

ZOOCRACY

LIBRO DE REGLAS



HAAS
GAMES

\$1

INFORMACIÓN DEL JUEGO

Número de Jugadores: **2-6**

Tiempo de partida: **60-120 min**

Sugerencia de edad: **12+**

Diseñador del juego: **Simon Haas**

Ilustrador: **Mihajlo Dimitrievski - The Mico**

Diseñador Gráfico: **Bojan Drango**

Traducción: **Aitor Salguero**

\$2

COMPONENTES



150 x
Fichas de Alimento



6 x
Marcadores de
Escaños o Sillas
en el Parlamento



1 x
Marcador de Elecciones
Presidenciales



6 x
Marcadores de
Objetivos Políticos



1 x
Marcador de
Ronda



1 x
Marcador de Elecciones
Parlamentarias



1 x
Marcador de Mayoría



1 x
Marcador de
Manipulación



1 x
Phase Marker



6 x
Marcadores de
Voto



1 x
Marcador de Bloqueo



5 x
Cartas de Cargo Político



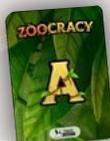
12 x
Marcadores de
Programas de
Gobierno



7 x
Cartas
de Evento



1 x
Carta de Fin de Juego



47 x
Cartas de Acción



6 x
Tarjetas de
Ayuda o Comodín



1 x Tablero

\$3 INSTRUCCIONES

Número de jugadores	Fichas de Alimento
2	20
3	14
4	10
5 - 6	8

1. Elija un color y coja todas las fichas correspondientes: 25 Fichas de Alimento, 2 Marcadores de Programa de Gobierno, 1 Marcador de Objetivo Político, 1 Marcador de Voto, 1 Marcador de Escaño y 1 Pantalla de Juego de su Partido Político.
2. Ponga su marcador de Objetivo Político en el área de Entrada del Zoológico.
3. Ponga el Marcador de Ronda, el Marcador de Elecciones Parlamentarias y el Marcador de Elecciones Presidenciales en el primer espacio del Contador de Ronda. Ponga el Marcador de Fase en el primer espacio del Contador de Fase. Ponga el Marcador de Mayoría al lado del parlamento.
4. Tome un número de Fichas de Alimento del suministro de acuerdo con el número de jugadores que aparecen en la siguiente tabla y coloquelas detrás de la Pantalla de su partido.
5. Mezcle las Cartas de Acción y póngalas boca abajo en una pila en el centro de la zona de juego. Cada jugador toma 2 cartas.
6. Baraje las Cartas de Evento boca abajo. Reserve 3 a un lado. Añada la Carta de Fin de Juego a estas 3 cartas y mezclelas, coloque las demás Cartas de Evento encima formando la Pila de Eventos.
7. Ubique la Carta de Cargo Político, el Marcador de Manipulación y el Marcador de Bloqueo cerca de usted.



VII Round Track

A Phase Track

P Votes

A Political Goal Track

I Parliament Track

\$4

INTRODUCCIÓN

Por fin, los animales del zoo han conseguido autonomía política y han establecido una democracia como su forma de gobierno. Ahora, cada partido quiere implementar su agenda política y triunfar sobre los otros partidos.

Cada uno de ustedes liderará uno de estos partidos y tendrá que construir estrategias y ser el mejor negociando para tener éxito. Confíe en su instinto animal!

Para poder ocupar cargos políticos y llegar a ser parte del gobierno, su partido necesita ganar las elecciones o formar coaliciones. Mientras que los líderes intentan alcanzar sus objetivos políticos, la oposición planea y presiona al gobierno formando alianzas que pueden hacer cambiar todo a su antojo. El jugador en el poder puede encontrarse en la oposición en un abrir y cerrar de ojos.

Al final, ganará el animal que haya implementado más objetivos políticos.

\$5

CÓMO JUGAR

Zoocracy se juega en rondas consecutivas, hasta que se cumpla alguna condición de fin de juego. (ver \$6).

Cada ronda consta de diferentes fases que se indican en todo momento con el Marcador de Fase. Las fases son jugadas en el orden mostrado abajo.

NOTA: Un turno no necesariamente tendrá todas las fases. Algunas pueden saltarse. La tabla muestra qué fases se juegan y cuándo.

