sui Servizi Segreti. Sposta tutti i segnalini di Colpa sui Servizi Segreti nella riserva di Colpa Personale del suo direttore.

NON SEGUIRE LE PROCEDURE

Puoi fare fino a quattro azioni extra ma prendi due segnalini di Colpa Personale per ogni azione extra fatta.

CONTROLLARE I CONTROLLORI

Il tuo Ministero Investiga sui Servizi Segreti. Sposta tutti i segnalini di Colpa sui Servizi Segreti nella riserva di Colpa Personale del suo direttore.

CONTROLLARE I CONTROLLORI

Il tuo Ministero Investiga sui Servizi Segreti. Sposta tutti i segnalini di Colpa sui Servizi Segreti nella riserva di Colpa Personale del suo direttore.

GERARCHIA PIATTA

Riorganizza la struttura ministeriale in modo che il tuo ministero controlla direttamente tutti gli altri. Prendi 3 Colpa Personale.

CATENA DI COMANDO

Riorganizza la struttura ministeriale in modo che il tuo ministero controlli un ministero, che controlli un ministero, e così via, in modo che si formi una linea di comando. Prendi 3 Colpa Personale.

FORZE DI MERCATO

Tutte le frecce di controllo vengono rimosse, così che ogni ministero è ora indipendente. Prendi 3 Colpa Personale.

RISTRUTTURAZIONE REAZIONARIA

Il controllo dei ministeri viene riportato a com'era all'inizio del gioco. Così il Ministero delle Riforme controlla la Branca Esecutiva, che controlla le Risorse Umane e la Marina. La Marina controlla i Servizi Segreti. La Tesoreria è indipendente. Prendi 3 Colpa Personale.

RISTRUTTURAZIONE DI UN CONSULENTE ESTERNO

La struttura ministeriale cambia come segue. Le Risorse Umane controllano la Marina e la Tesoreria. La Tesoreria controlla la Branca Esecutiva ed il Ministero delle Riforme. Il Servizio Segreto è indipendente. Prendi 3 Colpa Personale.

IL MINISTERO DELLE RIFORME AVVIA LE RIFORME

Può essere giocata solo se direttore del Ministero delle Riforme. Puoi reclamare la vittoria morale. Il gioco continua e la vittoria viene stabilita normalmente. Ma nel tuo cuore sai di avere ragione.