

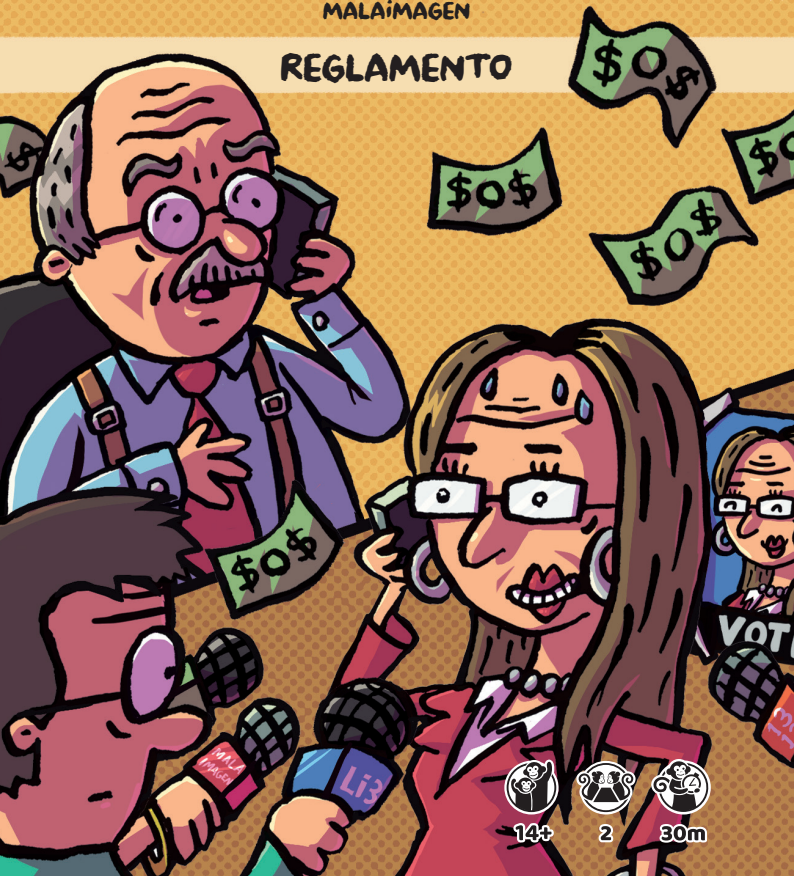
CAMI MUÑOZ VILLAR Y FENO CASALS CARO

CORRUPTIA

SEGUNDA VUELTA

ILUSTRADO POR
MALAIMAGEN

REGLAMENTO



14+



2



30m

ACÉRQUENSE A DESCUBRIR

CORRUPTIA

SEGUNDA VUELTA

ESTE ES UN JUEGO ASIMÉTRICO PARA 2 PARTICIPANTES, DONDE UN EMPRESARIO Y UNA POLÍTICA BUSCAN OBTENER LOS MAYORES BENEFICIOS PERSONALES DE CARA A LA SEGUNDA VUELTA DE LA ELECCIÓN PRESIDENCIAL.

¿QUIÉN HUBIERA PENSADO QUE LAS EMPRESAS INFLUYEN EN LO QUE OCURRE EN LA POLÍTICA?

CUALQUIER PARECIDO CON LA REALIDAD ES PURA COINCIDENCIA...



COMPONENTES

- A** 32 cartas de Programa de Gobierno (8 de cada color)
- B** 8 cartas de Noticias El Cianuro
- C** 8 cartas de Noticias Diario Financiamiente
- D** 8 cartas reversibles Sector/Empresa
- 24 fichas de Influencia:**
 - E** 12 fichas de Billetes
 - F** 12 fichas de Inversiones
 - G** 4 fichas de Favor
 - H** 1 carta de ayuda para la Política
 - i** 1 carta de ayuda para el Empresario
 - J** 1 carta de recordatorio 1ª fase de negociación
 - K** 1 carta de recordatorio 2ª fase de negociación
 - L** 1 libreta de Puntuación
 - M** 1 reglamento



OBJETIVO Y DESARROLLO DE LA PARTIDA

Una partida de **Corruptia Segunda Vuelta** tiene 2 vueltas. En la primera, una persona va a jugar como el Empresario y la otra como la Política, mientras que en la segunda vuelta se invertirán los roles.

