

POLITBURÓ

Lucha de Poder



REGLAS DEL JUEGO

UN JUEGO de:
ORKATZ FERNÁNDEZ AGIRRE

REGLAS DEL JUEGO

Introducción

Politburó, Lucha de poder es un juego de cartas ambientado en las despiadadas luchas políticas ocurridas entre los candidatos a formar parte del politburó soviético tras la revolución de 1918 y la creación del nuevo estado comunista de la URSS.

Componentes

Cartas de candidato

12 cartas de Candidatos (Carta con el marcador de salud y lealtad).

Cartas de juego

Baraja de 108 cartas y 5 cartas de Cargo.

Contadores

15 marcadores de acción y 30 marcadores de nivel para la salud y la lealtad.

Inicio de la partida

Las cartas de Cargo se colocan en medio de la mesa. A cada jugador se le reparten tres cartas de Candidato, las cartas de juego se barajan, a cada jugador se le reparten cinco y el resto se colocan en una pila en el centro de la mesa.

Cada jugador coloca dos marcadores, uno sobre el marcador de salud (en el valor 10) y el otro sobre el marcador de lealtad (en el valor 5), de cada una de sus cartas de candidato y toma sus tres marcadores de acción.

El transcurso del juego

El juego transcurre mediante rondas. Una ronda termina cuando cada uno de los jugadores ha jugado un turno. El turno de un jugador comenzará con este robando cartas y jugándolas desde su mano. Un jugador nunca podrá tener más de cinco cartas en su mano (como se verá más adelante, ostentar un cargo modifica el máximo de cinco cartas a seis).

En su turno, un jugador podrá realizar cualquiera de las siguientes acciones:

o 1) reponer su mano robando cartas del mazo hasta un máximo de cartas permitidas, jugar cartas desde su mano, descartarse de cartas de su mano y pasar turno...

o 2) descartarse de toda su mano, robar cinco cartas y pasar turno.

Un jugador que juegue una carta en su turno lo podrá hacer de dos maneras:

o 1) emplear la carta desde su mano para jugarla sobre cualquiera de sus candidatos o sobre cualquiera de los candidatos de otro jugador...

o 2) bajarla de su mano y asignársela a cualquiera de sus candidatos en juego. Un candidato nunca puede tener más de 2 cartas asignadas y estas cartas no pueden ser descartadas, solo se retiran si se juegan. Para asignar cartas a un candidato, estas se sitúan junto a la carta del candidato, boca abajo, ocultas al resto de los jugadores.

REGLAS DEL JUEGO

Durante el transcurso de su turno, un jugador puede jugar desde su mano tantas cartas como tenga en ella. Pero un jugador que no esté en su turno, también puede jugar cartas, solo que ha de hacerlo desde uno de sus candidatos, y nunca desde su mano.

De esta manera, durante el transcurso del turno de otro jugador, los jugadores que no estén en su turno pueden jugar tantas cartas desde un candidato como este posea (nunca más de dos), pero solo podrá jugar cartas desde un mismo candidato por turno de una ronda, nunca desde varios. Una vez un candidato es activado para que juegue cartas, este puede jugar hasta dos cartas en ese turno, y se le coloca encima un marcador de acción. Un candidato que tenga un marcador de acción sobre él no puede jugar más cartas. Los marcadores de acción se retiran al final de la ronda.

Una vez que todos los jugadores han hecho un turno, se termina una ronda de juego. Esto representa que una candidatura ha pasado. En este momento cada jugador suma un punto de lealtad a cada uno de sus candidatos en juego para representar su experiencia ganada en la política, todos los marcadores de acción se retiran y una nueva ronda comienza.

Las cartas de evento y algunas otras pueden variar las reglas del juego de algún modo. En algunas cartas está indicada la frase

“En cualquier momento”, por lo que pueden ser jugadas desde la mano aún en el turno de otros jugadores. Las cartas de Cura tienen la frase “Solo desde la mano” escrita en ellas, por lo que no pueden ser asignadas a ningún candidato

ASCENDIENDO EN EL PARTIDO

Los jugadores juegan sus cartas para ir mejorando la posición de sus candidatos en el politburó soviético, con la intención de proclamarse Jefe del Partido y mantener el cargo durante una ronda (candidatura) completa. Mientras sus candidatos van ascendiendo en la jerarquía del partido, estos pueden ostentar distintos cargos.

OSTENTAR CARGOS

Los jugadores que tengan la lealtad suficiente podrán ostentar cualquiera de estos cargos dentro del Politburó:

El de secretario del partido con 10 puntos de lealtad, el de ministro de interior con 14 puntos de lealtad, el de ministro de propaganda con 17 puntos de lealtad, el de líder del KGB con 21 puntos de lealtad y la de Jefe del Partido con 25 puntos de lealtad. Cada ministro puede tener en la mano un máximo de seis cartas, en lugar de las cinco habituales para los simples candidatos.

Un jugador que cuente con la cantidad necesaria de lealtad para acceder a un cargo, lo podrá hacer si este no está ocupado ya.

4

5

POLITBURÓ, LUCHA DE PODER

REGLAS DEL JUEGO

De ser así y estar el cargo ocupado por otro jugador, el candidato podrá ocupar el primer cargo inferior que esté libre, aunque su puntuación de lealtad sea suficiente para acceder a un cargo superior.

Un jugador que acceda a un cargo y que durante el transcurso del juego vea reducido su valor de lealtad, por debajo incluso del valor de lealtad requerido para ocupar ese cargo, seguirá ostentando este hasta que no halla un candidato con un valor de lealtad suficiente para ostentar el cargo, pudiendo ocurrir esto de forma inmediata si hay un candidato con un valor de lealtad necesario en el momento en el que el candidato que ostenta el cargo ve reducido su valor de lealtad.

HABILIDADES DE LOS CARGOS

Cada uno de los cargos del juego cuenta con una habilidad especial, que el jugador puede utilizar una vez por ronda, en su turno. A demás de eso, ostentar cualquiera de los cargos amplía el tamaño de la mano del jugador a seis cartas:

SECRETARIO DEL PARTIDO:

MINISTRO DE INTERIOR:

MINISTRO DE EXTERIOR:

LÍDER DEL KGB:

JEFE DEL PARTIDO:



6

7

ALGUNAS CARTAS

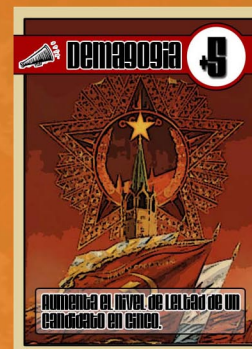


Una muestra con algunas de las cartas de juego, mostrando el diseño del anverso y del reverso:

Carta de agresión.



Reverso de las cartas de juego.



Carta de demagogia.

POLIBURÓ, LUCHA DE PODER