

# Austerity

Un gioco in solitario su debito,  
tesoro nazionale e altri problemi.

Di Jake Staines v1.2

*Traduzione italiana a cura di: Alessandro Friend Fravili (Ale Friend)*

*Adattamento grafico tabellone e carte: Ernesto La Tassa (ernus)*

## **Introduzione:**

*Austerity* è un gioco da tavolo in solitario in cui assumerai il ruolo del ministro delle finanze in un paese ingolfato dal debito. Dovrai decidere quali Istituzioni finanziare, dove effettuare tagli e scegliere come reagire agli eventi che si presenteranno... ma il resto del paese avrà idee ben diverse dalle tue! Se non saprai bilanciare il budget e pagare i debiti del paese prima che le tue decisioni tornino a perseguitarti, verrai sbattuto fuori dagli uffici e ti troverai in mezzo una strada assieme a tutti gli altri!

In *Austerity*, lo stato delle finanze del paese è rappresentato da un sacchetto di cubi colorati; ogni cubo rappresenta il finanziamento a servizi di sicurezza o programmi di welfare, entrate, debito, o l'agitazione e il crimine che nascono da questi momenti disperati. Man mano che l'anno procede il giocatore pesca coppie di cubi dal sacchetto, che determinano gli eventi a cui dovrà reagire. Il giocatore potrà decidere quando alzare le tasse o vendere riserve governative, come convogliare le entrate nel momento in cui saranno disponibili e quali istituzioni finanziare, e nel momento in cui il debito volgerà il suo minaccioso sguardo quali istituzioni dovranno fronteggiare i tagli dell'*Austerity*.

## **Di cosa hai bisogno:**

- La stampa del tabellone (preferibilmente a colori)
- Cubi o segnalini di forma uguale in 5 colori; dieci per ognuno saranno sufficienti.
  1. Nero (debito)
  2. Bianco (benessere)
  3. Blu (polizia e sicurezza)
  4. Rosso (crimine e agitazione)
  5. Giallo (entrate)

*(i cubi da 8 mm dei moderni eurogame sono ottimali per questo: un foglio opzionale di segnalini da tagliare è comunque fornito, e può essere utile ai giocatori con problemi di percezione dei colori. In caso di utilizzo di questi ultimi consigliamo di incollarli su un cartoncino più spesso e poi tagliarli singolarmente, affinché siano più comodi da maneggiare.)*

- Un Sacchetto o un bicchiere in cui mettere i cubi o segnalini, mescolandoli e pescandone a caso
- Una decina di altri segnalini come indicatori: cubi in un sesto colore saranno perfetti.
- Una faccia pronta per la TV, un opinionista e se non basta un biografo pronto a spiegare perché fosse tutta colpa di qualcun altro che le cose siano andate terribilmente storte.

## Preparazione

Prepara il tuo sacchetto con la dotazione iniziale di cubi:

- 4 neri (debito)
- 2 rossi (crimine e agitazione)
- 2 blu (polizia e sicurezza)
- 1 bianco (benessere)
- 1 giallo (entrate)

Piazza 5 indicatori sulla posizione 5 di ciascuno dei tracciati verticali (Occupazione, Sicurezza Pubblica, Ricchezza, Salute, Popolarità). Piazza altri 3 indicatori sulla casella più a sinistra delle tre Istituzioni in basso – Impresa Privata, Sicurezza Nazionale e Benessere Sociale.

## Come si gioca:

Un anno in politica (round di gioco):

**Pesca 2 cubi dal sacchetto** e piazzali nello spazio *Affari Correnti* sul tabellone.

**Controlla nell'area Pesca dei cubi l'evento associato alla coppia che hai pescato e segui le istruzioni dell'evento.** Le diciture *Aggiungi/Rimuovi/Spendi* verranno spiegate più avanti. In diversi eventi hai una doppia scelta da prendere; puoi scegliere l'una o l'altra, ma mai entrambe. Se un qualsiasi evento farebbe arrivare l'indicatore su un tracciato oltre il suo limite massimo, puoi scegliere quella opzione; naturalmente però il valore si ferma al massimo consentito.

Dopo aver risolto l'evento, **se un singolo cubo Nero (Debito) è presente nell'area Affari Correnti** (con o senza un cubo di altri colori) **devi far avanzare il segnalino Tagli su uno dei tracciati** delle tre Istituzioni in basso – vedi Tagli più oltre per dettagli.

