

THE FULLY AUTOMATED BOARDGAME

Un party game tra scioperi e robottoni.

Vesti i panni della classe lavoratrice o di chi ne sfrutta le vite ogni giorno!

DALLE 2 ALLE 10 GIOCATRICI - DURATA DA 1 A 60 MINUTI.



Regolamento ITALIANO

NO BOARD GAMES È UN COLLETTIVO INTERNAZIONALE CHE CREA GIOCHI DA TAVOLO RADICALI.

Guarda i video di gameplay sul nostro sito web: <https://nboardgames.com>



Stai leggendo la versione 1.0 delle regole, stampata in italiano e inglese. Sul nostro sito web pubblicheremo eventuali nuove versioni delle regole e traduzioni in altre lingue. Se vuoi contribuire alle traduzioni, contattaci a: info@nboardgames.com

Lo sviluppo e la discussione sulle regole continua sul forum di BoardGameGeek alla voce "Rules". Registra le tue partite sul forum "Sessions": <https://boardgamegeek.com/boardgame/357812/fully-automated-board-game/forums/>



In mancanza di genere neutro nell'italiano, abbiamo deciso di declinare tutto al femminile. Per quanto piccolo, speriamo che anche questo sia un modo per sostenere le lotte portate avanti dai movimenti trans/femministi.

RINGRAZIAMENTI

Design: Matteo Modena, Ilario Gelmetti

Illustrazioni e progetto grafico: Bernardo "RUPE" Anichini

Testing: Ilario Gelmetti, Matteo Modena, Matteo Paolini, Giulio Mazzocchi, Bernardo Anichini, Emanuele Croce, Dan Howitt, Luis Gutiérrez, Nicola Fiorillo, Loz, Riccardo Bernori, Luna Golino, Michele Bertoldi

Comunicazione: Matteo Paolini, Matteo Modena

Video: Davide Morittu

Vogliamo ringraziare tutte le sostenitrici che ci hanno dato fiducia durante la campagna di crowdfunding, e in particolare i sostenitori "The Boss": **Rock Castle, Matteo R. e Comrade Alex!**

Inoltre, questo gioco non sarebbe stato possibile senza le innumerevoli sessioni di testing online a cui hanno aderito in molte. Un ringraziamento speciale va all'eroico Dan Howitt e all'inarrestabile Luis Gutiérrez.

Credits a **Bernardo "RUPE" Anichini** per illustrazioni e grafiche. IG: [@rupe_b](https://www.instagram.com/rupe_b).

BACKGROUND

La classe lavoratrice e quella padronale non hanno nulla in comune

Industrial Workers of the World

Non vi sarà mai pace fra oppressi e oppressori, e così fra padrone e sottoposto. Dai primi socialisti utopisti ai nostri giorni s'è manifestata una nuova visione del mutamento sociale, quella basata sulla lotta di classe. Il padronato ha fondato la sua ricchezza sul sistematico sfruttamento della classe lavoratrice e ha usato la tecnologia per alimentare questo meccanismo e avviare a scioperi e sabotaggi. Di fronte alle nuove tecnologie, in grado di velocizzare e migliorare l'efficienza della produzione, c'è infatti chi ha risposto col sabotaggio e la distruzione, come il movimento Luddista*, chi invece ne ha rivendicato tutti i benefici, come il movimento accelerazionista anticapitalista. Questo gioco vuole quindi porvi di fronte alla questione dell'automatizzazione del lavoro e alla sempre minor necessità di lavoratrici e lavoratori salariate e, più in generale, porvi di fronte al concetto di lotta di classe. Perché vi sarà lotta di classe fintanto che potere e risorse non saranno distribuite equamente fra le persone.

**Il luddismo fu un movimento di lotta di classe comparso in Inghilterra nel XIX secolo. Le lavoratrici si opponevano alla sostituzione delle loro mansioni a causa dell'introduzione di nuovi macchinari.*

PANORAMICA

Assumi il ruolo di una boss senza scrupoli (che rappresenta la Borghesia) o subisci come lavoratrice (rappresentata dalla Prolet).

Come **lavoratrice**, dovrai negoziare e accettare i Contratti offerti dalle boss, in modo da poter raccogliere abbastanza monete per pagare l'Affitto e **sopravvivere**. Ma solo uno **sciopero** collettivo e coordinato permetterà alle lavoratrici di vincere.

In qualità di **boss**, controlla la produzione, il denaro e quindi la classe lavoratrice stessa. Dovrai offrire i Contratti peggiori e **accumulare il profitto** maggiore prima che lo faccia la tua concorrente.

The Fully Automated Board Game è un gioco di negoziazione, ruoli nascosti, bluff, votazione e lotta di classe.

COMPONENTI

- 2 carte **Boss - Borghesia** (carta blu con simbolo del maialino)
- 10 carte personaggio **Lavoratrice**
 - * 4 **Prolet - Nullatenente** (carta rossa con simbolo di una bandiera rossa)
 - * 3 **Startupper - Piccola borghesia** (carta rossa col simbolo del maialino su sfondo blu)
 - * 2 **Crumira (Scab) - Maniaca del lavoro - Stacanovista** (carta rossa con simbolo di una tazza con scritta "I <3 Mondays")
 - * 1 **Luddista (Luddite) - Sabotatrice** (carta rossa con simbolo bomba)
- 10 carte **Robot** (con un lato rosso e l'altro blu)
- 17 carte **Evento** (Events)
- 6 carte **Contratti** (Contracts)
- 1 carta **Cassa di Solidarietà** (Union Fund)
- 1 carta **Lavoro Pubblico** (Public Work)
- 1 carta **Sindaca** (Mayor)
- 1 carta **Security** (Security Guard)
- 6 carte **Fase** (Phase)
- 8 gettoni personali delle lavoratrici
- 1 gettone segna-fase



**GETTONE
SEGNA-FASE**

In questa scatola abbiamo deciso di non includere nessun materiale per rappresentare i soldi €. Invece, vi proponiamo di usare monete reali. Questo darà un pizzico di realismo al gioco e ci permette di ridurre i materiali, rendendo la scatola più piccola e trasportabile, e la sua produzione meno inquinante. Per lo stesso motivo, il gioco è stato prodotto con i metodi e i materiali eco-friendly di Fabryka Kart in Polonia.

Alla fine di ogni partita, vi sproniamo a raccogliere tutte le monetine metalliche usate per giocare e impiegarle per fare una donazione a un sindacato o un progetto sociale, nel mondo reale! Pensatelo come un modo per aiutare la vostra comunità sociale locale. Contattateci, magari vi possiamo suggerire qualche gruppo o collettivo!

NUMERO DI GIOCATORI

Attenzione! Le regole del gioco dalle 5 alle 10 🧑 sono molto differenti da quelle per 2-4 🧑! **Alcune carte hanno un lato con indicato "5-10 🧑"**: questo è il lato da usare in partite da 5 a 10 giocatori.

Regole da 5 a 10 GIOCATRICI

SET-UP



- Seguendo la tabella prendete le carte ruolo, mescolatele e datene casualmente una coperta ad ogni giocatrice. **Due giocatrici** assumeranno il ruolo di **boss**, le **altre saranno lavoratrici**.

