
Pulitzer
Reglamento
DAVID VAQUERO
Juan D. Vargas
TRANJIS
GAMES

OBJETIVO DEL JUEGO

Tomáis las riendas de un equipo de periodistas de investigación norteamericano durante los primeros compases de la convulsa década de los 70. Trabajaréis para mantener el prestigio y las ventas del periódico mientras dedicáis los recursos necesarios para completar la investigación de un gran reportaje, aquel que os permitirá ganar el Pulitzer y grabar vuestros nombres en la historia del periodismo para siempre.

El comité que elige a los ganadores del Premio cada año toma en consideración lo bien documentado que esté cada reportaje y el número de pruebas que lo avala, el prestigio de cada periódico y el alcance de los mismos en todo el país. ¿Quién se alzará con el preciado galardón este año?

«La verdad siempre prevalece, a pesar de los esfuerzos para ocultarla.»
Joseph Pulitzer

COMPONENTES

Tableros de Investigación



x5

Soportes troquelados para los Tableros de Investigación



x5 (3 piezas cada uno)

Tablero de Juego

x1 (2 caras) { 1 y 2 personas / 3 a 5 personas

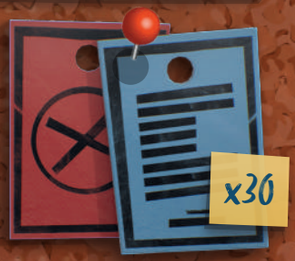


Chinchetas



x75

Fichas de Declaración y Prueba Destruida



x30

Cuerdas



x5

Fichas de Dinero



x25 (Cheques de 500$)



x40 (Billetes de 100$)

Fichas de Contactos



x25

Periodistas



x30 (en 5 colores)

Fichas de Periódico, Bloqueo, Quiosco y Eventos



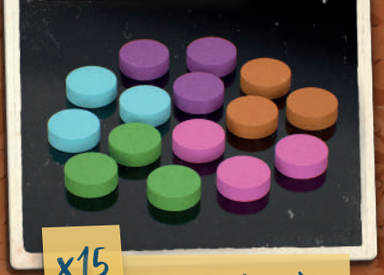
x33

Monedas Pulitzer (+100 en el reverso)



x5 (en 5 colores)

Peticiones



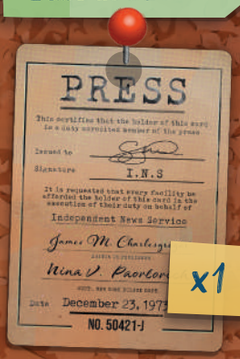
x15 (en 5 colores)

Casitas de Alcance



x32 (en 4 colores)

Pase de Prensa



x1

Cartas de Reportaje



x10

Cartas de Noticias



x9

Cartas de Prueba



x25

Cartas de Línea de Investigación



x18

Cartas de Horas Extra



x12

Cartas de Evento



x14

COMPONENTES DEL MODO A 2 Y SOLITARIO

Fichas de Turno y Opinión Pública



x2

Cartas del Times



x15

Dados



x2

Agentes



x10 (en 2 colores)

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Disponed el tablero de juego en el centro de la mesa por el lado para **3 a 5 personas**.

A continuación, barajad las **cartas de Noticias** y colocadlas, por el **lado naranja**, formando un mazo en la zona correspondiente del **Quiosco (1)**. Voltead una y colocadla junto al mazo por el lado gris. El lado **naranja** os indicará el Dinero que ganaréis colocando vuestros Periodistas en el Quiosco. El **gris**, en qué secciones del **Periódico (2)** colocar las dos **fichas de Bloqueo**, que no podrán ser utilizadas por nadie esa ronda.



QUIOSCO



PERIÓDICO

Colocad las 2 **fichas de +2** en el sitio correspondiente en el **Quiosco (3)** y las fichas de las diferentes secciones del **Periódico (4)** en sus lugares respectivos.

Separad y colocad las **8 casitas de cada color** en su zona correspondiente del **Quiosco (5)**. Representan el **Alcance** de vuestros periódicos. Dejad las casitas de **color amarillo** en la caja si únicamente sois **3 personas**, no se necesitarán en la partida.

Decidid si jugaréis con el **mazo de Eventos**. En caso afirmativo, barajadlo y colocadlo en la **zona correspondiente (6)**. No reveléis ninguna carta hasta la segunda ronda de juego.



#4



Barajad el **mazo de Horas Extra** y colocadlo, bocabajo, **en su lugar (7)**. A continuación, **revelad 3 cartas** y colocad cada una en uno de los espacios libres de la **valla (8)**. Dejad libre el espacio con el teléfono.



Barajad los **mazos de Pruebas** y de **Líneas de Investigación** y colocadlos, bocabajo, cada uno **en su lugar (9)**.

Disponed el resto de componentes alrededor del tablero (**Dinero**, **Contactos**, **Declaraciones**, **Chinchetas**), de manera que se encuentren accesibles para todas las personas.



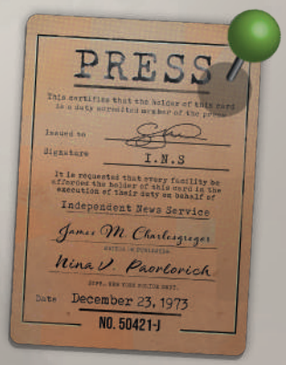
Cada persona toma un Tablero de Investigación, un soporte, una chincheta y una cuerda, 5 billetes de Valor 100$ y los 6 Periodistas y 4 Peticiones del color que haya escogido. Seguidamente, coloca su **Moneda Pulitzer** en la **casilla inicial (10)**, con la cara que muestra +100 hacia abajo, y su **Periodista de Valor X** en la primera casilla de **Recursos Humanos del Periódico (11)**. Por último, cada persona debe colocar la chincheta en la **fotografía central «?» (12)** de su Tablero de Investigación uniendo la cuerda a esta.



Barajad el mazo de **cartas de Reportaje** y entregad una a cada persona. Estas cartas representan el Reportaje que cada una investiga durante la partida, con las Pruebas más relevantes del caso **resaltadas** y las poco relevantes **oscurecidas**.

En la parte trasera de las cartas de Reportaje tendréis información de un caso real premiado con el Pulitzer y el año.





Por último, sortead el **Pase de Prensa** o entregádselo a la última persona que haya leído un periódico en papel. Ya podéis comenzar.

CÓMO SE JUEGA

Pulitzer se juega a lo largo de **8 rondas**, divididas a su vez en **2 fases**: **Colocación y Resolución**.

En la **fase de Colocación** jugaréis, en turnos sucesivos y en **sentido horario**, comenzando por quien tenga el **Pase de Prensa**, colocando **bocabajo un Periodista** sobre el Tablero (en el **Quiosco**, el **Archivo**, los **Buses** o las **Horas Extra**) o bien una **Petición en el Periódico**. Solo podéis colocar Peticiones en el Periódico mientras aún os queden Periodistas sin colocar y no hayáis pasado.

Una vez todas las personas hayáis colocado vuestros Periodistas o decidido pasar, comenzará la **fase de Resolución**, en la que todo el mundo participa simultáneamente. Voltearéis a todos los Periodistas sobre el tablero, en las mismas casillas que ocupan, para mostrar los Valores de cada uno, comprobando quién se impone en cada una de las zonas.

Cuando finalice la **octava ronda**, comprobaréis quién consigue el Pulitzer teniendo en cuenta su **Reportaje**, el **Prestigio** (puntos conseguidos durante la partida) y el **Alcance** de su periódico.

MODOS DE JUEGO

Antes de comenzar la partida, debéis elegir el modo de juego:

RECOMENDADO

– MODO INVESTIGACIÓN –

CON EXCLUSIÓN DE LA PUNTUACIÓN FINAL

*El comité del Pulitzer exige tener un **Reportaje** con, al menos, **5 Pruebas de las resaltadas** en vuestra carta de Reportaje. Quien tenga menos de 5 Pruebas resaltadas no participa en el recuento final.*

*Quien obtenga más puntos sumando el **Prestigio** (puntuación acumulada durante la partida), el **Alcance** de su periódico (casitas), los puntos obtenidos en **RRHH** y la puntuación total de su **Reportaje**, será quien se alce con el galardón.*

