

CAMI MUÑOZ VILLAR & FEÑO CASALS CARO

CORRUPTIA

ILUSTRADO POR
MALAIMAGEN



BIENVENIDOS Y BIENVENIDAS A

CORRUPTIA

ACUÍ LAS LEYES SE DECIDEN A PUERTAS CERRADAS. PERO NO TE SORPRENDAS, NUESTROS HONORABLES SENADORES Y SENADORAS, QUE DEBERÍAN ESCUCHAR LA VOZ DEL PUEBLO, EN REALIDAD SE DEDICAN A ENRIQUECER SUS PROPIOS NEGOCIOS.

EN CADA PARTIDA LOS JUGADORES Y LAS JUGADORAS PROPONDRÁN PROYECTOS DE LEY PARA SER VOTADOS, PERO TENDRÁN PERMITIDO CHANTAJEAR, SOBORNAR Y HASTA MENTIR PARA OBTENER EL MAYOR BENEFICIO POSIBLE.

CUALQUIER PARECIDO CON LA REALIDAD ES PURA COINCIDENCIA.



COMPONENTES



- A** 90 Cartas de Proyecto de Ley (18 por departamento)
- B** 5 Tableros de Senador y Senadora
- C** 20 Cartas de Chantaje
- D** 30 Fichas de Apoyo Ciudadano
- E** 1 Dado del Pueblo
- F** 1 Ficha Presidencial
- G** 18 Funcionarios Públicos
- H** 15 Apitutados
- I** 1 Libreta de Puntaje
- J** 5 Cartas de Ayuda
- K** 1 Manual de Reglas

OBJETIVO Y DESARROLLO DE LA PARTIDA

Corruptia se desarrolla por turnos. En cada turno los Senadores y las Senadoras propondrán Proyectos de Ley que, luego de discutirse, deben ser votados. Solo los Proyectos de Ley que sean aprobados pasarán a ser parte de las cartas sobre la mesa y, según el número de cartas adyacentes y la cantidad de Funcionarios Públicos o Apitutados que tengan, se definirá el valor de cada departamento (medioambiente 🌳, economía 💰, defensa 🛡️, cultura 🌿 y educación 📖).

El objetivo de cada participante es obtener la mayor cantidad de puntos posible. Los puntos se obtienen de dos maneras distintas:

① Cada una de las Cartas de Proyecto de Ley que tengas en tu mano al final de la partida te entregará puntos según el valor de su departamento. El valor de cada departamento aumentará a medida de que haya más cartas del mismo tipo adyacentes sobre la mesa y estas tengan más Funcionarios Públicos o Apitutados.

1	🌳				
	🛡️				
	💰				
	📖				
	🌿				
2	🌳 5				
	🛡️ 5				
	📖 5				
	🌿 5				

② Consiguiendo Fichas de Apoyo Ciudadano o conservando Apitutados. Cada Ficha de Apoyo Ciudadano o Apitutado que tengas al finalizar la partida te entregará 5 puntos.

CÁLCULO DEL PUNTAJE FINAL*

①

 × 

Se multiplica la cantidad de cartas de la mano de cada departamento por el valor del departamento.

+

②



Cada Ficha de Apoyo Ciudadano vale 5 puntos

+

②



Cada Apitutado en la reserva vale 5 puntos

* Ver “Puntuación y final de la partida” en la página 11.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA



1. Baraja las Cartas de Proyecto de Ley. Retira la cantidad de cartas indicada en la tabla según el número de participantes. Devuelve las cartas retiradas a la caja sin mirarlas, pues no serán usadas en la partida. Forma con las demás Cartas de Proyecto de Ley una pila y colócala al centro de la mesa (A).

PARTICIPANTES	CARTAS A RETIRAR
3	30
4	16
5	2



Estructura Carta de Proyecto de Ley

2. Revela las tres primeras Cartas de Proyecto de Ley de la pila y colócalas como se muestra en la imagen (B). Las tres Cartas de Proyecto de Ley iniciales **deben ser de departamentos diferentes y tener expectativas de renta diferentes**. Si estas condiciones no se cumplen, reemplaza la última carta colocada por la primera de la pila, hasta que hayan tres Cartas de Proyecto de Ley que cumplan las condiciones.