Numero di GIOCATRICI	Ruolo: Boss	Ruolo: Prolet	Ruolo: Startupper	Ruolo: Crumira (Scab)	Ruolo: Luddista (Luddite)	Posti di lavoro carta LAVORO PUBBLICO
02 - 04	ROVESCIA QUESTO LIBRICINO!					
05	2	1	1	1	-	1
06	2	1	1	1	1	1
07	2	2	1	1	1	2
08	2	2	2	1	1	2
09	2	2	2	2	1	3
10	2	2	3	2	1	3

- Ogni lavoratrice guarda il proprio **ruolo** badando di tenerlo **segreto**. Le boss mostrano invece il loro ruolo, girando la carta di fronte a sé.

5-10 Giocatrici

3. Assegnate un **gettone personale** a ciascuna lavoratrice. Affinché sia più facile ricordare di chi sia ogni gettone, cercate di abbinare il disegno del gettone con la personalità di ciascuna giocatrice. Tenete da parte il gettone clessidra.



4. Posizionate il mazzo dei **robot**, la carta **Lavoro Pubblico**, **Cassa di Solidarietà**, **Sindaca**, e **Security** al centro del tavolo.
5. Ponete le 6 **carte fase** (dal lato "5-10 🧑") al centro del tavolo una di seguito all'altra in ordine numerico. Posizionate il **gettone segna-fase** (quello col disegno di una clessidra) sulla prima carta fase.
6. Create uno spazio per **la Banca** e metteteci una **pila di monete**. Prendete un sacco di monete, l'importo esatto non è importante (per una partita a 5 🧑, approssimativamente, vi serviranno 60 ₪ monete). Usate delle monete vere, se le avete, per rappresentare ₪, la valuta del gioco. Se non avete monete a portata di mano, potete utilizzare materiali "presi in prestito" dal lavoro o qualsiasi altro oggetto piccolo e omogeneo che riusciate a recuperare. In alternativa, prendete nota della quantità di monete su un pezzo di carta.
7. Le **boss** iniziano con **10 ₪ monete ciascuna**, e le **lavoratrici** con **0 ₪**.
8. Le due metà della scatola del gioco possono essere consegnate alle boss per coprire e mantenere segreta la quantità di monete in loro possesso.
9. Le boss decidono in quale attività vogliono competere. Nello spirito del gioco, le giocatrici sono incoraggiate a entrare nel ruolo da questo punto in poi, iniziando con ogni boss che annuncia il nome della propria azienda e il proprio modello di business, unico e vincente.

ESEMPIO

Le boss decidono di competere nella produzione di carta igienica piccante al gusto di cocomero. Boss X afferma che "Hot bottom roots" avrà successo perché il loro prodotto è sostenibile, visto che incorpora i semi di cocomero nella carta. Boss Y sostiene che l'idea brevettata di avere carta di forma triangolare schiatterà la concorrenza, rendendo i "Rusty nachos" la carta igienica più utilizzata al mondo.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Chiunque raggiunga le condizioni di vittoria, **in qualsiasi momento**, può dichiarare la vittoria e terminare la partita.

Può succedere a più giocatrici contemporaneamente. In questo caso, tutte queste giocatrici vincono la partita.

VITTORIA DELLA BOSS

Una boss vince quando raggiunge una certa quantità di monete.

 Numero totale delle giocatrici (lavoratrici + 2 boss)	5	6	7	8	9	10
Condizioni di vittoria della Boss (monete)	35 ₣	40 ₣	45 ₣	50 ₣	55 ₣	60 ₣

VITTORIA COLLETTIVA DELLE LAVORATRICI

Tutte le lavoratrici vincono collettivamente quando riescono a raggiungere la completa automazione, il che significa che riescono a **espropriare tanti robot quante sono le lavoratrici**. Nelle partite con almeno 6 , in cui è presente anche il ruolo Luddista, anche i robot distrutti dalla Luddista contano per la *vittoria collettiva delle lavoratrici*.

Dopo un'epica vittoria, le giocatrici sono incoraggiate a prendere tutte le monete utilizzate come valuta di gioco e fare una donazione a un sindacato o a un progetto sociale! Parliamo di veri e propri sindacati e progetti sociali, fuori da questo gioco in scatola, nel mondo reale che viviamo ogni giorno!

VITTORIA DELLA STARTUPPER

La lavoratrice con il ruolo segreto da **Startupper** può vincere con le condizioni di ***vittoria collettiva delle lavoratrici*** oppure **individualmente** con un **Tradimento di Classe**: accumulando **tante monete quanto il numero totale delle giocatrici** (lavoratrici + 2 boss). Al momento della dichiarazione della *vittoria individuale*, la Startupper **non può essere Stressata**. Inoltre, per raggiungere la quantità di denaro necessaria, la Startupper può rubare tutte le monete dalla carta Cassa di Solidarietà.

La *vittoria della Startupper* (la vittoria della piccola-media impresa) significa che una lavoratrice guadagna abbastanza per aprire una propria attività!

VITTORIA DELLA CRUMIRA (SCAB)

Ogni **Crumira** può vincere con le condizioni di ***vittoria collettiva delle lavoratrici*** oppure **insieme a una boss**: quando una boss dichiara la vittoria, anche la Crumira vince se **ha lavorato** (non ha scioperato!) **per quella boss in quello stesso turno**. Non importa se al momento della vittoria la Crumira è Stressata o no.

VITTORIA DELLA LUDDISTA (LUDDITE)

[6–10  in presenza del ruolo Luddista] La **Luddista** può vincere con le condizioni di **vittoria collettiva delle lavoratrici** (*contando tutti i robot espropriati e distrutti*) o da sola: non appena **3 robot vengono distrutti** la Luddista può dichiarare vittoria. Per capire come i robot possano essere distrutti dalla Luddista, leggi il paragrafo “sciopero fallito” nella descrizione della fase 2.

FINE ANTICIPATA DEL GIOCO - MONOPOLIO

Se una **boss** viene **eliminata** dal gioco (cioè non può pagare l’Affitto o non può acquistare un robot dopo uno sciopero per l’Accelerazione), l’altra boss forma un **Monopolio**. Le lavoratrici espropriano immediatamente e automaticamente i robot della boss in bancarotta.

In una situazione di Monopolio, chi vince viene determinato in base al numero di robot controllati dalle lavoratrici:

1. Se le lavoratrici hanno almeno tanti robot, espropriati o distrutti dalla Luddista, quanto la metà arrotondata per eccesso delle lavoratrici, vincono collettivamente (cioè 3 lavoratrici con 2 robot, 4 lavoratrici con 2 robot...);
2. Altrimenti, la boss sopravvissuta vince.

GAMEPLAY

Il gioco si svolge in turni finché 1 o più giocatrici non raggiungono le condizioni di vittoria. Quando ciò accade, il gioco termina immediatamente.

Un turno è composto da **6 fasi**. Ogni fase viene giocata in modo diverso; non esiste un ordine di turno delle giocatrici e le azioni che una boss o una lavoratrice possono intraprendere saranno diverse.