La posición del Marcador de Elecciones Parlamentarias y el Marcador de Elecciones Presidenciales en las casillas de ronda muestran si estas han de ser jugadas o no.

En cada fase, tendrá la oportunidad de jugar cualquier número de Cartas de Acción que tengan el símbolo de la respectiva fase. Ver \$5 para más detalles.

Al final de cada fase, mueva el Marcador de Fase hasta la siguiente casilla del tablero que se jugará en el turno.

A



Elecciones Presidenciales

Normalmente cada dos rondas

B



Campaña de Elecciones Parlamentarias

Cada ronda

C



Elecciones Parlamentarias

Normalmente cada dos rondas

D



Formación de Gobierno

Después de Elecciones Parlamentarias

E



Evento

Cada ronda

F



Moción de censura

Solo si los Partidos Gubernamentales no tienen la mayoría parlamentaria.

G



Progreso

Cada ronda

\$5A

ELECCIONES PRESIDENCIALES

En esta fase, los Partidos determinan un nuevo Presidente. Una Elección Presidencial ocurre en la primera ronda y en cada una de las rondas posteriores.

Ciertas Cartas de Acción (ej. Elecciones Presidenciales Anticipadas) pueden cambiar el ciclo (ver **\$9a**).

En las Elecciones Presidenciales, cada Partido ofrece en secreto cierta cantidad de Fichas de Alimento para convertirse en presidente haciendo una puja con estas. Esta fase se juega simultáneamente.

- Escoja en secreto un número (incluso 0) de Fichas de Alimento que quiera ofrecer de sus Fondos del Partido.
- Coloquelos en su mano derecha.
- Coloque la mano derecha, aún cerrada, en el centro del área de juego. Hasta que no estén todas las manos en el centro, puede seguir cambiando la puja. Si todas las manos están colocadas en el centro, abranlas.
- Compruebe el resultado comparando el número de Fichas de Alimento de cada mano.

- El Partido que haya ofrecido el número más alto de Fichas de Alimento toma la Carta de Presidente y la coloca boca arriba delante suyo. (Mostrando el símbolo activo)



Los demás Partidos deben **devolver la mitad** de las **Fichas de Alimento** ofrecidas al montón. El resto de fichas vuelven a los Fondos del Partido.

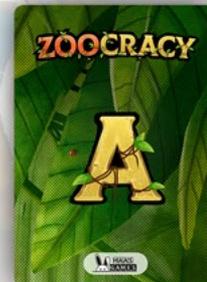
- Si hay un empate, cada Partido devuelve la mitad de las Fichas de Alimento ofrecidas al montón.
- Ahora, los partidos que han empatado vuelven a pujar siguiendo las normas mencionadas anteriormente.
- En caso de otro empate, el actual Presidente seguirá temporalmente en su puesto. Si esto pasa durante las primeras Elecciones Presidenciales, entonces temporalmente no habrá Presidente. Deje la Carta de Presidente en su lugar.

Avance el Marcador de Elecciones Presidenciales 2 casillas. (Las siguientes Elecciones Presidenciales se llevarán a cabo en dos rondas.

- Si no hay presidente, o el presidente actual sigue en su puesto temporalmente, mueva el Marcador de Elecciones Presidenciales 1 casilla. Las siguientes Elecciones Generales se llevarán a cabo en la siguiente ronda. Todos los partidos participarán en estas Elecciones.

El Partido del nuevo Presidente elegido aplicará inmediatamente 1 Objetivo Político. Avanza el Marcador de Jugador del Partido correspondiente 1 casilla en la zona de Objetivos Políticos.

Además, el Partido del Presidente puede robar una Carta de Acción y después poner boca abajo la Carta de Presidente para mostrar que se ha usado el bonus.



§5B

CAMPAÑA PARA LAS ELECCIONES PARLAMENTARIAS

Cuando esté haciendo campaña para las Elecciones Parlamentarias, soborne a los animales del zoológico con comida para que voten por usted en las próximas Elecciones Parlamentarias. El Partido que coloque la mayor cantidad de Fichas de Alimento en una especie determinada recibirá la mayor cantidad de votos de su parte.

Las Campañas Parlamentarias se llevan a cabo en cada ronda. Cada Partido tomará un turno para sobornar a los animales del zoológico.

