

PRESIDENT



VÍDEO DE REGLAS



REGLAMENTO

La presidencia del partido ha quedado vacante y os habéis reunido para decidir quién tomará el relevo. Mirad bien a vuestro alrededor, porque, aunque todos pertenecéis al mismo partido, solo uno podrá hacerse con el poder. En política... ¡todo vale!

OBJETIVO

Consigue 7 puntos de victoria (★).

COMPONENTES

A - 1 ficha de medalla presidencial

B - 10 tarjetas de animal

C - 6 cartas de jornada

D - 30 cartas de sobre

E - 1 ficha de corrupción

F - 4 fichas de cámara

G - 70 cartas de acción

H - 1 rotulador



A



B

H



F



E



G

C



D

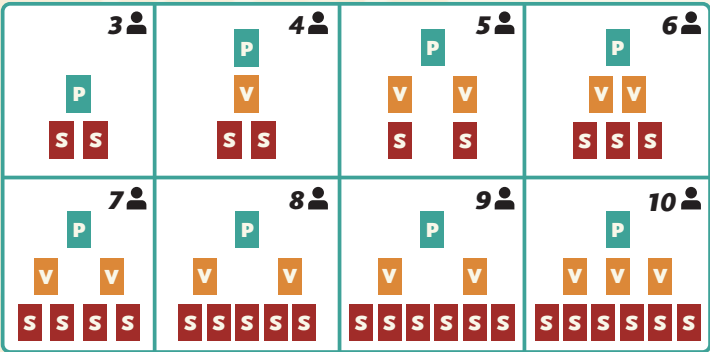


PREPARACIÓN

1 - Escoged una tarjeta de animal por el lado que preferáis y las cartas de acción de su color para conformar vuestra mano.

2 - Colocad las tarjetas de animal al azar formando el organigrama según el número de animales. Existen 3 niveles que representan los cargos provisionales dentro del partido (de arriba abajo):

-  Presidencia
-  Vicepresidencia
-  Secretaría



3 - Escribid **vuestro nombre** en la tarjeta de animal y pintad 1 punto de victoria (★). Además, quienes ocupen un cargo de Secretaría, también pintan 1 punto de fama (●).

Tanto los ★ como los ● deben pintarse de izquierda a derecha.



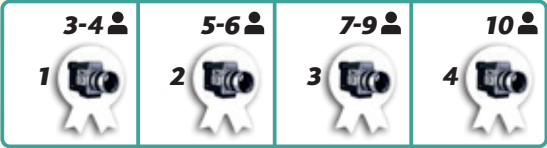
4 - Colocad la **medalla presidencial** por encima de la tarjeta de animal que ocupa la presidencia.

5 - Barajad las **cartas de jornada** y colocadlas formando un mazo con la cara de la flecha boca arriba, tal como muestra la imagen.

6 - Barajad las **cartas de sobre** y colocadlas formando un mazo boca abajo junto a las cartas de jornada. Dejad la ficha de corrupción al lado.

7 - Formad una reserva con tantas **fichas de cámara** como indique la tabla.

8 - Retirad el material sobrante.



CÓMO SE JUEGA

PRESIDENT se juega en un número indeterminado de jornadas que siguen esta secuencia:

1 - PLANIFICACIÓN: Elegid una carta de acción de vuestra mano y colocadla boca abajo frente a vosotros.

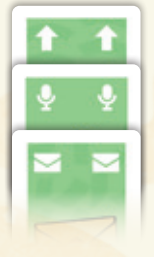
Durante esta fase está permitido hablar (e incluso mentir) sobre qué vais a jugar, negociar pactos o influir en el uso de ciertas cartas.

2 - RESOLUCIÓN: Por orden de **posición** revelad vuestra carta y resolved la acción de uno en uno hasta que todo el mundo haya jugado su carta planificada.

Posición: Es el lugar que ocupáis en el organigrama en cada jornada. Empezando por el nivel inferior y en el sentido que indique la flecha, cada posición se corresponde con un número, siendo el 1 quien esté en la primera posición y el número más alto quien ocupe la presidencia.



Después de resolver tu carta de acción, colócala en una pila frente a ti, de forma que los demás puedan ver las cartas jugadas.



