

DEMO CRAZY



IDEA DEL JUEGO

Una vez abiertas las puertas del hemisiciclo, no paran de entrar hombres trajeados y mujeres bien perfumadas y maquilladas, todos con un aire altivo y con la seguridad de que sus propuestas no serán bien recibidas. Pero no les importa, volverán a su gran ático lleno de comodidades para disfrutar de la vida e intentarlo al día siguiente. DEMOCRAZY te pone en el papel de un diputado/a tratando de imponer tus leyes respecto a los demás partidos con una única intención: sacar beneficio y apoyo de los principales sectores de la sociedad y que los demás se queden atrás en esta carrera llena de caóticos debates, ambición y poder. Propón ideas que perjudiquen a los demás, pero que te beneficien a ti... como la vida misma.

COMPONENTES

A) 60 fichas de madera en 4 colores representando apoyos importantes de los distintos sectores sociales:

- » 15 fichas amarillas (apoyos energéticas)
- » 15 fichas verdes (apoyos de PYMES)
- » 15 fichas rojas (apoyos del sector industrial)
- » 15 fichas azules (apoyos bancarias)

B) 1 bolsa de tela

C) 30 cartas pequeñas de voto

- » 10 cartas de SÍ
- » 10 cartas de NO
- » 10 cartas especiales (4 Absolutamente Sí, 4 Absolutamente NO y 2 Pucherazos)

D) 94 cartas de agenda

- » 35 Decretos (cartas rojas)
- » 25 Leyes (cartas amarillas)
- » 34 Directivas (cartas verdes)

E) 1 carta de FIN



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1 Se meten las 60 fichas en la bolsa de tela. Después se mezclan las 94 cartas de agenda. Dependiendo del número de personas que juegan, se reparten al azar unas fichas iniciales que forman la reserva de cada persona y una mano de cartas (que es igual al número de fichas repartidas). Estas fichas deben estar visibles en todo momento, mientras que las manos de cartas de cada persona se mantiene en secreto. El reparto se hace de la siguiente manera:

Personas	Fichas	Cartas en mano
4 - 5 - 6	6	6
7 - 8	5	5
9 - 10	4	4

2 Cada persona recibe una carta de voto SÍ, una carta de voto NO y, al azar, una de las cartas especiales. Estas cartas se guardan en secreto. Las cartas no usadas se devuelven a la caja.



3 Se forma un montón principal de cartas de agenda con 25 cartas elegidas al azar de las 94 que hay en total. Se mezclan y se pone boca abajo al alcance de todos los participantes. Dejar una zona en la mesa para poner las cartas descartadas.

4 Se mezcla la carta de FIN con las últimas 10 cartas del montón principal de agenda, formando un montón de cartas de 26 cartas con la carta de FIN escondida entre las 10 últimas.

Su señoría da por comenzada la sesión...



CÓMO SE JUEGA

La partida de DEMOCRAZY se juega por turnos, que se van sucediendo en sentido horario a las agujas del reloj, comenzando por la persona que consideréis más charlatana. Si hay dudas, el que tenga más dudas será quien empiece (en el fondo, esa persona es la más charlatana, y lo sabe).

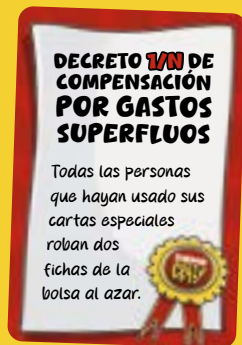
En su turno, esa persona sigue los siguientes pasos:

1. Se propone una agenda
2. Se vota por la agenda propuesta
3. Se resuelve la agenda o se descarta
4. Se roba una carta

1. PROPONER UNA AGENDA

La persona en turno elige una carta de agenda de su mano y la lee en voz alta, empezando por el título (numeración, letra y nombre de la agenda) y siguiendo por el texto de la agenda en cuestión. (Ej: *DECRETO TREINTA BARRA ESE DE FLEXIBILIDAD LABORAL*).

Hay tres tipos de agendas en tres colores diferentes:



DECRETOS

Cartas rojas que tienen **efectos inmediatos** en el hemicycle.



LEYES

Cartas amarillas que **permanecen en juego y cambian las normas** del mismo.



DIRECTIVAS

Cartas verdes que **permanecen en juego y cambian la puntuación** de fin de partida.

2. VOTAR POR LA CARTA DE AGENDA

La carta de agenda es sometida a votación. Por supuesto, se puede comentar la carta y abrir debate sobre la misma con sus negociaciones si fuera necesario. Para votar, cada persona elige una de sus cartas de voto y la deja boca abajo sobre la mesa en su zona de juego. Cuando todas las personas hayan elegido su voto, estos se revelan simultáneamente y se determina el **resultado de la votación** siguiendo las siguientes directrices:

- Si hay **mayoría de SI**, la carta de agenda es aprobada y se ejecuta lo que dice el texto de la carta.
- Si hay **mayoría de NO**, la carta de agenda es rechazada y el texto de la carta no se ejecuta. A continuación, la carta es descartada a la zona de los descartes.

