

=Quién quiere ser=
PRESIDENTE
?

CONSTITUCIÓN

LIBRO DE REGLAS



NICOLÁS MARTÍNEZ SÁEZ



¿Quién quiere ser presidente?

es un juego político-satírico donde los jugadores asumirán roles de presidente y gobernadores para llevar a cabo duras negociaciones.

El presidente procurará sostenerse en el mandato ganando poderes y perjudicando a los gobernadores.

En tanto, éstos intentarán debilitar al presidente con diferentes acciones para hacerlo caer y alcanzar el sillón presidencial.

Ganará la partida aquel jugador que alcance el OBJETIVO POLÍTICO.

CONTENIDO

- A** 1 tablero
- B** 10 billetes de \$ 2.000
- C** 20 billetes de \$ 1.000
- D** 30 billetes de \$ 500
- E** 6 lingotes de oro
- F** 1 ficha de GOBIERNO DE FACTO
- G** 6 peones de rol
- H** 6 marcadores de PODER
- I** 6 tarjetas de ayuda
- J** 33 cartas de FIGURAS
- K** 32 cartas de ACCIONES DE PRESIDENTE
- L** 64 cartas de ACCIONES DE GOBERNADOR

3-6
JUGADORES

90-120
MINUTOS

F

D

C

B

K

L

J **5**

VELETTE 	REVOLUCIONARIOS 	AGENTE SECRETO 	ÍDOLO POPULAR 	INMIGRANTES 	NARCOS 	CIENTÍFICOS 	SINDICALISTAS 			
ECONOMISTA 	ECOLOGISTAS 	A	FONDOS BUITRES 	FUERZAS POLICIALES 	EMPLEADOS PÚBLICOS 	OBREROS 				
CURAS VILLEROS 	EMPRESARIO 		DUÑO DE MULTIMEDIOS 	JÓVENES 	MÉDICOS 	TERRATENIENTE 	ECONOMISTA 	HACKERS 	FUERZAS ARMADAS 	FUNDAMENTALISTA

G

H

I

E

PREPARACIÓN

- 1** Colocar el tablero en el centro de la mesa.
- 2** Repartir a cada jugador 1 peón de rol, 1 marcador de PODER y 1 tarjeta de ayuda del mismo color.
- 3** Cada jugador ubica el peón de rol en la casilla PROVINCIA, el marcador de PODER en la casilla INICIO CARRERA POLÍTICA y la tarjeta de ayuda delante de sí mismo.
- 4** Repartir a cada jugador \$ 2.000 y 1 lingote de oro.
(El resto del dinero queda disponible al lado del tablero como Banca Central).
- 5** Mezclar las cartas de FIGURAS y repartir 3 al azar a cada jugador, de manera que no sean conocidas por el resto de los jugadores.
(Las FIGURAS sobrantes quedan disponibles boca arriba alrededor del tablero).
- 6** Mezclar por separado las cartas de ACCIONES DE GOBERNADOR y ACCIONES DE PRESIDENTE y dejar boca abajo al lado del tablero.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

El juego se desarrolla en dos fases que se suceden continuamente: las **ELECCIONES DEMOCRÁTICAS**, con la que se inicia la partida y el **MANDATO PRESIDENCIAL**, que se lleva a cabo cada vez que finaliza una elección de presidente.

ELECCIONES DEMOCRÁTICAS

Las elecciones democráticas sirven para elegir a un jugador como presidente y se realizan en 3 situaciones:

- ◆ Al inicio de la partida.
- ◆ Al finalizar la fase **MANDATO PRESIDENCIAL**.
- ◆ Luego de cada **CRISIS**.

Las elecciones se llevan a cabo en **4 ETAPAS** utilizando los **VOTOS** de las cartas de **FIGURAS**.

PRIMERA ETAPA

ANUNCIO DE POSTULACIÓN

Todos los jugadores ubican sus peones de rol en la casilla **PROVINCIA**. Sin ningún orden estipulado, cada jugador anuncia, en voz alta, si se postulará o no para presidente y, si lo hace, por qué ideología (*izquierda o derecha*). No necesariamente debe tener cartas de **FIGURAS** de la ideología elegida al postularse, pero debe conseguir en la **SEGUNDA ETAPA**, al menos, una **FIGURA** que sea de la ideología que eligió antes de empezar la **VOTACIÓN**. De no lograr conseguirla deberá bajarse de la postulación.

Las cartas de **FIGURAS** de ideología indefinida, que se tengan en la mano, suman votos a la ideología que el jugador haya elegido para postularse.

Puede haber más de un candidato por derecha o por izquierda para postularse a presidente.

CONDICIÓN PARA POSTULARSE

- ◆ No ser el jugador que cayó en **CRISIS** en el último turno.

Ejemplo: Cartas de FIGURAS en mano de un jugador, recibidas al azar, al inicio de la partida.



El jugador puede elegir postularse por la izquierda (**JÓVENES + CIENTÍFICOS**) o por la derecha (**BANQUERO + CIENTÍFICOS**). Sin embargo, mientras que por la derecha suma un total de 3.000.000 de votos, por la izquierda suma un total de 6.000.000 de votos y quizás tenga más oportunidad de ganar la elección.