- **Fase 1 Assunzioni:** le boss competono per assumere le lavoratrici, **offrendo Contratti**; e possono **acquisire robot** per aumentare la produzione. Le lavoratrici devono **scegliere un Contratto**. Le giocatrici possono discutere apertamente e negoziare.
- **Fase 2 Sciopero:** le boss possono competere per la carta **Security**. Ogni lavoratrice deve decidere se **lavorare o scioperare**. Le giocatrici possono discutere le intenzioni, ma devono decidere e poi rivelare la loro azione durante una **votazione simultanea**.
- **Fase 3 Produzione:** entrambe le boss prendono dalla Banca monete pari alla **produzione** totale delle loro lavoratrici e robot.

- **Fase 4 Giorno di paga:** le boss possono pagare gli **stipendi** delle loro lavoratrici.
- **Fase 5 Affitto:** sia le boss che le lavoratrici pagano l'**Affitto**.
- **Fase 6 Cassa di Solidarietà:** le lavoratrici possono depositare le loro monete nella **Cassa di Solidarietà comune**.

Fase 1 ASSUNZIONI

AZIONI DELLE BOSS

- Può **acquistare robot**; in tal caso, per ognuno paga 6 ₶ alla Banca e posiziona 1 robot davanti alla propria carta boss, con il lato blu rivolto verso l'alto.
- Deve proporre la **retribuzione** (Contratti) alle lavoratrici, nel modo in cui lo ritiene più opportuno. I **Contratti non saranno vincolanti**. I Contratti possono essere orali o scritti, sta a voi inventare anche diversi modi di contrattare.
- **Ferie:** oltre allo stipendio, i Contratti offerti possono includere Ferie. Questo non comporta costi aggiuntivi per la boss. Le Ferie consentono alle lavoratrici di **eliminare lo Stress** durante la fase 4 Giorno di Paga. Per capire come le lavoratrici possano Stressarsi date un'occhiata alla fase 5 *Affitto*.

AZIONI DELLE LAVORATRICI

- Può tentare di negoziare con le boss per una retribuzione migliore.
- Ogni lavoratrice deve **scegliere per chi lavorerà** dando a una boss il suo gettone personale.
- Dipendendo dal numero di giocatrici, al massimo [5-6 

ULTERIORI DETTAGLI ED ESEMPI

- I Contratti offerti alle lavoratrici possono pagare da zero, fino a qualsiasi cifra determinata dalla boss. I Contratti possono includere promesse di futuri aumenti salariali. I Contratti dati alle singole lavoratrici possono differire. È incoraggiato giocare di ruolo/creatività quando si definiscono i Contratti!

ESEMPIO

Boss X offre un Contratto per 2 P e un Contratto di tirocinio a partire da 0 e promette di aumentarlo di 1 moneta ogni turno. La boss Y dà 6 P alla Banca per acquistare 1 robot. E offre tre Contratti per 1 moneta.

Diana, la Luddista, si precipita a prendere l'unico Contratto da 2 P, consegnando il proprio gettone personale alla boss X. Caino, lo Startupper, prende il Lavoro Pubblico, posizionando il proprio gettone sulla carta Lavoro Pubblico. Dato che stanno giocando in 6 (2 boss + 4 lavoratrici), c'è solo 1 posto di Lavoro Pubblico disponibile. Beata, la Crumira, crede nella meritocrazia e si fida della boss X, quindi accetta il Contratto di tirocinio. Abele, il Prolet, prende uno dei Contratti da 1 moneta dalla boss Y.

Fase 2 SCIOPERO

AZIONI DELLE BOSS

- Ogni boss deve fare un'offerta per la carta **Security**, anche se la sua offerta è 0, **utilizzando le dita** per indicare un numero da 0 a 5 durante la **votazione simultanea**.

AZIONI DELLE LAVORATRICI

- Tutte e solo le lavoratrici non Stressate** devono decidere se scioperare o lavorare. Durante la **votazione simultanea**, utilizzeranno il **pugno chiuso** per fare **sciopero** o la **mano aperta** per **lavorare**.

TUTTE LE GIOCATRICI

- Votazione simultanea:** Tutte le boss e le lavoratrici non Stressate pongono una mano al centro del tavolo, **rivelando contemporaneamente la loro azione**.

RISULTATI DELLA VOTAZIONE

- Immediatamente dopo il voto, **entrambe le boss pagano** alla Banca monete pari alla **loro offerta moltiplicata per il numero di robot** che ognuna controlla. Per esempio: se una boss ha 2 robot e indica 3 con le dita, dovrà pagare 6 alla Banca. Se la boss non ha nessun robot, paga semplicemente l'importo dell'offerta, come se ne avesse uno.
- Chi ha la meglio è la boss con l'**offerta più alta**: vince quella che ha indicato il numero più alto **con le dita**, indipendentemente dalla cifra pagata.

- **Carta Security:** dunque, la boss che abbia puntato più dita riceve la carta Security per questo turno. Questa **protegge** la boss dallo **Sciopero per l'Esproprio** e dal **Sabotaggio**. Non protegge invece dallo Sciopero per l'Accelerazione.
- Se entrambe le boss mostrano lo stesso numero di dita, nessuna delle due riceverà la carta Security, ma entrambe dovranno pagare.
- Affinché uno **sciopero abbia successo**, è necessario che la **maggioranza delle lavoratrici** intraprenda l'**azione di sciopero** (ad esempio, con 4 lavoratrici, almeno 3 lavoratrici devono scioperare). In caso di pareggio (ad esempio 2 su 4) o minoranza di lavoratrici in sciopero, lo sciopero fallisce. Per calcolare la maggioranza necessaria, si considerano anche le lavoratrici Stressate (dunque con 4 lavoratrici, se 2 sono Stressate è impossibile raggiungere la maggioranza, dato che queste non possono scioperare).
- **Sciopero fallito:** [5 11

5-10 Giocatrici

Security)), girando la carta dal lato rosso e assegnandola a una singola lavoratrice. Se le lavoratrici non riescono ad accordarsi su chi terrà il robot, le boss sceglieranno quale lavoratrice lo riceverà.

- **Sciopero per l'Accelerazione: costringe** una singola boss **ad acquistare istantaneamente un robot** blu, pagandone immediatamente il costo (6 ₺). A tutti gli effetti, questo robot appartiene alla boss che lo ha acquistato.

ULTERIORI DETTAGLI ED ESEMPI

- **Le lavoratrici Stressate non possono scioperare** e quindi devono lavorare.
- La/le lavoratrici che hanno scelto il Lavoro Pubblico, se non son Stressate, possono scioperare ma non riceverebbero il relativo stipendio da 1 moneta né le Ferie gratuite.
- Le **lavoratrici che scioperano non produrranno** per la loro boss durante la fase 3 *Produzione*, indipendentemente dal successo o fallimento dello sciopero.
- Alla fine di questa fase, la carta Security ritorna al centro del tavolo.