IMPORTANTE: No es lo mismo las cartas que están en la caja que las descartadas. Hay cartas que afectan a cartas en ambos lados, por lo que debe diferenciarse bien un grupo de cartas del otro.

- En caso de **empate** en la votación, cada carta tiene una letra en el título de la agenda. Si la letra es una **S**, la carta de agenda es aprobada. Si es una **N** es rechazada y se coloca en la zona de descartes. (En el ejemplo anterior, la agenda *DECRETO TREINTA BARRA ESE DE FLEXIBILIDAD LABORAL*, si hay empate en la votación este Decreto se aprobaría al tener una "S" en el título)
- Si una o varias personas han votado con un **ABSOLUTAMENTE SI**, la agenda es aprobada y el texto de la carta de agenda se resuelve, aunque haya habido mayoría de NO.
- Si una o varias personas han votado con un **ABSOLUTAMENTE NO**, la agenda es rechazada y el texto de la carta de agenda se descarta a la zona de descartes, aunque haya habido mayoría de SI.
- En caso de que haya cartas de **ABSOLUTAMENTE SI** y **ABSOLUTAMENTE NO** en la misma votación, se aprobará la carta si hay mayoría de ABSOLUTAMENTE SI, y se rechazará y descartará en la zona de descartes si hay mayoría de ABSOLUTAMENTE NO. En caso de empate, se mira la letra (S o N) del título de la carta de agenda para ver el resultado final, como se dijo anteriormente.

Una vez leída en voz alta, la carta se deja boca arriba sobre la mesa.

- En caso de que haya votado alguien con la carta especial de **PUCHERAZO**, se cambia el resultado final de la votación. Si el resultado final es que se aprueba la carta de agenda, se rechazaría, y si el resultado final es que se rechaza la carta de agenda, se aprobaría (aunque se hayan usado cartas de ABSOLUTAMENTE SI o ABSOLUTAMENTE NO).
- Tras la votación, cada persona recupera su carta de SI o NO.
- **Las cartas especiales de voto son de un solo uso**, y se devuelven a la caja tras jugarse.

3. RESOLUCIÓN O DESCARTE DE LA CARTA DE AGENDA

Si la carta de agenda se rechazó en la votación, se coloca la carta en la zona de descartes.

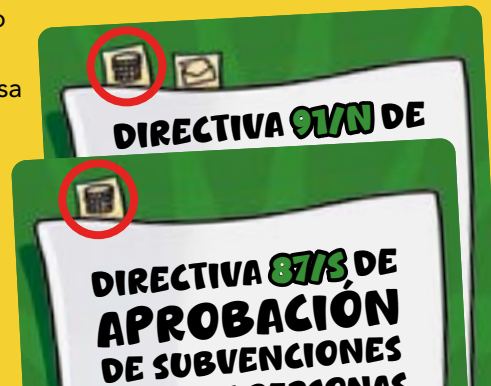
Si la carta de agenda se aprobó en la votación, se ejecuta el texto de la carta dependiendo de si es un DECRETO, LEY o DIRECTIVA.

- Si se aprueba un **DECRETO**, la carta se resuelve **INMEDIATAMENTE** y después se descarta a la zona de descartes.
- Si se aprueba una **LEY**, la carta se queda sobre la mesa y su texto comienza a aplicarse, mientras esté sobre la mesa, **al comienzo del turno de la siguiente persona** que propuso la carta de agenda, y hasta el final de la partida o hasta que sea descartada.
- Si se aprueba una **DIRECTIVA**, la carta se queda sobre la mesa y **su texto se aplicará al final de la partida** si dicha DIRECTIVA sigue en sobre la mesa.

Algunas **LEYES** y **DIRECTIVAS** tienen un símbolo en la carta. Dicho símbolo es para advertir que solo puede haber una carta con ese símbolo sobre la mesa. Si se aprobara en el futuro otra carta de agenda con el mismo símbolo que otra de la mesa, la de la mesa es descartada a la zona de descartes y la recién aprobada la sustituye.