**Se uno dei cubi pescati è giallo, puoi usare quel denaro per finanziare una delle tre Istituzioni o puoi conservarlo nel Tesoro per il futuro** – vedi *Entrate* più in basso. Non è necessario scegliere fra queste opzioni, potete non utilizzare il vostro cubo giallo.

*Se una qualsiasi regola vi permette di piazzare cubi di altri colori nel Tesoro, il funzionamento è lo stesso dei cubi gialli.*

**Muovi i cubi restanti dall'area corrente a quella degli Usati appena sotto, e pesca altri due cubi**, ripetendo la procedura finché il sacchetto è vuoto. Se in qualsiasi momento potresti pescare un solo cubo, piazzalo direttamente fra gli *Usati* e ignoralo per quest'anno. **In qualsiasi momento durante l'anno puoi ricorrere alle tre azioni elencate sul tabellone** – vedi Azioni più in basso.

**Nota:** In qualsiasi momento PUOI CONTROLLARE il contenuto del sacchetto, calcolare le combinazioni possibili ecc. L'importante è che si rimescoli e che la pesca dei cubi sia casuale.

## Esempi

*Due cubi vengono pescati dal sacchetto: un Entrata (giallo) e un Sicurezza (blu).*

*Guardando i risultati nell'area Pesca dei Cubi sul tabellone vediamo che l'evento innescato è "investimenti nella sicurezza" e dobbiamo scegliere se aumentare Sicurezza Pubblica o Popolarità. Scegliamo l'opzione populista e rassicurante e aumentiamo la Popolarità di 1.*

*Dopodiché, poiché uno dei cubi è giallo (entrate), possiamo usare quel denaro. Scegliamo di finanziare l'Impresa Privata, facendo sostenere al governo l'Occupazione e salendo sul relativo tracciato di 1. Il cubo giallo – entrate è piazzato sull'Istituzione, mentre il cubo blu viene spostato fra gli Usati.*

## **Fine dell'anno**

Dopo aver svuotato il sacchetto, l'anno politico termina: svolgi in sequenza questi passi:

- **Verifica le condizioni di vittoria** – *cfr Fine del gioco, più avanti*
- **Aggiungi un numero di cubi gialli Entrate al tuo Tesoro pari al numero di icone presenti sul tracciato dell'Occupazione (0,1 o 2)**
- **Aggiorna la Ricchezza di uno, su o giù verso l'Occupazione** (Il tracciato arancione scuro viene influenzato dal tracciato arancione chiaro). *Se l'Occupazione è più alto, la Ricchezza salirà, se l'Occupazione è più basso essa scenderà. In caso di equivalenza nessun ritocco.*
- **Aggiorna la Salute verso la Sicurezza Pubblica** (analogamente, il tracciato viola scuro viene influenzato dal tracciato viola chiaro).
- **Aggiorna la Popolarità prima verso la Ricchezza, e poi una seconda volta verso la Salute** (Il tracciato verde viene influenzato prima dal tracciato arancione scuro e poi dal tracciato viola scuro)
- **Metti tutti i cubi nell'area degli Usati e sulle Istituzioni nel sacchetto e inizia il nuovo anno politico** (Nota: i cubi nel Tesoro restano dove sono!)

## **Aggiungi/Rimuovi/Spendi**

Quando vedi queste parole chiave, segui le procedure sottostanti:

- **Aggiungi:** Aggiungi un cubo del colore adeguato all'area degli *Usati*; andrà ad aggiungersi al sacchetto dalla fine dell'anno
- **Aggiungi al sacchetto:** aggiungi un cubo del colore adeguato direttamente al sacchetto
- **Rimuovi:** rimuovi dal gioco un cubo del colore adeguato dall'area *Affari Correnti*. Se non è presente un cubo del colore appropriato puoi rimuoverlo dall'area degli *Usati* o dal *Tesoro*.
- **Spendi:** rimuovi dal gioco un cubo giallo Entrate dal *Tesoro* o dagli *Affari Correnti*

Nota che Spendì è molto simile a Rimuovi, ma ti consente di scegliere il cubo da utilizzare fra il Tesoro e gli Affari Correnti; tuttavia non ti permette di farlo dall'area

degli Usati. Rimuovi non ti permette di scegliere un cubo da altri spazi se quel tipo di cubo è presente nell'area Corrente.

Quando un cubo viene rimosso dal gioco torna nella riserva, e potrebbe rientrare nel sacchetto in futuro. Non c'è limite al numero di cubi potenziali che si potrebbero avere.