Al final de cada vuelta, ambas personas obtendrán una cierta cantidad de puntos dependiendo de la posición de sus fichas de influencia (Billetes o Inversiones). Ganará quien sume la mayor cantidad de puntos al final de la partida.

Para empezar, quién tenga más dinero en efectivo consigo será el Empresario primero.

CÁLCULO DEL PUNTAJE

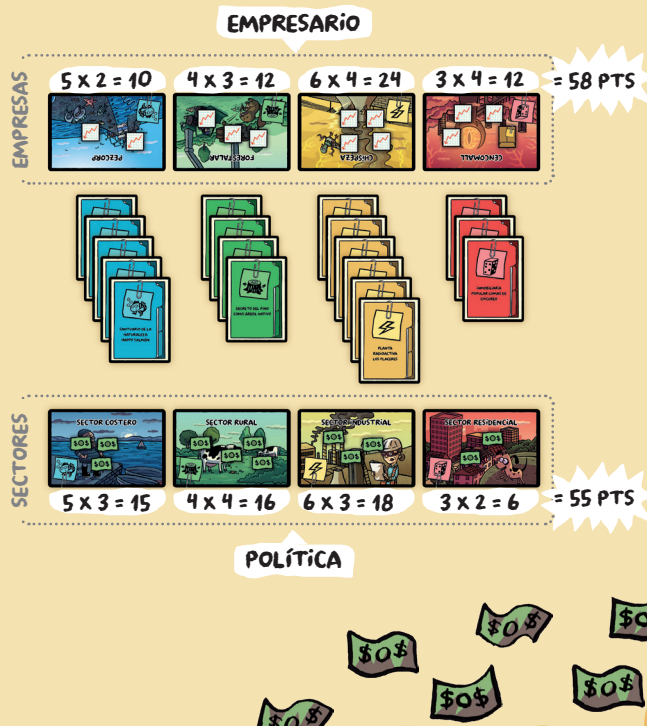
Para conocer cuántos puntos obtuvieron la Política y el Empresario en cada vuelta, se deben sumar los puntos obtenidos en cada color.

Al final de una vuelta habrán entre 16 a 18 cartas de Programa de Gobierno en la mesa. Además, cada participante tendrá al menos 12 fichas de influencia en sus zonas, Inversiones  en las Empresas y Billetes  en los Sectores, además de fichas de Favor  si lograron conseguir alguna.

En cada color los participantes recibirán tantos puntos como la multiplicación de la **cantidad de Programas de Gobierno de ese color** por la **cantidad de fichas que tiene sobre el Sector o la Empresa del color correspondiente**.

$$\left(\begin{array}{c} \text{Billetes} \\ \text{Inversiones} \\ \text{Favor} \end{array} \right) \times \left(\begin{array}{c} \text{Billetes} \\ \text{Inversión} \\ \text{Favor} \end{array} \right)$$

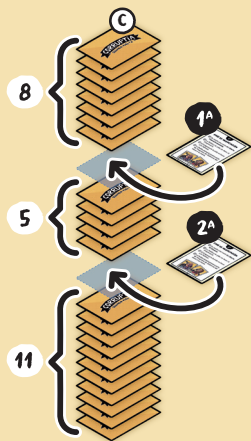
Ejemplo: al final de esta partida se aprobaron 5 cartas de Programa de Gobierno azules, 4 cartas verdes, 6 cartas amarillas y 3 cartas rojas. El Empresario tiene 2 fichas en Pezcorp, 3 en Forestalar, 4 en Chispeza y 4 en Cencomall (3 fichas de Inversión  y 1 ficha de Favor ), lo que le da un total de **58 puntos**. La Política tiene en cambio 3 fichas en su sector costero, 4 en el sector rural, 3 en el sector industrial y 2 en el sector residencial, lo que le da un total de **55 puntos**.



