

## **Die Macher**

*Un juego sobre partidos políticos, dinero y poder*

Juego de Kart-Heinz Schmiel

Para 3 a 5 jugadores

Traducido por Juan Carlos Corral

### **Contenido**

#### **Tableros:**

- 4 tableros de región
- 1 tablero nacional
- 1 tablero de organización

#### **Piezas de madera:**

- 90 cubos pequeños (8mm); 18 en cada color: negro, azul, rojo, amarillo y verde.
- 25 cubos grandes (12mm); 5 en cada color: negro, azul, rojo, amarillo y verde.
- 45 bloques rectangulares (12 X 12 X 6mm); 9 en cada color: negro, azul, rojo, amarillo y verde.

#### **Losetas desprendibles:**

- 16 losetas de región
- 20 losetas de coalición
- 5 losetas de jugador inicial
- 3 losetas de Postulados de partido
- 4 losetas de duplicadores
- 1 loseta de 'no coalición'

#### **299 cartas de juegos:**

- 16 cartas de región
- 35 cartas del gabinete de la sombra
- 25 cartas de contribución
- 42 cartas de opinión popular
- 56 cartas de plataformas partidistas
- 20 cartas de encuestas de opinión

#### **Dinero**

**2 dados especiales**

**5 cartas de referencia**

**1 bloc de notas**

**1 libro de reglas**

### **Notas del traductor de la edición inglesa<sup>1</sup>**

Al tratarse de un juego alemán, es de suponer que el sistema de elecciones manejado por el juego sea un reflejo del sistema de elecciones en Alemania. Esto no debe constituir un impedimento para que el juego pueda ser disfrutado por cualquiera, pero conocer un poco del concepto de la autonomía regional germana y sobre el modo en que se construye el parlamento alemán, podría resultar útil para entender más fácilmente las reglas. Igualmente, las coaliciones entre partidos juegan un papel distinto en Alemania que en otros países. Finalmente, un concepto importante del juego es el *Wahlveranstaltung* cuya traducción literal significa Junta Electoral, pero que en la realidad abarca todo el trabajo electoral realizado por los miembros del partido antes y durante la elección, y que bien puede ser traducido como 'Maquinaria electoral' u 'Organización del partido'.

### **1 Consejos para la comprensión de las reglas**

A primera vista, estas reglas parecen complicadas y difíciles de entender. Sin embargo, esto no debe impedir que el lector pueda aprender el juego. Desafortunadamente, un juego con este nivel de complejidad, requiere más de dos páginas para poder ser descrito, pero por otro lado,

---

<sup>1</sup> Esta traducción al castellano se hizo a partir de la traducción inglesa de John Webley.

se trata de un juego que logra mantener el interés hasta el final del mismo, y dicho interés se mantiene cada vez que es jugado nuevamente.

Para entender las reglas, primero se debe leer la 'Breve descripción del juego' (Sección 2) y revisar cuidadosamente el material incluido, el cual se explica detalladamente en la Sección 3.

Al hacerlo será posible entender el mecanismo más relevante del juego, que se detalle posteriormente en la sección 5.2.8 (Conversión de marcadores de Junta Electoral en votos). Este es el punto central del juego. Resultará útil 'jugar' el ejemplo incluido en estas reglas, usando un tablero de región. Una vez hecho esto, se habrá entendido el 'corazón' del juego, y se podrá empezar a jugarlo.

El juego se compone de 7 rondas, cada una de las cuales sigue la misma secuencia. Se debe jugar la primera ronda minuciosamente, pasando pausadamente por cada una de las secciones. La relevancia de cada paso se describe al inicio de cada sección (usando letras **itálicas remarcadas**). A continuación se describe detalladamente cada sección. Al final del juego existe una ronda de puntuación, en la que se decide quien es el ganador del juego.

Habrás que tomar el destino del partido en tus manos y conducirlo a la victoria. Si puedes hacerlo, te convertirás en un verdadero amo del poder... en un 'Macher'.

## 2 Breve descripción del juego, y objetivo del mismo

**Como jugador, eres responsable de conducir a tu partido a lo largo de 7 elecciones regionales. Tu soporte más importante es el dinero. Lo necesitarás para jugar cartas del Gabinete de las Sombras, para comprar Marcadores de Medios, para comprar marcadores de Junta Electoral y para jugar cartas de Encuestas de Opinión. Debes, por ello, ser cuidadoso en el modo que manejes tu dinero, ya que no adquirirás más sino hasta el final de cada ronda.**

### 2.1 Campaña electoral.

El juego inicia con una primera ronda en la que se prepara la posición inicial del tablero de juego. Una vez hecho esto, el juego progresa hacia la primera ronda de elecciones. La secuencia de cada ronda de elecciones incluye:

- a) Elección de un jugador inicial
- b) Conferencia de la Comisión de Plataforma Partidista
- c) Gabinete de la Sombra
- d) Armar Coaliciones
- e) Comprar y colocar marcadores de Medios
- f) Organizar la Junta Electoral y colocar marcadores
- g) Comisión de Encuestas de Opinión
- h) Convertir marcadores de la Junta Electoral en votos

- a) Elección del jugador inicial  
En cada ronda, uno de los jugadores nombra al que será el jugador inicial. El jugador que haga la mayor oferta monetaria tiene el derecho de nombrar al jugador inicial. En algunas fases resulta conveniente ser el jugador que inicia, en otras tendrá ventaja el último en jugar.
- b) Conferencia de la Comisión de Plataforma Partidista  
Cada jugador tiene una Plataforma de Partido, determinado por sus cartas de Plataforma partidista. Estas cartas constituyen la base de su campaña política: su 'Manifesto'. En algunas regiones, dicha plataforma resultará poco popular, considerando que los votantes puedan tener puntos de vista diferentes a los postulados que conforman la Plataforma del partido. Cambiar la Plataforma del partido podrá mejorar las oportunidades de triunfo en esas regiones. En esta fase, los jugadores podrán modificar la Plataforma, pero solo una carta de Plataforma partidista podrá cambiarse por ronda.
- c) Gabinete de la Sombra  
Los políticos dentro del 'Gabinete de la Sombra' apoyan a los jugadores durante las campañas electorales. El juego incluye cartas que habilitan a los políticos a realizar algunas acciones. La mayoría de estas cartas son costosas. Hay cartas más baratas, pero no son tan efectivas. En resumen, las cartas ofrecen los siguientes tipos de acción: i) Colectar votos, ii) Provocar que un tema se convierta en tema crítico durante