Ej: Cartas de Proyecto de Ley iniciales puestas incorrectamente: dos cartas del mismo departamento.



Ej: Cartas de Proyecto de Ley iniciales puestas incorrectamente: dos cartas con la misma expectativa de renta.



Ej: Cartas de Proyecto de Ley iniciales puestas de forma correcta. Son de departamentos diferentes y tienen distintas expectativas de renta.

3. Coloca seis Funcionarios Públicos en cada Carta de Proyecto de Ley inicial ③.

4. Cada participante toma un Tablero de Senador y Senadora a su elección y lo coloca frente suyo por la cara que prefiera ④. El tablero indica el partido político al que representará cada participante durante la partida.

5. Reparte a cada participante una Carta de Chantaje de los partidos políticos de sus contrincantes. Cada jugador o jugadora debe comenzar la partida con Cartas de Chantaje de todos los partidos políticos presentes en juego, menos del suyo. Devuelve a la caja las Cartas de Chantaje restantes, pues no serán utilizadas durante la partida ⑤.

6. Reparte a cada participante tres Apitutados ⑥. Estos se deben colocar en el Tablero de Senador y Senadora, conformando su reserva de Apitutados. Si sobran Apitutados, guárdalos en la caja, pues no serán utilizados durante la partida.

7. Deja al centro de la mesa las Fichas de Apoyo Ciudadano y el Dado del Pueblo ⑥.

8. Reparte tres cartas de Proyecto de Ley a cada Senador o Senadora. Estas formarán su mano inicial ④.

9. Conformar la zona de descarte ⑦ colocando bocarriba tantos Proyectos de Ley como participantes haya en la partida.

10. Para elegir al jugador o a la jugadora inicial, deben discutir quién tiene el contacto más influyente o “pituto” más impresionante en la vida real. Una vez se elige, entrégale la Ficha Presidencial ⑦.

SECUENCIA DE TURNO

La partida transcurre en cinco rondas idénticas. En cada ronda los Senadores y las Senadoras tendrán un turno, comenzando por quien tenga la Ficha Presidencial y siguiendo en sentido horario.

INICIO DE LA RONDA

Al inicio de cada ronda, quien tenga la Ficha Presidencial reparte dos cartas de Proyecto de Ley de la pila a cada participante, incluyéndose. Luego debe revelar tres Proyectos de Ley de la pila y colocarlos bocarriba en la zona de descarte.

TURNOS

Cada turno tiene cinco fases:

Fase 1: Lanzar el Dado del Pueblo

Quién esté de turno lanza el Dado del Pueblo para determinar cuál es la preferencia del pueblo durante ese turno. El departamento que indique el dado influirá en la Opinión pública (**ver Fase 5**). En caso de que salga el lado con una R, quiere decir que ese turno habrá revolución (**ver Fase 5**).



Fase 2: Proponer Carta de Proyecto de Ley

Quien esté de turno debe proponer un Proyecto de Ley de su mano, de cualquier departamento, y posicionarlo en la mesa junto a las demás cartas. Los nuevos Proyectos de Ley siempre se deben posicionar intercalados (como si se tratase de una pared de ladrillos).



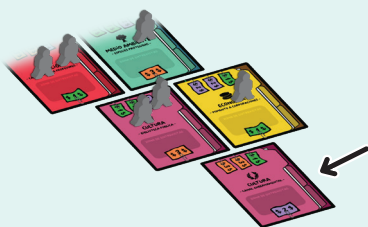
Ej: Carta de Proyecto de Ley propuesta incorrectamente: no está de forma intercalada.



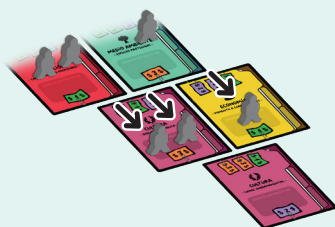
Ej: Carta de Proyecto de Ley propuesta correctamente: está de forma intercalada.