ESEMPIO: Security

Durante la votazione simultanea, la boss Y dichiara 1 con un dito, supponendo che sia sufficiente per proteggere il suo immacolato nuovo robot. Ma anche la boss X, malefica di nascita, ha dichiarato 1, anche senza aver alcun robot! Dato che entrambe fanno la stessa offerta, nessuna prende la carta Security e lo scintillante robot della boss Y non è protetto, esattamente quello che sperava la boss X. Anche se nessuna ha preso la Security, entrambe le boss devono pagare. La boss Y paga la sua offerta di 1 moltiplicata per 1 (1 robot): per un totale di 1 moneta. Questo colpo di scena non sarà gratuito per la boss X: non controlla infatti alcun robot ma deve comunque pagare la sua offerta di 1 moneta.

[...] in un turno successivo, la boss X ha 1 robot e punta 3, mentre la boss Y ha 2 robot e punta 2. In questo caso, la boss X paga 3 alla Banca, la boss Y paga 4 (2 moltiplicato per 2 robot) e la boss X è protetta dalla Security (la boss X ha fatto un'offerta più alta con le dita, nonostante la boss Y paghi di più).

ESEMPIO: Sciopero

Contemporaneamente alla scommessa delle boss, avviene il voto delle lavoratrici. Abele, Caino e Diana, in un impeto di ottimismo, chiudono i pugni per indicare che stanno scioperando, mentre Beata tiene aperta la mano e si mette al lavoro. Con 3 partecipanti, lo sciopero ottiene la maggioranza dei voti delle lavoratrici e ha

successo. A questo punto Abele, Caino e Diana possono decidere di Accelerare (costringere una boss ad acquistare immediatamente un robot) oppure di Espropriare uno dei robot che una boss già possiede. Decidono di prendere uno dei robot dalla boss Y, che non sono protetti dalla Security. Caino lo Startupper chiede ad Abele e Diana se gli può essere assegnato il robot, loro non hanno nulla in contrario e accettano.

ESEMPIO: Sabotaggio

[6–10  in presenza del ruolo Luddista] ...nel turno successivo, la boss X ha 1 robot e riesce di nuovo ad avere la Security, e anche la boss Y ha 1 robot. Contemporaneamente alla scommessa delle boss, le lavoratrici rivelano le loro azioni: Abele il Prolet e Diana la Luddista chiudono le mani a pugno (scioperano), mentre Beata tiene la mano aperta (lavora). Caino deve andare a lavorare, poiché nel turno precedente è diventato Stressato (non è riuscito a pagare l'Affitto nella fase 5). Quindi scioperano solo due lavoratrici su quattro, senza raggiungere la maggioranza necessaria per procedere allo sciopero. Anche se l'attacco fallisce, la Luddista (un ruolo segreto per i giochi con almeno 6 ) può ancora fare qualcosa! Le boss chiudono gli occhi e, ad alta voce, contano alla rovescia da dieci a zero. In preda alla rabbia, Diana la Luddista distrugge il robot della boss Y e sposta silenziosamente la carta robot blu della boss Y al centro del tavolo. Ora le lavoratrici sono un robot più vicine alla vittoria collettiva, ma anche la Luddista è più vicina alla vittoria individuale!

Fase 3 PRODUZIONE

AZIONI DELLE BOSS

- **Ogni lavoratrice che non sciopera e ogni robot produce 5 ₪** per la propria boss. Ogni boss guadagna monete dalla Banca pari alla produzione totale delle sue lavoratrici e dei suoi robot.

AZIONI DELLE LAVORATRICI

- Ogni **robot espropriato produce 1 ₪** per la lavoratrice a cui è assegnato. Ottieni monete dalla Banca pari alla produzione totale.

ULTERIORI DETTAGLI ED ESEMPI

ESEMPIO

La boss X ha 1 robot che produce 5 ₪ e un Contratto con Beata che produce altre

5-10 Giocatrici

5 ₶. Abele e Diana hanno scioperato, dunque non producono. Il robot di Caino produce 1 moneta. La boss X guadagna 10 ₶; la boss Y non guadagna monete; e Caino guadagna 1 moneta.

Fase 4 GIORNO DI PAGA

AZIONI DELLE BOSS

- Può **decidere se pagare o meno le proprie lavoratrici** come promesso nei Contratti stipulati. Ogni boss può decidere se distribuire lo stipendio come promesso, non darlo con una scusa, pagarlo solo in parte, oppure mantenere le promesse con alcune lavoratrici e con altre no. Molto probabilmente, chi sciopera non riceverà alcuno stipendio. Inoltre, se un Contratto offerto includeva le Ferie, la boss può rimuovere lo Stress della lavoratrice gratuitamente (Stappa la carta personaggio).

AZIONI DELLE LAVORATRICI

- Se una lavoratrice (o più lavoratrici) ha preso il **Lavoro Pubblico** e non ha scioperato, prende **1 moneta** e ottiene le Ferie gratuite: **rimuovi** immediatamente lo **Stress** di questa lavoratrice (Stappa la carta personaggio, piazzandola dritta davanti a te. Le giocatrici si possono Stressare nella fase 5 *Affitto*).
- Ogni lavoratrice Stressata **può pagarsi le Ferie con 2 ₶**. Possono usare i propri soldi e/o quelli sulla carta Cassa di Solidarietà (vedi fase 6 *Cassa di Solidarietà*). A questo punto Stappa la carta personaggio, posizionandola dritta davanti alla giocatrice.

ULTERIORI DETTAGLI ED ESEMPI

- La carta **Sindaca** è un **premio che dura un turno**. Inizialmente viene posizionata al centro del tavolo, non assegnata a nessuna giocatrice. Si assegna alla boss che **ha almeno un lavoratrice che lavora** (non sciopera), **rispetta tutti i Contratti** (esclusi quelli delle scioperanti) e **paga almeno 1 moneta** a ogni lavoratrice assunta. Se solo una boss rispetta queste condizioni, la carta Sindaco va a questa boss, e sarà utilissima per gestire l'Affitto nella fase 5. Se nessuna boss rispetta quanto scritto, e se almeno una lavoratrice ha lavorato (non scioperato) per una boss (non per il Lavoro Pubblico), allora una lavoratrice diventa la nuova Sindaca (le lavoratrici decidono chi). Altrimenti, se entrambe le boss rispettano le condizioni o se nessuna le rispetta ma nessuna lavoratrice ha lavorato per una boss (dunque le boss non hanno

nemmeno avuto la possibilità di rispettare i Contratti), allora nessuno avrà la carta Sindaca per questo turno.

ESEMPIO

Caino era Stressato, e lavorava per il Lavoro Pubblico, quindi ottiene direttamente 1 moneta e Ferie gratuite, il che significa che non è più Stressato e Stappa la sua carta personaggio. Beata ha lavorato per la boss X e chiede il suo stipendio da 1 moneta. Ma la boss X ha dovuto regalare al primogenito un viaggio in sottomarino per andar a vedere il Titanic, e non può spendere di più questo mese, seguono le scuse. Abele e Diana, poiché hanno partecipato a uno sciopero (anche se fallito) non percepiscono alcuno stipendio. La boss Y aveva solo un dipendente, Abele, ma ha scioperato, quindi la boss Y non può ottenere la carta Sindaca (non aveva almeno una lavoratrice che lavorava). La boss X aveva un Contratto con Beata e un altro con Diana. Diana ha partecipato a uno sciopero, quindi non è rilevante per decidere sulla carta Sindaca. Beata invece è andata a lavorare, ma non le è stato pagato lo stipendio. Se il suo stipendio fosse stato pagato, la boss X avrebbe ricevuto la carta di Sindaca. Invece, nessuna boss s'è meritata d'esser la Sindaca, nonostante Beata avesse lavorato per la boss X. Dunque la carta Sindaca va a una lavoratrice. Tutte son d'accordo: Beata se lo merita e viene eletta!