SEGUNDA ETAPA

NEGOCIACIONES Y PROMESAS DE CAMPAÑA

En esta etapa los jugadores pueden intercambiar y pedir cartas de **FIGURAS** a otros jugadores con el fin de conseguir votos.

Los postulantes pueden prometer dinero, lingotes y **PODERES** (Ver “**PODERES**” Pág. 11) que serán dados a través del uso de la casilla **YO APOYO AL PRESIDENTE** en la fase **MANDATO PRESIDENCIAL**. Todas las promesas que se hagan entre los jugadores están basadas en la confianza y, por lo tanto, no son de cumplimiento obligatorio.

*Sólo durante la fase **ELECCIONES DEMOCRÁTICAS** los jugadores pueden tener, en mano, más de 3 cartas de **FIGURAS**.*



*Ejemplo: un jugador que se postuló a presidente por la izquierda, le pide cartas de FIGURAS de ideología izquierda o indefinida a otro jugador prometiéndole 5 **PODERES** que, en caso de resultar ganador, podrá hacerle ganar en la fase **MANDATO PRESIDENCIAL** cuando éste, en su turno, ubique su peón de rol en la casilla **YO APOYO AL PRESIDENTE**. Al aceptar la promesa de futuros poderes le da la FIGURA de ideología indefinida **JUBILADOS** al jugador postulado, el cual no tiene obligación de cumplir esta promesa en el futuro.*



CASO DE UNO O NINGÚN POSTULANTE

Cualquier jugador puede bajarse de la postulación en el medio de las negociaciones si así lo considera, pero si hay un solo postulante, éste asume como presidente directamente mostrando 1 **FIGURA** de la ideología elegida y ganando 10 **PODERES** extras al inicio de la primera ronda de la fase **MANDATO PRESIDENCIAL**.

Si no hay ningún postulante, todos deben pasar a la etapa de votación como postulantes excepto aquellos que no tengan ninguna **FIGURA** de ideología derecha o izquierda. Si ningún jugador puede postularse, empezando por el de mayor edad y luego en sentido a las agujas del reloj, los jugadores tomarán 1 carta de **FIGURA** de la mesa.

TERCERA ETAPA

VOTACIÓN

Una vez cerradas las negociaciones, todos los postulantes comenzando por el de mayor edad, siguiendo el sentido de las agujas del reloj, van “cantando” el total de votos sin mostrar las cartas de **FIGURAS**. Si un postulante no supera el total “cantado” hasta el momento, puede decidir no “cantar” sus votos y declararse perdedor. A partir de la segunda elección democrática comienza “cantando” sus votos el postulante que está sentado más a la izquierda del último presidente. En esta etapa ningún jugador postulado puede bajarse ni pueden hacerse nuevas negociaciones con las cartas de **FIGURAS**.

El jugador postulado que más votos “cantó” muestra las cartas de **FIGURAS** ganadoras al resto de los jugadores, las deja boca arriba disponibles en la mesa y asumirá como presidente democrático. Luego toma la misma cantidad de **FIGURAS** sin superar, en su mano, la cantidad de 3 ni tampoco elegir las mismas **FIGURAS** que utilizó para ganar la elección. El resto de los jugadores que tengan más de 3 **FIGURAS** en la mano, deben dejar las sobrantes boca arriba disponibles en la mesa. En cambio, si tienen menos de 3 **FIGURAS** en la mano, podrán recuperarlas de a una, en sus respectivos turnos, utilizando la casilla **CAMPAÑA POLÍTICA** en la fase **MANDATO PRESIDENCIAL**.

BALOTAJE

En caso de empate en votos entre 2 o más postulantes se hace un balotaje donde todos los jugadores vuelven a la **SEGUNDA ETAPA** manteniendo ideología y figuras, pero solo podrán postularse los jugadores que hayan empatado. Si se produce un nuevo empate, será presidente el que tenga mayor cantidad de legisladores de la ideología que se postula. De igualarse otra vez, será presidente quien tenga más cantidad de dinero en billetes y de empatar nuevamente, será presidente el jugador de mayor edad.

CUARTA ETAPA

ASUNCIÓN DEL NUEVO PRESIDENTE

El presidente democrático ubica su peón de rol en el **SILLÓN PRESIDENCIAL** número 1 de la ideología que corresponda (*azul si es de derecha o rojo si es de izquierda*) y gana los 5 **PODERES** indicados al lado de éste. El resto de los jugadores asumen el rol de gobernadores.