Primero, el Partido del Ministro de Defensa y luego el Partido del Ministro de Finanzas deciden si quieren usar sus Marcadores de Bloqueo y Manipulación, respectivamente (ver §5d). Si lo hacen, dan la vuelta a las respectivas Cartas de Cargos boca abajo. Ambos marcadores pueden utilizarse en la misma especie. (En la primera ronda, estos bonos no pueden ser usados ya que estas tarjetas de oficina no han sido distribuidas todavía.)



Después, proceda con el resto de la fase en orden de jugador.

5

Revisar la Zona Parlamentaria (Parlamento), para determinar el orden de juego. El Marcador de Escaños indica el número de Escaños en el Parlamento que tiene cada Partido. El Partido con más Escaños va primero. Los demás Partidos siguen en orden descendente de Escaños.

Por ejemplo: El Partido amarillo actualmente tiene más Escaños en el Parlamento y comenzará primero la fase de Campaña para las Elecciones Parlamentarias. El partido Azul será el último en jugar.



Si dos Partidos tienen el mismo número de Escaños, revise la siguiente lista para ver quien va primero. Si hay empate en algún punto, consulte los elementos de la siguiente lista. Cuando el partido tenga:

- 1) el mayor número de Objetivos Políticos implementados (el partido que está por delante en la Zona de Objetivos Políticos).
- 2) la Carta de Primer Ministro
- 3) la Carta de Ministro de Defensa
- 4) la Carta de Ministro de Finanzas
- 5) la Carta de Presidente
- 6) la Carta de Líder de la Oposición

Si el empate continúa, se decidirá al azar quién va primero.

Por ejemplo: En la primera ronda, ningún Partido dispone de Escaños. El Partido del Presidente irá primero. El orden de juego de los demás jugadores se determinará al azar.

En su turno, puede colocar un máximo de Fichas de Alimento de sus Fondos de Partido en los animales del zoológico acorde con el número de jugadores tal y como se muestra en la siguiente tabla.

Número de jugadores	Fichas de Alimento
2	10
3	7
4	5
5 y 6	4



En su turno, puede colocar hasta **3 Fichas de Alimento por especie.**

En su turno, puede jugar cualquier número de Cartas de Acción que puedan ser jugadas durante esta fase (ver “Cartas de Acción” §9a). A continuación, descarte la carta boca arriba en la pila de descarte Las Cartas de Cargo y las de Acción (ver §5d y §9a) le permiten exceder el límite de Fichas de Alimento por ronda y especie.



El Partido del Primer Ministro puede colocar una vez 2 Fichas de Alimento adicional del montón en cualquier especie. Si lo hace, coloca boca abajo la carta de Cargo Político para mostrar que ha usado su bonus.



El Partido del Líder de la Oposición puede realizar una vez una Campaña Negativa (ver §9a) con un animal de su elección. Si lo hace, voltean su Tarjeta de Oficina boca abajo para mostrar que este bonus ya ha sido usado.



Ejemplo:: El rojo coloca 3 Fichas de Alimento en los Osos Polares desde sus Fondos del Partido. Además, el rojo juega la Carta de Acción “Campaña Negativa” en los Osos Polares para reemplazar 1 Ficha de Alimento Verde con una Roja del montón.

Después de colocar las fichas, ninguna especie puede tener el mismo número de fichas de 2 o más colores diferentes. **Nunca puede haber empate** en lo que se refiere a Fichas de Alimento en las especies. Si no puede cumplir esta regla no puede colocar fichas en esa especie.

\$5c

ELECCIONES PARLAMENTARIAS

Durante las Elecciones Parlamentarias cuente los votos de los animales del Zoológico para determinar el número de escaños de cada Partido en el Parlamento.

Las Elecciones Parlamentarias se celebran (juegan) cada 2 turnos. La Carta de Acción “Adelanto de Elecciones Parlamentarias” puede variar el ciclo (ver §9a).

Las Elecciones Parlamentarias se celebran de la siguiente manera:

- Primero, retire todos los Marcadores de Escaño y de Mayoría Parlamentaria del Parlamento.
- En el orden actual de juego, cada Partido puede jugar cualquier número de Cartas de Acción que pueda ser jugada durante esta fase (ver §9a).
- El número de votos de los animales del Zoológico determinará la cantidad de escaños que cada Partido recibe. A esto se le llama Recuento de Votos.