- la elección, iii) Sacar a otros jugadores de la atención de los Medios, iv) Fortalecer las tendencias a favor de tu partido, v) Debilitar las tendencias hacia otros partidos.
- d) Armar coaliciones  
Dos jugadores pueden armar una coalición, para una elección en alguna región. Esto mejorará sus oportunidades de ganar la elección, dado que los votos de ambos partidos son contabilizados en conjunto. Para poder formar una coalición, los dos partidos deberán compartir al menos dos cartas de Plataforma dentro de sus respectivos '*manifestos*'. Esta puede ser una razón de peso al momento de decidir cambiar cartas de la Plataforma del partido.
- e) Comprar marcadores de Medios  
Al comprar marcadores de Medios, un partido gana influencia sobre las opiniones de los votantes de una región. El partido que posea el mayor número de marcadores de Medios en una región, tendrá el derecho de cambiar una carta de Opinión popular dentro de una región. El jugador deberá tener cuidado de que la nueva carta de Opinión coincida con alguna de las cartas de Plataforma de su partido. Esto atraerá más votos y mejorará las posibilidades de ganar la elección.
- f) Organizar la Junta Electoral  
Las Juntas Electorales son la base sobre la que se sustenta la obtención de votos. Cada jugador cuenta con un número limitado de marcadores de Junta Electoral. Es importante dividirlos entre las distintas regiones electorales de un modo planeado, y hacerlo en el momento preciso, para que de este modo se puedan maximizar los votos obtenidos en cada región.
- g) Comisión de Encuestas de Opinión  
Esta es la oportunidad de los jugadores para mejorar las tendencias electorales sobre sus respectivos partidos, o también para debilitar las tendencias sobre partidos opositores. La 'Tendencia' es un factor multiplicador que, al aplicarse sobre el número de marcadores de Junta Electoral, arrojan el total de votos ganados en la elección.
- h) Conversión de marcadores de Junta Electoral en votos.  
Para hacer la conversión, se utiliza la fórmula siguiente:  
Votos = (marcadores de Junta Electoral) X (Factor)  
Donde Factor = (Tendencia) + (cartas de Plataforma partidista coincidentes con la opinión popular dentro de la región)  
De este modo, para ganar muchos votos en una región, un partido deberá contar con un buen número de marcadores de Junta Electoral, una Tendencia positiva hacia el partido, y un buen nivel de coincidencia entre la Opinión Popular y los postulados de la Plataforma del partido.

## **2.2 Ganando una elección.**

Una vez finalizada una campaña, el número de votos obtenidos se convierten en sillas<sup>2</sup>. Los votos obtenidos, también sirven para señalar que partido (o coalición) ha ganado la elección. Las 'sillas' ganadas se traducen en puntos de victoria y sirven para ganar el juego al final. El ganador de la elección obtiene algunos beneficios adicionales: tiene derecho a colocar un marcador de Medios en el tablero Nacional y con ello influir sobre la opinión popular a nivel Nacional. Esto también conduce a la obtención de más puntos de victoria al final del juego. Por ello, resulta vital ganar al menos una de las elecciones regionales.

## **2.3 Final de una ronda.**

Al final de cada ronda del juego, los jugadores reciben dinero. La cantidad de dinero que recibe cada jugador dependerá del éxito que hayan obtenido en la más reciente elección, así como del número de Miembros de su partido. Es importante estar atentos a ambos factores de modo que se garanticen ingresos de dinero suficientes como para tomar parte importante en elecciones posteriores. Cualquiera que sienta que sus finanzas requieren cierto soporte, podrá arriesgarse consiguiendo contribuidores externos. Esto conlleva el riesgo de que, al aceptar contribuciones externas, el poder del partido disminuya. Una vez que el dinero se ha pagado a todos los jugadores, la ronda termina. Ahora solo queda hacer pequeños cambios al tablero de juego y la próxima ronda podrá iniciarse.

---

<sup>2</sup> El término de 'silla' se aplica en este caso y de manera general a una 'posición' dentro de las cámaras/gabinete/parlamento. El término usado en México es 'curul'.

## **2.4 Objetivo del juego.**

El juego termina después de 7 rondas, y todo lo que resta es hacer un recuento final de puntos. El ganador será quien más puntos de victoria haya conseguido. Los jugadores ganan puntos al obtener 'sillas' en las elecciones regionales; también se ganan puntos al influir sobre los Medios nacionales en el Tablero Nacional; también se obtienen puntos por tener una sólida base de Miembros del partido, y finalmente, los puntos también se obtienen por tener cartas de la Plataforma del partido coincidentes con la Opinión popular a nivel nacional.

## **3 Explicación del contenido del juego**

### **3.1 Cartas y losetas.**

Las cartas son el motor que mueve al juego. El manejo inteligente de las cartas decidirá a que partidos les irá mejor en cada elección.

#### ***Cartas de contribución.***

Estas cartas permiten a los partidos conseguir más dinero para sus fondos. Las cartas tienen tres secciones:

- Monto de la contribución
- Riesgo: se acepta la contribución y a cambio se tiran 'n' dados que se traducen en pérdida de miembros del partido.
- Renuncia: se rechaza la contribución y a cambio se tiran 'n' dados que se traducen en ganancia de miembros del partido.

#### ***Cartas de encuestas de opinión***

Estas cartas alteran las Tendencias sobre los partidos. Tienen 3 secciones:

- Alteración de las Tendencias de todos los partidos en caso de publicarse la encuesta
- Si: cuantas alteraciones a las Tendencias pueden aplicarse al publicarse la encuesta.
- No: no se publica la encuesta y a cambio se tiran 'n' dados que se traducen en ganancia de Miembros del partido.

#### ***Cartas del gabinete de la sombra***

Estas cartas otorgan al jugador la opción de realizar distintas acciones, las cuales pueden mejorar las oportunidades del partido durante las elecciones. Tienen 4 secciones:

- Cargo del miembro del gabinete.
- Símbolo (teléfono) indicando si el miembro del gabinete puede o no formar coaliciones.
- Costo para poder usar la carta.
- Lista de acciones para las que puede usarse la carta.

#### ***Cartas de opinión***

Hay dos de estas cartas por cada política posible, un fondo claro indicando que el electorado está de acuerdo con la política, y un fondo oscuro para señalar que el pueblo se opone a la política.

#### ***Cartas de Plataforma de partido***

Estas cartas coinciden con las políticas de las cartas de Opinión y en este caso el fondo claro indica que el partido esta de acuerdo con la política y el fondo oscuro que la rechaza.

#### ***Cartas de región***

Estas cartas muestran la relación entre el número de votos y el número de sillas (mandato) otorgado por cada región. La columna de la izquierda indica el número de votos ganados, y la derecha indica el número de sillas ganadas como resultado de esos votos.