5+

ALTERNATIVO

– MODO CRÓNICA –

SIN EXCLUSIÓN DE LA PUNTUACIÓN FINAL

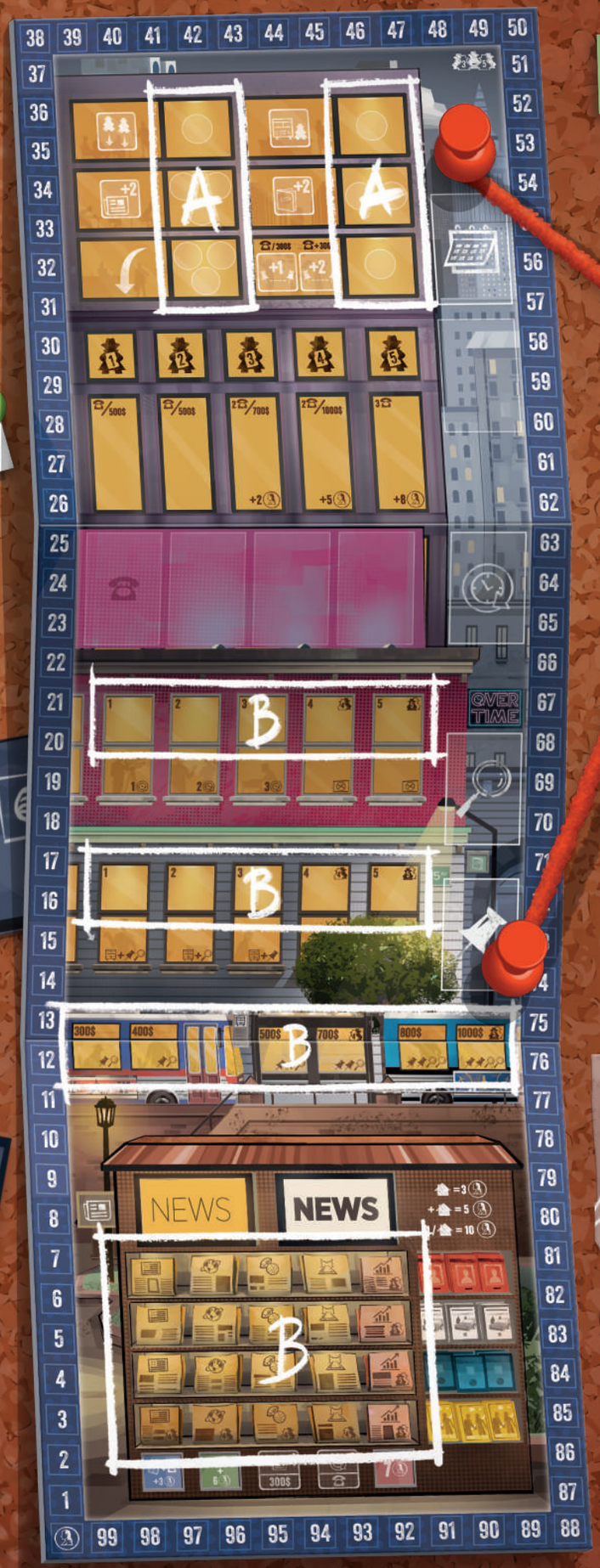
*El comité del Pulitzer valorará todos los **Reportajes**, pero premiará aquellos mejor documentados.*

*Si habéis conseguido, al menos, **5 de las Pruebas resaltadas** en vuestra carta de Reportaje, obtendréis **20** extra. Si tenéis **8 o más**, serán **35** extra.*

5 = 20 / 8 = 35

puntos

#6



LAS RONDAS

Cada ronda de juego se divide en dos fases: **Colocación** y **Resolución**.

Durante la **fase de Colocación**, en tu turno, y mientras aún tengas **Periodistas disponibles**, podrás realizar una acción de entre tres posibles:

A
- Colocar una Petición en el **Periódico** (en las ventanas indicadas) en un espacio **no ocupado** por otra Petición.

B
- Colocar un Periodista bocabajo en el **Quiosco** (en los periódicos), el **Archivo**, los **Buses** o las **Horas Extra** (en las ventanas indicadas) en una casilla **no ocupada** por otro Periodista. No puedes mirar el Valor de un Periodista previamente colocado ni intercambiarlo.

C
- Pasar (obligatoria si no te quedan Periodistas).

Tus Periodistas están numerados del 1 al 5, este Valor representa su **valía periodística**. El 5 es tu Periodista estrella, mientras que el 1 representa al recién licenciado. Elige bien dónde colocas cada uno.

Tras haber colocado todos tus Periodistas, o si has decidido pasar, no volverás a realizar ninguna acción en la ronda hasta la **fase de Resolución**.

Hay casillas que solo están disponibles si sois **4 o 5 personas** en la partida. Usad solo las que se correspondan con el número de participantes.



En la **fase de Resolución**, debéis voltear todos los Periodistas del tablero para **revelar sus Valores**. Debéis mantenerlos en la misma casilla que ocupan, independientemente de la zona en la que se encuentren, para proceder a la **Resolución** zona a zona, comenzando por la parte inferior del tablero (el **Quiosco**) y terminando en la superior (el **Periódico**).

Tras la fase de **Resolución**, realizaréis un pequeño **Mantenimiento** y comenzará una nueva ronda.

Una vez completada la **octava ronda**, procederéis con el **recuento final**.

#7

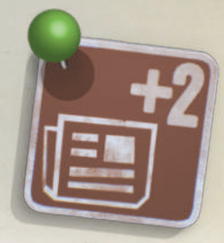
EL QUIOSCO

Colocar **Periodistas** aquí te permitirá ganar dinero publicando **Noticias**.

En la **fase de Resolución** se comprobará quién suma mayor Valor en cada **columna** y en cada **fila**. Quien se imponga al resto obtendrá valiosos beneficios.

FASE DE COLOCACIÓN

Cuando colocas un **Periodista** obtienes **inmediatamente** la cantidad de Dinero que indique la **carta de Noticias** según la columna en la que lo hayas colocado.



Una vez colocado no podrás moverlo.

Si quieres usar las fichas obtenidas en rondas anteriores (ver **Resolución Periódico, pág. 15**), debes colocarlas bajo tu Periodista, a la vez que colocas a este.



FASE DE RESOLUCIÓN

Comprobad la suma del **Valor de los Periodistas** de cada Persona (y sus fichas) primero en cada **columna**, de izquierda a derecha, y posteriormente en cada **fila**, de arriba abajo. Quien sume mayor Valor, obtendrá el beneficio correspondiente en cada columna o fila.

En caso de **empate**, nadie obtiene el beneficio.

COLUMNAS

Nacional: 1 ficha de **Contactos**, el **Pase de Prensa** (serás quien comience la próxima **fase de Colocación**) y **3** (desplaza tu Moneda por el marcador exterior).

Internacional: 2 fichas de **Contactos** y **6**.







Deportes: **1 ficha de +2** para la **Resolución de las filas de esta ronda**. Coloca la ficha debajo de uno de tus Periodistas en cualquier casilla de Quiosco. Tendrá **+2 de Valor** en la **Resolución de las filas**. Puedes, si así lo deseas, obtener **300$** en lugar de usar la ficha.

Espectáculo: **1 ficha de +2** para la **Resolución de las Horas Extra de esta ronda**. Coloca la ficha debajo de uno de tus Periodistas situado en una casilla de **Horas Extra**. Tendrá **+2 de Valor** en la **Resolución de las Horas Extra**. Puedes, si así lo deseas, obtener una ficha de **Contactos** en lugar de usar la ficha.

Economía: Solo disponible si sois 5 personas. Gana inmediatamente **7**.

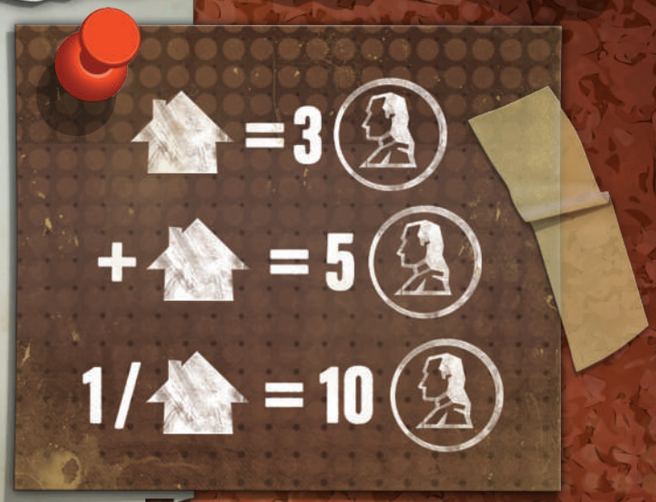
FILAS

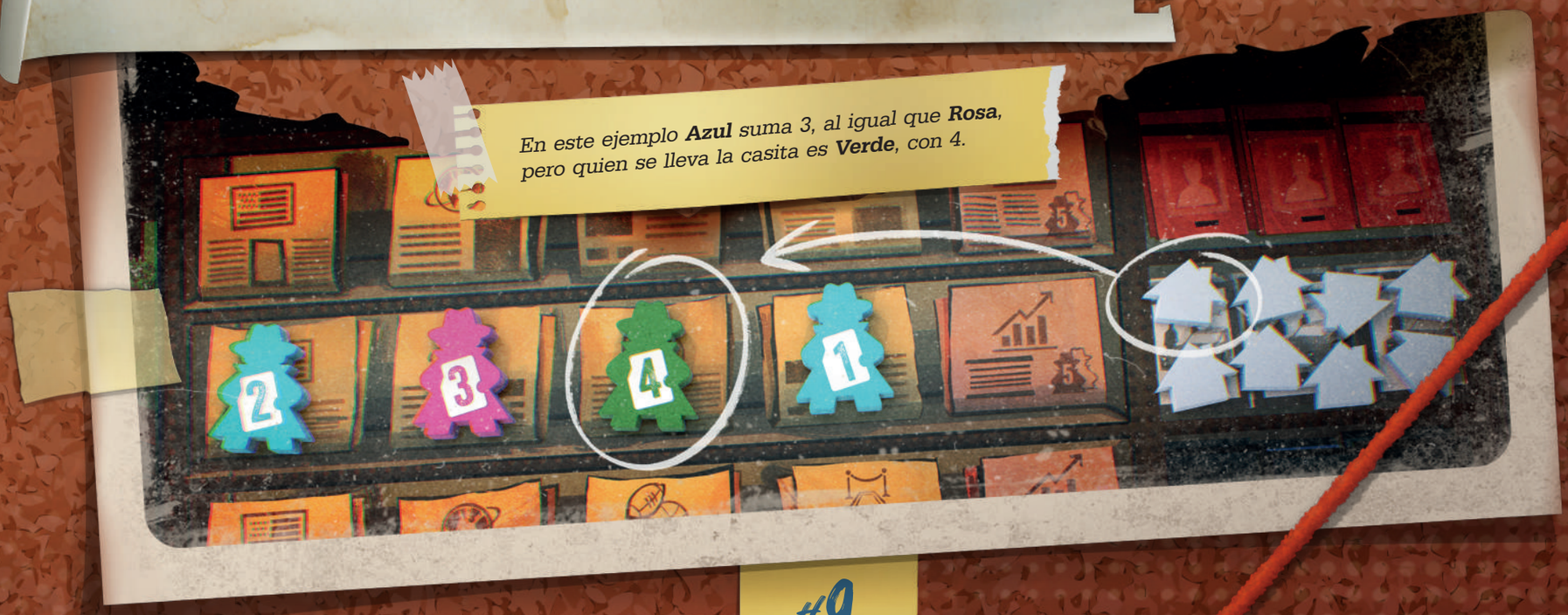
Ganar la mayoría en una fila equivale a aumentar el **Alcance** de vuestro periódico en el país, llegando a más hogares. Viene representado por **casitas de colores**.