El presidente toma 3 cartas del mazo de **ACCIONES DE PRESIDENTE** y, si tiene cartas de **ACCIONES** de cualquier tipo, las deja en el mazo de descarte correspondiente. Cada uno de los gobernadores, que no posean cartas de **ACCIONES DE GOBERNADOR**, toman 3 del mazo correspondiente. En caso de que alguno posea cartas de **ACCIONES DE PRESIDENTE** las deja en el mazo de descarte correspondiente. Seguido de esto, comienza la fase **MANDATO PRESIDENCIAL**.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

MANDATO PRESIDENCIAL

Empezando por el presidente y siguiendo con el resto de los gobernadores en sentido a las agujas del reloj, cada jugador debe cumplir un turno compuesto de 2 partes:

PRIMERA PARTE

MOVER PEÓN DE ROL

- Si el jugador es presidente, excepto en el primer turno donde ya ha ubicado su peón de rol, se mueve a la siguiente casilla del SILLÓN PRESIDENCIAL y gana los 10 PODERES indicados al lado de éste. Si el presidente finaliza la ronda del cuarto SILLÓN PRESIDENCIAL, gana los 20 PODERES adicionales indicados en el tablero y se vuelve a la fase ELECCIONES DEMOCRÁTICAS donde todos los jugadores, incluso el actual presidente, podrán postularse.
- Si el jugador es gobernador, elige y ubica el peón de rol en alguna de las casillas de gobernador (Ver "Casillas de Gobernador". Pág. 6-7). Antes de esto, puede iniciar una negociación o renegociar una promesa con el presidente.

El gobernador puede repetir la misma casilla del turno anterior.



SEGUNDA PARTE

JUGAR UNA CARTA DE ACCIÓN

Tanto el presidente como los gobernadores deben realizar obligatoriamente una de estas 3 opciones:

- Ejecutar 1 carta de ACCIÓN según su rol (Ver "Acciones de presidente" y "Acciones de gobernador" Pág. 10).
- Cambiar 1 carta de FIGURA de la mano por otra disponible de la mesa.
- Dejar en el mazo de descarte correspondiente hasta 3 cartas de ACCIONES y tomar la misma cantidad del mazo de ACCIONES correspondiente. Si el jugador es un gobernador que no tiene cartas de ACCIONES puede tomar 3 en este momento.

FINAL Y GANADOR DE LA PARTIDA



El jugador que primero alcance la casilla OBJETIVO POLÍTICO (60 PODERES cuando se juega de 5 a 6 jugadores u 80 PODERES cuando se juega de 3 a 4 jugadores) será el ganador de la partida. En caso de empate, gana el jugador que posea el LINGOTE. Si se produce un nuevo empate, será ganador el jugador que tenga mayor cantidad de dinero en billetes. De igualarse otra vez, será ganador el jugador de mayor edad.

DESCRIPCIÓN DE COMPONENTES

TABLERO



- A** OBJETIVO POLÍTICO
- B** INICIO CARRERA POLÍTICA
- C** CASILLAS DE GOBERNADOR
- D** PODERES PRESIDENCIALES
- E** SILLÓN PRESIDENCIAL IZQUIERDA
- F** SILLÓN PRESIDENCIAL DERECHA
- G** GRILLA DE PODER POLÍTICO

¡Las demás ilustraciones del tablero son parte de la decoración y ayudan a la estética visual del juego!



CASILLAS DE GOBERNADOR



PROVINCIA

Cuando un gobernador elige ubicar su peón de rol en esta casilla paga \$ 1.000 a la Banca Central para ejecutar, en la segunda parte de su turno, una carta de ACCIONES DE GOBERNADOR de su mano con una carta de FIGURA que se encuentre boca arriba disponible en la mesa. Luego, el gobernador descarta la carta de ACCIÓN y toma una nueva del mazo de ACCIONES DE GOBERNADOR.



BUSCAR INVERSIONES

Cuando un gobernador elige ubicar su peón de rol en esta casilla cobra \$1.000 de la Banca Central pero no podrá participar en las votaciones del CONGRESO si el presidente ejecuta un PROYECTO DE LEY. (Ver "Proyectos de ley" Pág. 13).



CONGRESO

Cuando un gobernador elige ubicar su peón de rol en esta casilla obtiene inmunidad para evitar ser afectado por cualquier carta de ACCIONES DE PRESIDENTE excepto los PROYECTO DE LEY. Cuando hay un presidente de facto, se coloca sobre esta casilla la ficha de GOBIERNO DE FACTO indicando que ningún gobernador podrá ubicar su peón allí ni tampoco el presidente podrá ejecutar PROYECTOS DE LEY. (Ver "Proyectos de ley" Pág. 13).



CAMPAÑA POLÍTICA

Cuando un gobernador elige ubicar su peón de rol en esta casilla y tiene menos de 3 cartas de FIGURAS toma una nueva de las disponibles en la mesa. Para esto debe mostrar al resto de los jugadores que tiene menos de 3. En caso de tener 3 cartas de FIGURAS, no podrá ubicar su peón de rol en esta casilla.

DESCRIPCIÓN DE COMPONENTES



YO APOYO AL PRESIDENTE

El gobernador ubica su peón de rol en esta casilla solamente cuando el presidente declara que desea cumplir alguna promesa de dinero, lingote o PODERES. El presidente puede renegociar las condiciones de las promesas antes que el gobernador decida ubicar su peón en esta casilla.

El presidente tiene la potestad de hacer ganar PODERES a los gobernadores, a través de esta casilla, durante sus respectivos turnos (siempre en múltiplos de 5 y hasta un máximo de 10). Estos PODERES no se restan del presidente sino que son el medio que utiliza para negociar.