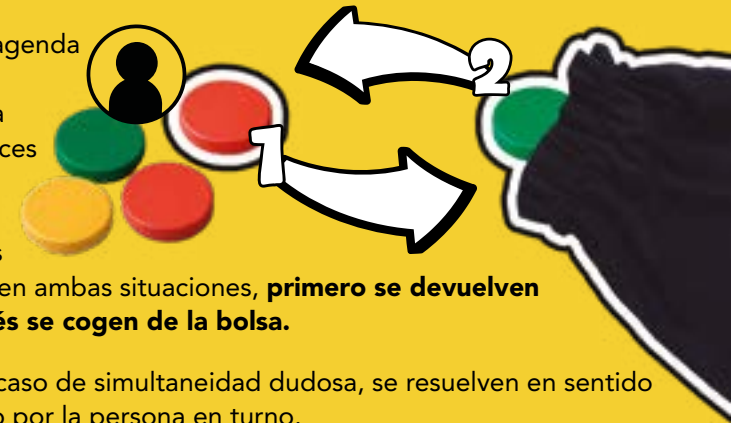
No puede haber más de 7 LEYES y DIRECTIVAS sobre la mesa en total.

Si saliera una séptima, y esa carta no coincidiera con un símbolo entre las



cartas que están sobre la mesa, antes de votar, el que propone la carta de agenda, tiene que decir cuál otra carta de agenda de la mesa va a descartar a la zona de descartes en su lugar (no tiene que ser la misma que propone).

Algunas cartas de agenda hacen que se cojan fichas de la bolsa (a veces al azar y a veces eligiendo) y otras veces se tendrán que devolver fichas



a la bolsa. Si suceden ambas situaciones, **primero se devuelven las fichas y después se cogen de la bolsa.**

Si se produjera un caso de simultaneidad dudosa, se resuelven en sentido horario empezando por la persona en turno.

En caso de duda en resolver el orden de las interacciones entre cartas, siempre se resuelve primero el **DECRETO** y después las **LEYES** de la mesa (si hay varias leyes se resuelven en orden numérico de la carta de agenda).

4. ROBAR UNA CARTA

La persona en turno roba la carta superior del montón de cartas de agenda principal y la añade a su mano. Si la carta robada no es la carta de FIN, le toca el turno a la siguiente persona a la izquierda de la que ha jugado, y realiza estos mismos pasos en su turno.

FIN DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN

La partida puede terminar de dos maneras distintas:

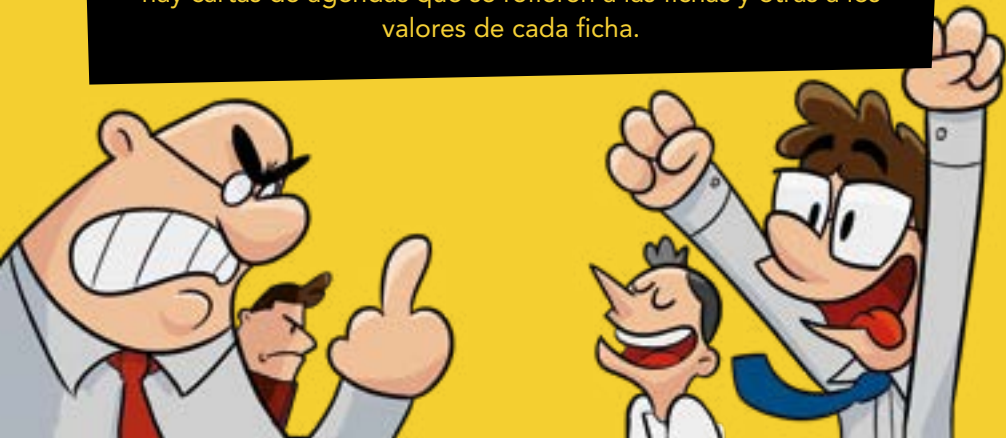
- Una persona roba la carta de FIN
- Una persona tiene que robar una ficha de la bolsa y la bolsa está vacía.

En ambos casos, la partida termina **INMEDIATAMENTE** y se procede a puntuar.

Cada ficha proporciona 1 punto. Esta es la regla básica, pero **las DIRECTIVAS pueden hacer que esto cambie**, dando puntos adicionales si se cumple lo que dicen las **DIRECTIVAS** que haya sobre la mesa en ese momento o cambiando la puntuación de las fichas, dependiendo de su color.

La persona con más puntos será la ganadora de la partida.

IMPORTANTE: Hay que diferenciar bien los términos Fichas y Puntos. Las fichas son las fichas de madera redondas. Los Puntos son el valor que tiene cada ficha, que de base es 1 pero las **DIRECTIVAS** pueden modificarlo. Hay que tenerlo claro, ya que hay cartas de agendas que se refieren a las fichas y otras a los valores de cada ficha.



CRÉDITOS

Autores: Bruno Faidutti y Karl-Heniz Schmiel

Ilustración: Isaac Morgadella

Diseño gráfico: Lorena Gestido

Desarrollo: Richi Viera

© Todos los derechos reservados GDM GAMES



gdmgames.com



Juego testeado por la
asociación Místicos de Arkat