[...] al turno successivo, solo Caino accetta di lavorare per la boss X con uno stipendio da 1 moneta. Inaspettatamente la boss X rispetta il Contratto e gli paga 1 moneta. La boss Y è stata invece colpita da uno sciopero di massa e non ha nemmeno avuto la possibilità di pagare le sue lavoratrici. Grazie alla fiducia conquistata, la boss X diventa il "male minore" e viene eletta nuova Sindaca!

Fase 5 AFFITTO

AZIONI DELLE BOSS

- Ogni **boss** deve **pagare 2 P** d'Affitto alla Banca.

AZIONI DELLE LAVORATRICI

- Ogni **lavoratrice** deve **pagare 1** moneta d'Affitto alla Banca.

TUTTE LE GIOCATRICI

- Se una giocatrice ha ricevuto la **carta Sindaca** può scegliere **quali giocatrici** (solo una, alcune o tutte, inclusa se stessa) **non pagano l'Affitto** per questo turno. Inoltre, può scegliere **una giocatrice che pagherà 1 moneta in più** d'Affitto per questo turno.

ULTERIORI DETTAGLI ED ESEMPI

- Se alcune **lavoratrici non possono pagare l'Affitto**:
 - * Possono utilizzare le monete sulla carta **Cassa di Solidarietà** (vedi fase 6 *Cassa di Solidarietà*) per pagare l'Affitto;
 - * Se non ci sono monete sulla carta Cassa di Solidarietà, le lavoratrici che non riescono a pagare il proprio Affitto **diventano Stressate**: Tappano (ruotano di 90 gradi) la carta personaggio. Una lavoratrice Stressata non può scioperare, quindi nella fase 2 dovrà andare a lavorare.
 - * Qualsiasi lavoratrice che non ha monete ed è già Stressata, semplicemente resta così, senza pagare l'Affitto.
- Se una **boss non può pagare l'Affitto**, vedi **Fine anticipata del gioco - Monopolio**.
- Alla fine di questa fase, la carta Sindaca ritorna al centro del tavolo.

ESEMPIO

In qualità di Sindaca, la prima ordinanza della boss X riguarda la chiusura del museo d'arte classica, per limitare la spesa pubblica. La seconda ordinanza destina lo stesso museo a uso gratuito e residenziale per la Sindaca. Con un atto di somma carità, boss X permette a Caino, il dipendente più fedele, d'esserne il domestico. Dunque, né la boss X né Caino dovranno pagare l'Affitto per questo turno. Inoltre, la nuova Sindaca destina una via del centro a uso culturale, dichiarandola uno spazio per la libera espressione di ogni arte a ogni ora del giorno e della notte. Ovviamente, i residenti dovranno contribuire all'iniziativa, per esempio pagando la vernice dei graffitari. Curiosamente, boss Y vive proprio in quella via, dunque il suo Affitto crescerà a 3 ₶ per questo turno.

[...] al turno successivo, Diana aveva dei risparmi e, anche dopo aver partecipato a due scioperi, riesce ancora a pagare l'Affitto alla Banca. Abele e Beata, invece, non possono pagare l'Affitto. Per fortuna, ci sono dei risparmi condivisi sulla carta Cassa di Solidarietà (vedi fase 6): 1 moneta. Questa è sufficiente per pagare 1 Affitto. A Beata, la Crumira, non importa essere Stressata, quindi Abele prende quella moneta e paga l'Affitto. Beata Tappa la carta personaggio (ruotandola di 90 gradi) e non potrà partecipare ad alcuno sciopero finché non riuscirà a riprendersi dallo Stress. Caino è stato l'unico a ricevere uno stipendio in questo turno, quindi ora può pagare 1 moneta di Affitto. La boss X paga 2 ₶, lamentandosi delle crescenti spese per l'aria condizionata del suo campo da golf. Invece la boss Y è completamente senza soldi e, disperata, dichiara la fine del sogno dei "Rusty Nachos" mentre la boss X festeggia la nuova situazione di Monopolio. Ciò innesca la "fine anticipata

del gioco". A questo punto, quel che conta è il numero di robot distrutti o espropriati. Purtroppo, nella fabbrica abbandonata della boss Y, non c'è nemmeno un robot da rubare. Quindi, ora le lavoratrici hanno 1 robot espropriato e 1 robot distrutto: un totale di 2 robot, che raggiunge la metà del numero delle lavoratrici! Tutte le lavoratrici vincono collettivamente e festeggiano giocando a giochi da tavolo mentre i loro robot coltivano e preparano la cena.

Fase 6 CASSA DI SOLIDARIETÀ

AZIONI DELLE LAVORATRICI

- Liberamente, ogni lavoratrice può fare nuove **donazioni** alla **Cassa di Solidarietà**. Le monete su questa carta aiuteranno i lavoratori a pagare l'Affitto nella fase 5.

ULTERIORI DETTAGLI ED ESEMPI

- Tieni presente che la lavoratrice con il ruolo segreto Startupper può rubare questi soldi per vincere la partita in qualsiasi momento!

A questo punto, il gioco prosegue con la fase 1 e si susseguono nuovamente tutte le altre fasi.

REGOLE AGGIUNTIVE

- Le boss possono prestarsi monete a vicenda.
- Le boss possono corrompere la Luddista per distruggere un robot di loro scelta!
- Le boss possono mantenere segreto il loro capitale o rivelarlo tutto o in parte.
- Le lavoratrici non possono tenere nascoste le loro monete.
- Le monete della Cassa di Solidarietà devono essere tenute in vista sopra la rispettiva carta.
- Le lavoratrici possono discutere apertamente le intenzioni di sciopero.
- In caso di disaccordo tra le lavoratrici (ad esempio chi dovrebbe prendersi un robot espropriato), decideranno le boss.

GLOSSARIO

Affitto (fase) - Nella fase Affitto, ogni giocatrice paga un importo. [2-4 ] L'Affitto va alla boss automatizzata. [5-10 ] L'Affitto va alla Banca.

Banca (luogo) - La riserva di monete, di proprietà di nessuna giocatrice.

Boss (ruolo/carta) - Il personaggio blu avaro. [2-4 ] Un ruolo automatizzato che riscuote l'Affitto e acquista robot. [5-10 ] Due giocatrici umane.

Cassa di Solidarietà (carta) - [5-10 ] Le lavoratrici possono condividere le loro monete, piazzandole su questa carta durante la fase 6.

Contratto (carta/accordo) - [2-4 ] Ciascuna delle opzioni di assunzione presenti sulle carte Contratti. [5-10 ] Gli accordi tra boss e lavoratrici fatti durante la fase 1.