#### ***Losetas de región***

Estas losetas muestran el total de sillas que la región puede representar para un partido.

### **3.2 Piezas de madera.**

Los 18 cubos pequeños en 5 colores son los marcadores de Junta Electoral.

Los 5 cubos grandes en 5 colores son los marcadores de Medios (nivel de influencia de cada partido con los medios)

Los 9 bloques rectangulares de madera en 5 colores son marcadores usados en las distintas tablas del tablero. Mostrarán el total de votos ganados, las Tendencias de cada partido, y los miembros de cada partido (en el tablero nacional).

### **3.3 Tableros.**

El juego se desarrolla principalmente sobre los cuatro tableros de regiones. El tablero Nacional también juega su papel, como un medio de registro de los resultados de cada tablero de región, una vez que alguna elección se celebre en dicha región, así como para mostrar la Opinión Nacional y el poder de cada partido en término de sus Miembros y de su influencia en los

Medios Nacionales. El tablero de organización se usa para darle orden a las cartas y losetas que se usan durante el juego.

**Los tableros de región.**

Tienen varias secciones:

- Un espacio para colocar la loseta de región, la cual muestra el número de sillas que implica la región.
- Una escala de Tendencia
- Un espacio para colocación inicial de los marcadores de tendencia (el renglón de en medio de la escala de tendencia)
- 10 espacios para colocación de los marcadores de Junta Electoral.
- Una escala de votos
- Un espacio de colocación inicial de los marcadores de votos.
- Espacios para colocación de los marcadores de Medios.
- Espacios para colocación de las cartas de Opinión.

**El tablero nacional.**

Sus secciones son:

- Espacios para marcadores de puntos de victoria provenientes de la influencia sobre los Medios nacionales (usado durante el conteo final de puntos)
- Espacios para marcadores de Medios
- Escala de miembros del partido
- Pequeñas figuras que muestran como las coincidencias entre la Plataforma del partido y la opinión nacional afecta la cantidad de miembros del partido.
- Espacio para las cartas de opinión
- Una escala de puntos de victoria disponibles con base en las coincidencias entre la Plataforma del partido y la opinión nacional.

**Tablero de organización.**

- Espacios para las losetas desechadas (Jugador inicial, Miembros de Partido, No coalición y Duplicadores)
- Espacio para losetas de región desechadas.
- Espacio para cartas desechadas.
- Espacio de Intercambio de cartas de Opinión.

## 4 Preparación

### 4.1 Material de juego

**Cada jugador elige un color y toma:**

- Piezas de madera
  - o 18 marcadores de Junta electoral
  - o 5 marcadores de Medios
  - o 9 marcadores rectangulares (Tendencia, Votos, Miembros)
- Cartas
  - o 1 juego de 7 cartas de Gabinete de las Sombras
  - o 1 juego de 5 cartas de contribuciones externas
  - o 5 cartas abiertas de Plataforma de partido  
Las cartas de Plataforma se reparten boca arriba a cada jugador, 5 a cada uno. Si un jugador llega a obtener dos cartas idénticas, o dos cartas contradictorias, la segunda carta se sustituye hasta que el jugador tenga 5 cartas referentes a 5 temas diferentes.  
*Ejemplo: Un jugador obtiene una carta de "EURO Ahora", y después obtiene una de "EURO Después". La segunda carta se devuelve al mazo de reparto y se obtiene una nueva carta para remplazarla.*
  - o 3 cartas tapadas de Plataforma de partido  
En este caso es irrelevante si las cartas son idénticas o contradictorias. Las cartas de Plataforma sobrantes se colocan bocabajo en el espacio apropiado dentro del tablero de organización.
- 4 losetas de coalición
- 1 bloc de notas
- 25,000 (en dinero del juego)

## **4.2 Armado de tableros de juego**

### **Tableros Regionales:**

***Los tableros regionales muestran el progreso de las elecciones regionales. Cada uno tiene una escala de votos que muestra la cantidad de votos obtenidos por los partidos a cada momento. Cada partido tiene 10 espacios para colocar marcadores de Junta Electoral, y una escala que muestra si las Tendencias son en su favor o en su contra. Adicionalmente, existen 5 espacios para los marcadores de Medios, y 4 espacios para colocar las cartas de Opinión popular.***

### ***Preparación de los tableros regionales.***

Cada jugador debe colocar los siguientes materiales de su color:

- Un marcador en el espacio '0' de la escala de votos.
- 1 marcador en el espacio '0' de la escala de Tendencia
- 1 marcador de Junta Electoral.

### ***Cartas y losetas de región.***

Las 16 cartas de región son bien revueltas y cuatro de ellas se colocan a un costado de cada una de las regiones. Las sobrantes se colocan bocabajo en el espacio designado en el tablero de organización. La loseta de región que corresponde con cada carta es colocada en el espacio designado dentro de los tableros de regiones. De este modo, todos los jugadores podrán ver cuales serán las primeras 4 regiones en que se celebrarán elecciones, y en que orden.

### ***Cartas de opinión popular.***

4 cartas de opinión popular se reparten boca arriba en los espacios del primer tablero de región. Si cualquier carta es idéntica o contradictoria con otra sobre el mismo tema, debe sustituirse hasta que se tengan 4 cartas de opinión sobre 4 temas diferentes. El primer tablero ahora se conocerá como el "Tablero Actual".

Los siguientes tableros también obtendrán 4 cartas de opinión popular, repartidas de la siguiente manera:

- Segundo tablero: 3 cartas boca arriba y 1 bocabajo
- Tercer tablero: 2 cartas boca arriba y 2 bocabajo
- Cuarto tablero: 1 carta boca arriba y 3 bocabajo

En todos los casos, si en las cartas mostradas boca arriba se presentan cartas idénticas o contradictorias, deberán ser remplazadas.

### **Tablero Nacional:**

#### ***Este tablero ayuda con el recuento final de puntos.***

Cada jugador debe colocar un marcador en el espacio '5' de la escala de miembros del partido. Por lo demás, este tablero permanece vacío al iniciar el juego.

### **Tablero de organización:**

***El material sobrante se coloca en este tablero, de manera que este a la mano para cuando sea requerido. Esto facilita la organización del juego.***

Las cartas de Plataforma, las cartas de Opinión y las cartas de Región sobrantes tienen sus espacios designados dentro de este tablero, al igual que las cartas de Encuestas de Opinión. Todas estas pilas de cartas deben ser bien revueltas nuevamente y colocadas bocabajo en sus espacios respectivos.

