

MECÁNICA DEL JUEGO

EN EL CENTRO



- 1 Tablero Provincias,
- 1 Mazo Tarjeta Escaño
- 1 Mazo Tarjeta Programa
- 1 Mazo Tarjeta Campaña

CADA JUGADOR

Según el color elegido:

- 1 Peón Ubicación

- 1 Tarjeta Congreso

- 1 Paquete de Fichas Conquista
- 2 Cartas Programa
- 3 Cartas Campaña

Nota: El que mayor puntuación obtenga con el dado, inicia la partida, siguiendo el orden de las agujas del reloj.

ARRANQUE DE CAMPAÑA

SALIDA: Cada jugador sitúa su Peón Ubicación en Madrid.

MOVIMIENTO: Lanza el dado y podrá moverse por el Tablero entre provincias colindantes, hasta el nº obtenido como máximo, pero con obligación de 1 movimiento como mínimo.

NOTA: No se podrá robar ni optar a la Conquista hasta la segunda ronda de tiradas.

COMIENZA LA CONQUISTA DE LAS PROVINCIAS

1º El jugador roba una Carta Programa o Carta Campaña. Estas cartas son secretas y sólo debemos mostrar, de forma inmediata, aquellas marcadas con un ojo.

2º Lanza el dado y mueve su Peón Ubicación por el Tablero Provincias.

3º Si la provincia que alcanza el candidato está libre y le interesa Conquistarla, optar a su candidatura presentando, boca abajo, el nº de Tarjetas Programa y/o Campaña indicadas en la Tarjeta Escaños de esa provincia.

Estas cartas permanecerán unidas hasta el siguiente turno. Una vez terminada la ronda, podrá dejarlas correspondientemente bajo el mazo de cartas de la mesa sin desvelarlas.

4º La provincia ha sido conquistada.

ACCIONES DEL JUEGO

COMISIÓN DE INVESTIGACIÓN

Si durante la ronda en juego un candidato cae en la misma provincia y dispone de las cartas requeridas, puede abrir una investigación:

1º Se lanzan los dados y el que obtenga mayor puntuación, obliga al rival a destapar sus cartas.

Opc.1. El investigado se encuentra en **igualdad** de condiciones frente a su retador; Conserva el territorio.

Opc.2. El investigado destapa alguna **carta Campaña Negativa**; Pierde la provincia y sus escaños frente a su oponente.

Las Cartas Programa: Ecología, Internacional y Regionalismo, tienen más valor y evitan el empate.

2º Al terminar, se retoman las cartas al mazo de la mesa y el ganador roba 1 Carta Programa.

Nota: Una misma provincia no puede ser investigada 2 veces.

ROBO A CIEGAS

Cada jugador dispondrá, máx., de 8 cartas. Cuando uno supera esta cantidad, el de su derecha, le robará 1 carta al azar, y así sucesivamente en el caso de que se repita la situación.

Si el jugador que ha iniciado la ronda de Robo a Ciegas también roba una carta excedente, la depositará en el mazo central de la mesa.

MESA DE PACTOS

Una vez conquistadas todas las provincias, sin Mayoría Absoluta, entramos en la fase de pactos.

Por orden de mayor a menor nº de escaños, el candidato, invita a pactar a otro candidato que elija.

Ambos lanzan el dado.

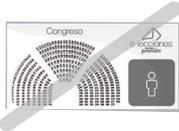


Opc.1.El invitado a la Mesa de Pactos obtiene **+ puntos**; Rechaza el pacto.

Opc.2.El invitado a la Mesa de Pactos obtiene **= puntos**; **Se abstiene**. Pierde 1 Tarjeta Escaños en un Robo a Ciegas.



Opc.3.El invitado a la Mesa de Pactos obtiene **- puntos**; Pierde su **TARJETA CONGRESO** frente al ganador.



La mecánica se repite por este orden hasta que 1 jugador obtiene una coalición de 176 escaños o más.

Si 2 jugadores **EMPATAN** con las mismas opciones, se resolverá mediante **COMISIÓN DE INVESTIGACIÓN**, exponiendo todas sus cartas.

FIN DE PARTIDA

Si un jugador, al cierre de su ronda de tirada, dispone de **176 esc. Mayoría Absoluta**, ha ganado las Elecciones Generales.

CARTAS ESPECIALES

CARTA CORRUPCIÓN

Esta carta se muestra de inmediato en el centro de la mesa. Penaliza al jugador con la pérdida de la última provincia que ha obtenido. Una vez usada, debe devolverla al mazo.



CARTA LARGA DISTANCIA

Esta carta se muestra de inmediato en el centro de la mesa. Permite al jugador un viaje de ida y vuelta a cualquier punto del mapa que no esté lindando geográficamente con la provincia en la que se ubique, para postularse en la provincia elegida. Una vez usada, debe devolverla al mazo.



CARTA DEBATE

Esta carta se muestra de inmediato en el centro de la mesa. Todos roban 1C.Programa y la muestran.



Del mazo toma 1C. Programa y la expone. Éste es el Tema que Domina el debate. Aquel que ha sacado esta misma C. Programa Domina el Debate y lo gana.

Opc.1.**1Candidato Domina** el tema del Debate; Gana 1C. Campaña.

+



El resto pierde 1C. Programa.

-



Opc.2. **Candidatos empatan**; Ganan 1C. Campaña, +1C. Programa que quedará expuesta para un nuevo **DEBATE DE DESEMPATE** hasta que queda 1 solo ganador.

+



 +



Las cartas usadas, se devolverán al mazo de cartas correspondiente.

CARTA JORNADA DE REFLEXIÓN

Esta carta se muestra de inmediato en el centro de la mesa.

El jugador que la posee pierde un turno y es ignorado por el resto de acciones que suceden en la ronda.

Una vez usada, se devolverá al mazo de cartas correspondiente.



CONTENIDO DEL JUEGO

1 Tablero Provincias
52 Tarjetas Escaños
52 Tarjetas Programa
48 Tarjetas Campaña

POR COLORES

6 Peones Ubicación
6 Tarjetas Congreso
6 Paquetes de Fichas Conquista.