- El número de escaños depende de la distribución de las Fichas de Alimento y mayoría de las especies. Recomendamos comenzar con los Elefantes en la parte superior del Tablero y continuar por el sendero
- El Partido que haya colocado más Fichas de Alimento en una especie recibe votos de acuerdo con el número más alto indicado en el cartel junto a la especie.



En el caso de haber más de un número, el Partido que haya quedado segundo en cantidad de Fichas de Alimento recibirá el número de votos acorde al segundo número más alto y así sucesivamente. Los demás Partidos no recibirán votos de esa especie.

\$5D

FORMACIÓN DE GOBIERNO

Sume todos sus votos y marquelos en la Zona Parlamentaria usando el Marcador de Escaños. Este representará sus Escaños en el Parlamento. Recuerde, este cambiará el orden de juego (ver §5b).

Finalmente, determine el número de Escaños requeridos para una mayoría en el Parlamento.

- Sume todos los Escaños de todos los Partidos y divida el resultado por 2 (redondeando hacia abajo) y añada 1.
- Marque el número en la Zona Parlamentaria usando el Marcador de Mayoría. Necesitará este número durante la Formación de Gobierno (§5d).



El Gobierno se forma después de cada Elección Parlamentaria.

En esta fase, los Partidos forman Coaliciones. Se escoge un Gobierno, se distribuyen los Cargos Políticos e implementan los Objetivos Políticos.. Generalmente, es deseable que un Partido forme parte del Gobierno ya que le permite implementar sus Objetivos Políticos y los Cargos Políticos dan bonus para la Campaña Parlamentaria.

Un Partido que esté de acuerdo con una Propuesta de Coalición exitosa (ver más abajo) pasará a formar parte del Gobierno. Ambos tienen sus ventajas. Un Partido que no esté de acuerdo formará parte de la Oposición. Esto estará indicado por su Marcador de Voto.

Durante esta fase se puede discutir libremente. Puede hacer sugerencias formales, ofertas, pero NO puede comerciar con ningún componente del juego, como Fichas de Alimento, Cartas de Acción, Escaños u Objetivos Políticos.

Ejemplo: La suma de todos los Escaños es 50. Coloca el Marcador de Mayoría en el 26.

Retire todas las Fichas de Alimento de todos los partidos del tablero excepto aquellas que se mantienen gracias a la Carta de Acción "Lealtad". Coloque las Fichas en el montón.



Avance el Marcador de Elecciones Parlamentarias 2 casillas en las Casillas de Ronda. (Las siguientes Elecciones Parlamentarias tendrán lugar en 2 rondas).



Cada Partido **cogerá** un número de **Fichas de Alimento** acorde al **número de Escaños en el Parlamento** y lo colocará en sus Fondos para el Partido.



Intente formar gobierno, ya sea por su cuenta o formando una Coalición. Para hacerlo, necesitará una mayoría de Escaños en el Parlamento que vote por usted. El número necesario de Escaños siempre se indica en la Zona Parlamentaria con el Marcador de Mayoría.

Para la Formación de Gobierno, sin embargo, existe un protocolo.

Primero, retire los dos Marcadores de Programa Gubernamental del tablero de juego.

El Partido con más ofertas ofrece la primera Propuesta de Coalición.

En caso de empate, el Partido con menos objetivos políticos implementados va primero. Si se mantiene el empate se elige al azar.

🍃 Cada Partido puede hacer solo 1 Propuesta de Coalición por turno.

🍃 El Partido que ofrece la Propuesta la debe anunciar con claridad. Nosotros recomendamos decir: “Propongo la siguiente distribución...” o alguna frase similar. Es importante saber cuando se hace una oferta, ya que cada Partido solo puede hacer 1 Propuesta.

🍃 Cada Propuesta de Coalición **debe incluir:**

- el reparto de los 3 Cargos de Gobierno: Primer Ministro, Ministro de Finanzas y Ministro de Defensa. (Por favor, tenga en mente que en Zoocracy el Presidente no es considerado parte del gobierno).
- Cada Partido en el Gobierno recibe de 0 a 3 Cargos Gubernamentales.
- un anuncio: que Partido consigue implementar un Objetivo Político en esta y en la próxima ronda. Nota: Si en esta fase ocurre en la octava ronda, 2 Objetivos Políticos serán implementados en la última ronda.

🍃 Ahora, La Votación.