### **Tagli:**

Se un cubo nero Debito – con o senza cubi di altri colori – rimane nell'area Affari Correnti dopo il tuo evento, il tuo paese stenta a fronteggiare i suoi debiti ed è obbligato a tagliare i fondi a una delle Istituzioni nazionali! Ma è solo temporaneo... almeno è quel che racconti alla stampa.

Controlla fra le Istituzioni quali riportano vicino al tracciato dei Tagli la coppia pescata; scegli una di queste istituzioni e avanza di uno il segnalino.

Quando il segnalino raggiunge la casella finale, ossia l'Istituzione ha subito Tagli per 3 volte, applica la penalità associata e riporta il segnalino in posizione iniziale; nuovi tagli potranno essere applicati a questa Istituzione.

### **Entrate**

Se uno dei cubi pescati è giallo (Entrate), puoi spenderlo immediatamente per finanziare una delle tue Istituzioni, o conservarla nel Tesoro per future emergenze. Non sei obbligato a fare una di queste; potresti muovere i cubi Entrate nell'area degli Usati se preferisci.

Se vuoi salvare le Entrate per un secondo momento, piazza il cubo direttamente nel Tesoro, da dove potrà essere Speso in futuro per mitigare futuri eventi. Ricorda che questo rimuove permanentemente il cubo dal sacchetto – i cubi nel Tesoro non tornano mai al sacchetto, possono solo essere Spesi (rimettendoli nella riserva).

In alternativa, se desideri finanziare una Istituzione, piazza il cubo sull'Istituzione scelta e riscuoti immediatamente il bonus indicato dalla freccia. *Soltanto un cubo ogni anno può essere piazzato su una Istituzione*, che quindi non può essere sfruttata due volte.

*(Nota, alcune regole avanzate ti permettono di infrangere questo limite)*

Ricorda che a fine anno i cubi gialli sulle Istituzioni tornano nel sacchetto.

### **Azioni**

In qualsiasi momento durante l'anno, puoi effettuare una delle tre azioni elencate al centro del tabellone – Alzare Tasse, Prendere in Prestito e Pagare un Prestito. Semplicemente, effettua l'azione così come è descritta: essa prevederà di aggiungere o rimuovere alcune combinazioni di cubi.

Le azioni possono essere effettuate quanto si vuole ogni turno, prima o durante o dopo aver risolto gli effetti dei cubi pescati, tuttavia ricorda che se il sacchetto è vuoto nessuna azione può più essere effettuata per quest'anno.

## **Fine del gioco**

Se in qualsiasi momento durante il gioco uno dei tracciati Occupazione, Sicurezza Pubblica, Ricchezza, Salute, Popolarità indica lo 0 (la casella più scura) perdi immediatamente la partita.

Se a fine anno, durante la fase “Verifica delle condizioni di vittoria” non ci sono più cubi neri Debito nell'area degli Usati, sei riuscito/riuscita a risollevare le finanze della tua nazione e hai vinto!

## **Note**

Austerità non prevede limitazioni dei componenti: se esaurisci i cubi di un colore e te ne servono altri, usa pure altri colori! (Tuttavia è improbabile che te ne servano più di dieci).

Il contenuto del sacchetto non è un segreto. In qualsiasi momento puoi controllare il contenuto del sacchetto, contare i cubi e i colori rimasti e usare questa informazione a tuo vantaggio – assicurati soltanto di mescolare bene il sacchetto in seguito affinché la pesca dei cubi sia realmente casuale.

Se rimane un singolo cubo nel sacchetto a fine anno, esso è ignorato anche se è un giallo Entrata (sfortuna) o un nero Debito (fortuna). Quando conti il totale dei cubi a fine anno per le varie regole speciali, i cubi nel Tesoro NON vengono conteggiati.

## **Regole Avanzate (opzionali)**

Queste regole riguardano il secondo foglio di stampa, che contiene delle carte: tali carte rappresentano moduli aggiuntivi, che possono essere combinati a scelta. Alla fine di questa sezione troverai una nota sulla difficoltà. Se una regola di questa sezione contraddice le regole base del gioco, questa sezione ha la priorità e rimpiazza la regola precedente.

## **Carte Politica**

Le prime 3 carte del foglio sono carte Politica, che rappresentano l'approccio generale del governo nel guidare il paese. Alcune politiche sono libere: puoi scegliere di assumere una posizione Protezionista oppure concordare il Libero Mercato. Altre invece sono il risultato delle tue azioni: se l'investimento in sicurezza nazionale si abbassa troppo, il paese si troverà nell'Anarchia.