Para cada una de las filas, obtendrá una casita del color correspondiente quien tenga **mayor Valor total**. En caso de **empate**, nadie obtiene la casita.

Cada casita os otorgará **3** en el recuento final.
Además, quien tenga la **mayoría** de casitas de cada uno de los colores obtendrá **5** **adicionales** (si hay empate, nadie puntúa) y, por cada conjunto de **4 casitas de diferente color** (3 en partidas a 3 personas), otros **10** **adicionales**.





*En este ejemplo **Azul** suma 3, al igual que **Rosa**, pero quien se lleva la casita es **Verde**, con 4.*

EL REPORTAJE (ARCHIVO Y BUSES)

Colocar un **Periodista** en esta zona te permitirá seguir tirando del hilo y avanzar en tu **Reportaje** para optar al **Pulitzer**.



FASE DE COLOCACIÓN

Al colocar un Periodista en la **zona de Reportaje** debes elegir entre el **Archivo** y los **Buses**.

El **Archivo** es una zona de apoyo, cuyo propósito es ampliar la cantidad de cartas conseguidas por los Periodistas colocados en los Buses. Al colocar un Periodista debes hacerlo en la **casilla numerada vacía más a la izquierda**.

Por otro lado, al colocar un Periodista en los **Buses**, debes **pagar inmediatamente** el coste de esa casilla, indicado en la zona superior. Las casillas del Bus de la izquierda cuestan 300$ y 400$, las de la parada 500$ y 700$ y las del Bus de la derecha 800$ y 1000$ respectivamente. Si no puedes pagar el coste, no puedes colocar un Periodista.



FASE DE RESOLUCIÓN

EL ARCHIVO

Los Periodistas se **recolocan** en las **casillas inferiores,** de izquierda a derecha, en orden de mayor a menor Valor. En caso de empate quien esté en la casilla numerada más a la izquierda se recoloca primero (ver **ejemplo en pág. 13**).

Solo hay **3 casillas inferiores**, por lo que algunos Periodistas pueden quedarse sin espacio disponible y no ser recolocados. En ese caso, no darán apoyo a la zona de los **Buses**.

Cada Periodista recolocado en el Archivo **apoya a un único Periodista en los Buses**. Si tienes más Periodistas recolocados en el Archivo que en los Buses, deberás elegir cuál no hace nada.

Cada Periodista recolocado añadirá, según la casilla que ocupe, una carta de Prueba, de Línea de Investigación o una de cada tipo, a las conseguidas por su compañero en los Buses.

LOS BUSES

Los Periodistas en los Buses te permiten conseguir **nuevas Pruebas** para *seguir tirando del hilo*, colocando chinchetas y completando tu **Reportaje**.

Hay 3 parejas de casillas: el Bus de la izquierda (a Washington), la parada y el Bus de la derecha (al aeropuerto). Cuanto más a la derecha coloques a tu Periodista, más cartas conseguirás (indicadas en la parte inferior de la casilla) y más posibilidades tendrás para avanzar en tu Reportaje.

Obtendrás 2 tipos de carta: las de **Prueba** 📌, que se relacionan con las Pruebas de tu Tablero de Investigación, y las de **Línea de Investigación** 🔎, que hacen referencia a cada pareja de columnas (salvo la central) de tu Tablero, diferenciadas por letra y color.



Tomarás tantas cartas de cada tipo (📌🔎) como indique la casilla en la que esté tu Periodista y, si tienes un Periodista apoyando desde el Archivo, añadirás las que correspondan.

El **Valor de tu Periodista** determina el **número máximo de casillas** de tu Tablero de Investigación (cada Prueba ocupa una casilla) que podrás avanzar en **vertical y horizontal** desde la última Prueba que hayas descubierto (o desde la foto «?» al inicio).

Para descubrir una **nueva Prueba** en tu **Tablero de Investigación**, debes elegir una de las cartas de Prueba y una de Línea de Investigación de entre las obtenidas.

Combinando esas cartas y el Valor de tu Periodista, debes poder avanzar hasta la casilla en la que se encuentra la Prueba escogida en la Línea de Investigación seleccionada.

Cada vez que descubres una **nueva Prueba**, coloca una **chincheta** y **rodéala** con la cuerda.

Ten siempre en cuenta las **Pruebas resaltadas** en tu carta de Reportaje y el Valor de las Pruebas obtenidas en cada Línea de Investigación (**10**(👤) en A y D, **5**(👤) en B y C y **3**(👤) en X) si quieres tener opciones en el recuento final.



IMPORTANTE: A efectos prácticos, el **margen izquierdo** del Tablero de Investigación está conectado con el **margen derecho** del mismo, de tal forma que las casillas a ambos lados **se consideran adyacentes** (esto no sucede con las partes superior e inferior del Tablero de Investigación). Por contra, cuanta mayor sea la distancia entre chinchetas, más gasto de cuerda conllevará. En ningún caso la cuerda puede pasar por detrás del Tablero de Investigación.

Si has colocado más de un Periodista en los Buses, debes resolverlos por separado. Las cartas que obtienes con cada uno **no pueden intercambiarse o combinarse** con las de otro. Debes decidir qué Periodista resolver primero.

Vigila la cantidad de **cuerda** que te queda, pues es un **recurso limitado**. Si las Pruebas que consigues están demasiado alejadas unas de otras tal vez no consigas completar tu Reportaje.

La **columna central (X)** es una Línea de Investigación que contiene Pruebas fáciles de obtener que no necesitan de una carta de Línea de Investigación, solo la Prueba y el Valor suficiente en tu Periodista para llegar a ella.

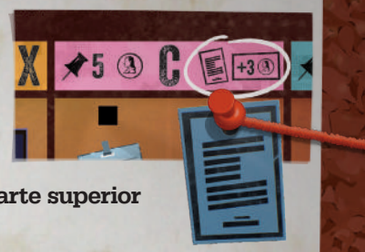
IMPORTANTE: Antes de comenzar una nueva ronda, puedes eliminar tu última Prueba conseguida. Suelta la cuerda y retira la chincheta. Solo puedes retirar una prueba cada vez.

#11

Tal vez ninguna combinación de tus cartas de Prueba y Línea de Investigación te permita colocar una **nueva chincheta** en tu Tablero de Investigación. Puede deberse al Valor de tu Periodista, a las Pruebas que ya has descubierto o destruido, o incluso, si no te interesa, puedes no colocar una nueva chincheta.

A continuación, **descarta todas las cartas** de Prueba y Línea de Investigación. Durante la partida, cuando se agoten las cartas de uno de los mazos, baraja su descarte y forma un nuevo mazo.

Podrás conseguir **Declaraciones de Testigos** que complementen tu Investigación. Las Declaraciones de Testigos (ver Resolución: **Horas Extra, pág. 14**) que consigas te otorgarán más o menos puntos (3 o 5) dependiendo de la **Línea de Investigación** a la que pertenezcan, como se indica en la **parte superior derecha** de cada una.



DESTRUCCIÓN DE PRUEBAS

Existen **cartas de Prueba y Línea de Investigación dobles** que te ofrecen más opciones a la hora de elegir, aunque solo podrás descubrir **una única Prueba** con ellas.



Sin embargo, si utilizas (no si solo la obtienes) una **carta de Línea de Investigación doble** para colocar una nueva chincheta, debes **destruir una de las Pruebas resaltadas** en tu carta de Reportaje **en esa misma Línea de Investigación**. Ya no podrá ser descubierta.

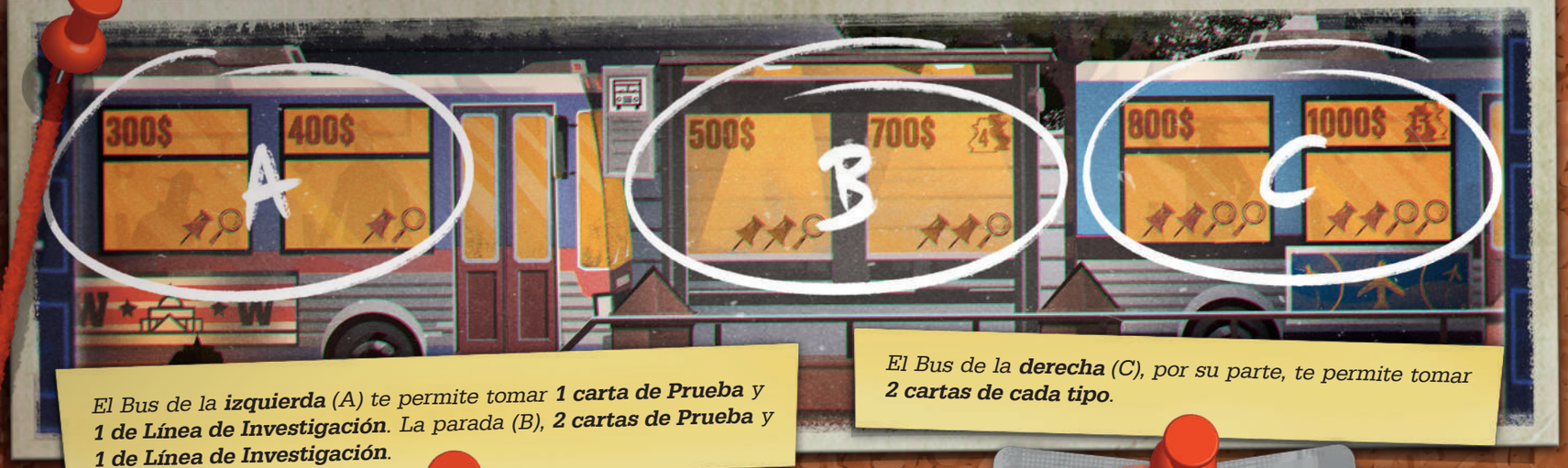
Coloca en tu Tablero de Investigación, con una chicheta, una ficha de **Destrucción de Pruebas** (reverso rojo de las fichas de Declaración). Debes hacerlo sobre una **Prueba libre** (sin chincheta) **a tu elección** de entre las resaltadas en tu carta de Reportaje.