- Primero, secretamente decida si su Partido está de acuerdo con la Propuesta de Coalición o no.
- Después, gire secretamente su Marcador de Voto para que el lado que muestra su decisión esté boca arriba (‘‘sí’’ o ‘‘no’’). Coloque el Marcador en el centro del juego, pero manténgalo oculto (por ejemplo, debajo de su mano).  
- Cuando todos los Partidos hayan decidido, retire sus manos. Sume el número de Escaños en el Parlamento de cada Partido que ha votado ‘‘sí’’.

Ejemplo: El amarillo propone lo siguiente: El amarillo implementará el primer Objetivo Político y tomará la Carta del Primer Ministro. El naranja recibe la Carta de Ministro de Finanzas y de Defensa, y el rojo implementará el segundo Objetivo Político.

Los Cargos Políticos tienen las siguientes ventajas. Pueden usarlas una vez durante cada Campaña Parlamentaria:

🍃 El Partido del Primer Ministro puede poner 2 Fichas de Alimento adicional del montón 1 vez durante la Campaña Parlamentaria.



🍃 El Partido del Ministro de Finanzas puede poner el Marcador de Manipulación en cualquier especie una vez al comenzar la Campaña Parlamentaria cubriendo el número o números indicados en la siguiente especie. Éste puede permanecer allí hasta las próximas Elecciones Parlamentarias y cambia el número de votos de esa especie. El partido con el mayor número de fichas de alimentos de esa especie recibirá 4 votos. Ninguna otro Partido recibe votos de esa especie.



🍃 El Partido del Ministro de Defensa puede poner el Marcador de Bloqueo al principio de la Campaña Parlamentaria, esto con el fin de prevenir que todos los Partidos (incluido el propio) pongan cualquier Ficha de Alimento nueva en esa especie durante la ronda. El Marcador de Bloqueo se retira del tablero al final de la ronda.



Si el número de escaños que votaron "sí" es mayor o igual al número indicado por el Marcador de Mayoría en el Parlamento, se acepta la Propuesta de la Coalición y se elige al nuevo Gobierno. Este Gobierno tiene actualmente una mayoría en el Parlamento, ya que su número combinado de escaños es mayor que la suma de los escaños de todos los Partidos de la Oposición.

- Mantenga el Marcador de Voto delante de usted para indicar si forma parte del Gobierno o de la Oposición.
- Cada Partido que vota a favor de la propuesta ("sí") está en el Gobierno. Cada Partido que se ha opuesto a la propuesta ("no") está en la Oposición.

Ejemplo: Amarillo, Rojo y Naranja votaron a favor de la Propuesta de Coalición. Combinando los Escaños (27) alcanzan la mayoría Parlamentaria. Por lo tanto, un nuevo gobierno es elegido. El Marcador de Voto de Verde, Negro y Azul indican que ahora están en la Oposición.



Si el número de escaños que votaron "sí" es menor al indicado por el Marcador de Mayoría, se ha rechazado la Propuesta de Coalición.

Si la Propuesta de Coalición es rechazada, el Partido con el segundo mayor número de Escaños en el Parlamento es el siguiente en hacer una Propuesta de Coalición. En caso de empate, aplique las normas indicadas arriba (el Partido con menos Objetivos Políticos implementados va primero).

Continuar el proceso hasta que el Gobierno sea elegido o hasta que cada Partido haya ofrecido una Propuesta de Coalición.

Ejemplo: La propuesta del jugador amarillo solo recibió los votos del partido amarillo y rojo (en total 20). Pero el Marcador de Mayoría indica que son necesarios 26 Escaños para formar Gobierno. Por lo tanto Verde, el segundo partido más fuerte, es el siguiente en proponer una coalición para formar un nuevo gobierno.



Si un Gobierno es elegido, reparta las Cartas de Cargo Político como quedó en la Propuesta de Coalición. Póngalas boca arriba (enseñando el símbolo).

Ubique el Marcador de Programa de Gobierno del Partido que prometió la implementación del primer Objetivo Político en el espacio P1 marcado en el tablero de juego. Haga lo mismo con el segundo Objetivo Político.

El Partido en la Oposición con más escaños en el Parlamento toma la Carta de Líder de la Oposición. Ponga la carta boca arriba (enseñando el símbolo).