Crumira (Scab, ruolo/carta) - [5-10 ] Un ruolo segreto da maniaco del lavoro per le lavoratrici. Aggiunge un'opzione di *vittoria individuale*: ogni Crumira può vincere insieme a una boss che dichiara la vittoria (sia vincendo con accumulazione di capitale sia con Monopolio) se stava lavorando per questa boss quando avviene la dichiarazione di vittoria.

Evento (carta) - [2-4 ] Durante la fase 2, la prima giocatrice rivela un Evento che può influenzare questa/qualsiasi/tutte le giocatrici in modo istantaneo o permanente.

Ferie (azione) - [2-4 ] Le lavoratrici possono scegliere un Contratto con Ferie per eliminare lo Stress. [5-10 ] Le lavoratrici possono rimuovere lo Stress con le Ferie se: pagano 2 ₶; oppure lavorano per il Lavoro Pubblico; oppure ottengono le Ferie come parte di un Contratto offerto da una boss.

Lavoro Pubblico (carta) - [5-10 ] Durante la fase 1, si può scegliere questo Contratto invece di uno offerto dalle boss. In partite con 5-6  c'è solo un posto di Lavoro Pubblico, in partite con 7-8, ce ne sono due, in partite con 9-10  ce ne sono tre.

Luddista (Luddite, ruolo/carta) - [6-10 ] Un ruolo segreto da sabotatrice per le lavoratrici. Aggiunge un'opzione di *vittoria individuale*, distruggendo 3 robot durante gli scioperi falliti. I robot distrutti contano anche per la *vittoria collettiva delle lavoratrici*.

Monopolio (condizione di vittoria) - [5-10 ] Quando una boss viene eliminata perché non è in grado di pagare l'Affitto o non può acquistare un robot dopo uno Sciopero per l'Accelerazione riuscito. Leggere le condizioni di vittoria *Fine anticipata del gioco*.

Prolet (ruolo/carta) - [5-10 ] Un ruolo segreto di classe bassa/nullatenente per

le lavoratrici. Non ha alcuna opzione di *vittoria individuale*. È molto concentrata sullo sciopero!

Sabotaggio (azione) - [6-10 🧑] Nella fase 2 *Sciopero*, la giocatrice Luddista può distruggere un robot durante uno sciopero fallito.

Sciopero per l'Accelerazione (azione) - Uno sciopero in cui una boss è costretta ad acquistare un robot per se stessa immediatamente.

Sciopero per l'Esproprio (azione) - Uno sciopero in cui le lavoratrici possono prendere un robot da una boss. [5-10 🧑] Da una boss che non abbia la carta *Security*.

Security (carta) - [5-10 🧑] È una protezione dallo Sciopero per l'Esproprio e dal Sabotaggio. Le boss fanno un'offerta per ottenerla (da 0 a 5 dita, controlla le regole della fase 2).

Startupper (ruolo/carta) - [5-10 🧑] Un ruolo segreto piccolo borghese per le lavoratrici. Aggiunge un'opzione di *vittoria individuale con Tradimento di classe* tramite l'accumulo di capitale e il furto dalla Cassa di Solidarietà.

Stress (status) - Una condizione delle lavoratrici che impedisce loro di scioperare e dunque le obbliga a lavorare.

Tappa/Stappa (azione) - Tappa la tua carta posizionandola ruotata di 90° davanti a te per indicare lo Stress. Stappa mettendola dritta.

Tradimento di Classe (condizione di vittoria) - [2-4 🧑] Qualsiasi giocatrice può vincere individualmente accumulando capitale. [5-10 🧑] La Startupper può vincere accumulando capitale.



2-4 Giocatrici

NUMERO DI GIOCATRICI

Attenzione! Le regole del gioco dalle 2 alle 4 🧑 sono molto differenti da quelle per 5-10 🧑! **Alcune carte hanno un lato con indicato "2-4 🧑"**: questo è il lato da usare in partite da 2 a 4 giocatrici.

Regole da 2 a 4 GIOCATRICI SET-UP



1. Prendi una carta **boss** e posizionala al centro del tavolo. È **automatizzata** (quindi non è una giocatrice).
2. Date a **ogni giocatrice una carta lavoratrice Prolet** (simbolo della bandiera rossa, senza alcun ruolo segreto) scoperta. Ognuna la mette davanti a sé sul tavolo.
3. Consegnate un **gettone personale** a ogni lavoratrice. Cercate di assegnare a ogni persona il gettone che più le si adatta, così che sia più facile ricordarne l'associazione. Tenete da parte il gettone clessidra.
4. Posizionate il mazzo delle **carte robot** al centro del tavolo.
5. Rimuovete la carta Contratti "Depressione" dal gioco. Oppure tenetela se desiderate giocare a un gioco più difficile. Posizionate il mazzo di **carte Contratti** a faccia in giù al centro del tavolo.
6. Posizionate il mazzo delle carte Evento a faccia in giù al centro del tavolo. Formate il mazzo delle carte Evento con:
 - * **2 giocatrici: 8 carte** Evento prese a caso
 - * **3 giocatrici: 10 carte** Evento prese a caso
 - * **4 giocatrici: tutte e 17 le carte** Evento

7. Posizionate le **6 carte fase** (dal lato "2-4 ) scoperte, una accanto all'altra al centro del tavolo. Piazzate il **gettone senga-fase** (quello con una clessidra) sulla prima carta fase.
8. Create uno spazio per la **Banca** e posizionatevi una **pila di monete**. Prendete un sacco di monete, l'importo esatto non è importante (per una partita a 3 , approssimativamente, vi serviranno 30 P monete). Usate delle monete vere, se le avete, per rappresentare P, la valuta del gioco. Se non avete monete a portata di mano, potete utilizzare materiali "presi in prestito" dal lavoro o qualsiasi altro oggetto piccolo e omogeneo che riusciate a recuperare. In alternativa, prendete nota della quantità di monete su un pezzo di carta.
9. Le lavoratrici e la boss automatizzata iniziano con **0 P monete ciascuna**.

CONDIZIONI DI VITTORIA

VITTORIA COLLETTIVA

Tutte le giocatrici ancora in gioco vincono quando **controllano tanti robot quante sono le giocatrici**, eliminate o no.

Dopo un'epica vittoria, le giocatrici sono incoraggiate a prendere tutte le monete utilizzate come valuta di gioco e fare una donazione a un sindacato o a un progetto sociale! Parliamo di veri e propri sindacati e progetti sociali, fuori da questo gioco in scatola, nel mondo reale che viviamo ogni giorno!

SCONFITTA COLLETTIVA

Tutte le giocatrici perdono la partita quando:

- La boss automatizzata ha **tanti robot quante sono tutte le giocatrici**, eliminate e ancora in gioco;
- Una giocatrice dovrebbe prendere una carta Evento, ma **non ci son più carte nel mazzo Eventi**;
- **La metà delle giocatrici è stata eliminata** (quando si gioca in 3, ciò avviene con l'eliminazione di 2 .

VITTORIA CON TRADIMENTO DI CLASSE

Qualsiasi **giocatrice non Stressata con 8 P monete**, o due giocatrici non Stressate unite dalla carta Evento Matrimonio con 10 P, possono dichiararsi vincitrici come traditrici di classe!