Si no quedan Pruebas libres, no colocas la ficha.

Las fichas de Destrucción de Pruebas colocadas **no pueden eliminarse** de ninguna forma.







*El Bus de la **izquierda** (A) te permite tomar **1 carta de Prueba** y **1 de Línea de Investigación**. La parada (B), **2 cartas de Prueba** y **1 de Línea de Investigación**.*

*El Bus de la **derecha** (C), por su parte, te permite tomar **2 cartas de cada tipo**.*





A continuación, se muestra un ejemplo completo de la **fase de Resolución** del Reportaje.

En esta primera ronda, **Azul** ha colocado 3 de sus Periodistas en esta zona, 2 en el Archivo y 1 en la parada de los Buses.

Su **Periodista de Valor 5** consigue ser el **primero en recolocarse** en la zona del Archivo. Gracias a ello, su **Periodista de Valor 4 de la parada** tomará 3 cartas de Prueba y 2 cartas de Línea de Investigación, en lugar de solo 2 y 1.

Desde la casilla inicial de su Tablero de Investigación (la foto «?»), Azul podrá obtener una **nueva Prueba a un máximo de 4 casillas de distancia** (el Valor de su Periodista). Toma las cartas que le corresponden y coteja qué Pruebas puede alcanzar en cada Línea de Investigación. De entre todas las opciones de que dispone, elige avanzar hacia la Línea de Investigación A, pues le otorgará **10** en el recuento final.

Coloca una **chincheta** y la rodea con su **cuerda**.



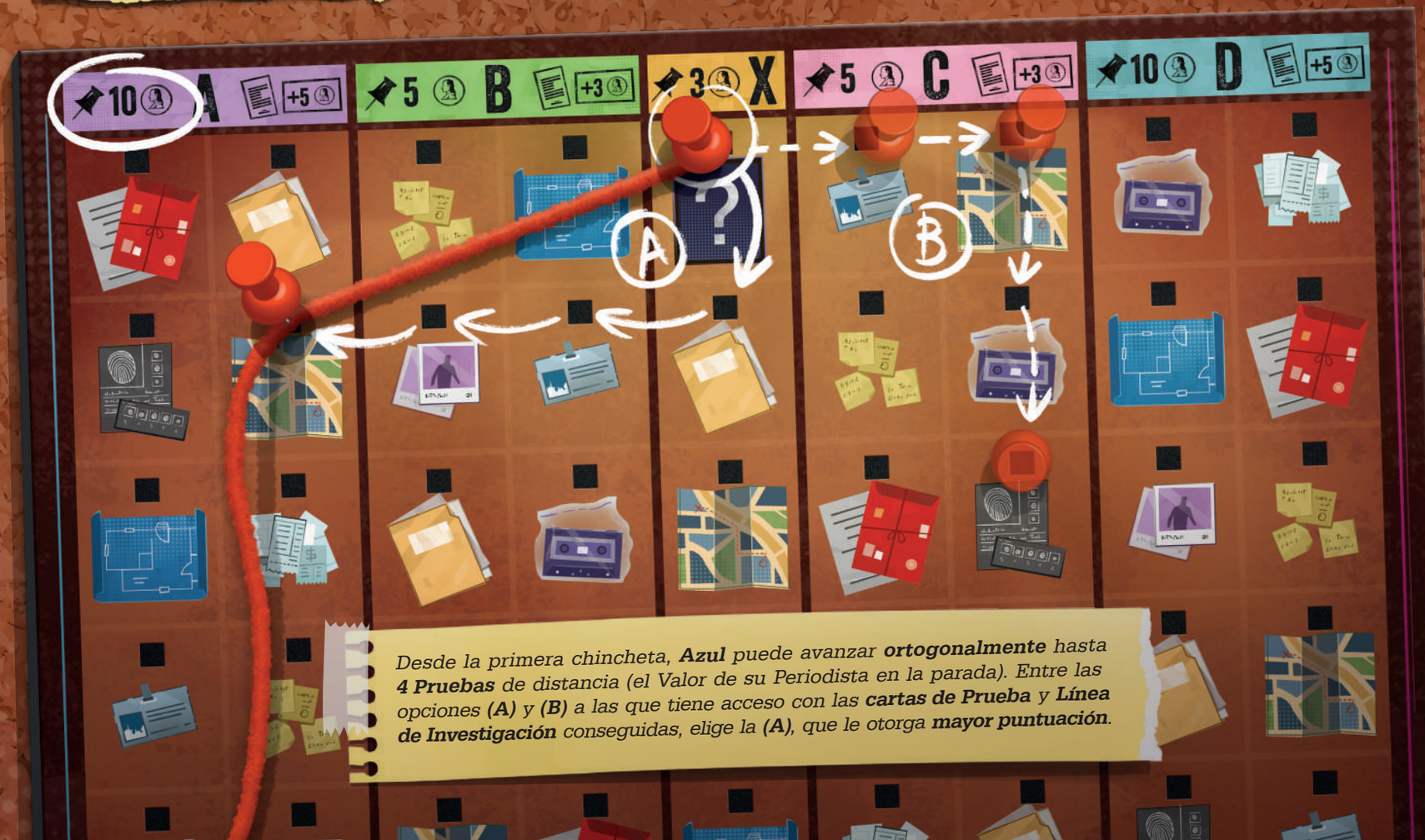








Azul *es el primero en recolocarse en el* **Archivo**, *puesto que su Periodista es el de* ***mayor Valor***, *con lo que consigue apoyar al Periodista que está en la* ***parada del Bus***, *que tomará* ***3 cartas de Prueba*** *y* ***2 de Línea de Investigación*** *en lugar de 2 y 1, como indicaba su casilla.*



Desde la primera chincheta, ***Azul*** *puede avanzar* ***ortogonalmente*** *hasta* ***4 Pruebas*** *de distancia (el Valor de su Periodista en la parada). Entre las opciones* ***(A)*** *y* ***(B)*** *a las que tiene acceso con las* ***cartas de Prueba*** *y* ***Línea de Investigación*** *conseguidas, elige la* ***(A)***, *que le otorga* ***mayor puntuación***.

HORAS EXTRA

Coloca un **Periodista** en esta zona para hacerte con las mejores oportunidades fuera del Periódico. **Dinero**, **Prestigio, Declaraciones de Testigos**... Utiliza bien tus Contactos.



FASE DE COLOCACIÓN

Al colocar un Periodista debes hacerlo en la **casilla numerada vacía más a la izquierda**.

FASE DE RESOLUCIÓN

Los Periodistas se **recolocan** en las **casillas inferiores,** de izquierda a derecha, en orden de mayor a menor Valor. En caso de empate, quien esté en la casilla numerada más a la izquierda se recoloca primero.

Las personas cuyos Periodistas hayan quedado recolocados en las tres casillas de la izquierda toman, en orden de izquierda a derecha, **una de las 3 cartas** disponibles y aplican su efecto inmediatamente.



*Tras la recolocación, **Rosa** elegirá primero una de las cartas disponibles con su Periodista de **Valor 4**, luego lo harán **Azul** con su **4** y **Verde** con su **3**. **Azul** no conseguirá ninguna carta de **Horas Extra** con su Periodista de Valor **3**, puesto que **Verde** se colocó antes, y deberá **destruir una Prueba**.*

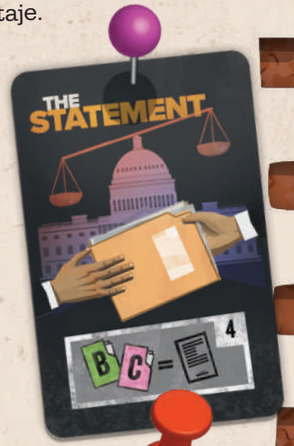
En el momento de elegir, puedes gastar **1 ficha de Contactos** para revelar 1 carta adicional. Solo puedes tomar 1 carta, por lo que dejarás más opciones a quien elija después de ti. Esta acción solo la puede realizar una persona por ronda.

Las **dos casillas más a la derecha** no otorgan ningún beneficio y, además, te obligan a **destruir una de las Pruebas resaltadas** de tu carta de Reportaje en cualquier Línea de Investigación a tu elección.