El tablero también incluye espacios para colocar losetas. Las losetas relevantes deben colocarse en sus espacios respectivos. Las losetas de 'Pago de miembros de Partido 1ª ronda' y 'Pago de miembros de partido 3ª ronda' deben colocarse contiguas al tablero de la 1ª y 3ª región respectivamente.

El espacio de 'Opinión popular' debe mantenerse despejado (al alcance), considerando que las cartas de Opinión popular serán requeridas continuamente durante el juego, dado que todos los jugadores estarán tratando de cambiar la opinión popular de modo que coincida con la Plataforma de su partido. Al principio del juego, 6 cartas de Opinión son tomadas de la pila general y se colocan boca arriba en el espacio de Intercambio, para que estén disponibles al ser necesitadas.

## **5 Rumbo del juego**

***Las reglas del juego comienzan en este punto. Se inicia con una ronda preliminar, seguida de 7 rondas de elecciones. Cada una de estas rondas repetirá las fases 5.2 Campañas electorales, 5.3. Puntuación de la Región Actual, y 5.4. Fin de la Ronda, en ese orden. La única excepción es la 7ª ronda de elecciones, en la que solo se realiza la fase 5.3. Puntuación de la Región Actual.***

### **5.1 La primera ronda.**

***La ronda preliminar sirve como parte de la preparación de la posición inicial de los tableros regionales y del tablero nacional.***

Cada jugador toma un bloc de Posición inicial, y en secreto anota su preferencia para asumir la posición inicial. Las posibilidades de posición inicial son en: Marcador de Tendencia / Votos / marcadores de Junta Electoral / marcador de Medios / e incremento de Miembros del Partido.

El bloc presenta dos secciones separadas, marcadas con 1 y 2 respectivamente. La sección 1 tiene tres variantes de las cuales el jugador deberá elegir y marcar con una X solo una; la sección 2 presenta 4 posibilidades de las cuales, nuevamente, el jugador elegirá y marcará solo una. Por ejemplo, la opción de arriba de la sección 1 le otorga al jugador que la elija 1 marcador de Tendencia positivo en una región, un segundo marcador de Tendencia positivo en esa misma o en otra región y 6 marcadores de Junta Electoral en la misma o en otra región. Todas las opciones, excepto la de incrementar miembros del partido, deben estar ligadas a una región específica, cuyo nombre debe ser escrito en el espacio a un lado del símbolo. La misma región puede elegirse para más de un propósito. Una vez que todas han llenado sus hojas, se muestran simultáneamente y se colocan los marcadores de acuerdo a lo elegido por cada quien.

Puede suceder que en una región se lleguen a colocar más marcadores de Medios que los que hay disponibles en el tablero. En este caso, se dejan todos los marcadores en la región, pero ya no podrán venderse nuevos marcadores de Medios para dicha región en el juego. De este modo, la única manera en que pueda alterarse la situación de los Medios en esta región, será por medio del uso de una carta del Gabinete de las Sombras (véanse las secciones 5.2.3 y 5.2.5). Todas las acciones realizadas en la ronda preliminar no llevan costo.

### **5.2 La campaña electoral.**

#### **5.2.1 Elección del jugador inicial.**

***En cada ronda, un jugador es elegido para ser el jugador inicial. Los demás jugadores tomarán su turno en sentido horario.***

Cada jugador anota en secreto una suma de dinero en su bloc, en la sección de 'Ofertas para inicio de ronda'. No están obligados a ofertar, si no lo desean. Los blocs se revelan al mismo tiempo, y quien haya hecho la oferta más alta decidirá quien es el jugador inicial de la ronda. El jugador elegido toma la loseta de 'Jugador inicial' de su color y la coloca junto al tablero de la Región Actual. Si más de un jugador ha realizado la misma oferta y es la más alta, se tira un dado especial, y quien tire más alto será quien elija al jugador inicial. El jugador que ganó la subasta debe pagar el dinero ofertado al banco.

#### **5.2.2 Conferencia de la Comisión de la Plataforma del Partido.**

***La conferencia otorga a cada jugador la oportunidad de cambiar la Plataforma del partido.***

Cada jugador tiene 5 cartas de Plataforma boca arriba, frente a él, lo cual constituye el 'Manifiesto' de su partido, usado en la disputa de las elecciones. Cada jugador cuenta también con 3 cartas en su mano. Estas cartas representan las discusiones internas de su partido respecto a realizar cambios en la Plataforma. El jugador inicial comienza y los demás le siguen en sentido horario.

El jugador en turno mira sus 3 cartas tapadas. Puede ahora descartar tantas como quiera y reponerlas con las cartas de la pila de cartas de Plataforma del tablero de Organización, de modo que se quede en su mano con 3 cartas. Ahora el jugador puede sustituir una carta de su Plataforma actual. Toma la carta no deseada que estaba boca arriba como parte de su Plataforma y la sustituye con una de su mano. La carta desechada se devuelve a la pila general. Las cartas que le sobraron en la mano las conserva bocabajo frente a él. Solo se permite realizar un reemplazo de carta de Plataforma por ronda.

#### **5.2.3 Gabinete de la Sombra.**

***El Gabinete de la Sombra apoya al jugador durante su campaña electoral. Con la ayuda de los miembros del Gabinete de la Sombra, los jugadores podrán realizar ciertas acciones en las regiones, que les permitirán mejorar sus oportunidades de ganar.***

Básicamente, las posibilidades otorgadas por cada carta del Gabinete de la Sombra, son diferentes. Hay cartas poderosas que ofrecen una muy amplia selección de acciones posibles, algunas otras son menos poderosas y las opciones de acción que otorgan son más restringidas. Estas diferencias se ven reflejadas en el precio de las cartas. Las acciones posibles de cada carta aparecen escritas en ellas. Algunas cartas tienen ilustrado un símbolo especial (teléfono) y su uso permite al jugador formar coaliciones en la Región Actual (ver sección 5.2.4).

#### *Para jugar cartas del Gabinete de la Sombra.*

El jugador inicial puede elegir 1 o más cartas de las que tenga disponibles en su pila de cartas de Gabinete de la Sombra. A continuación la(s) coloca boca abajo a un costado de un tablero de Región. Un jugador solo puede colocar una carta por región en cada turno. Los demás jugadores hacen lo mismo para colocar la(s) carta(s) que elijan. Una vez colocadas, las cartas se destapan simultáneamente y los jugadores pagan el precio de todas ellas. Los jugadores ahora, una carta por turno, realizan en orden las acciones detalladas en la carta jugada. Si un jugador ha seleccionado una carta con un teléfono en ella, toma una loseta de coalición y la coloca junto al tablero de Región donde usó la carta. Una vez que han sido usadas, las cartas del Gabinete de la Sombra se desechan.