Además, debe proponer tres trabajadores (ya sean Funcionarios Públicos o Apitutados) para que trabajen en su Proyecto de Ley. Para esto debe respetar las siguientes reglas:

a) Los Funcionarios Públicos propuestos deben venir de los Proyectos de Ley adyacentes a la carta propuesta. Las Expectativas de renta de las cartas de las cuales provienen, deben ser iguales al presupuesto del proyecto propuesto. Al proponerse Funcionarios Públicos, estos deben ser posicionados en la zona de entrevista de las cartas en las que se encuentran.

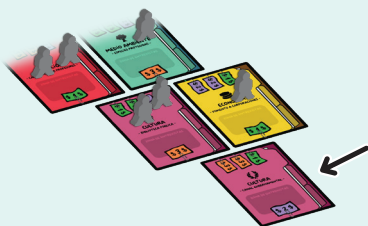


Ej. Quien está jugando propone un nuevo proyecto de cultura. Su presupuesto indica que requiere dos Funcionarios Públicos con expectativa de renta de \$3 y uno de \$1.

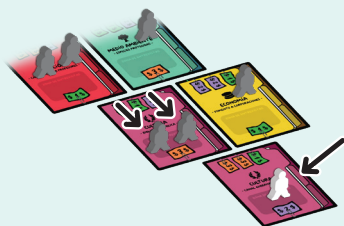


Propone usar a dos Funcionarios Públicos del proyecto de cultura y uno del proyecto de economía, ambos adyacentes al proyecto recién posicionado. Para hacerlo ubica los Funcionarios Públicos en la "zona de entrevista" de cada proyecto.

b) Si el jugador o la jugadora prefiere, o no tiene otra opción, puede usar uno o más de los Apitutados de su reserva. Estos deben ser posicionados en la zona de entrevista del Proyecto de Ley propuesto. Funcionan como comodines, ya que no tienen expectativa de renta, pero si el Proyecto de Ley es aprobado no podrán ser movidos de este.



Ej. Quien está jugando propone un nuevo proyecto de cultura.



En vez de mover al Funcionario Público del proyecto de economía, propone usar dos del proyecto de cultura y un Apitutado de su reserva.

Fase 3: Negociar

En esta fase las Senadoras y los Senadores pueden discutir la propuesta del participante de turno, y negociar su postura para la votación (**ver Fase 4**). Se puede proponer cambiar la propuesta, en cuanto a qué Carta de Proyecto de Ley colocó, dónde la colocó o el origen de los Funcionarios Públicos propuestos. También se puede negociar si se apoyará o no la propuesta en la votación (**ver Fase 4**). Los participantes pueden ofrecer cualquier elemento del juego (Apitutados, Fichas de Apoyo Ciudadano o Cartas de Chantaje) para lograr acuerdos, excepto las Cartas de Proyecto de Ley que los participantes tienen en su mano.



Por último, en esta fase cada participante puede usar una o más de sus Cartas de Chantaje para presionar al resto a votar SI o NO en la votación (**ver Fase 4**). Eso si, un Senador o una Senadora no puede recibir más de una Carta de Chantaje en el mismo turno. Tampoco se puede chantajear a alguien que no tenga Fichas de Apoyo Ciudadano.

Fase 4: Votar y resolver

Todos los participantes colocan uno de sus puños al centro y revelan su voto al mismo tiempo a la cuenta de tres.

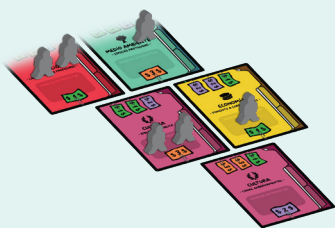
Existen tres opciones:

- **Voto SI** (👍): Aprueba el Proyecto de Ley propuesto.
- **Voto NO** (👎): Rechaza el Proyecto de Ley propuesto.
- **Ausente** (👉): Se ausenta a la votación. Solo se pueden ausentar quienes tengan Fichas de Apoyo Ciudadano.