PREPARACIÓN DE CADA VUELTA



1. Baraja las cartas de Programa de Gobierno y reparte 5 al Empresario y 3 a la Política, estas formarán la mano inicial de cada participante (A). Además, entrega a cada quien su carta de ayuda respectiva (B).
2. Con el resto de las cartas de Programa de Gobierno forma el mazo de robo (C) de la siguiente manera. Coloca 11 cartas en el fondo del mazo y pon encima de éstas el recordatorio de **2ª fase de negociación**. Luego, agrega sobre éstas 5 cartas de Programa más, y coloca encima el recordatorio de **1ª fase de negociación**. Finalmente coloca el resto de las cartas (8) en la parte superior del mazo.



3. El Empresario coloca frente a sí las 4 cartas reversibles por el lado de Empresas (D) y la Política las 4 cartas por el lado de Sectores (E), tal como se indica en la imagen.
4. El Empresario debe colocar 3 fichas de Inversión en cada una de sus Empresas (F).
5. El Empresario deja las 12 fichas de Billetes en su reserva (G).
6. Las 4 fichas de Favor se dejan a un costado (H).
7. Baraja las 8 cartas de Noticias del Diario Financiamiente y deja 1 de ellas frente al Empresario bocabajo (i). El resto no se ocupará en esta vuelta.
8. Baraja las 8 cartas de Noticias del Diario El Cianuro y deja 1 de ellas frente a la Política bocabajo (j). El resto no se ocupará en esta vuelta.

DESARROLLO DE CADA VUELTA

Cada vuelta se compone de hasta 8 rondas que se juegan de la misma manera. En cada ronda se llevan a cabo las siguientes acciones:

- a) El Empresario roba 2 cartas de Programa de Gobierno
- b) El Empresario propone Programas a la Política
- c) La Política elige un Programa y asigna Billetes (si corresponde)
- d) El Empresario puede mover 1 ficha de Inversión
- e) Fases de negociación (solo al final de las rondas 4 y 6)

Luego de realizar estos pasos comienza una nueva ronda. La vuelta continuará de manera normal hasta que se complete la octava ronda (o el Empresario no tenga fichas de Billetes en su reserva).

a) El Empresario roba 2 cartas de Programa de Gobierno

El Empresario roba 2 cartas del mazo de Programas de Gobierno que añade a su mano.

b) El Empresario propone Programas a la Política

El Empresario debe ofrecer a la Política **2 cartas** de Programa de Gobierno de su mano que colocará bocarriba sobre la mesa. Estas cartas **deben ser de colores distintos** entre ellas. Luego, debe tomar fichas de Billetes de su reserva y colocar sobre cada carta una oferta de entre **0 y 2 Billetes**. **Ambas ofertas deben ser distintas entre sí.**



Ejemplo: el Empresario coloca 2 cartas de Programa de Gobierno sobre la mesa: una de color amarillo y otra de color rojo. Sobre la carta amarilla coloca 2 fichas de Billetes, mientras que en la carta roja no coloca ningún Billeto.

Nota: en el extraño caso de que el Empresario tenga solo cartas del mismo color en su mano, debe mostrar sus manos, descartar 1 carta de Programa de Gobierno y tomar 1 del mazo de robo.

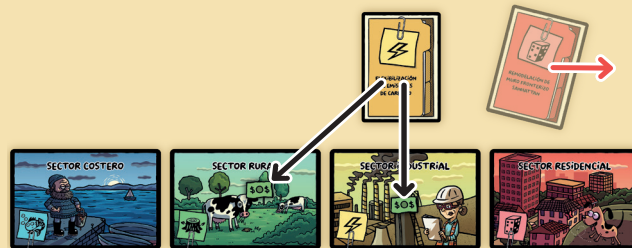
c) La Política elige un Programa y asigna Billetes (si corresponde)

Luego de que el Empresario haya realizado su oferta, la Política debe elegir **uno** de los Programas. Para eso toma una de las cartas ofrecidas y la coloca entre la Empresa y el Sector del color correspondiente. Luego, **si la carta tenía fichas de Billetes, los asigna**

libremente en sus sectores. La carta de Programa de Gobierno no seleccionada se descarta, y, si hay fichas de Billetes sobre ella, éstas se devuelven a la reserva del Empresario.

