

§5a  **Elezione Presidenziale**
Ogni due turni

- Scegli in segreto un numero di Segnalini Cibo da offrire
- Il Partito che fa l'offerta più alta diventa Presidente, attua immediatamente 1 Obiettivo Politico e può pescare 1 Carta Azione
- Metti metà dei Segnalini Cibo offerti (per eccesso) nella scorta e i restanti nei tuoi Fondi di Partito
- Avanza il Segnalino Elezione Presidenziale di 2 spazi

§5b  **Campagna Elettorale**
Ogni turno

- Ordine di gioco: a seconda del numero di Seggi in Parlamento dal più alto al più basso (nel primo turno il Partito del Presidente inizia per primo)
- Piazza Segnalini Cibo dai tuoi Fondi di Partito; fino a 3 per specie. Pareggi non permessi!

§5c  **Elezione Parlamentare**
Ogni due turni

- Conta i voti dei Partiti e assegna nel Parlamento
- Togli i Segnalini Cibo dal Tabellone di Gioco
- Prendi dalla scorta tanti Segnalini Cibo quanti sono i tuoi Seggi
- Avanza il Segnalino Elezione Parlamentare di 2 spazi

§5d  **Formazione del Governo**
Dopo ogni Elezione Parlamentare

- Il Partito con più Seggi in Parlamento fa la prima Proposta di Coalizione
- Ogni Proposta di Coalizione deve includere: a) la distribuzione di 3 Cariche Politiche (Primo Ministro, Ministro dell'Economia, Ministro della Difesa) e b) la promessa di quale Partito potrà attuare un Obiettivo Politico in questo turno e quale nel prossimo turno
- Votazione
 - Assegnare le Carte Carica Politica in caso di successo
 - Se non ha successo, il prossimo Partito in ordine di gioco fa una nuova Proposta di Coalizione

§5e  **Evento**
Ogni turno

- Pesca e risolvi una Carta Evento

§5f  **Voto di Sfiducia**
Solo se i Partiti al Governo perdono la maggioranza in Parlamento

- Il Leader dell'Opposizione fa una nuova Proposta di Coalizione

§5g  **Progresso**
Ogni turno

- Ogni Partito al Governo pesca 1 Carta Azione. Ogni Partito all'Opposizione pesca 2 Carte Azione
- Si attua l'Obiettivo Politico promesso nella Proposta di Coalizione accettata, se i Partiti al Governo hanno ancora la maggioranza in Parlamento
- Avanza il Segnalino Turno di 1 spazio

Carte Carica Politica

Carica	Abilità
 Presidente	Attua immediatamente 1 Obiettivo Politico e pesca, una volta, 1 Carta Azione.
 Primo Ministro	Può piazzare, una volta, 2 Segnalini Cibo aggiuntivi dalla scorta su una specie a scelta.
 Ministro dell'Economia	Può usare, una volta, il Segnalino Manipolazione all'inizio della Campagna Elettorale (§5b).
 Ministro della Difesa	Può usare, una volta, il Segnalino Blocco all'inizio della Campagna Elettorale (§5b).
 Leader dell'Opposizione	Può, una volta, condurre una Campagna Negativa (vedi §9a) su una specie a scelta.

Carte Azione

Fase d'uso	Simboli	Nome	Azione
		Manifestazione	Piazza fino a 2 tuoi Segnalini Cibo dalla scorta, sulla specie indicata.
		Campagna Negativa	Sostituisci 1 Segnalino Cibo su una specie con un tuo Segnalino Cibo dalla scorta.
	 	Stagione umida	I Partiti che hanno più Segnalini Cibo sulle specie senza il laghetto ricevono 1 voto in meno di quello indicato.
	 	Stagione secca	I Partiti che hanno più Segnalini Cibo sulle specie con il laghetto ricevono 1 voto in meno di quello indicato.
	 	Migrazione	Il tuo Partito ottiene 1 Seggio aggiuntivo in Parlamento.
	   	Premio di Maggioranza	Il Partito con più Segnalini Cibo sulla specie indicata ottiene 1 Seggio.
	  	Lealtà	Lascia fino a 2 Segnalini Cibo sulla specie indicata.
		Elezione Parlamentare Anticipata	Ci sarà una nuova Elezione Parlamentare nel prossimo turno.
	 	Elezione Presidenziale Anticipata	Ci sarà una nuova Elezione Presidenziale nel prossimo turno.
	  	Disertori	Il tuo Partito prende il numero indicato di Seggi da un Partito a scelta.
		Risolutezza	Se hai la Carica Politica mostrata, attua 1 Obiettivo Politico.