- En caso de empate, el Partido con menos Objetivos Políticos implementados coge la carta.
- En caso de otro empate, se elegirá al azar quien recibe la carta.

Si no se elige ningún Gobierno, no haga más Propuestas de Coalición.

- El anterior Gobierno se mantiene temporalmente en el cargo como Gobierno en funciones (no importa si los Partidos que lo forman siguen teniendo la Mayoría Parlamentaria). No se redistribuyen las Cartas de Cargo Político y no se ponen boca arriba (no se puede usar el bonus).

- El Partido en la Oposición con más escaños coge la Carta de Líder de la Oposición. No la ponen boca arriba (y no pueden usar su bonus).
- Si todas las Propuestas de Coalición son rechazadas en la primera ronda, no hay ni Gobierno ni Líder de la Oposición. No tome ninguna Carta de Cargo Político.
- Mueva el Marcador de Elecciones Parlamentarias hasta la siguiente ronda en las casillas de rondas del tablero. Las siguientes Elecciones Parlamentarias tendrán lugar en la ronda siguiente.

La re-distribución de Cargos Políticos solo ocurre en la fase de Formación de Gobierno tras las Elecciones Parlamentarias o en una Moción de Censura.



En esta fase los animales tienen que tratar con eventos inesperados.

Los Eventos tienen lugar cada ronda.

Tome 1 Carta de Evento y ejecute el efecto. Después, ponga la carta en la pila de descarte. (ver §9b)



En el orden de los jugadores, cada Partido puede jugar cualquier número de Cartas de Acción que puedan jugarse en esta fase (ver §9a).



Esta fase solo se juega si los Partidos en el Gobierno pierden la mayoría de los Escaños en el Parlamento a consecuencia de Eventos o Cartas de Acción. Lo que eso significa es que el número combinado de Partidos en el Gobierno no es mayor o igual al número que indica el Marcador de Mayoría Parlamentaria. En este caso, el Partido del Líder de la Oposición puede ofrecer una nueva Propuesta de Coalición.

Una Moción de Censura se realizará de la siguiente manera:

El Partido del Líder de la Oposición propone una Propuesta de Coalición utilizando las reglas descritas en Formación de Gobierno, §5d.



Si se celebran Elecciones Parlamentarias en la siguiente ronda, esta propuesta incluye sólo un anuncio, en el que se indica cuál de los Partidos consigue poner en práctica un Objetivo Político en esta ronda, y no en la siguiente como es habitual.

Ahora, a votar

Si la Propuesta es aceptada, un nuevo Gobierno será elegido.

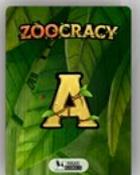
- Distribuya las Cartas de Cargos Políticos de acuerdo con la Propuesta de Coalición, pero no las reactive. Sus ventajas sólo se pueden utilizar si siguen estando boca arriba.
- Intercambie los Marcadores de Programa de Gobierno en los espacios P1 y P2, según sea necesario.
- El calendario de las próximas elecciones parlamentarias no ha cambiado. No mueva el Marcador de Elecciones Parlamentarias.

Si la propuesta es rechazada, no ocurre nada más.



En esta fase, 1 Partido consigue tener su momento de gloria e implementar parte de su agenda política. Esta fase se juega cada ronda. Se juega de la siguiente manera:

Por orden de turno, cada Partido de Gobierno toma 1 Carta de Acción y cada Partido en la Oposición toma 2 Cartas de Acción.



Primero, en el orden de los jugadores, cada Partido puede jugar cualquier número de Cartas de Acción que se puedan jugar durante esta fase (ver §9a, "Cartas de Acción").



- Si todavía tienes más de 5 Cartas de Acción en la mano, descarte las que sean necesarias hasta que tenga 5.
- Si la pila se agota, baraje la pila de descarte correspondiente para formar una nueva pila.
- Si hubo elecciones parlamentarias en esta ronda, el partido cuyo marcador está en el espacio P1 implementa un objetivo político. Si no hubo elecciones parlamentarias en esta ronda, el partido cuyo marcador está en el espacio P2 implementa un objetivo político.

Avance el Marcador de Objetivos Políticos de ese partido una casilla. Si ha habido elecciones parlamentarias en la octava ronda, el partido o partidos cuyos marcadores están en el espacio P1 y P2 implementan cada uno 1 Objetivo Político (ver §5d).