Según los votos de los senadores y las senadoras presentes, se resuelve la votación de la siguiente forma:

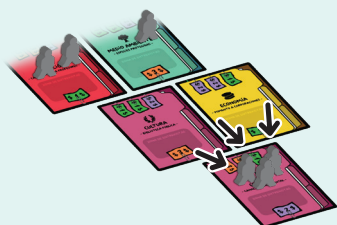
- **Mayoría SI:** La Carta de Proyecto de Ley es aprobada y se incorpora a las cartas en la mesa de la forma en que fue propuesta. Los Funcionarios Públicos y/o Apitutados se mueven a sus nuevos puestos de trabajo.
- **Mayoría NO:** La Carta de Proyecto de Ley es rechazada y pasa a la zona de descarte. Devuelve los Funcionarios Públicos a sus Proyectos de Ley originales. Si la propuesta incluía Apitutados, estos deben volver a la reserva de quien los ofreció.
- **Empate:** Quien tenga la Ficha Presidencial debe lanzarla al aire. El azar determinará si el Proyecto de Ley es aprobado o rechazado.





Ej 1: Quien está jugando propone un nuevo proyecto de cultura, usando a dos Funcionarios Públicos del proyecto de cultura adyacente a su carta y uno del proyecto de economía adyacente a su carta (en la zona de entrevista).

Resolución mayoría SI 👍

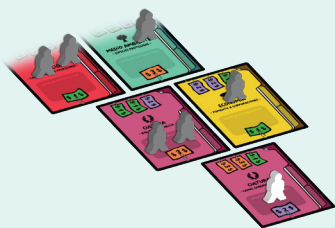


Los tres Trabajadores Públicos se mueven a los puestos de trabajo de la nueva carta de cultura.

Resolución mayoría NO 👎

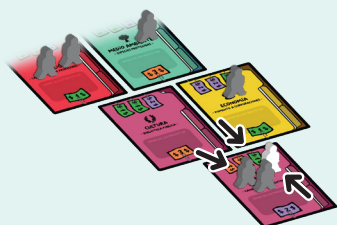


Los tres Trabajadores Públicos se mueven a sus puestos de trabajo anteriores y la carta propuesta se mueve a la zona de descarte.



Ej 2: Quien está jugando propone un nuevo proyecto de cultura, usando a dos Funcionarios Públicos del proyecto de cultura adyacente y un Apitutado.

Resolución mayoría SI 👍



Los dos Trabajadores Públicos y el Apitutado se mueven a los puestos de trabajo de la nueva carta de cultura.

Resolución mayoría NO 👎



Los dos Trabajadores Públicos se mueven a sus puestos de trabajo anteriores, la carta propuesta se mueve a la zona de descarte y el Apitutado vuelve a la reserva de quien lo ofreció.

Fase 5: Opinión pública

En esta fase cada participante podrá ganar o perder Fichas de Apoyo Ciudadano según sus acciones durante la votación (**Fase 4**).

- Ganan una Ficha de Apoyo Ciudadano:

- a) Cada participante que votó SI a un Proyecto de Ley del departamento indicado por el Dado del Pueblo en la **Fase 1**.
- b) Cada participante que votó NO a cualquier tipo de Proyecto de Ley en revolución (R en el Dado del Pueblo).



- Pierden una Ficha de Apoyo Ciudadano

- a) Cada participante que no obedeció un chantaje, pues la opinión pública se entera de la situación comprometedor.
- b) Cada participante que se ausentó a una votación. Podrán, a su vez, descartar bocarriba un Proyecto de Ley de su mano y robar otro de la zona de descarte a su elección.



Finalmente, retira del juego las Cartas de Chantaje utilizadas (independiente de si fue efectivo el chantaje o no).

El turno pasa a el o la participante a la izquierda, quien comienza el nuevo turno lanzando el Dado del Pueblo (**Fase 1**).

Casos especiales:

- Si en la Votación más de un participante se ausentó, robarán Proyectos de Ley de la zona de descarte siguiendo el orden de turno.
- En caso de ausentarse y además no cumplir un chantaje, el Senador o Senadora pierde dos Fichas de Apoyo Ciudadano. En el caso de que solo tenga una Ficha de Apoyo Ciudadano, solo perderá esa ficha.