Se più di una giocatrice soddisfa le condizioni di *vittoria con Tradimento di Classe* nello stesso momento, tutte queste possono dichiarare vittoria.

GAMEPLAY

Il gioco si svolge in turni fino a quando 1 o più giocatrici raggiungono le condizioni di *vittoria con Tradimento di Classe* o si soddisfano le condizioni di *vittoria collettiva* o *sconfitta collettiva*. Quando ciò accade, il gioco termina immediatamente.

Un turno è composto da **6 fasi**. La giocatrice iniziale cambia a ogni turno e ha il compito di rivelare una carta Evento e una carta Contratti.

La **prima giocatrice iniziale** è colei che più recentemente ha partecipato a una protesta o a uno sciopero (nella vita reale o nel gioco).

- **Fase 1 Innovazione finanziata dallo Stato:** la boss potrebbe comprare un **robot**.
- **Fase 2 Evento:** la giocatrice iniziale rivela una carta **Evento** e ne applica l'effetto.
- **Fase 3 Contratti:** la giocatrice iniziale rivela una carta **Contratti** e sceglie per prima il Contratto. In senso orario, le altre giocatrici scelgono tra i restanti Contratti.
- **Fase 4 Sciopero:** simultaneamente, le lavoratrici non Stressate rivelano se **scioperano o lavorano**. Le giocatrici **non possono discutere** le intenzioni di sciopero.
- **Fase 5 Giorno di Paga:** le giocatrici che hanno lavorato ricevono lo **stipendio**. I robot **producono**.
- **Fase 6 Affitto:** le giocatrici pagano l'**Affitto** alla boss automatizzata. La giocatrice alla sinistra della giocatrice iniziale è la nuova giocatrice iniziale.

Fase 1 INNOVAZIONE FINANZIATA DALLO STATO

AZIONI DELLA BOSS AUTOMATIZZATA

- Se la boss automatizzata ha **almeno 15 ₪**, sposta 15 ₪ nella Banca e posiziona accanto alla carta boss una **nuova carta robot** sul lato blu.

Fase 2 EVENTO

AZIONI DELLE LAVORATRICI

- La giocatrice iniziale deve **rivelare una carta Evento e applicarne l'effetto**. Se non ci sono più carte Evento da prendere, vedi *sconfitta collettiva*.

SIMBOLI ED EFFETTI DELLE CARTE EVENTO



GIOCA E SCARTA.



EFFETTO PERMANENTE, la carta viene conservata da una delle giocatrici coinvolte.



L'effetto prende di mira l'**ATTUALE GIOCATRICE** iniziale.



L'effetto influenza **UNA GIOCATRICE A SCELTA**.



L'effetto influenza **PIÙ DI UNA GIOCATRICE**.

Se l'effetto inevitabile e immediato di una carta Evento è quello di eliminare una giocatrice, ignora questo effetto: **le carte Evento non possono eliminare direttamente le giocatrici.**

ESEMPIO

La boss automatizzata non ha monete all'inizio del gioco, quindi chiaramente non acquisterà ancora un robot. Tra le 3 lavoratrici, Asdrubale, Bedelia e Candida, l'ultima ad aver partecipato a una protesta è stata Bedelia (la direzione del data center dove lavora sta bloccando la negoziazione del contratto collettivo aziendale, dunque lei ha collegato un bel po' di cavetti di rete in porte adiacenti di svariati switch), quindi inizia il gioco rivelando la prima carta Evento: la carta "Gioco d'Azzardo", questa dice "una delle giocatrici con più monete dà tutte le monete tranne 1 alla boss", ma nessuna delle 3 🧑 ha monete e la carta viene semplicemente scartata (e nessuna si Stessa).

Fase 3 CONTRATTI AZIONI DELLE LAVORATRICI

- La giocatrice iniziale deve **rivelare una carta Contratti e scegliere** per prima il Contratto che preferisce (posiziona il proprio token sopra la scelta). Le altre giocatrici, in senso orario, dovranno **scegliere tra i restanti** Contratti elencati sulla carta, posizionando il proprio gettone personale sul Contratto prescelto.

ULTERIORI DETTAGLI ED ESEMPI

- **Contratto indeterminato:** durerà per più turni, fino a quando la giocatrice accetta un altro Contratto o partecipa a uno sciopero. Questa giocatrice mantiene questa carta Contratti a fianco della sua carta giocatrice fino a quando il Contratto resta in vigore.
- **Nessuna carta Contratti può eliminare direttamente una giocatrice:** se un Contratto dice "diventa Stressata" ma tu sei già Stressata, rimani così.
- Quando le carte Contratti finiscono, mescola e usa tutte le carte Contratto scartate (eccetto le carte col Contratto indeterminato ancora in uso dalle giocatrici).

SIMBOLI ED EFFETTI DELLE CARTE CONTRATTI



Diventa Stressata: i Contratti possono causare Stress durante la fase 5.



Con Ferie: oltre allo stipendio, i Contratti possono includere le Ferie. Le Ferie consentono alle giocatrici di eliminare lo Stress durante la fase 5.

ESEMPIO

Poiché è il suo turno, Bedelia pesca una carta Contratti e la mostra a tutte. È la carta "Boom"! Sceglie quindi per prima il "Contratto da 3 P (con Stress)". Alla sua sinistra, Candida, sceglie il "Contratto da 2 P" dai rimanenti Contratti. Infine Asdrubale prende il "Contratto a tempo indeterminato da 1 moneta (fino allo sciopero)". Asdrubale posiziona poi la carta Contratti accanto alla sua carta personaggio Prolet, conservandola finché non deciderà di terminare il Contratto stesso. Sulla carta c'è un quarto Contratto che nessuna accetterà, poiché ci sono solo 3 giocatrici.

Fase 4 SCIOPERO

AZIONI DELLE LAVORATRICI

- Tutte le giocatrici **non Stressate** e ancora in gioco posizionano una mano al centro e, **contemporaneamente, devono rivelare la loro azione:**
 - * **Pollice in su** = sciopero per l'Accelerazione
 - * **Pugno chiuso** = sciopero per l'Esproprio
 - * **Mano aperta** = lavorare

In alternativa, possono scrivere la loro azione su un pezzo di carta.

ULTERIORI DETTAGLI ED ESEMPI

- Le giocatrici **Stressate non possono scioperare** e devono quindi lavorare.
- È vietato parlare o comunicare **sullo sciopero**.
- **Sciopero per l'Accelerazione: ogni pollice alzato crea un robot per la boss automatizzata.** La boss perde tutte le monete guadagnate fino a quel momento. Attenzione! **Più di un robot può apparire nello stesso turno!** Ad esempio, se tutte le lavoratrici votano alzando il pollice, la boss automatizzata perde i risparmi e riceve immediatamente tanti robot quanti i pollici alzati, innescando immediatamente la *sconfitta collettiva*!
- **Sciopero per l'Esproprio:** se la **maggioranza delle giocatrici** (con 2  la maggioranza è 2; con 3 la maggioranza è 2; con 4 la maggioranza è 3) ha votato a pugno chiuso, **prendi un robot** dalla boss, giralo sul lato rosso e **assegnarlo a una singola giocatrice**. Puoi anche espropriare un robot creato da uno Sciopero per l'Accelerazione nello stesso turno. Se lo sciopero non raggiunge la maggioranza non succede nulla, ma le giocatrici non riceveranno alcun salario nella fase 5 *Giorno di paga*.