#### *Acciones posibles de las cartas del Gabinete de la Sombra.*

(símbolo de voto) – Al usar esta acción el jugador puede mover su marcador en la escala de votos, tantos espacios como lo indique la carta.

(símbolo con un 2) – Al usar esta acción el jugador puede designar algún tema dentro de una Región como el tema más relevante en la elección, o también puede degradar un tema que haya sido nombrado previamente como el más relevante. El jugador que use esta acción podrá tomar una loseta de duplicador de la reserva en el tablero de organización y colocarla sobre alguna carta de opinión, con lo que duplicaría la importancia del tema en esa carta de Opinión, afectando el proceso de cálculo de conversión de marcadores de Junta Electoral en votos; o por otro lado, el jugador podrá usar esta acción para quitar una loseta duplicadora que previamente haya sido puesta sobre alguna carta de opinión en la región, con lo que reduciría la importancia del tema en esa carta de opinión. Solo se permite que exista una loseta duplicadora por región. Una carta de Opinión que tenga una loseta duplicadora sobre de ella, no podrá ser quitada del tablero.

(símbolo con un micrófono) – Al usar esta acción el jugador fortalece su influencia en los Medios y debilita la de otro jugador. El jugador que use esta acción deberá primero quitar del tablero un marcador de Medios perteneciente a otro jugador y devolvérselo, pagándole a cambio 4,000. A continuación, el jugador colocará uno de sus propios marcadores de Medios en lugar del que quitó, debiendo pagar 4,000 al banco.

(símbolo con mano con pulgar hacia arriba) – Al usar esta acción el jugador mejora la Tendencia hacia su partido. El marcador de este jugador en la escala de Tendencia se incrementa tantos espacios como pulgares hacia arriba se ilustren en la carta. Nótese que la Tendencia de un jugador no podrá superar los +3, aun cuando en la carta se ilustren suficientes pulgares como para superar este número.

(símbolo con mano con pulgar hacia abajo) – Al usar esta acción el jugador puede hacer descender el marcador de Tendencia en la escala de otro jugador. El jugador que usa esta acción hace descender el marcador de otro jugador tantos espacios como pulgares hacia abajo se ilustren en la carta. La tendencia nunca podrá ser menor que -3, sin importar cuantos pulgares hacia abajo aparezcan en la carta. El control de los Medios no otorga protección a un jugador en contra de esta acción.

#### 5.2.4. Armar coaliciones

***Armar una coalición ayuda a dos partidos en la elección de la Región Actual. Los partidos coaligados suman los votos de ambos con lo que mejoran sus posibilidades de ganar la elección (5.3.2). Las coaliciones solo pueden realizarse en la elección de la Región Actual.***

Si existe más de una loseta de coalición colocada a un costado del tablero de la Región Actual, los partidos cuya loseta de coalición se encuentre ahí tendrán derecho a armar una coalición



para la elección en la Región Actual. Una coalición siempre involucra SOLO dos partidos. Los partidos podrán armar la coalición solo si coinciden al menos dos de sus cartas de Plataforma. Las coaliciones son voluntarias y requieren que ambos jugadores estén de acuerdo en armarla. Como recordatorio de que una coalición ha sido armada, las dos losetas de los partidos coaligados se deben apilar. Una coalición puede ser FORZADA siempre y cuando coincidan al menos tres de las cartas de Plataforma de los partidos. De este modo, el jugador en turno podrá, sin pedir la opinión del otro jugador involucrado, apilar ambas cartas de coalición y con ello decretar la coalición de ambos partidos. El primer jugador en tratar de armar coaliciones será el jugador inicial, seguido por turnos por los demás jugadores en sentido horario. Si un jugador ya se encuentra coaligado con otro partido, no podrá armar una segunda coalición con otro partido (ni voluntaria, ni forzada). Una vez que termine la elección, y las sillas ganadas por los partidos coaligados son divididas, las losetas de coalición deben quitarse del tablero.

#### 5.2.5 Compra de marcadores de Medios

***La compra de marcadores de Medios es utilizada por los jugadores para ganar cierta influencia sobre las opiniones del electorado en alguna región. Para lograr tener esta influencia, el jugador deberá tener la mayoría de los marcadores de Medios en la región. Cada marcador de Medios tiene un costo de 4,000.***

El jugador inicial es el primero en jugar esta fase. Este jugador podrá comprar un marcador de Medios y colocarlo en cualquier región. Está permitido pasar, y el jugador que lo haga puede, más tarde en esta misma fase, comprar marcadores de Medios. El siguiente jugador en sentido horario tiene ahora derecho a comprar un marcador o pasar. El juego continúa así hasta que todos los jugadores pasen de manera consecutiva en sus turnos. Esto significa que un jugador podrá seguir comprando marcadores de Medios, aún cuando todos los demás hayan pasado.

Los marcadores comprados deben irse colocando sobre el tablero de la región elegida. Cada tablero de región tiene 5 espacios reservados para colocar estos marcadores. Una vez que los 5 espacios han sido llenados, no se permitirá colocar más marcadores en esa región. Cuando todos los jugadores hayan pasado de manera consecutiva, se revisa si hay algún jugador con la mayoría de marcadores de Medios en una región (basta con que tenga más marcadores que los demás, sin necesidad de que sea una mayoría absoluta).

Si un jugador ha logrado la mayoría en una región, gana el derecho de cambiar una carta de Opinión (boca arriba) de la región colocando en su lugar una de las cartas disponibles en el espacio de intercambio del tablero de Organización. La nueva carta de Opinión debe ser diferente de las cartas que ya existen en la Región y no debe ser la opuesta a ninguna de las cartas de Opinión existentes en la Región. Las cartas de Opinión que tengan un duplicador sobre de ellas son inmunes a ser remplazadas. Para la revisión de mayorías se debe iniciar con la Región actual y moverse en sentido horario hacia las otras regiones.

#### 5.2.6 Organizar la Junta Electoral

***Las Juntas Electorales son el punto central de todo el trabajo realizado por los partidos dentro de una elección. Son la base para que los partidos puedan conseguir votos, y por tanto, son la base para la obtención de buenos resultados en una región. Cada marcador de Junta Electoral tiene un costo de 1,000***

El jugador inicial es el primero en jugar y organizar sus Juntas Electorales. Este jugador compra y coloca marcadores de Junta electoral en los 4 tableros de Región. Un máximo de 4 marcadores podrán ser colocados en una misma Región durante un turno. Existe un máximo de 10 espacios para marcadores de Junta Electoral por jugador por región; una vez que estos espacios se llenen, el partido ya no podrá colocar marcadores adicionales. Al convertir marcadores en votos (ver sección 5.2.8) un jugador podrá reabrir espacios para colocar nuevos marcadores.