3 - RUEDA DE PRENSA: Comprobad qué animales pintan ★ y ● por las acciones Entrevista y Cámara.

4 - FIN DE LA JORNADA: Comprobad qué animales han cumplido la condición de la carta de jornada. Después, quien esté en la presidencia revela la siguiente carta y la lee en voz alta. Si es la última, barajad todas las anteriores y formad un nuevo mazo.



Medalla presidencial
Te otorga 1 ★ mientras estés en la presidencia.
No debe pintarse.



Ficha de corrupción
Te otorga 1 ★ mientras esté en tu poder.
No debe pintarse.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida acaba **inmediatamente** cuando alguien consigue 7 ★.

En caso de empate, gana quien tenga el número de posición más alto entre los animales empatados.

No es necesario estar en la presidencia para ganar.



CARTAS DE ACCIÓN



ASCENSO

Intercambia tu posición con un animal del nivel inmediatamente superior en el organigrama. El orden de turno sigue con quien haya quedado en tu posición original.

Cuando te llegue el turno en la nueva posición, pasa al siguiente animal.

Para poder escalar, alguien debe bajar.



ENTREVISTA

Se comprueba en la fase **Rueda de prensa**. De entre los animales que hayan jugado Entrevista esta jornada, pinta 1 ★ quien ocupe el número de posición más alto. En partidas a 9 o 10 animales, también pinta 1 ★ quien ocupe el segundo número de posición más alto.

El último en hablar, tiene las de ganar.



VACACIONES

Recupera todas las cartas de acción de tu pila (incluida la carta Vacaciones).

Paraíso fiscal, recuperación total.



CÁMARA

Roba una ficha de cámara de la reserva y ponla en tu tarjeta de animal. Si no quedan, róbasela a otro animal.

En la fase **Rueda de prensa** pinta 1  por cada ficha de cámara que tengas.

Cuando pintes el tercer  (indicado por este símbolo ) , pinta también 1 . Si tienes que pintar 1  y no tienes más espacios disponibles, pinta 1  por cada  que no puedas pintar.

Por la fama, vale cualquier drama.



TRATO

Las cartas Trato jugadas se emparejan por orden de turno y otorgan 1  a los animales que las hayan jugado. Una carta Trato suelta no recibe ningún .

Es posible cerrar más de un trato combinando cartas de sobre y/o de acción, pero, **en ningún caso puedes cerrar un trato contigo mismo.**

Trata de convencer a otro animal para que cierre un trato contigo o miente para que se quede sin su recompensa, pero ten en cuenta que los demás animales pueden ser tan mentirosos como tú.

Será trato asegurado si nos damos la mano.



SOBRE

Roba una carta de sobre, mírala y mantenla boca abajo a la vista del resto de animales.

Los sobres contienen acciones extra que puedes jugar **justo antes de revelar tu carta de acción.**

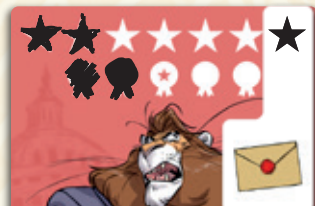
Puedes jugar tantas cartas de sobre como quieras, luego descarta las jugadas.

Sobre por banda, as en la manga.

FICHA DE CORRUPCIÓN

Quien robe el primer sobre recibe la ficha de corrupción, que debe colocar a la derecha de su contador de victoria, tapando el último espacio de . Cada vez que algún animal robe o juegue una carta de sobre, **se comprueba quién tiene más sobres** y se le entrega (o conserva) la ficha de corrupción. En caso de empate, el actual propietario decide quién se la queda.

La ficha de corrupción otorga 1  mientras esté en tu poder (**no hay que pintarlo**).





DIFAMAR

Después de revelarla, colócala encima de la tarjeta de otro animal para **tratar de adivinar su carta de acción**. En el turno del animal difamado y justo antes de que revele su carta, debes decir en voz alta la acción que crees que va a realizar.

- **Si aciertas**, le robas 1 ★ (el animal difamado debe borrar uno y tú pintar uno).
- **Si fallas**, no ocurre nada.

Luego coloca tu carta Difamar en tu pila y el animal difamado juega su acción.

Se puede colocar una carta Difamar en la tarjeta de un animal que ya haya revelado su carta. En ese caso, la acción se resolverá en la siguiente jornada.