TIPOS DE CARTA DE HORAS EXTRA

- **Talk Show:** Te otorgan **Dinero**, entre **500$** y **900$**.
- **Radio Nights:** Te otorgan Prestigio, entre **4** y **8**.
- **New Evidence:** Toma y guarda 1 carta de **Prueba** o **Línea de Investigación**, según se indique. Podrás usarla en lugar de una de las que obtengas para avanzar en tu Reportaje.
- **The Statement:** Indican una Línea de Investigación (A o D), o dos (B y C). Si has descubierto alguna Prueba en esa Línea de Investigación, toma una **ficha de Declaración** (lado azul) y colócala **sobre la Prueba** (levantando y volviendo a pinchar la chincheta). Si tiene dos, elige una. Si aún no has descubierto ninguna Prueba en esa Línea de Investigación, no puedes colocarla.

  Las Declaraciones de Testigos te otorgarán **3** o **5**, según indique la Línea de Investigación, en el recuento final. No puedes tener más de una Declaración en cada Prueba.



Para finalizar, descartad todas las cartas de Horas Extra seleccionadas de la ronda. Durante la partida, cuando se agoten las cartas del mazo, barajad el descarte y formad un nuevo mazo.

EL PERIÓDICO

En esta zona **no colocarás Periodistas sino Peticiones**, tus fichas redondas. Puedes colocar una Petición en el **Periódico** en una casilla libre de una Sección que **no esté bloqueada**, y siempre que **no hayas colocado ya a todos tus Periodistas** y no hayas decidido pasar. En el momento en que colocas tu último Periodista o pasas, termina la ronda para ti.

FASE DE COLOCACIÓN

Hay **6 secciones** diferenciadas del Periódico donde colocar una Petición. Cada una de ellas te aportará **beneficios** que podrás utilizar en las **siguientes rondas**:



FASE DE RESOLUCIÓN

Resolveréis una a una cada sección.

- En la **Sala de Edición** obtendrás 1 ficha que te permitirá **colocar 2 de tus Periodistas** de manera consecutiva en tu turno. Puede ser en la misma zona.
- En la **Redacción** obtendrás **1 ficha de +2** que podrás colocar debajo de uno de tus Periodistas cuando lo coloques en el **Quiosco**, aumentando su Valor. Solo puedes colocar 1 ficha por Periodista.
- En **Recursos Humanos** podrás contratar nuevos talentos para tu equipo y continuar formándoles para que mejoren su Valor, sufragando el coste con **Dinero** o gastando fichas de **Contactos**.



La primera vez que realices una Petición en RR.HH., **tomarás el Periodista de Valor X**, dejando la ficha de Petición en su lugar. A partir de ese momento, tendrás, 6 Periodistas a tu disposición, pero te quedarán solo 2 Peticiones para el resto de rondas.



Cada vez que realices una Petición en Recursos Humanos podrás avanzar la formación de tu Periodista **tanto como puedas o quieras pagar**. El coste se indica en la parte superior de cada casilla. El lugar que ocupe tu Petición **determinará en todo momento el Valor de tu Periodista X**. En el **recuento final** recibirás tantos **puntos** como indique la casilla que ocupe tu Petición.



- En **Dirección** obtendrás 1 ficha que te permitirá colocar un Periodista en una **casilla ocupada en los Buses**, pagando igualmente su coste.
- En el **Registro** obtendrás **1 ficha de +2** que podrás colocar debajo de uno de tus Periodistas en el momento en que lo coloques en el **Archivo**, aumentando su Valor. Solo puedes colocar 1 ficha por Periodista.
- En el **Departamento de Fotografía** obtendrás, si pagas el coste indicado en Dinero y/o fichas de Contactos, **1 ficha de +1** o **+2** que podrás colocar junto a uno de tus Periodistas en el momento en el que lo coloques en los **Buses**, **aumentando su Valor**. Solo puedes colocar 1 ficha por Periodista.



Si no hubiese **ninguna ficha disponible** en la Sección en la que realizas la Petición, toma la ficha de la reserva de otra persona que no la haya obtenido en esa misma ronda. Todas las **fichas son de un único uso**.

#15

MANTENIMIENTO ENTRE RONDAS

Voltead la primera carta del mazo de **Noticias**, cambiando las cantidades que se pagan por cada tipo de Noticia para la siguiente ronda. Colocad las fichas de **Bloqueo** en las zonas del Periódico que indique la nueva carta.

Asimismo, voltead la primera carta del mazo de **Eventos**, revelando uno nuevo para la siguiente ronda.

Descartad las cartas de **Horas Extra** sobrantes sobre el tablero y reponed toda la fila. Si en algún momento durante la partida no quedaran suficientes cartas en el mazo, barajad el descarte y formad uno nuevo.

Devolved a su lugar todas las **fichas utilizadas**. Conserváis las que hayáis conseguido en el Periódico la ronda anterior (las del Quiosco no) y las que no hayáis utilizado de rondas anteriores.

CARTAS DE EVENTO

Los Eventos cambian la dinámica de las fases **de Colocación** y **de Resolución**.

Fijaos bien en el **icono**, pues hace referencia al momento en el que se resuelve. Usar las cartas de Evento es opcional y debéis decidirlo antes de iniciar la partida. Recordad que en la primera ronda no se voltea ninguna carta de Evento.

Las cartas en las que debes colocar un Periodista admiten un único Periodista por espacio.



RESOLUCIÓN DE CADA EVENTO

I) Durante la fase de Colocación.

II) Antes de la fase de Resolución de los Buses.

III) Antes de la fase de Resolución del Archivo.



I. AWARDS GALA (GALA DE PREMIOS)

Por cada Periodista que coloques en la columna de **Espectáculos** del Quiosco, obtienes **3** adicionales.



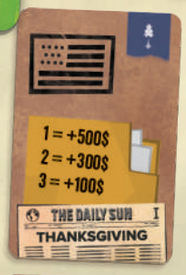
I. GRAND FINALE (GRAN FINAL)

Por cada Periodista que coloques en la columna de **Deportes** del Quiosco, puedes hacerlo bocarriba. En ese caso obtendrás una cantidad de Dinero igual a su **Valor en Billetes** +300$. Si colocas tu Periodista bocabajo, obtienes lo que indica la carta de Noticias.



I. PRIVATE INVESTIGATOR (INVESTIGADOR PRIVADO)

Debes colocar un Periodista en uno de los dos espacios de la carta. El espacio de Pruebas te permite pagar 300$ para obtener **1 carta de Prueba**; el espacio de Líneas de Investigación te permite pagar 800$ para obtener **1 carta de Línea de Investigación**. Podrán sustituir una de las cartas que consigas en los Buses.



I. THANKSGIVING (ACCIÓN DE GRACIAS)

La **primera persona** que coloque un Periodista en el Quiosco, en **Nacional,** obtendrá **500$** adicionales, la segunda **300$** y la tercera **100$**. Una misma persona puede colocar varios Periodistas, incluso en el mismo turno si tiene una ficha de Edición del Periódico.



I. WAR REPORT (REPORTAJE DE GUERRA)

La **primera persona** que coloque un Periodista en el Quiosco, en **Internacional**, obtendrá, adicionalmente, **6** , la segunda **3** y la tercera **1**. Una misma persona puede colocar varios Periodistas, incluso en el mismo turno si tiene una ficha de Edición del Periódico.



I. WHITE HOUSE SCANDAL (ESCÁNDALO EN LA CASA BLANCA)

Si colocas un Periodista en el Quiosco, en **Nacional**, obtienes **500$** adicionales, pero también obtienes una **ficha de Punto de Mira** (ver pág. siguiente).



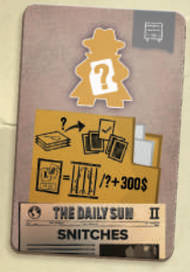
II. DOCUMENT LEAK (FILTRACIÓN DOCUMENTAL)

Debes colocar un Periodista en el único espacio de esta carta. Toma un número de **cartas de Prueba** igual a su **Valor**, elige 1 y guárdala. Podrás usarla para sustituir una carta de Prueba que consigas en el futuro. Pon las demás bocarriba frente a ti. Esta ronda, el **resto de personas** podrá usar una de ellas en lugar de las que hayan obtenido para su Reportaje. Deben pagarte **200$** si lo hacen. Varias personas pueden elegir la misma Prueba.



II. RAT RACE (CARRERA DE RATAS)

Por cada **Periodista** de **Valor igual o superior a 4** que hayas colocado en los Buses, debes **destruir** una de las Pruebas resaltadas de tu carta de Reportaje en cualquier Línea de Investigación **a tu elección**.



II. SNITCHES (SOPLONES)

Debes colocar un Periodista en el único espacio de esta carta. Revela un número de cartas de Línea de Investigación igual a su Valor, elige y guarda 1 para usarla en una futura investigación, y descarta el resto. Si **entre las reveladas** hay una carta de Línea de Investigación doble, tu Periodista es **detenido** y no podrás usarlo hasta que pagues su fianza al inicio de una ronda. La fianza tiene una cuantía igual a su **Valor en Billetes +300$**.



II. STATE PLUMBERS (FONTANEROS DEL ESTADO)

Debes colocar un Periodista en uno de los dos espacios de esta carta. Enfrenta el Valor de los 2 Periodistas colocados en la carta, si los hay. El de mayor Valor o, en caso de empate, el del espacio 1, obtiene una ficha de **Comodín de Línea de Investigación**. Obtiene además una ficha de Punto de Mira.



II. THE INSIDER (EL INFILTRADO)

Debes colocar un Periodista en uno de los dos espacios de esta carta. Enfrenta el Valor de los 2 Periodistas, si los hay. El de mayor Valor o, en caso de empate, el de la izquierda, obtiene una ficha de **Comodín Prueba**.



III. MASSIVE LEAK (FILTRACIÓN MASIVA)

Todos los Periodistas colocados en el **Archivo** aportan **1 carta de Prueba adicional** a sus compañeros en los Buses, incluso aquellos que tras la recolocación quedaran fuera de las 3 casillas inferiores.



