





Ordem de turno:

Jogando em sentido horário, um jogador por vez é o presidente. Ele nomeia alguém como chanceler, há uma votação para aprovar a dupla.

Se aprovados, com mais da metade dos votos, eles irão eleger uma política. Caso necessário, volte o marcador de falha de votação ao início da trilha.

Se reprovados, avance o marcador de falha de votação.

Se este marcador chegar ao final da trilha, acontece uma revolta e a política do topo da pilha é revelada e aprovada imediatamente, neste caso, volte o marcador ao início da trilha, todos voltam a serem elegíveis e nenhum poder é executado pelo presidente.

CHANCELER

Se eleja com > 50% dos votos. Se você for Hitler, e houverem 3 políticas fascistas, no instante em que for eleito chanceler, vença.

Em completo silêncio. Receba 2 políticas do presidente, descarte uma e aprove a outra.

VETO: Caso o poder de veto esteja liberado, e o Presidente concorde, você pode descartar as 2 políticas sem aprovar nenhuma.

INELEGÍVEL



É proibido lhe nomear como **Chanceler**.

Entregue esta carta para quem aprovar uma política como **Chanceler**.

INELEGÍVEL



É proibido lhe nomear como **Chanceler**.
Entregue esta carta para quem aprovar uma política como **Presidente**, use em partidas com 6 ou mais jogadores apenas.

PRESIDENTE

Nomeie um chanceler entre as pessoas que não participaram da última política e aguarde a votação.

Se a nomeação for aprovada, em completo silêncio, compre 3 políticas, descarte uma e entregue duas ao chanceler.

PODER: Se uma política fascista cobrir um poder do tabuleiro nessa rodada, você executa o poder nesta rodada. É possível discutir mas você tem a palavra final se houver alvo.

iaí
(WIS)

iaí
(WIS)

iaí
(WIS)

iaí
(WIS)

iaí
(WIS)

iaí
(WIS)

iaí
(WIS)

iaí
(WIS)

iaí
(WIS)

iaí
(WIS)

neim
(NÃO)

neim
(NÃO)

neim
(NÃO)

neim
(NÃO)

neim
(NÃO)

neim
(NÃO)