Ejemplo 1: Luego de acordar con el presidente el cumplimiento de una promesa de la fase ELECCIONES DEMOCRÁTICAS, el gobernador ubica su peón de rol en esta casilla y gana 10 PODERES.

Ejemplo 2: Luego de acordar pagar al presidente \$ 1.000 a cambio de 5 PODERES, el gobernador ubica su peón de rol en esta casilla y gana los PODERES.

Ejemplo 3: Luego de acordar con el presidente la no ejecución de cartas de ACCIONES DE GOBERNADOR a cambio PODERES, el gobernador ubica su peón de rol en esta casilla y gana 5 PODERES. En la segunda parte de su turno, el gobernador rompe la promesa y ejecuta una de las cartas de ACCIONES DE GOBERNADOR.



CÁRCEL

En esta casilla se ubica el peón de rol de un jugador cuando es enviado a la CÁRCEL a través de la consecuencia de cartas de ACCIONES DE PRESIDENTE o GOBERNADOR. Aquí el jugador pierde un turno y mientras permanece en la casilla no puede ser afectado por las cartas de ACCIONES DE PRESIDENTE ni participar en negociaciones cuando se ejecuta un PROYECTO DE LEY. (Ver "Proyectos de ley" Pág. 13).

CASILLAS DE PRESIDENTE Y DE MARCADORES



SILLÓN PRESIDENCIAL IZQ.
Aquí se indica el número de turnos del mandato de ideología por izquierda.



SILLÓN PRESIDENCIAL DER.
Aquí se indica el número de turnos del mandato de ideología por derecha.



PODERES PRESIDENCIALES
Cantidad de PODERES que el presidente gana al ubicarse en los sillones presidenciales.



INICIO DE CARRERA POLÍTICA
Aquí se ubican, desde el inicio de la partida, los MARCADORES DE PODER de todos los jugadores.

GRILLA DE PODER POLÍTICO
Aquí se lleva el conteo de PODERES que cada jugador gana o pierde a lo largo de la partida.

OBJETIVO POLÍTICO
Esta casilla determina el final y el ganador de la partida. Según la cantidad de jugadores el objetivo político puede cambiar.

Durante la partida, los jugadores tienen dos tipos de cartas: cartas de FIGURAS y cartas de ACCIONES. Las primeras se utilizan en la fase ELECCIONES DEMOCRÁTICAS y la fase MANDATO PRESIDENCIAL, mientras que las segundas sólo se utilizan en la fase MANDATO PRESIDENCIAL junto con las cartas de FIGURAS.

CARTAS DE FIGURAS



Las cartas de FIGURAS representan diferentes sectores ideológicos de la sociedad y, en la mano, son el apoyo en votos y legisladores con los que cuenta cada jugador. Se mantienen en privado excepto cuando se usan para ganar ELECCIONES DEMOCRÁTICAS, ganar PROYECTOS DE LEY o ejecutar cartas de ACCIONES.

Durante la fase ELECCIONES DEMOCRÁTICAS los jugadores pueden intercambiar o darse cartas de FIGURAS pudiendo tener en mano más de 3.

Durante la fase MANDATO PRESIDENCIAL los jugadores no pueden intercambiar ni darse cartas de FIGURAS teniendo, en mano, un máximo de 3 y pudiendo perderlas a partir de las consecuencias de las cartas de ACCIONES ejecutadas por otros jugadores.

INFORMACIÓN



IDEOLOGÍA

Puede ser de ♦ izquierda, ♦ derecha o ♦ indefinida y se utiliza para las postulaciones en elecciones democráticas y para votar en Proyectos de ley.



VOTOS

Pueden ser desde 500.000 hasta 4.000.000 y se utilizan en las Elecciones democráticas para elegir presidente.



LEGISLADORES

Pueden ser de 0 a 5 y se utilizan para votar en los Proyectos de ley.

FIGURAS ESPECIALES



NARCOS Y FUNDAMENTALISTA

Ambas cartas de FIGURAS solo se utilizan para ejecutar cartas de ACCIONES DE PRESIDENTE y de ACCIONES DE GOBERNADOR siendo éstas las que tienen las peores consecuencias para el resto de los jugadores.

DESCRIPCIÓN DE COMPONENTES



AGENTE SECRETO

Un jugador puede usar esta carta de FIGURA al momento en que otro jugador ejecuta una carta de ACCIÓN para evitar:

- 1 Las consecuencias de la carta que lo afectan a él.
- 2 Las consecuencias de la carta que afectan a un tercero.

El jugador que use la carta de figura AGENTE SECRETO la deja boca arriba disponible en la mesa y toma otra diferente.

El jugador que ejecutó la carta de ACCIÓN puede tomar esta FIGURA.

Ejemplo 1: El gobernador ejecuta la Recaudación (Mano de obra barata) con la carta de figura INMIGRANTES, cobra \$ 2.000 de la Banca y obliga al presidente a decidir si: permitir que el gobernador gane 5 PODERES, pagar \$ 1.000 al mismo o caer en CRISIS. El presidente usa la carta de figura AGENTE SECRETO para evitar las 3 opciones de la consecuencia. Sin embargo, el gobernador cobra el dinero de la Banca.