III. FUNDRAISING (RECAUDACIÓN DE FONDOS)

(UTILIZA UN DADO DEL MODO SOLITARIO)

Debes colocar un Periodista en el único espacio de esta carta. Lanza **1 dado**. Si el **Valor** de tu Periodista es **mayor** que el resultado del dado, obtienes **900$** o una ficha de **Comodín de Prueba**. Si es igual, no pasa nada. Si es **menor**, obtienes un **Punto de Mira**.



III. PRESS TRIAL (JUICIO CONTRA LA PRENSA)

(UTILIZA UN DADO DEL MODO SOLITARIO)

Debes colocar un Periodista en el único espacio de esta carta. Lanza **1 dado**. Si el **Valor** de tu Periodista es **mayor** que el resultado del dado, obtienes **10** (A). Si es igual, no pasa nada. Si es **menor, pierdes 5** (A) y **500$**. Si no puedes pagar íntegramente ambos conceptos, paga tanto como te sea posible.



PUNTO DE MIRA:

Si en algún momento utilizas una carta de **Línea de Investigación doble**, en lugar de destruir una de las Pruebas de tu Reportaje, debes **destruir 2**, siempre que tengas Pruebas disponibles en esa Línea de Investigación. A continuación, descarta la ficha. Solo puedes tener 1 Punto de Mira.



COMODÍN DE LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Te permite elegir **cualquier Línea de Investigación** en lugar de usar una de las cartas de línea de Investigación que consigas en el futuro. Luego descártalo.



COMODÍN DE PRUEBA:

Te permite elegir **cualquier Prueba** en lugar de usar una de las cartas de Prueba que consigas en el futuro. Luego descártalo.

FINAL DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN

Cuando terminéis a fase de **Resolución** de la octava ronda (no queden cartas de Noticias en el mazo), termina la partida y pasáis al recuento final.

Si estáis jugando en el **Modo Investigación**, lo primero es comprobar si alguna persona no ha conseguido las **5 Pruebas mínimas**, de entre las resaltadas en su carta de Reportaje, para optar al premio. Esas personas quedan eliminadas automáticamente. El resto procedéis con el recuento final.

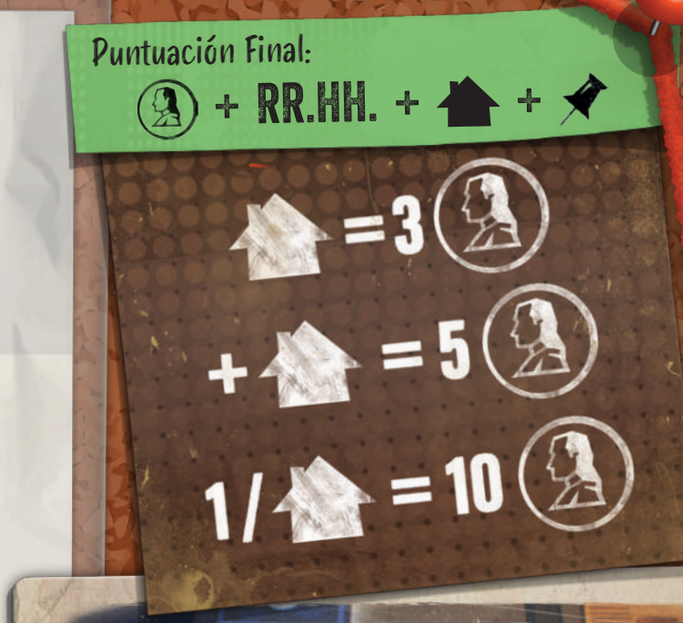
Si estáis jugando en el **Modo Crónica**, quienes hayáis conseguido 5 de las Pruebas resaltadas en vuestra carta de Reportaje obtendréis **20** extra. Si son 8 o más, serán **35** extra.

A la **Puntuación** alcanzada durante la partida le sumaréis los puntos obtenidos por la posición de vuestra ficha en **RR.HH.**, el **Alcance** de vuestro periódico y la puntuación del **Reportaje**.

Cada casita obtenida equivale a **3**. Además, quien tenga la mayoría de casitas de cada uno de los colores obtendrá **5** adicionales. En caso de empate a mayoría, nadie obtiene esos puntos. Por cada conjunto de 4 casitas de cada uno de los de distinto color (3 en partidas a 3 personas), obtendréis **10** más.

Por último, puntuaréis vuestros Reportajes. Cada **Prueba** conseguida otorga los puntos indicados de su **Línea de Investigación (3, 5 o 10)**. Además, las **Declaraciones de Testigos** de testigos otorgan los puntos que indica su Línea de Investigación, arriba a la derecha **(3 o 5)**.

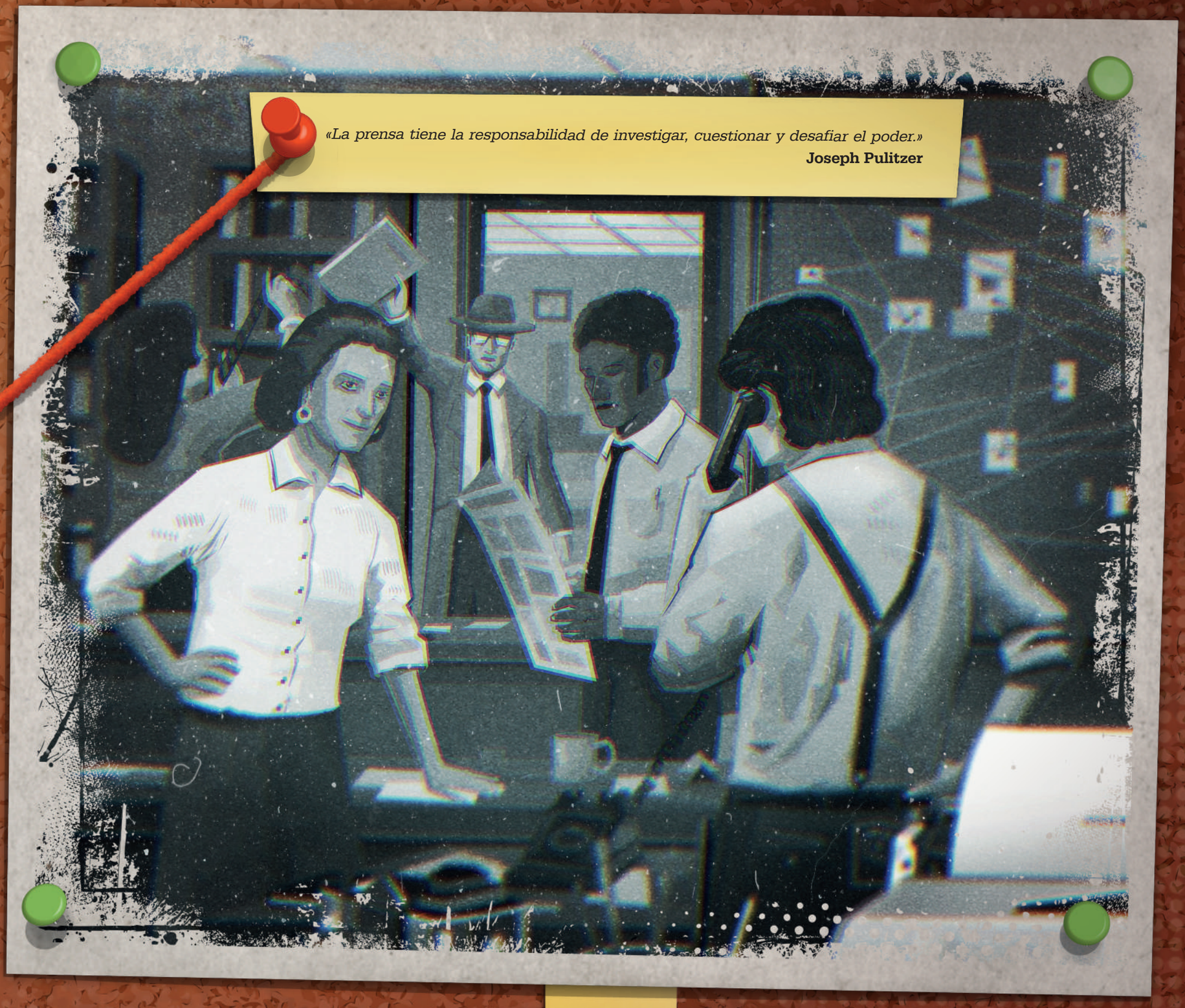
Si volvéis a pasar con vuestra Moneda por la casilla inicial en el marcador exterior del tablero, dadle la vuelta por el lado que indica 100 y continuad sumando puntos con normalidad.





La persona que haya conseguido **la mayor puntuación**, será galardonada con el **Pulitzer** este año. En caso de empate, aquella que tenga el Reportaje de mayor puntuación será quien gane. Si persiste el empate, quien más fichas de Contactos conserve se hará con el galardón.

¡Enhorabuena! ¡Eres historia del periodismo!


«La prensa tiene la responsabilidad de investigar, cuestionar y desafiar el poder.»
Joseph Pulitzer

#19


"All the News That's Fit to Print"

THE DAILY SUN

LATE CITY EDITION

Weather: Cloudy, humid, chance of showers today, tonight, tomorrow. Temp. range: today 76-81; Sunday 69-87. Temp.-Hum. Index yesterday 78. Full U.S. report on Page 7

NEW YORK, SUNDAY, JUNE 13, 1971

15 CENTS

PULITZER - LOS ARCHIVOS DEL PENTÁGONO

Modo a 2 Personas y Solitario

Por MR.TRANJIS

Año 1971. Daniel Ellsberg, analista militar del Departamento de Estado de Estados Unidos, entrega cientos de páginas fotocopiadas de informes clasificados, primero al New York Times y, posteriormente, al Washington Post. En ellas se revela el engaño a largo plazo del gobierno estadounidense sobre la guerra de Vietnam. Cinco administraciones, tres demócratas y dos republicanas, habían participado activamente en el encubrimiento.