Sin embargo, un Objetivo Político no se puede implementar de esta manera si una Carta de Acción o Evento lo impide o si los Partidos de Gobierno han perdido su Mayoría en el Parlamento. (Las Cartas de Acción que permitan implementar un Objetivo Político todavía pueden ser jugadas.)

Si hay un Gobierno provisional (ver §5d) en funciones que tiene Mayoría en el Parlamento, el Partido del Primer Ministro decide qué partido aplica un Objetivo Político.

Si el Gobierno provisional no tiene Mayoría en el Parlamento, no se implementa ningún objetivo político.

Avance el Marcador de Ronda 1 casilla.



Retire el Marcador de Bloqueo del tablero de juego si se ha puesto en esta ronda.



Comience la nueva ronda.

- Los Marcadores de Elecciones Parlamentarias y Presidenciales indican, que fases se jugarán o saltarán en la próxima ronda. Si hay un Marcador en la siguiente casilla de ronda, la fase correspondiente se jugará.
- Si no hay un Marcador de Elecciones Presidenciales en la siguiente Casilla de ronda, comience la siguiente ronda con la fase §5b, Campaña para las Elecciones Parlamentarias. Así mismo, las fases §5c y §5d solo se jugarán si hay Elecciones Parlamentarias en la siguiente casilla de ronda.

Ejemplo: si sólo el Marcador de la Elección Presidencial está en la siguiente ronda, tiene lugar una Elección Presidencial pero no una Elección Parlamentaria.



El juego terminará al final de la ronda si una de estas condiciones se cumple:

un Marcador de Objetivo Político alcanza la última casilla de Objetivos Políticos. Ese Partido gana el juego.



la Carta de Fin de Juego es revelada.



El Partido que haya implementado más Objetivos Políticos (el Partido que está en cabeza en la Zona de Objetivos Políticos), gana el juego.

- En caso de empate, entre los Partidos que empaten, el que tenga más Fichas de Alimentos en los Fondos del Partido ganará.

- En caso de otro empate, los Partidos comparten la posición.



\$7

REGLAS PARA 2

Fase \$5d Formación de Gobierno se simplifica como sigue. No se forman Coaliciones. El Marcador de Mayoría no se usa.

- En lugar de una propuesta de coalición, el partido que tiene más escaños en el Parlamento se lleva las Cartas de Cargos del Primer Ministro, del Ministro de Finanzas y de Defensa. El otro Partido está en la Oposición y recibe la Carta de Líder de Oposición.
- En caso de empate en los escaños, el Gobierno actual sigue en funciones. Avance el Marcador de Elecciones Parlamentarias 1 casilla en el Registro de Rondas, en lugar de 2. (La próxima Elección Parlamentaria ocurrirá en la próxima ronda, en lugar de en 2 rondas).

Si a un Partido se le acaban las Fichas de Alimento, puede usar Fichas de Alimento adicionales de otro color.



\$8

REGLAS AVANZADAS

Para los jugadores que prefieren un juego más político con más negociaciones, proponemos los siguientes cambios de reglas:

- En la fase \$5g, el Partido del Primer Ministro decide qué partido implementa 1 Objetivo Político.

La declaración hecha en la Propuesta de la Coalición no es vinculante.

- La fase \$5f se juega en cada ronda. El Partido del Líder de la Oposición puede ofrecer una nueva propuesta de coalición incluso si los partidos gobernantes todavía tienen mayoría en el Parlamento.

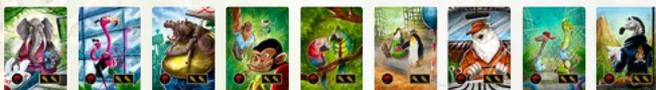
\$9A

CARTAS DE ACCIÓN



Manifestación: Coloque hasta 2 de sus Fichas de Alimentos del

montón en las especies indicadas. Después de colocar las fichas, ninguna especie puede tener la misma cantidad de tokens de 2 o más colores diferentes. Si no puede cumplir esta regla para una especie dada, no puede jugar esta carta.



Sólo se puede jugar durante la fase \$5b "Campaña Parlamentaria".



Campaña Negativa: Retire cualquier Ficha de Alimento

de otro Partido de la especie animal indicada y póngala de nuevo en el suministro general. Ponga una de sus Fichas de Alimento del suministro en esa especie.