A inizio gioco, piazza tutte e tre le carte politica vicino al tabellone, ruotate affinché il lato Neutrale sia visibile.

A fine anno, dopo aver verificato le condizioni di vittoria e prima di raccogliere le entrate, controlla ogni carta Politica e segui le istruzioni relative a ciascuna carta.

Potrà capitare a fine anno di ruotare una delle carte verso l'uno o l'altro lato; se questo accade (o scegli di farlo accadere) segui semplicemente le istruzioni sulla carta, che descriverà le nuove condizioni e regole in atto. Più Politiche possono ruotare nello stesso turno; basta leggere con attenzione le istruzioni e seguirle.

### **Istituzioni extra**

Le successive 3 carte sono Istituzioni aggiuntive. In qualsiasi momento, se desideri investire in altri modi nel tuo paese, puoi Spendere due Entrate e aggiungere la carta scelta alla partita: piazza la carta sotto il tabellone, con un segnalino all'inizio del tracciato Tagli. Da adesso, la nuova Istituzione è in gioco con le stesse identiche regole di quelle base.

Una nota sull'Istituzione "Investimento"; essa rappresenta il tuo acquisto di obbligazioni di altri paesi. Richiede 2 Entrate separate nello stesso anno per essere finanziata, e aggiungere una nuova Entrata. Se viene finanziata una sola volta nell'anno, a fine anno il cubo viene rimesso nel sacchetto senza effetti.

### **Scenari**

A inizio partita puoi selezionare uno scenario, scegliendolo o estraendolo a caso. Predisponi i cinque tracciati iniziali sul valore riportato, invece del 5/5/5/5/5 generico.

Leggi le regole dello scenario: si aggiungono a quelle del gioco e in caso di conflitto esse hanno la precedenza. Molti scenari introducono azioni che puoi effettuare durante la partita.

A fine anno, verifica le condizioni di vittoria come riportate sullo scenario.

### **Paesi iniziali**

A inizio partita, scegli una carta Paese, a caso o a piacere. Questa carta fornisce una composizione iniziale alternativa del sacchetto. Prendi i dieci cubi iniziali in accordo con quanto suggerito dalla carta.

Ti consigliamo di giocare anche con le carte Politica se introduci i Paesi iniziali. In tal caso, la carta Paese ti suggerisce anche le condizioni politiche vigenti: ruota dunque la carta Politica come descritto. Alcune di esse potranno essere ruotate nel corso della partita in base alle tue scelte, altre invece saranno permanentemente bloccate.

### **Nota sulla difficoltà**

Il gioco base è mediamente semplice – per quanto possano presentarsi momenti di grande sfortuna.

*Per rendere il gioco più semplice, aggiungi due Entrate al sacchetto a inizio partita.  
Per renderlo più difficile, aggiungi uno o due Debiti.*

Le carte scenario e i Paesi iniziali rendono il gioco più impegnativo, e consigliamo di familiarizzare col gioco base prima di provare gli scenari. Ciascuno di essi ha diverse difficoltà, e Facile equivale grossomodo alla difficoltà del gioco base.

Le carte Politica potrebbero rendere le cose più semplici, se riesci a intraprendere la giusta politica con cui fronteggiare la tua situazione.

Le Istituzioni extra sono auto bilanciate; ogni Istituzione extra rende il gioco più semplice, tuttavia trovare il denaro per acquisirle non è affatto banale!

### **FAQ in breve**

- Se pesco “Rimborso Immediato” e ripago il debito devo comunque effettuare tagli? *No; i tagli si effettuano se rimane un cubo nero nell’area Affari Correnti. Se nel corso dell’evento (in caso di uscita di Rimborso Immediato oppure se si usa l’azione Pagare un Prestito) il cubo nero viene rimosso dall’area, nessun taglio viene effettuato.*
- Se ho un’Entrata negli Affari Correnti, devo finanziare un’Istituzione o metterla nel Tesoro? *No. Se preferisci, puoi lasciarla passare fra gli Usati*
- Posso usare Entrate nel Tesoro per finanziare Istituzioni? *No, il finanziamento deve venire dagli Affari Correnti*
- Se l’anno termina con un singolo cubo nero o giallo, devo effettuare i tagli? O nel secondo caso posso usarlo per finanziare? *No, il singolo cubo che dovesse rimanere a fine anno verrebbe ignorato e posto immediatamente fra gli Usati.*
- Se finanzia una Istituzione, posso invertire o azzerare il tracciato Tagli? *No, una istituzione finanziata dà semplicemente il bonus indicato dalla freccia.*