#### 5.2.7 Subastar para Encuestas de Opinión

***Las encuestas de Opinión permiten que los partidos mejoren las Tendencias a su favor. También es posible utilizarlas para alejar las Tendencias favorables que pudiera tener otro partido. Sin embargo, esto conlleva un riesgo, considerando que las Encuestas de Opinión deben ser compradas a ciegas. Una Encuesta de Opinión se subasta por ronda para cada Región en juego.***

El jugador inicial juega primero y debe colocar una oferta o pasar. Los jugadores que pasen ya no podrán seguir participando en la subasta. Los demás jugadores en sentido horario deberán o colocar una oferta mayor o pasar. El jugador que haya realizado la oferta mayor paga el

dinero al banco y toma la carta de Encuesta de Opinión para esa Región. Mira la carta y decide si la publica o no.

**Publicar la encuesta de opinión.**

Si el jugador que ganó la subasta decide publicar la encuesta, podrá ejercer hasta dos de los resultados mostrados en la encuesta, esto significa que uno o dos de los marcadores de Tendencia de los partidos podrá ser movido en el sentido indicado por el pulgar ilustrado para ese partido en la carta. Los pulgares hacia arriba significan un ascenso en la escala de Tendencia del partido; los pulgares hacia abajo significan un descenso en la escala.

Si un jugador tiene mayoría en los marcadores de Medios de la Región es inmune a que su marcador de Tendencia sea movido hacia abajo debido al resultado de una encuesta.

**No publicar la encuesta de opinión.**

Si un jugador decide no publicar la encuesta, como compensación podrá tirar dos dados para aumentar los Miembros de su partido en el tablero Nacional. Simplemente tira los dados y sube su marcador de Miembros de partido tantos espacios como indique la suma de los dados.

En ambos casos, la encuesta de opinión es devuelta al tablero de Organización.

El mismo procedimiento se lleva a cabo con las demás regiones, en sentido horario.

5.2.8 Convertir marcadores de Junta Electoral en votos

***Este es el punto central del juego. Los partidos tienen la oportunidad de transformar el trabajo realizado en torno a la elección en votos reales, y solo estos votos son los que cuentan si se quiere conseguir la victoria en la elección. Los jugadores deben estimar si les conviene convertir el trabajo de la Junta Electoral en votos en este momento de la campaña, o si les conviene mejor esperar. Cualquiera que sea el caso, los jugadores solo podrán elegir en los casos en que tengan al menos 5 marcadores de Junta Electoral en una región.***

En cada región, por turnos y comenzando con la 4ª región (la que solo tiene una carta de opinión destapada), y pasando por las demás regiones en sentido contrario a las manecillas del reloj, los jugadores decidirán si desean convertir sus marcadores de Junta Electoral en votos. El jugador inicial es el primero en decidir en cada región, y los demás jugadores harán lo propio decidiendo en sentido horario. No tendrá caso que los jugadores conviertan marcadores en votos en el tablero de la Región Actual, ya que esta región será, de cualquier forma, punteada más adelante en esta misma ronda (ver 5.3.1).

El número de votos ganado por marcador no es siempre el mismo. El número se ve afectado por el marcador de Tendencia así como por el número de cartas de Opinión de la región coincidentes con las cartas de Plataforma del partido. La conversión se hace usando la fórmula siguiente:

Votos = Marcadores de Junta Electoral \* Factor;

Factor = Tendencia + Número de cartas coincidentes de Opinión en la región con cartas del Plataforma del partido.

Los jugadores no están obligados a convertir el total de marcadores de la región en este momento, por lo que pueden decidir solo convertir una proporción de ellos y conservar algunos otros para más adelante en el juego.

La Tendencia está dada por la posición que ocupe el marcador de Tendencia del jugador dentro de su escala de Tendencia, y puede estar en cero, en números positivos (pulgares hacia arriba) o en números negativos (pulgares hacia abajo). El número de cartas coincidentes es obvio: los jugadores recibirán +1 por cada carta de Opinión en la región que coincida con las cartas de su Plataforma, y recibirán -1 por cada carta de Opinión que sea la opuesta a la carta de su Plataforma. Las cartas de opinión que tengan una loseta duplicadora sobre de ellas representarán un +2 en caso de coincidir o un -2 en caso de oponerse. Una vez calculado el factor, se multiplica por el número de marcadores que el jugador desee convertir en votos. El resultante es el número de espacios que el jugador moverá su marcador de votos en la escala de votos de la región.

Para el caso de un jugador que ha obtenido un factor de cero o negativo, existe la opción de convertir dos marcadores a cambio de un solo voto. Si este es el caso, no podrán ser convertidos marcadores individuales: solo de dos en dos. Si algún partido supera los 50 votos estos no son contabilizados más allá del 50. En caso que un segundo partido alcance el tope de 50, su marcador será colocado encima del primer jugador que alcanzó el tope, conservando este orden al momento que la región es finalmente contabilizada. El último partido en alcanzar los 50 votos será el partido líder en la elección. Los marcadores que hayan sido usados para convertirse en votos son devueltos al jugador y pueden volver a ser utilizados.

En este momento, si algún partido alcanza la mayoría absoluta de votos en una región, esto es, si su total de votos supera la suma de votos de todos los demás partidos juntos, este partido se gana el derecho de cambiar una carta de Opinión de la región por una de las cartas de Intercambio del tablero de Organización.

### **5.3 Puntuación en la Región Actual**

***En este momento se lleva a cabo la elección en la Región actual, la cual será ganada por el partido o coalición que obtenga más votos.***

#### **5.3.1 Determinar el mandato**

Primeramente, todos los partidos comenzando con el jugador inicial y siguiendo en sentido horario, deben convertir los marcadores de Junta Electoral que les resten en la Región en votos, multiplicando el número de marcadores por el factor calculado de acuerdo a la misma fórmula explicada antes (ver 5.2.8).

A continuación, usando la carta de la Región, convierten el número de votos conseguidos en sillas (Mandato). Los totales obtenidos se anotan en la hoja de puntuación, en los recuadros correspondientes para cada partido en cada ronda. El número de sillas ganado en cada Región es muy importante para cuando se realiza el recuento final de puntos.

#### **5.3.2 Decidir el ganador de la elección en la Región Actual**

El ganador de la elección se decide a favor del partido que haya acumulado más votos en la Región. Si más de un partido tiene el mismo número de votos (esto sucede generalmente cuando dos o más partidos han alcanzado del tope de 50), se considera que el último partido en alcanzar el número de votos será el ganador por un 'ligero margen'. Si dos partidos han armado una coalición, los votos de los dos se suman (aun cuando pasen de 50). La coalición habrá ganado la elección si tiene más votos que cualquier otro partido o coalición. Si una coalición tiene el mismo número de votos que otra coalición o partido, se aplica la misma regla del 'ligero margen', utilizando el marcador más avanzado dentro de los marcadores de los partidos que forman la coalición.