FIN DE LA RONDA

Una vez que todos y todas hayan realizado su turno, se da por finalizada la ronda. Si la ronda recién terminada es la 1, 2, 3 o 4, quien tenga la Ficha Presidencial debe entregársela a el o la participante de su izquierda, dando comienzo a una nueva ronda. Si se ha finalizado la ronda 5, se debe pasar a la puntuación final.

PUNTUACIÓN Y FINAL DE LA PARTIDA

Una vez que finalice la ronda 5, la partida termina y deben anotarse los puntajes en la Libreta.

Para saber cuántos puntos obtuvo cada participante se debe realizar el siguiente cálculo:

$$\left(\begin{array}{c} \text{Cartas} \\ \text{de la mano} \end{array} \times \begin{array}{c} \text{Valor del} \\ \text{departamento} \end{array} \right) + \begin{array}{c} \text{Apoyo} \\ \text{Ciudadano} \end{array} \times 5 + \begin{array}{c} \text{Apitutados} \end{array} \times 5$$

Puntaje de las cartas de la mano:

Al final de la partida cada Senador o Senadora debe tener ocho cartas de Proyecto de Ley en su mano. Los puntos que entregará cada una de ellas dependerá del valor que tenga su departamento en las cartas de la mesa.

Valor del departamento:

Para conocer el valor de los departamentos hay que contar la cantidad de Proyectos de Ley adyacentes en la mesa de un mismo departamento y multiplicar esa cantidad por la cantidad de trabajadores (Funcionarios Públicos y Apitutados) sobre ellos.

En caso de que sobre la mesa haya más de un bloque de cartas adyacentes del mismo departamento, se debe calcular el valor de cada bloque y luego sumarlos.

Apoyo Ciudadano:

Cada Ficha de Apoyo Ciudadano vale 5 puntos.

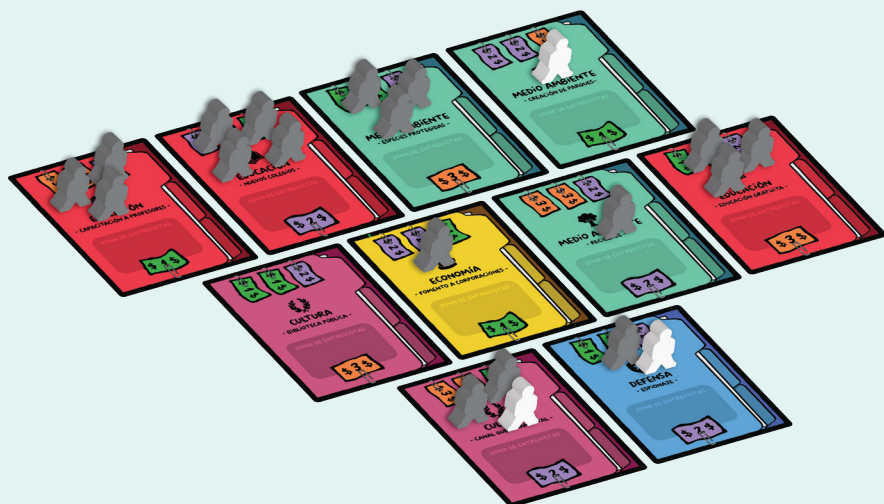
Apitutados:

Cada Apitutado en la reserva vale 5 puntos.

Quien obtenga la mayor cantidad de puntos será el ganador o la ganadora. En caso de empate, ganará quien tenga más Apoyo Ciudadano. Si el empate persiste, quien sea electo Senador o Senadora en la vida real ganará la partida.