ESEMPIO

Dopo un breve conto alla rovescia, le 3  esprimono con le mani le loro decisioni: Bedelia vuole lavorare (segretamente, pianifica la vittoria con Tradimento di Classe) e tiene quindi la mano aperta; anche Candida intende lavorare, e quindi espone la mano aperta; Asdrubale non era molto interessato al Contratto indeterminato e ha deciso perciò di effettuare uno Sciopero per l'Accelerazione! Mostra il pollice in alto, che indica questo tipo di sciopero. Di conseguenza, perde la carta Contratto indeterminato e la rimette nell'area dei Contratti scartati; poi posiziona un nuovo robot blu accanto alla boss. La boss automatizzata scarta tutte le monete accumulate, se ne ha.

Fase 5 GIORNO DI PAGA

AZIONI DELLA BOSS AUTOMATIZZATA

- Ogni **robot** della boss automatizzata **produce 2 ₶** per la boss.

AZIONI DELLE LAVORATRICI

- Ogni **lavoratrice non in sciopero** riceve il **salario** e **applica gli effetti aggiuntivi** del Contratto scelto. L'effetto aggiuntivo **"con Ferie"** rimuove lo Stress, Stappando la carta personaggio (rimetti la carta dritta davanti alla giocatrice). L'effetto aggiuntivo **"diventa Stressata"** Tappa la carta personag-

2-4 Giocatrici

- gio (ruota di 90 gradi la carta, ricorda che una giocatrice Stressata non può scioperare).
- Ogni **robot espropriato produce 1** moneta per la Lavoratrice a cui è assegnato.

ULTERIORI DETTAGLI ED ESEMPI

- Le giocatrici che hanno tentato qualsiasi tipo di sciopero non riceveranno né lo stipendio dal Contratto scelto, né il suo effetto positivo o negativo (ad esempio "diventa Stressata" o "con Ferie").

ESEMPIO

Il nuovo robot produce 2 ₣ per la boss. Bedelia ha lavorato e riceve 3 ₣ dalla Banca, come da Contratto. Ma deve Tappare la sua carta personaggio Prolet, poiché il Contratto scelto indicava che sarebbe diventata Stressata. Candida riceve 2 ₣ dalla Banca. Asdrubale ha scioperato, quindi non riceve nulla.

Fase 6 AFFITTO

AZIONI DELLE LAVORATRICI

- A meno che una carta Evento non modifichi ciò, **ogni lavoratrice paga 1 moneta direttamente alla boss.**

ULTERIORI DETTAGLI ED ESEMPI

- Una giocatrice che **non può pagare l’Affitto diventa Stressata. Se già sotto Stress** e non può pagare l’Affitto, quella giocatrice viene considerata **eliminata** e smette di partecipare al gioco.
- Nel caso in cui una giocatrice debba pagare un Affitto di 2 ₣ (ad esempio a causa della carta Evento "Nascita"), e ha solo 1 moneta, tiene la moneta e si Stressa. Se è già Stressata, è eliminata dal gioco.
- Se la metà delle giocatrici è eliminata, il gioco finisce**, vedi *sconfitta collettiva*. In una partita con 3 , ciò accade quando 2  sono eliminate.

La giocatrice alla sinistra della giocatrice iniziale è la nuova giocatrice iniziale per il prossimo turno. Il gioco continua con la fase 1 e segue nuovamente tutte le fasi.

ESEMPIO

Bedelia paga il suo Affitto di 1 moneta spostando una delle sue 3 ₣ accanto alla carta boss. Candida fa la stessa cosa. Asdrubale, non avendo monete per pagare l’Affitto, deve Tappare la sua carta Prolet (ora è Stressato).

ULTERIORI REGOLE

- L'eliminazione può avvenire solo se una giocatrice non può pagare l'Affitto durante la fase 6 ed è già sotto Stress.
- Se qualche effetto di una carta Evento non può essere applicato, tralasciatelo e applicate solo gli altri eventuali effetti della carta.
- Durante tutto il gioco è vietato comunicare sugli scioperi: solo la dichiarazione della fase 4 rivelerà le scelte delle lavoratrici.
- Le lavoratrici non possono tenere nascoste le loro monete.
- Le lavoratrici pagano l'Affitto direttamente alla boss automatizzata.
- In caso di disaccordo tra le giocatrici (ad esempio chi dovrebbe controllare un robot espropriato), deciderà la giocatrice iniziale di questo turno.

NOTE SULLE CARTE EVENTO

Bonus di Produzione - Se la giocatrice che ha scelto questa carta partecipa a uno sciopero in questo turno, non riceverà le 2 P extra.

Contratto Collettivo - Ogni Contratto sulla carta Contratti di questo turno può essere scelto da più di una giocatrice.

Dentista - Se possibile, una giocatrice dovrebbe pagare o Stressarsi. Se nessuna giocatrice ha 2 P e tutte le giocatrici sono già Stressate, questa carta è l'ultimo dei tuoi problemi e puoi ignorarla.

Divorzio - Se la carta Evento Matrimonio è in gioco, entrambe le giocatrici coinvolte perdono tutte le monete e rimuovono lo Stress, altrimenti ignorate questa carta.

Gentrificazione - Una volta che una giocatrice ha questa carta, l'unico modo per liberarsene è che una qualsiasi giocatrice peschi la carta Sfratto.

Matrimonio - Puoi avvicinare le carte dei personaggi e mettere questa carta al centro, fra questi. Anche se sposate, l'Affitto è di 1 moneta per ogni Lavoratrice. Ciò che cambia è che una giocatrice può pagare entrambi gli Affitti. Il matrimonio cambia le condizioni di vittoria con Tradimento di Classe.

Nascita - Se una coppia sposata (vedi Evento Matrimonio) ha una nascita, può decidere chi si prenderà cura del bambino nel caso ci sia un successivo Evento Divorzio.

Sabotaggio - Se c'è solo un robot rosso (espropriato), distruggilo, se non ci sono robot in gioco, ignora questa carta.

Sfratto - L'effetto della carta viene applicato alla giocatrice che possiede la carta Gentrificazione.

Sindacato - Se la boss automatizzata è senza soldi, siete state sfortunate.

Straordinari Obbligatori - Se la giocatrice che ha scelto questa carta partecipa a uno sciopero in questo turno, non riceve la moneta extra e non viene Stressata a causa di questa carta.

Lavoro a Turni - Chi partecipa a uno sciopero in questo turno, non riceve la moneta extra e non viene Stressata a causa di questa carta.

THE FULLY AUTOMATED BOARDGAME



NO BOARD GAMES è un collettivo internazionale che crea giochi da tavolo radicali.

<https://nboardgames.com>

PUBBLICATO NEL 2025



Stampato in Polonia da:

FABRYKA KART