El informe, encargado por Robert McNamara, dejaba patente que se trataba de una guerra sin sentido, sin un objetivo claro y que no parecía que pudiera ganarse.

Tomáis el papel de las redacciones del Times y el Post encargadas de investigar la trama. Enfrente tendréis al propio gobierno de los Estados Unidos, con Richard Nixon a la cabeza. La pugna por la libertad de prensa y la confianza de los ciudadanos ha comenzado. La batalla será encarnizada. No solo contra el gobierno, también contra vuestro rival periodístico.

¿Conseguiréis que el pueblo sepa la verdad? ¿Seréis capaces de doblegar el poder gubernamental y sobreponeros a los intentos de las cloacas del estado por silenciaros? Puede que, de paso, consigáis alzaros con el Pulitzer por vuestra labor...

«La prensa debe servir a los gobernados, no a los gobernantes.»
Hugo Black, juez del Tribunal Supremo de Estados Unidos (1971)



QUIOSCO



PERIÓDICO



HORAS EXTRA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

CAMBIOS EN LA PREPARACIÓN RESPECTO DE LA VERSIÓN NORMAL DEL JUEGO

Dispón el tablero de juego en el centro de la mesa por el lado para 1 o 2 personas. Como ves, la distribución de las casillas ha cambiado y hay varios elementos nuevos a tener en cuenta.

En este modo no usaréis las **cartas de Evento**. Baraja y coloca los mazos de **Noticias (1)**, **Horas Extra (3 y 4)**, **Pruebas y Líneas de Investigación (2)** de la manera habitual. Haz lo propio con las **fichas del Quiosco (5)** y **Periódico (6)**, y bloquea las zonas que indique la carta gris de **Noticias (7)**.

Separa y coloca **1 casita de cada uno de los tres colores** junto a las **Noticias** en su **zona correspondiente (8)**. En este modo de juego no se valorará el Alcance. En su lugar, se toma el pulso de la lucha contra la Administración y la confianza del pueblo en la prensa.



Toma los **Agentes Rojos** y **Azules**. Colócalos bocabajo en la mesa y mézclalos sin revelar su Valor. Los Agentes representan los intentos del Gobierno para evitar que sigas filtrando información y publicando tu Reportaje.

Coloca ahora los Agentes en el **Quiosco**. Para ello, lanzarás dos veces los **2 dados**, una por **cada par de columnas (9)**. Los números que indiquen serán las casillas que debes dejar vacías. A continuación, alternando Rojo y Azul, pero **comenzando por el Rojo**, coloca un Agente en el resto de casillas de las primeras 2 columnas de **Noticias**. Si los dados muestran el mismo resultado, solo quedará una casilla libre de Agente. En caso contrario, debe haber dos. Continúa ahora haciendo lo mismo para las **columnas 3 y 4 (9)** con el color que corresponda.

Podrán sobrarte 2, 1 o ningún Agente, dependiendo de los resultados de las tiradas. De haberlos, coloca el Agente Azul en la casilla de **Bus correspondiente (10)** y haz lo propio con el **Rojo (11)**. Procede a dar la vuelta, manteniéndolos en la casilla que ocupan, a todas las todos los Agentes Azules para mostrar su Valor. Los Agentes Rojos se mantienen bocabajo hasta la **fase de Resolución**.

Por último, coloca las fichas de **Opinión Pública (12)** y **Turno (13)** en las zonas correspondientes.





Dispón el resto de componentes alrededor del tablero, de manera que se encuentren accesibles.

Cada persona toma ahora un Tablero de Investigación, una chincheta y una cuerda, 5 billetes de Valor 100$, así como los 6 Periodistas y las 4 Peticiones del color que haya escogido. Seguidamente, coloca la **Moneda Pulitzer** en la **casilla inicial**, con +100 hacia abajo, y su **Periodista de Valor X** en la primera casilla de **Recursos Humanos del Periódico (14)**. Por último, cada persona debe colocar la chincheta en la **fotografía central «?»** de su Tablero de Investigación y unir la cuerda a esta.

Además, cada persona toma una **carta de Reportaje al azar**. Debéis conseguir **5 Pruebas entre las resaltadas para optar al Pulitzer**.

Podéis sortear el **Pase de Prensa** o entregádselo a la última persona que haya leído un periódico en papel y estáis listos para comenzar.

SOLITARIO

En este modo **representas al *Post*** y te enfrentas igualmente al **Gobierno y al *Times***, con la salvedad de que l**as acciones del *Times* vendrán indicadas por una carta** cada turno. Colocarás, sin ver su Valor, los Periodistas del *Times* en los lugares indicados antes de jugar tú. Esto representa la realidad de entonces, pues, hasta ese momento, el *Times* siempre iba un paso por delante del *Post*.

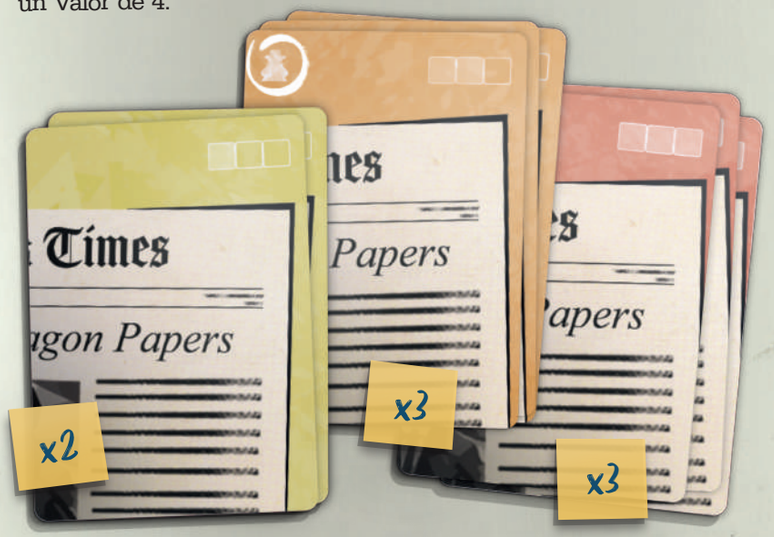
Toma **1 Petición** y los **6 Periodistas morados**, serán los componentes del *Times*. Coloca al Periodista de Valor X en el 2 de la sección de RR.HH. del Periódico. Coloca sobre la mesa bocabajo el resto de Periodistas, mezclándolos un poco sin revelar su Valor. Mantén la ficha Petición cerca, se usará más adelante.

Toma las **15 cartas del *Times*** y separa las 5 rojas, las 5 naranjas y las 5 amarillas. Mezcla cada pequeño mazo por separado. A continuación, toma 3 cartas rojas, 3 cartas naranjas que colocas sobre las rojas y por último 2 amarillas para completar el nuevo mazo. Descarta el resto. Este pequeño mazo indicará las acciones que realizará el *Times*.

Puedes ajustar la dificultad del mazo cambiando el número de cartas de cada color que agregas.

En cada **Mantenimiento entre rondas**, justo antes de jugar tú, revela una carta del *Times* y coloca sus Periodistas ocupando las casillas indicadas, sin ver en ningún momento sus Valores hasta la **fase de Resolución**. No puedes colocar tus Periodistas en **casillas ocupadas** por Periodistas del *Times*, como si de otra persona se tratase.

Cuando reveles la primera carta naranja, dejarás la Petición en el 2 de **RR.HH.** y tomarás el Periodista X, que tendrá dicho Valor. Cuando reveles la primera carta roja, el Periodista X pasará a tener un Valor de 4.



CÓMO SE JUEGA

DECLASSIFIED
Authority I.M. 010875

Este modo se juega a lo largo de un **máximo de 8 rondas**, divididas a su vez en 2 fases: **Colocación y Resolución**. La partida puede acabar antes de completar las 8 rondas de juego.

En la **fase de Colocación** jugaréis en turnos sucesivos, comenzando por quien tenga el Pase de Prensa, colocando **bocabajo** un Periodista sobre el Tablero (en el Quiosco, los Buses o las Horas Extras) o bien una Petición en el Periódico. Solo podéis colocar Peticiones en el Periódico mientras aún os queden Periodistas sin colocar y no hayáis pasado.

En este modo de juego podéis colocar vuestros Periodistas en las **casillas ocupadas por los Agentes**, pero nunca en las ocupadas por Periodistas.

Cada turno en el que la persona que tenga el **Pase de Prensa** realice una acción, hasta un máximo de 7 por ronda, desplaza el marcador de turno 1 casilla hacia delante. Quien tenga el Pase de Prensa puede **plantarse en el turno 5** o continuar jugando, teniendo en cuenta que, si jugáis los turnos 6 y 7, daréis ventaja al Gobierno. La otra persona no podrá jugar los turnos 6 y 7 si quien tiene el Pase de Prensa ha pasado.

En el **modo solitario** la persona decidirá cuantos turnos juega y, cuando pase, acaba la fase.



Una vez ambas personas han colocado sus Periodistas, comenzará la fase de **Resolución**, en la que participaréis a la vez. Voltearéis a todos los Periodistas sobre el tablero, en las mismas casillas que ocupan. Haréis lo mismo con los Agentes Rojos.

Tras revelar los Valores de **Agentes y Periodistas**, se compararán sus Valores casilla a casilla. Quien tenga un Valor superior gana la casilla, sacando al perdedor del tablero. En caso de empate se considerará **ganador al Periodista** y se eliminará al Agente.