Ejemplo 2: El gobernador ejecuta la Intervención (Golpe de Estado) con la carta de figura FUERZAS ARMADAS. El presidente le propone a otro gobernador, el cual ha manifestado que tiene la carta de figura AGENTE SECRETO, que si la usa para evitar el Golpe de Estado le promete hacerle ganar 10 PODERES cuando éste vaya a la casilla YO APOYO AL PRESIDENTE. El gobernador acepta la promesa y usa la carta de figura AGENTE SECRETO para evitar el Golpe de Estado. El presidente no tiene obligación de cumplir esta promesa en el futuro.

Ejemplo 3: El presidente ejecuta una Medida de ajuste (Despidos masivos) con la carta de figura SINDICALISTAS y elige a dos gobernadores para que cada uno decida si perder \$ 3.000 o que el presidente gane 10 PODERES. Un gobernador decide perder \$ 3.000 y el otro usa la carta de figura AGENTE SECRETO para evitar las 2 opciones de la consecuencia.



CARTAS DE ACCIONES

Las cartas de ACCIONES son las artimañas que tienen los jugadores para perjudicarse política y económicamente. Están divididas en ACCIONES DE PRESIDENTE y ACCIONES DE GOBERNADOR y se utilizan durante la fase MANDATO PRESIDENCIAL donde cada jugador tendrá 3 en su mano.

Cuando un jugador es presidente tanto democrático como de facto (Ver "Intervención por la fuerza" Pág. 14) solamente puede ejecutar cartas de ACCIONES DE PRESIDENTE y sus consecuencias afectarán a los gobernadores. En cambio, cuando un jugador es gobernador solo puede ejecutar cartas de ACCIONES DE GOBERNADOR y sus consecuencias afectarán al presidente. Si un jugador afectado no puede cumplir alguna de las opciones de la consecuencia no podrá elegirla. Los gobernadores pueden perder sus cartas de ACCIONES a través de las consecuencias de las cartas de ACCIONES DE PRESIDENTE.

Las cartas de ACCIONES no pueden intercambiarse entre los jugadores y se mantienen en privado hasta su ejecución. Cuando se acaba un mazo de cartas de ACCIONES, se mezcla el mazo de descarte y se vuelven a utilizar.

ACCIONES DE PRESIDENTE



Para ejecutar una carta de ACCIÓN, el presidente debe tener, en la mano, alguna de las 2 cartas de FIGURAS requeridas (A) sin importar que la ideología de la FIGURA utilizada se corresponda con la ideología de su mandato.

Cuando ejecuta, muestra la FIGURA y lee públicamente la carta de ACCIÓN con su consecuencia (C) afectando a cada uno de los gobernadores (B): si ésta tiene una sola opción, cada gobernador debe cumplirla. Pero si la consecuencia tiene más de una opción, cada gobernador debe elegir obligatoriamente una de ellas. Si un gobernador no puede cumplir alguna de las opciones no podrá elegirla.

Finalmente, el presidente deja la carta de FIGURA boca arriba disponible en la mesa y toma otra diferente. Luego, descarta la carta de ACCIÓN y toma otra carta del mazo de ACCIONES DE PRESIDENTE.

B ALCANCE



El presidente afecta a un gobernador a su elección.



El presidente afecta hasta 2 gobernadores a su elección.



El presidente afecta al gobernador que fue el último presidente.



El presidente afecta a todos los gobernadores.

Los gobernadores que se encuentran en las casillas CONGRESO y CÁRCEL no pueden ser afectados por las cartas de ACCIONES DE PRESIDENTE.



ACCIONES DE GOBERNADOR

FORMAS DE EJECUTARLA

◆ **CON LA CARTA DE FIGURA REQUERIDA EN LA MANO (A)**
Cuando el gobernador ejecuta una carta de ACCIÓN, lee públicamente su consecuencia (C), deja la carta de FIGURA boca arriba disponible en la mesa y toma otra diferente.

◆ **SIN LA CARTA DE FIGURA REQUERIDA EN LA MANO**
En la primera parte de su turno, el gobernador puede ubicar su peón de rol en la casilla PROVINCIA, pagar \$ 1.000 a la Banca Central y ejecutar, en la segunda parte de su turno, una carta de ACCIONES DE GOBERNADOR de su mano con una carta de FIGURA que se encuentre boca arriba disponible en la mesa.



En ambas formas de ejecución se afecta al presidente. Si la consecuencia de la carta de ACCIÓN tiene una sola opción, el presidente debe cumplirla. Pero si la consecuencia (C) tiene más de una opción, el presidente debe elegir obligatoriamente una de ellas. Si no puede cumplir alguna de las opciones no podrá elegirla. Al finalizar la ejecución, el gobernador descarta la carta de ACCIÓN y toma otra carta del mazo de ACCIONES DE GOBERNADOR.

DESCRIPCIÓN DE COMPONENTES

PODERES

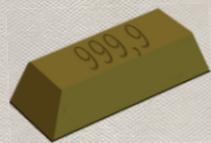


Los PODERES son los puntos de victoria que los jugadores van ganando o perdiendo a lo largo de la partida. Éstos se van indicando, con los marcadores de PODER correspondientes, sobre la GRILLA DE PODER POLÍTICO.