#### **5.3.3 Beneficios de ganar la elección**

***El ganador (o ganadores en caso de una coalición) de una elección tienen la oportunidad de influir en el tablero Nacional y con ello ganar algunas ventajas en el recuento final.***

##### *Victoria de un partido único*

Si un partido resulta el ganador único de la elección teniendo la mayoría de votos (no aplica para quien haya ganado por el 'ligero margen'), tiene derecho a colocar un marcador de Medios en el tablero Nacional. Sin embargo, solo podrá hacerlo cuando tenga al menos un marcador de Medios en el tablero de la Región en la que ganó la elección. El marcador se coloca en el tablero Nacional en el espacio con el mismo número de la ronda que se está jugando.

El ganador también tiene derecho a tomar 2 cartas de Opinión del tablero regional y colocarlas en el tablero Nacional. Estas cartas debe colocarse en los primeros espacios libres del tablero Nacional, comenzando por la izquierda. Si un partido ganador desea colocar una opinión que coincide con otra que ya existía previamente en el tablero, debe colocar la nueva carta encima de la ya existente; lo cual funciona con una 'carta de seguridad' ya que es una protección para que esa opinión resista los intentos de ser cambiada. Una 'carta de seguridad' solo podrá quitarse por medio de una carta de Opinión contradictoria a ella.

La misma carta de Opinión no podrá aparecer dos veces en el tablero Nacional de Opinión, ni tampoco podrán aparecer dos cartas con opiniones contradictorias.

Si un jugador desea colocar en el tablero Nacional una carta que contradice a otra carta existente, simplemente la sustituye (con todo y carta de seguridad, si es que la tuviera).

Si todos los espacios de Opinión disponibles en el Tablero Nacional ya se encuentran ocupados, el jugador podrá reemplazar una carta de las existentes, siempre que no tenga una carta de seguridad sobre de ella.

Si el ganador de la elección lo hizo gracias a un 'ligero margen' entonces ganará el derecho a colocar un marcador de Medios en el tablero Nacional (tal como se explicó previamente) y podrá promover solo una carta de Opinión regional hacia el tablero Nacional. El jugador que perdió por el 'ligero margen' solo ganará un marcador de Medios, pero no el derecho a colocar carta de opinión.

#### *Victoria de una coalición*

Si una coalición es la ganadora (aun cuando sea solo por un 'ligero margen'), cada uno de los dos partidos que la componen tendrá derecho a colocar un marcador de Medios en el tablero Nacional (con la condición de que tengan un marcador de Medios en el tablero regional), así como el derecho de colocar, cada uno, una carta de Opinión desde el tablero de Región hacia el tablero Nacional. El partido que representó más votos a la coalición deberá colocar su carta primero (si los dos empataron en los votos aportados, se aplica la regla del 'ligero margen').

#### 5.3.4 Incrementar miembros del Partido

***Los partidos podrán ahora incrementar los miembros de sus partidos, basados en el número de cartas coincidentes entre las cartas de sus Plataformas y las cartas de Opinión Nacional.***

Todos los partidos revisan cuantas de sus cartas de Plataforma coinciden con las cartas de Opinión Nacional. Por cada carta coincidente, los partidos avanzan su marcador de miembros del partido tantos espacios como se indican por la figura ilustrada en el tablero Nacional, justo arriba de la carta de Opinión coincidente. Las opiniones 'aseguradas' se contabilizan igual; si existen opiniones contradictorias entre la Plataforma del partido y la Opinión Nacional, simplemente se ignoran.

El ejemplo ilustrado en la página 19 del reglamento en alemán, muestra un jugador que tiene la carta de 'Sozialstaat mehr', la cual coincide con una carta de la Opinión Nacional que está colocada en el espacio que muestra 3 figuras. Por ello, este jugador podrá avanzar tres espacios su marcador en la escala de Miembros del partido.

#### **5.4 Fin de la ronda**

***Al final de cada ronda, los jugadores cambian algunas pocas cosas como preparativo para la siguiente ronda.***

##### 5.4.1 Destapar cartas de Opinión

Al final de cada ronda, los jugadores cambian algunas pocas cosas como preparativo para la siguiente ronda.

Primero, el tablero de la Región Actual es limpiado y todos los marcadores se regresan a sus posiciones iniciales. A continuación 4 nuevas cartas se colocan en el tablero: una boca arriba y tres bocabajo.

Se toma una nueva carta de Región que se coloca a un costado del tablero al mismo tiempo que la loseta de esa misma región se coloca en el espacio correspondiente. Los demás tableros de región se dejan como están, con la excepción de que se debe destapar una de las cartas tapadas en cada uno de ellos. Si como resultado de este destape, se presentan dos cartas de Opinión idénticas o contradictorias en una región, la carta debe remplazarse por una carta de opinión de la pila hasta que todas las opiniones sean sobre distintos temas. El tablero que ahora tiene cuatro cartas boca arriba se convierte en el tablero de la Región Actual.

##### 5.4.2 Casos especiales

###### *Loseta de 'Pago de Miembros de Partido de la 5ª ronda'*

Al final de la primera ronda, la loseta de 'Pago de Miembros de la 5ª ronda' es colocada a un costado del tablero de la región que acaba de ser puntuada y que, por tanto, se convertirá en el tablero de la Región Actual durante la 5ª ronda del juego.

###### *Loseta de 'No coalición'*

Al final de la tercera ronda, la loseta de 'No coalición' es colocada a un costado del tablero de la región que acaba de ser puntuada y que, por tanto, se convertirá en el tablero de la Región Actual durante la 7ª ronda del juego. Esto significa que en la región con elecciones en la 7ª ronda no podrán armarse coaliciones. Las cartas del Gabinete de la Sombra con el símbolo del teléfono podrán ser jugadas esta región, pero aun así no podrán armarse coaliciones. Esta loseta sirve de recordatorio de esta restricción.

###### *Final de la 6ª ronda*

El final de la 6ª ronda no se da hasta el final normal de una ronda. En lugar de ello, esta ronda termina justo después de la fase 5.3 (Puntuación de la Región Actual)

### *7ª ronda*

Esta ronda es muy rápida. Solo se juega la fase 5.3 (Puntuación de la región actual). Esto es, solo se realiza la conversión de votos en sillas, se decide el ganador de la elección, se aplican los resultados emanados del partido ganador, y se incrementan los Miembros del partido.