Nota: los billetes que tome la Política son el financiamiento oficial del Empresario a su campaña que son registrados por el servicio electoral. Muchas veces no conviene tomarlos, ya que deben ser asignados inmediatamente a alguno de sus Sectores. Los Billetes que le sobren al Empresario al final de la vuelta igual llegarán a su bolsillo, y ahí podrá asignarlos con mayor libertad.

Ejemplo: la Política decide optar por tomar la carta amarilla, por lo que la coloca entre el Sector industrial y Chispeza. Luego asigna un billete al Sector industrial, y el otro al Sector rural. La carta roja ofrecida por el Empresario se descarta.



d) El Empresario puede mover una ficha de Inversión

Luego de la acción anterior, el Empresario **puede mover una ficha de inversión** de la Empresa del color correspondiente a la **carta descartada** a cualquier otra Empresa.



Ejemplo: luego de que la Política descartó la carta roja, el Empresario aprovecha de mover una ficha de inversión de Cencomall (empresa roja) a Forestalar (empresa verde).

d) Fases de Negociación (solo al final de las rondas 4 y 6)

Las fases negociación se llevarán a cabo **solo al final de las rondas 4 y 6, cuando aparezcan las cartas de recordatorio**. En ellas la Política y el Empresario tendrán la oportunidad de obtener el mayor provecho personal. Cada fase de negociación consta de los siguientes pasos:

1. Se revela una carta de Noticia
2. La Política le pide un favor al Empresario
3. El Empresario le pide un favor a la Política
4. La Política toma la primera carta de Programa de Gobierno del mazo y la añade a su mano

1. Se revela una carta de Noticia

- Al final de la ronda 4 se revela la carta del Diario Financiera, la cual afecta al Empresario.
- Al final de la ronda 6 se revela la carta del diario El Cianuro, la cual afecta a la Política.

Ambas cartas traen beneficios automáticos para el personaje respectivo. **No es obligatorio ejecutar su efecto**, pero si un participante opta por no usarlo, no podrá hacerlo más adelante.

2. La Política le pide un favor al Empresario

La Política debe elegir un favor entre 3 opciones posibles:

- Cambiar 1 carta de Programa de Gobierno de su mano por 1 carta del pozo de descarte.
- Mover 1 ficha de Inversión a otra Empresa del Empresario.
- Ver la mano de cartas del Empresario.

En caso de que el Empresario acepte ayudar a la Política, ella realiza el favor respectivo y luego la Política lo recompensa posicionando 1 ficha de Favor en una de las 4 Empresas del Empresario. En caso de que el Empresario no acepte ayudar a la Política, ésta no puede ejecutar el favor, pero en cambio podrá mover 1 de sus Billetes ya posicionados a otro Sector.

3. El Empresario le pide un favor a la Política

El Empresario debe elegir qué favor le pedirá a la Política, para lo cual tiene 3 opciones:

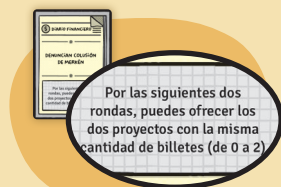
- Cambiar hasta 2 cartas de Programa de Gobierno de su mano por el mismo número de cartas del pozo de descarte.
- Mover 1 ficha de Billeto ya posicionada a otro Sector de la Política
- Cambiar 1 carta de Programa de Gobierno ya aprobada con otra del pozo de descarte.