Después de esa acción, la especie no puede tener la misma cantidad de fichas de dos o más Partidos diferentes. (Nunca puede haber un empate en términos de Fichas de Alimentos de diferentes Partidos en una especie.) Si no puede cumplir esta regla, no puede jugar esta carta.



Sólo se puede jugar durante la fase \$5b "Campaña Parlamentaria".



Temporada de Humedad: En esta Elección Parlamentaria, los

Partidos que tienen la mayor cantidad de Fichas de Alimentos en especies SIN abrevadero (elefantes, monos, cebras, serpientes y loros), respectivamente, reciben cada uno 1 voto menos que el número más alto indicado junto a la especie.



Sólo se puede jugar durante la fase \$5c "Elecciones parlamentarias".



Temporada de Sequía: En esta Elección Parlamentaria, los

Partidos que tienen la mayor cantidad de fichas de alimentos en especies CON abrevadero (pingüinos, flamencos, hipopótamos y osos polares), respectivamente, reciben cada una 1 voto menos que el número más alto indicado junto a la especie.



Sólo se puede jugar durante la fase \$5c "Elecciones Parlamentarias".



Migración: Su Partido obtiene un escaño adicional en el Parlamento.



Sólo se puede jugar durante la fase \$5c "Elecciones parlamentarias".





Aumento de escaños: El Partido con el mayor número

de Fichas de Alimentos de la especie ilustrada obtiene un escaño adicional en el Parlamento para las actuales elecciones parlamentarias.



Sólo se puede jugar durante la fase §5c "Elecciones Parlamentarias".



Elecciones Presidenciales Anticipadas: Mueva el Marcador de Elecciones Presidenciales a la siguiente

ronda en el Contador de Rondas. Las próximas Elecciones Presidenciales serán en la siguiente ronda.



Sólo se puede jugar durante la fase §5e "Evento".



Lealtad: Puede dejar hasta 2 Fichas de Alimentos de las

especie indicada después de la Elección Parlamentaria actual, pero manténgalas en esta especie.



Sólo se puede jugar durante la fase §5c "Elecciones Parlamentarias".



Desertores: Su Partido obtiene el número indicado

de escaños en el Parlamento en función del número de jugadores. Cualquier Partido de su elección pierde ese número de escaños. Ajuste los marcadores de escaños en consecuencia.



Sólo se puede jugar durante la fase §5e "Evento".



Elecciones Parlamentarias Anticipadas: Mueva el Marcador de

Elecciones Parlamentarias a la siguiente ronda en el Contador de Rondas. Las próximas Elecciones Parlamentarias serán en la siguiente ronda. El Objetivo Político para la próxima ronda (acordado en §5d) no se implementará.



Sólo se puede jugar durante la fase §5e "Evento".



Convicción: Avance su Marcador de Objetivo Político en 1 casilla, es decir, implementa 1 Objetivo Político.



Sólo se puede jugar si se tiene la Carta de Cargo Político indicada y durante la fase §5g "Progreso".



\$9B

CARTAS DE EVENTO



Donación: Por Cada Carta de Cargo Político indicada que tenga el Partido, tome el número indicado de Fichas de Alimentos del montón y colóquelos en sus Fondos para el Partido.



Buena cosecha: En la siguiente ronda, cada Partido puede colocar hasta 2 fichas de comida adicionales de los fondos de su partido durante la "Campaña Parlamentaria" (\$5b).



Cosecha arruinada: En la siguiente ronda, cada partido puede colocar 2 fichas de comida menos de los fondos de su partido durante la "Campaña Parlamentaria" (\$5b).



Huelga: En este turno, en la fase \$5g, no se implementa el Objetivo Político que se prometió en la Propuesta de Coalición. Los Objetivos Políticos de las Cartas de Acción se pueden implementar de manera normal.



Resistencia: En este turno, el Partido destinado a implementar 1 Objetivo Político sólo puede hacerlo si devuelve 5 Fichas de Alimento de sus Fondos de Partido al suministro. Si no pueden o no quieren devolver las Fichas de Alimentos, no pueden implementar un Objetivo Político en esta ronda.



Fin del Juego: El juego termina al final de esta ronda. El Partido que haya implementado la mayoría de los Objetivos Políticos gana (ver \$6 "Fin del Juego").