Al preparar el tablero que se usará en la 7ª Región, dos de las cartas de opinión deberán colocarse boca arriba en lugar de una.

#### 5.4.3 Pago de dinero para elecciones.

**Los partidos obtienen dinero, ya que lo requieren con urgencia para seguir compitiendo en las elecciones. Hay dos tipos diferentes de pagos: el que viene directamente de las sillas ganadas en la más reciente elección, y el que viene de los Miembros del partido.**

#### *Sillas ganadas*

El partido recibe 1000 veces el número de sillas ganadas en la más reciente elección. Por ejemplo, si se ganaron 12 sillas, se recibirán 12,000.

#### *Miembros del partido*

El partido recibe 1000 veces el número mostrado en la escala de Miembros del partido. Esta aportación de los miembros no se efectúa siempre, sino que solamente se da al final de las rondas 1, 3 y 5. Por ejemplo, si el marcador de Miembros en el tablero Nacional se encuentra en el 25, el partido recibirá 25,000.

#### 5.4.4 Contribuciones externas

**El dinero obtenido de las sillas ganadas y de los miembros del partido muchas veces no es suficiente para financiar los planes del partido. El partido, por tanto, aceptará también contribuciones externas.**

Comenzando con el jugador inicial, cada jugador, por turnos, debe elegir una de las cartas de contribuciones externas en su mano, y la coloca frente a él. Si desea aceptar la contribución, debe colocar la carta boca arriba, y si decide declinarla, debe colocar la carta boca abajo.

Los jugadores que hayan decidido aceptar la contribución, toman el dinero señalado en la carta desde el banco. Aceptar este dinero, sin embargo, conlleva un riesgo. Los jugadores deben seguir las instrucciones descritas en la carta en la sección de 'Riesgo', lo cual, por lo general, se traduce en una pérdida de miembros del partido.

Una vez que los jugadores que aceptaron la contribución han terminado, ahora los jugadores que la declinaron voltean sus cartas. Al declinar la contribución los jugadores obtienen como beneficio un incremento en los Miembros de su partido, calculado de acuerdo a los dados tirados. Adicionalmente, el jugador que haya declinado la contribución más alta tiene derecho a tirar 3 dados más e incrementar el total al número de Miembros de su partido. Si dos o más jugadores empataron en declinar la contribución más alta, nadie obtiene este bono. Las cartas de contribución usadas son eliminadas del juego.

## **6 Fin del juego**

**El juego termina después de la 7ª ronda. Después de esta ronda se realiza el recuento final.**

A partir de este punto se usa el reverso de las hojas de anotaciones, el lado marcado con el texto 'Puntuación'. Esta hoja proporciona una manera simplificada de realizar el recuento final de puntos para poder determinar al ganador del juego. Los jugadores se anotan puntos por:

El total de sillas ganadas (mandato), los marcadores de Medios en el tablero Nacional, por las cartas coincidentes entre las de Opinión Nacional y las cartas de Plataforma partidista, y por el número de Miembros del partido. Existen bonos adicionales para el primero y segundo lugar en el total de Miembros del partido y un bono especial basado en las cartas de Opinión 'aseguradas'.

### **6.1 Sillas (Mandato)**

Los jugadores anotan la suma total de sillas ganadas por el partido durante las 7 elecciones regionales.

### **6.2 Medios**

Los jugadores anotan la suma de los puntos ganados por cada partido gracias a los marcadores de Medios en el Tablero Nacional. Los puntos otorgados por cada marcador

aparecen señalados en los círculos negros contiguos a cada espacio de los marcadores de Medios. De manera general, los marcadores colocados en rondas posteriores otorgan menos puntos que los colocados en las primeras rondas.

### **6.3 Miembros del partido**

Los jugadores anotan el total de puntos a razón de un punto por espacio en la escala de Miembros del partido. Adicionalmente, el partido con más Miembros se anota 10 puntos extra y el partido con el segundo lugar en Miembros se anota 6 puntos extra. Si hay un empate en primero, cada partido se anota 8 puntos extra y el tercer lugar no obtiene puntos.

### **6.4 Coincidencia entre la Opinión Nacional y la Plataforma partidista**

Los partidos se anotan puntos por cada carta de Opinión en el Tablero Nacional que coincida con una de sus cartas en la Plataforma del partido. Los puntos otorgados aparecen señalados en un círculo negro debajo de la carta de Opinión en el Tablero Nacional. Adicionalmente, se anotan los puntos de bono obtenidos por cartas de Opinión 'aseguradas': los jugadores obtienen 5 puntos extra por cada carta de Opinión coincidente que se encuentre 'asegurada'.

Todos los puntos anotados se suman. El jugador con el total más grande, será el ganador.

## **7 Consejos**

***No existe una estrategia única para ganar el juego, pero existen algunos consejos prácticos que han surgido de las pruebas del juego y que pueden ser útiles para lograr un buen total de puntos de victoria.***

No trates de ganar el juego tú solo. Las coaliciones son muy útiles, especialmente para alcanzar a algún jugador que haya tomado un temprano liderato. Está siempre atento a tu Plataforma de partido, así como a las Plataformas de los otros, de modo que sepas con quien puedes armar coaliciones. No permitas que tus escrúpulos políticos te impidan conseguir buenos tratos. No trates de ganar cada elección regional. El hecho de que exista un número limitado de marcadores, hacen que sea prácticamente imposible ganar todas las elecciones, aun cuando tengas suficiente dinero. Deja ir algunas regiones por la borda y concéntrate en solo unas cuantas. Presta atención al número de sillas que representa cada región: las regiones más grandes ofrecen más sillas.

La última elección regional (7ª) es especialmente importante. Muy a menudo, el ganador del juego no se define sino hasta que se lleva a cabo esta elección. Deberás prestar especial cuidado al planear esta elección.

El juego se caracteriza por que siempre hay escasez en todo: los jugadores tendrán poco dinero, o pocos marcadores de Medios o pocos marcadores de Junta Electoral. Se cuidadoso al jugar, de modo que siempre conserves material de reserva, y no lo desperdiques todo desde el inicio del juego. No permitas que los demás jugadores sepan cuanto dinero te queda.

El juego tiene algunos elementos de negociación, que implicarán la discusión con otros jugadores. La negociación aporta interacción al juego y eleva sus niveles de dramatismo, sin embargo, los acuerdos realizados con otros jugadores durante el juego no son mandatarios, y dependerá de cada jugador que tanta confianza deposite en los demás y dependerá de cada uno asegurarse de que cada trinquete sea debidamente recompensado.