En caso de que un animal sufra varias difamaciones, estas se apilan sobre su tarjeta. Cuando llegue el turno del animal difamado, se resuelven empezando por la que se colocó primero. Por cada carta se debe anunciar una acción diferente.

Si el animal difamado no tiene ★ pintados, no puedes robarle ninguno y por lo tanto no puedes pintarlo.

Descubre a tu rival para asegurar la victoria electoral.

CARTAS DE JORNADA

Las cartas de jornada establecen una condición que se comprueba al final de la jornada. Si la cumples, **recupera la carta de acción que quieras de tu pila**.

Recuerda que los ★ otorgados por la medalla presidencial y la ficha de corrupción también cuentan.

REFUERZA TU POSICIÓN

Si acabas la jornada con más puntos de victoria (★) que con los que empezaste (*esta jornada*), recupera una de tus cartas.

EVITA DESTACAR

Si acabas la jornada con los mismos puntos de victoria (★) o menos que con los que empezaste (*esta jornada*), recupera una de tus cartas.

ENCUENTRA ALIADOS

Si juegas la misma carta de acción que cualquiera de los animales sentados a tu lado (incluso ambos), recupera una de tus cartas. *Solo puedes recuperar una carta aunque coincidas con ambos.*

ASUME EL MANDO

Si al final de la jornada estás en la presidencia o vicepresidencia, recupera una de tus cartas.

AGACHA LA CABEZA

Si acabas la jornada con la menor cantidad de puntos de victoria (★), incluso si hay empate, recupera una de tus cartas.

CUMPLE TU PALABRA

Antes de la fase de planificación y **por orden de posición**, cada animal debe anunciar qué acción jugará (se puede mentir). Si juegas la acción que anunciaste, recupera una de tus cartas.

GUÍA RÁPIDA

JORNADA



3 - 10



30'



10+

1- PLANIFICACIÓN: Juega una carta boca abajo.

2- RESOLUCIÓN: Por orden de posición, revela y resuelve la carta jugada.

- Justo antes de resolver tu carta de acción puedes usar cartas de sobre.

3- RUEDA DE PRENSA: Recibe las recompensas de **Entrevista** y **Cámara**.

- **Entrevista:** Pinta 1 ★ si eres el último animal en haber concedido una Entrevista.

- **Cámara:** Pinta 1 📷 por cada ficha de cámara que tengas.

4- FIN DE LA JORNADA: Si has cumplido con la condición de la carta de jornada, recupera una de tus cartas.

Saca una nueva carta de jornada y léela.

CARTAS DE ACCIÓN

↑ **ASCENSO:** Intercambia tu posición con cualquier animal del nivel superior.

DIFAMAR: Intenta adivinar la acción planificada de otro animal. Si aciertas, gana 1 ★.

🎤 **ENTREVISTA:** Asegúrate de ser el animal con la posición más alta en dar una entrevista.

📷 **CÁMARA:** Roba una ficha de cámara.

✉ **SOBRE:** Roba una carta de sobre.

Ficha de corrupción: Otorga 1 ★ a quien tenga más sobres.

✓ **TRATO:** Si dos animales hacéis un trato, ambos ganáis 1 ★.

🔄 **VACACIONES:** Recupera todas las cartas de la pila a tu mano.

EJEMPLO DE ORDEN DE POSICIÓN



Agradecimientos

Gracias a todas las personas que me han acompañado en este proyecto: a mi familia, por estar siempre; a mis amigos, por jugar una y otra vez; a LUDO y al Laboratorio de Juegos, por la inspiración constante; a Pati Llimona, Santa Jugona, Burning, Kleff, Gabri, Pau y Ferran, por toda la ayuda brindada. ¡Espero que disfrutéis y roleéis mucho jugándolo!

Nico Cardona

Créditos (📷)

Autor: Nico Cardona (@toobadgames)

Arte:

Raúl Moreno (@raulmorenocoslado) - Diseño de personajes
Alba Aragón (@a.aragonart) - Ilustraciones complementarias

Revisión: Pol Giménez (@sanagi.std)

Maquetación: Marc Simó (@sanagi.std)

“Medalla en mano, sube tu foto, y ¡grítale al mundo a quién dar su voto!”