En caso de que la Política acepte ayudar al Empresario, él realiza el favor respectivo y luego el Empresario la recompensa posicionando 1 ficha de Favor en uno de los 4 Sectores de la Política. En caso de que la Política no acepte ayudar al Empresario, éste no puede ejecutar el favor, pero en cambio podrá mover 1 de sus fichas de Inversión ya posicionadas a otra Empresa.

4. La Política toma la primera carta de Programa de Gobierno del mazo y la añade a su mano

De esta forma, tanto la Política como el Empresario terminarán cada vuelta con 5 cartas en la mano.

Luego de que se han completado los pasos a, b, c, d y e (si corresponde), la ronda actual finaliza y comienza la siguiente.



Ejemplo: acaba la ronda 4, dando paso a la primera instancia de negociación. Se revela la carta de Noticia del Diario Financiamiento, la cual permite al Empresario ofrecer durante las próximas 2 rondas cartas de Programa de Gobierno con igual cantidad de Billetes.



Luego, la Política le pide al Empresario ver su mano, a lo cual él accede. Después de ver su mano de cartas, la Política posiciona 1 ficha de Favor en Pezcorp como recompensa.



Luego, el Empresario le pide a la Política cambiar 2 cartas de su mano por cartas del descarte, a lo que ella se niega.



El Empresario no puede ejecutar el favor, pero de todas formas puede mover 1 ficha de Inversión de Forestalar a Pezcorp.



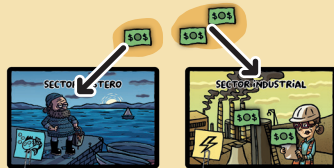
Finalmente, la Política lleva a su mano la primera carta del mazo de robo, dando por finalizada la fase de negociación.

FIN DE LA VUELTA

Una vuelta puede terminar de una de las siguientes dos maneras:

- Al finalizar una ronda en la que el Empresario no tenga fichas de Billetes en su reserva.
- Al finalizar la ronda 8 (habrán 8 cartas de Programa de Gobierno en la mesa).

Luego de finalizar la ronda, la Política toma las fichas de Billetes sobrantes de la reserva del Empresario (si es que hubiese), y las coloca en sus Sectores siguiendo la siguiente regla: primero debe colocar al menos un Billete en los Sectores donde no haya ninguno. Luego coloca libremente el resto de fichas de Billetes en sus Sectores.



Ejemplo: la vuelta concluye luego de la ronda 8. Como al Empresario le sobraron 3 Billetes en su reserva, la Política los toma y los asigna en sus distintos Sectores. Primero

está obligada a colocar uno en su Sector costero (ya que no tiene ningún Billeto), y luego asigna los otros a su Sector industrial.

Nota: las fichas de Favores se consideran como otra ficha de Influencia (Billeto o ficha de Inversión) para quien las posea.

Una vez asignadas las fichas de Billetes, **tanto el Empresario como la Política colocan al centro de la mesa sus 5 cartas de la mano y las colocan junto al color correspondiente.** Finalmente, se lleva a cabo el recuento de puntos (página 4) y se anotan en la libreta de puntuación.

Una vez finalizado el recuento de puntos, se procede a preparar la segunda vuelta, donde se alternan los roles dando vuelta las cartas de la zona de juego. La preparación es igual que en la primera vuelta.

FIN DE LA PARTIDA

Una vez finalizada la segunda vuelta, se procede a contar el puntaje acumulado en cada una, quién obtuvo más puntos ganará. En caso de empate, gana quien haya obtenido más puntos jugando como Empresario. Si el empate continúa, ambos participantes comparten la victoria en un lujoso viaje al extranjero.



Autores: Cami Muñoz Villar y Feño Casals Caro
Ilustrador: Malaimagen
Colorista: Litio
Desarrollo: José Manuel Álvarez, Laura Mena y Simón Weinstein
Diseño Gráfico: Paulina Vasconcelo
Redacción reglamento: José Manuel Álvarez y Simón Weinstein
Revisión reglamento: Ketty Galleguillos

CORRUPTIA

SEGUNDA VUELTA