CÓMO GANAR Y PERDER PODERES

- ◆ Todos los jugadores pueden ganar o hacer perder PODERES a otros jugadores con la ejecución de cartas de ACCIONES y el canje del lingote a la Banca Central.
- ◆ El presidente gana PODERES, en la fase MANDATO PRESIDENCIAL, al iniciar cada ronda y cuando finaliza la ronda del cuarto SILLÓN PRESIDENCIAL.
- ◆ Los gobernadores pueden ganar PODERES en la casilla YO APOYO AL PRESIDENTE luego de negociarlos con el presidente.

LINGOTE DE ORO



Al inicio de la partida cada jugador recibe 1 lingote de oro. Éste no tiene un valor fijo ni puede cambiarse a la Banca Central para recibir dinero en billetes.

FORMAS DE USO

- ◆ Realizar el pago de dinero a otro jugador o a la Banca Central de una consecuencia de una carta de ACCIÓN, haciendo que el lingote valga por el total que se requiera pagar.
- ◆ Utilizarlo como instrumento de negociación tanto en la fase ELECCIONES DEMOCRÁTICAS (prometer el lingote por FIGURAS) como en MANDATO PRESIDENCIAL (dar lingote a cambio de la ejecución o no de cartas de ACCIONES, dar lingote a cambio de usar o no la carta de AGENTE SECRETO o dar lingote a otro jugador por dinero).
- ◆ Durante su turno, el jugador puede o bien canjearlo a la Banca para ganar 5 PODERES o bien canjearlo para elegir a otro jugador que pierda 5 PODERES (incluso a jugadores que se encuentren en las casillas CÁRCEL o CONGRESO). Esto no cuenta como parte del turno.

DINERO EN BILLETES



Al inicio de la partida cada jugador recibe \$ 2.000. El dinero sólo se usa en la fase MANDATO PRESIDENCIAL y sirve, fundamentalmente, para pagar consecuencias de cartas de ACCIONES de otros jugadores. El dinero también puede prestarse y circular libremente entre los jugadores en cualquier momento de su turno y es un gran instrumento de negociación.

CÓMO GANAR DINERO

- ◆ El presidente puede ganar dinero a través de la ejecución de cartas de ACCIONES DE PRESIDENTE o pidiéndolo a los gobernadores a cambio de promesas de PODERES que podrá hacerles ganar, cuando éstos ubiquen sus peones de rol, en la casilla YO APOYO AL PRESIDENTE. Todas las promesas están basadas en la confianza y, por lo tanto, no son de cumplimiento obligatorio.
- ◆ Los gobernadores pueden ganar dinero utilizando la casilla BUSCAR INVERSIONES y con la ejecución de cartas de ACCIONES DE GOBERNADOR.

MATERIAL EXTRA



En nuestro blog iremos subiendo diferentes materiales que los jugadores podrán descargar e imprimir. Éstos servirán para mejorar la experiencia de juego ya que, luego de casi seis años (2014-2020) de desarrollo, nos encontramos ante la siguiente cuestión: **editar el juego ahora o no editarlo nunca más.**
<https://quienquiereserpresidentejuegodemesa.blogspot.com/>

SITUACIONES ESPECIALES

CRISIS

La CRISIS es la razón por la cual el presidente abandona su mandato ante la ejecución de una carta de ACCIONES DE GOBERNADOR.

DOS POSIBLES MOTIVOS

El presidente elige la opción CAER EN CRISIS.



El presidente pierde la última carta de FIGURA de su mano.



PASOS A SEGUIR

- 1 Se interrumpe el orden de los turnos y el presidente deja todas las cartas de ACCIONES DE PRESIDENTE en el mazo de descarte.
- 2 Todos los jugadores ubican sus peones de rol en la casilla PROVINCIA.
- 3 Si el presidente en crisis era un presidente de facto, se retira la ficha de GOBIERNO DE FACTO.
- 4 Se vuelve a la fase ELECCIONES DEMOCRÁTICAS en la cual el presidente en crisis no podrá postularse como candidato pero sí negociar con cartas de FIGURAS si aún conserva alguna.

SITUACIONES ESPECIALES

PROYECTO DE LEY



Los PROYECTOS DE LEY son cartas de ACCIONES DE PRESIDENTE donde los jugadores votarán, con sus legisladores, la aprobación o desaprobación de leyes en el CONGRESO. Cuando un presidente democrático ejecuta un PROYECTO DE LEY, los gobernadores, excepto aquellos que están en las casillas BUSCAR INVERSIONES o CÁRCEL, ubican sus peones de rol en la casilla CONGRESO y serán los únicos que podrán participar de las negociaciones y la votación. Está permitido que un presidente democrático con un mandato de ideología izquierda ejecute un PROYECTO DE LEY con una carta de FIGURA de ideología derecha y viceversa. La carta de FIGURA utilizada para ejecutar el PROYECTO DE LEY le suma legisladores al presidente para la aprobación del proyecto. Una vez finalizada la votación, la deja boca arriba disponible en la mesa y toma otra diferente.