*** Ejemplo de puntuación en la página siguiente.**





Ej: Maggie, Diego y César juegan una partida que termina con esta disposición de cartas en la mesa. Los valores de cada departamento serían:

CULTURA (MORADO):

2 cartas moradas adyacentes x 3 trabajadores = valor 6

DEFENSA (AZUL):

1 carta azul x 2 trabajadores = valor 2

ECONOMÍA (AMARILLO):

1 carta amarilla x 1 trabajador = valor 1

EDUCACIÓN (ROJO):

(2 cartas rojas adyacentes x 7 trabajadores) + (1 carta roja x 3 trabajadores) = valor 17

MEDIO AMBIENTE (VERDE):

3 cartas verdes adyacentes x 5 trabajadores = valor 15

Estos valores deben ser escritos en la zona del departamento respectivo en la Libreta de Puntaje. Luego se deben multiplicar por la cantidad de cartas de cada color en la mano final de cada participante. El valor de las cartas de la mano será la suma de dichos puntajes.

Continuando con el ejemplo, esta sería la situación final y el puntaje de cada participante. Maggie gana la partida con 118 puntos.

**SITUACIÓN FINAL
MAGGIE**

Apoyo Ciudadano



Apitutados



Mano final



**SITUACIÓN FINAL
DIEGO**

Apoyo Ciudadano



Apitutados



Mano final



**SITUACIÓN FINAL
CÉSAR**

Apoyo Ciudadano



Apitutados



Mano final



	MAGGIE	DIEGO	CÉSAR		
6	0	0	12		
2	0	4	4		
1	2	3	1		
17	51	34	51		
15	45	15	0		
5	15	25	30		
5	5	10	15		
Σ	118	91	113		



**AUTORES**

Cami Muñoz Villar, Feño Casals Caro

ILUSTRADOR

Malaimagen

COLOR PORTADA

Felo Lira

REVISIÓN

José Manuel Álvarez, Eduardo Bravo,
Jorge Larraín, Laura Mena,
Manuel Warner, Simón Weinstein

DISEÑO GRÁFICO

Marcelo Calquín, Laura Mena

EDICIÓN

Fractal Juegos
www.fractaljuegos.cl

Tercera Edición, Primera Impresión: Junio 2020
Fabricado en China por Whatz Games



RESUMEN

INICIO DE LA RONDA

El o la participante inicial recibe la Ficha Presidencial, reparte dos Cartas de Proyecto de Ley del mazo a cada participante y descarta tres Cartas de Proyecto de Ley a la zona de descarte.

TURNOS

Cada participante lleva a cabo un turno en cada ronda, comenzando por el jugador o la jugadora inicial y siguiendo en sentido horario. Cada turno se compone de las siguientes fases:

Fase 1: Lanzar el Dado del Pueblo

Fase 2: Proponer Carta de Proyecto de Ley

- El Senador o la Senadora de turno debe elegir una Carta de Proyecto de Ley de su mano y ubicarla en un lugar permitido en la mesa.
- Luego debe proponer tres Apitutados y/o Funcionarios Públicos que tengan la expectativa de renta requerida, y se encuentren en cartas adyacentes, ubicándolos en sus respectivas zonas de entrevista.

Fase 3: Negociar

Fase 4: Votar y resolver

- Los Senadores y las Senadoras al mismo tiempo indican su preferencia: SI (👍), NO (👎) o AUSENTE (👉).

- Si la propuesta es aprobada, ubicar la Carta de Proyecto de Ley donde fue propuesta, y mover a los Funcionarios Públicos y Apitutados a sus nuevos puestos de trabajo.
- Si la propuesta es rechazada, llevar la Carta de Proyecto de Ley a la zona de descarte, y los Funcionarios Públicos y Apitutados involucrados a sus posiciones anteriores.
- Si hay empate se debe lanzar la Ficha Presidencial.

Fase 5: Opinión pública

VOTO		
SI	=	+1
SI	≠	0
SI	R	0
NO	=	0
NO	≠	0
NO	R	+1
AUSENTE	—	-1

FIN DE LA RONDA

Cuando todos los Senadores y las Senadoras hayan jugado su turno, la Ficha Presidencial debe pasar a el o la participante de la izquierda, quien jugará primero en la nueva ronda. Se continúa el juego desde el Inicio de la Ronda. El juego acaba tras cinco rondas, momento en que se debe calcular el puntaje. El Senador o la Senadora que consiga más puntos será el ganador o la ganadora.