El PROYECTO DE LEY en el CONGRESO se lleva a cabo en 2 etapas:

PRIMERA ETAPA

NEGOCIACIONES Y PACTOS

El presidente dispone de un número de PODERES indicados en la carta de ACCIÓN (A) que podrá repartir, como quiera (siempre en múltiplos de cinco), entre él y los gobernadores que lo ayuden a aprobar el proyecto. Los gobernadores que tengan legisladores de la misma ideología que la FIGURA utilizada por el presidente pueden ayudar a aprobar el proyecto. En cambio, los gobernadores que tengan legisladores de distinta ideología pueden ayudar a aprobar el proyecto absteniéndose o votar en contra para desaprobarlo. Empezando por el gobernador que está a la izquierda del presidente y luego siguiendo el sentido de las agujas del reloj, los gobernadores deben anunciar si votarán a favor, en contra o si se abstendrán, no pudiendo cambiar su posición en la próxima etapa.

Ejemplo: El presidente ejecuta con la carta de figura ECONOMISTA IZQ. el Proyecto de ley (Reforma económica) de 25 PODERES y pacta repartir de estos, 5 PODERES a un gobernador si lo apoya con legisladores de izquierda y 10 PODERES a otro gobernador si se abstiene de votar en contra con los legisladores de derecha que manifiesta tener. Éste al abstenerse, no muestra sus figuras, por lo que podría haber mentido respecto a poseer legisladores para votar en contra del proyecto. Ambos gobernadores aceptan el pacto y, en caso de ganar, el presidente solamente ganará 10 PODERES de los 25 de la carta de acción.



SEGUNDA ETAPA

VOTACIÓN

Empezando por el jugador que está a la izquierda del presidente y luego siguiendo el sentido de las agujas del reloj, los gobernadores que votan en contra del proyecto “cantan”, con las FIGURAS en la mano, el total de legisladores contrarios a la ideología de la FIGURA utilizada por el presidente. Luego, el presidente y todos los jugadores que votan a favor del proyecto “cantan” el total de legisladores de igual ideología de la FIGURA utilizada por el presidente.

Pueden ocurrir 2 situaciones:

◆ APROBACIÓN DEL PROYECTO:

Cuando el total de legisladores “cantados” por el presidente y sus aliados es mayor o igual que el total de legisladores contrarios se aprueba el proyecto. Si el presidente pactó repartir los PODERES de la carta a los gobernadores, aquellos deben sumarse en la GRILLA DE PODER POLÍTICO. En esta instancia los pactos son de cumplimiento obligatorio.

◆ DESAPROBACIÓN DEL PROYECTO:

Cuando el total de legisladores “cantados” por los gobernadores que votaron en contra es mayor que el total de los legisladores del presidente y sus aliados se desaprueba el proyecto. Ninguno de los jugadores obtiene beneficios más que la alegría de evitar que el presidente y sus aliados ganen más PODERES.

En ambas situaciones, los jugadores que ganan, muestran sus cartas de FIGURAS y las cambian por otras de la mesa sin poder tomar ninguna de las FIGURAS ganadoras.

INTERVENCIÓN POR LA FUERZA

La intervención por la fuerza es una forma de acabar con el mandato de un presidente (incluso con el de un presidente de facto) y sucede cuando un gobernador ejecuta alguna de las siguientes ACCIONES DE GOBERNADOR.



¡Recordá que el presidente puede jugar o tratar de conseguir que otro jugador juegue la carta de figura AGENTE SECRETO para evitar la acción a cambio de promesas de PODERES, lingote y/o dinero!



PASOS A SEGUIR

- 1 El gobernador que ejecutó la ACCIÓN ubica su peón de rol asumiendo como presidente de facto en el mismo número de casilla del presidente intervenido pero en la línea ideológica que corresponda (SILLÓN PRESIDENCIAL azul si utilizó las FUERZAS ARMADAS o SILLÓN PRESIDENCIAL rojo si utilizó los REVOLUCIONARIOS) y gana la mitad de los PODERES indicados al lado de éste (se redondea para abajo).
- 2 El presidente intervenido ubica su peón de rol en la casilla CÁRCEL perdiendo un turno.
- 3 Si hay gobernadores en el CONGRESO, ubican sus peones de rol en la casilla PROVINCIA. El resto de los gobernadores permanecen en las casillas donde se encuentran.
- 4 Se coloca sobre el CONGRESO la ficha de GOBIERNO DE FACTO indicando que los gobernadores no podrán ubicarse en esta casilla durante sus turnos ni se podrán ejecutar PROYECTOS DE LEY. (La ficha también indica que el presidente de facto ganará la mitad de PODERES que un presidente democrático durante la fase MANDATO PRESIDENCIAL. Se redondea para abajo)
- 5 Sólo el presidente de facto y el presidente intervenido (ahora gobernador) recambian el total de sus cartas de ACCIONES por el tipo que corresponde.
- 6 El presidente de facto inicia los turnos de la fase MANDATO PRESIDENCIAL.

FIN DE GOBIERNO DE FACTO

Si el presidente de facto no cae en CRISIS y finaliza la ronda del cuarto SILLÓN PRESIDENCIAL, gana 10 PODERES, se retira la ficha de GOBIERNO DE FACTO y se vuelve a la fase ELECCIONES DEMOCRÁTICAS donde todos los jugadores, incluso el actual presidente de facto, podrán postularse.

AGRADECIMIENTOS

Agustín Martínez Sáez, José Julio Martínez, Mónica Sáez, Mabel Mosquera, Gaby Pellizari, Patricia Belaunzarán, Santiago Pecoche, Ludmila Fiore, Román March, Jorge Galatro, Cecilia Galatro, Jorge Gómez, Ángela Raimondi, Ricardo Gómez, Santiago Cayrol, Fernando Ferrara, Juan Iturriaga, Juan Manuel Castaño, Emanuel Bombina, David Figueroa, Julián Bracco, Ana Porta, Juan Roig, Bernardo Campo, Manuel Campo, Santiago García, Valentina García, Mariano Joulia, Victoria Joulia, Franco Consorti, Laura Conti, Magui Petrucci, Lucre Galeano, Sebastián Martínez, Leandro Strano, Marcela Gómez, Manu Fuertes, Maia Jakubowicz, Marianela Amado, Guillermo Eciolaza, Josefina Nicolau, Vero Lamenza, Vera Mignaqui, Angela Vargas, Rodrigo Campo, Quito Aguirre, Tomás Villegas, Emilio Villegas, Elías Bravo, Mariano Olivera, Lucía Ramírez, Rosa Bustos, Blacky Ramírez, Diore Lo Pinto, Teresa Bustos, Hernán Murano, Juan Monteverde, Heraldó García, Estanislao Perez, Pablo Azara, Daniel Azara, Jimena Salgado, Belén Salgado, Sebastián Rodríguez, María Ureña, Fernando Gitti, Omar Palermo, Carla Cutropia y equipo de docentes y autoridades de la Escuela Municipal de Formación Profesional N°10 de Mar del Plata, Argentilandia Juegos de Mesa, Rewe Juegos, ONG La Cantero, Emiliano Aldegani, Carolina Duran, María Gutiérrez, Jimena Sosa, Hugo Riande, Miguel Alberti, Florencia Ressa, Maru Retrivi, Nahuel Charri, Iñaki Millán, Bautista Fernandez, Carla Gallardo, Zadquiel Gonzalez, Fernanda Roca, Leonardo Buccio Lima, Cristian Calderón, Patito Yop, Agustina Moreira, Eugenia Moreira, Matías Longoni, Adrián Longoni, Juan Sagredo, Nicolás Saldivia, Joaquín García, Pamela Julio, Cristian Valenzuela, Carolina Bernardini, Marcelo Bernardini, Ricardo Rosales, Juan Manuel López, Agustín Rosales, Marcos Lescano, Sofía Caccia, Rolando Lisarazo, Club de Juegos de Mesa de Córdoba Doctable, Ornela Lizalde, Damián Katzen, Luciano Casamajor, Juan Pablo Otero, Andy Radunsky, Emanuel Piccone, Xavier Ciliento, Marcela Quindt, Pablo Lavagnino, Aníbal Santangelo, Antonio Herrera, Jonathan Alfonso, Walter Alfonso, Martin Chilla, Pablo Novella, Florencia San Juan, Constanza Carballo, Vale Baez, Emiliano Albaitero, Javier Rivera, Christian Masó, Javier Rohringer, Club Español de Mar del Plata, Noche de juegos de mesa La Plata, Sebastián Bordenave, Abril Thea, Jairo Arnez, Sebastián Cisneros, Luis Olcese, Tarde de Juegos MDP, Laura Muollo, Witty Winter, Rodrigo Cerruti, Gustavo Wolovelsky, Yago Wolovelsky, Hernán Levin, Bautista Sáez, Rafael Pisoni, Giuliana Damiani, Gabriela Toro, Matías Quenan, Maxi Suárez, Pato Suárez, Martín Dileo, Kevin Acevedo, Luca Solís, Ailén y Facundo Giola, Lautaro Alfaro, Emmanuel Rubio, Jorge Acuña, Diego Millán, Javier Burgos, Natalia Correa, Mario Vives, Marco Valente, Felipe Sazanowicz, Juan Miqueo, Lautaro Ramos, Malena Asencio, Facundo Ferray, Tamara Ferreyra, Julián Barestein, Libertad Martínez, Susana Violante, Cristian Coudures, Juan Giovinazzo, Martín Ludeña, Camilo Carrizo Carbonell, Franco Toffoli, La Kombi Juegoteca viajera, Juan Pablo Salomón, Gráfica Tucumán.

Todas estas personas ayudaron de
diversas maneras, dando su amor,
espacio, tiempo y, en algunos casos,
su dinero para que se lleve
a cabo con éxito este proyecto.
Este es también el juego de todas ellas...
¡Muchas gracias!



=Quién quiere ser=
PRESIDENTE



Aclaremos con sumo agrado cualquier duda referente a nuestro juego.
Solo escribanos por nuestro Facebook:
<https://www.facebook.com/quienquierepresident>