Cuando finalice la **octava ronda** (o si la **Opinión Pública** se inclina completamente hacia un lado antes de eso, ver **Resolución: Quiosco** a continuación) comprobaréis quién ha conseguido superar los requisitos mínimos del comité del Pulitzer (un Reportaje con, al menos, **5 Pruebas** de entre las resaltadas en vuestra carta de **Reportaje**) y participa en la **puntuación final**. Quien haya obtenido más puntos, será quien obtenga el preciado galardón.

CAMBIOS EN ESTE MODO DE JUEGO

A continuación, se explican las distintas zonas del tablero, haciendo especial hincapié en las diferencias con respecto al modo normal de juego para más personas.

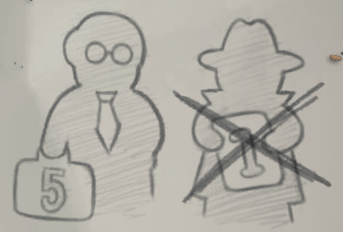
EL QUIOSCO

FASE DE COLOCACIÓN

Colocar Periodistas te otorga Dinero inmediatamente según la carta de Noticias.

Tus Periodistas pueden compartir casilla con los Agentes, pero nunca con otros Periodistas.





FASE DE RESOLUCIÓN

Debéis enfrentar los **Valores de Agentes y Periodistas**, casilla a casilla. Aquel que tenga el menor Valor se sacará del tablero y no participará en la **Resolución**. En caso de **empate** se considera que **ganan los Periodistas**, por lo que se saca al Agente.

Una vez haya una única ficha en cada casilla podréis continuar con la Resolución de Columnas y Filas.

COLUMNAS

Se resuelven como en el modo normal. Quien **más Valor** obtenga sumando todas sus fichas será quien se lleve la bonificación de la columna. En caso de empate nadie se la lleva y, si gana alguno de los Agentes, no sucederá nada.

IMPORTANTE: Si estás jugando en el modo solitario, omite el Pase de Prensa, pues no es relevante. Si ganan una mayoría el *Times* o los Agentes, no sucede nada.

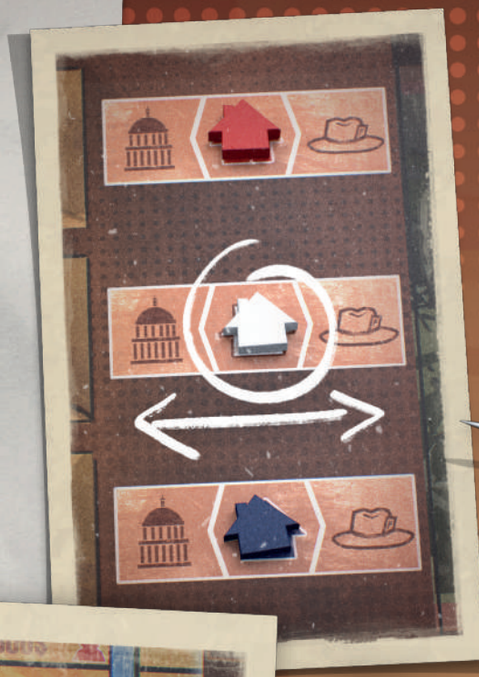
FILAS

Disputaréis las mayorías en las filas de **forma conjunta**. Los **Periodistas de ambos periódicos contra los Agentes de ambos colores**. Ganar o perder estas mayorías influirá sobre la **Opinión Pública**, lo cual puede desencadenar un **final precipitado de la partida**.

Debes **sumar los Valores** de todos los Periodistas (*Times* y *Post*) y de todos los Agentes y **enfrentarlos entre sí**. Si ganan los Periodistas, desplaza la casita de esa fila hacia el Sombrero, si lo hacen los Agentes, desplaza la casita hacia el Capitolio. En caso de empate, no se desplaza la casita.

Sumad el número de filas que gana **cada facción**. Restad la cifra menor a la mayor y desplazad el marcador de Opinión Pública tantas casillas como resulte hacia la dirección correspondiente.





Debéis vigilar el movimiento de la ficha de Opinión Pública, puesto que **si en algún momento alcanza el Sombrero o el Capitolio la partida terminará**. La Opinión Pública comienza más cercana al Gobierno de Nixon.

Si alcanza el **Capitolio** la partida acaba inmediatamente. La Opinión Pública ha perdido toda la confianza en la Prensa y, en consecuencia, habéis **perdido la partida**.

Si, por el contrario, alcanza el **Sombrero**, se considera que la Opinión Pública ha perdido toda la confianza en el Gobierno y, por tanto, la **Prensa gana** la partida... Ahora bien, ¿es tu Reportaje lo suficientemente bueno como para alzarse con el Pulitzer? Debes continuar con la **Resolución** de la ronda, que será la última, para comprobar si has conseguido el requisito mínimo del comité (5 Pruebas conectadas de entre las resaltadas en tu carta de Reportaje) y así **optar al galardón** (ver **Recuento final, pág. 26**).

Si a lo largo de la partida la Opinión Pública no se decanta por ninguno de los dos bandos, termina con normalidad tras la **ronda 8**. Maneja con cuidado la influencia sobre la Opinión Pública si no quieres enfrentarte a un final abrupto.



*En este ejemplo, los **Periodistas Verdes** suman 3 pero los **Agentes del Gobierno** 7.*

LA INVESTIGACIÓN (BUSES)

En este modo de juego no existe el **Archivo**, por lo que la única forma de apoyar a tus Periodistas en los Buses será a través de las Peticiones en el Periódico (ver **Resolución: Periódico, pág. 26**).

FASE DE COLOCACIÓN

Cuando colocas un Periodista en los Buses, debes **pagar inmediatamente** el coste de esa casilla, indicado en la zona superior. Las casillas del Bus de la izquierda cuestan **300$** y **400$**, la parada **500$** y el Bus de la derecha **800$**. Si no puedes pagar el coste, no puedes colocar un Periodista.

Tus Periodistas pueden compartir casilla con los Agentes. Se resuelve de la misma forma que en las **Noticias**: quien tenga el mayor Valor (en caso de empate, el Periodista), será quien se quede en la casilla.

Si estás jugando en el **modo solitario**, no debes sacar las cartas de Prueba y Línea de Investigación del *Times* durante la **fase de Resolución**.

A efectos prácticos, los Periodistas del *Times* solo representarán las trabas que te pondría otra persona para realizar cualquier tipo de acción libremente.

FASE DE RESOLUCIÓN

Debes resolver las acciones de los **Agentes**, cuyo empeño será dificultar el avance de tu investigación, **destruyendo Pruebas**.

Si hay un **Agente en el Bus de la izquierda** será el primero en resolverse. Para ello toma 1 carta de Prueba y 1 de Línea de Investigación. Toma las **cartas adicionales** que correspondan con el **turno** en el que has finalizado la ronda: 1 carta de Línea de Investigación si fue en el turno 6 y, además, 1 carta de Prueba si fue en el 7.



EYES ONLY

A continuación, comparad las cartas con vuestras cartas de Reportaje como si las hubieseis obtenido con uno de vuestros Periodistas. Si alguna combinación de las cartas de Prueba y Líneas de Investigación coincide con una Prueba resaltada en vuestra **carta de Reportaje** que no hayáis descubierto aún, esa Prueba será destruida. Solo una por Agente para cada persona. Para ello coloca, con una chincheta, una ficha de **Destrucción de Pruebas** (reverso de las fichas de Declaración) en tu Tablero de Investigación, sobre dicha Prueba. Si con la combinación de las cartas pudiera destruir varias pruebas, siempre elegirá la de mayor Valor. En caso de igual Valor, vosotros elegís cuál de ellas destruir. Si ninguna combinación coincide con una de vuestras Pruebas resaltadas, no ocurre nada.

Una vez resuelto el Agente Azul, debes hacer lo propio con el Rojo, si lo hay, situado en el Bus de la derecha, procediendo de la misma manera, pero sin tomar cartas adicionales como ocurre en el caso del Agente Azul.

Recuerda que puedes **eliminar los Agentes** colocando en la misma casilla uno de tus Periodistas que **iguale o supere su Valor**.

Si durante el transcurso del juego te hubiesen **destruido las suficientes Pruebas** como para que te resulte imposible conseguir las 5 obligatorias para optar al Pulitzer, quedas **fuera de la partida** en ese instante. Si jugáis 2 personas, la otra persona gana automáticamente.

Una vez resueltos los Agentes, procede con tus Periodistas como en el modo normal de juego.

HORAS EXTRA

No hay **ningún cambio** en la forma de colocar o resolver en esta zona.

En **modo solitario**, cada vez que un Periodista del *Times* deba tomar una carta aquí, descarta la que muestre el número más alto.

EL PERIÓDICO

Se resuelve como en el modo normal de juego pero la **ficha de +2 del Registro** se utiliza de manera diferente.

Esta ficha se coloca junto a uno de tus Periodistas en el momento en el que lo coloques en los Buses. No aumenta el Valor de tu Periodista, sino que te permitirá tomar **2 cartas de Prueba o Línea de Investigación adicionales** a tu elección. Deben ser, eso sí, 2 cartas del mismo tipo.



MANTENIMIENTO ENTRE RONDAS

Se realiza igual que en el **modo a 3 o más personas,** prescindiendo de los Eventos. Se añade la colocación de los Agentes y, si juegas en modo solitario, la de los Periodistas del *Times*.

RECUENTO FINAL

Si la partida finaliza porque la **Opinión Pública** se posiciona del lado **del Gobierno** o porque te han destruido tantas Pruebas que ya no puedes cumplir con el requisito de 5 Pruebas resaltadas, la partida acaba para ti en ese mismo momento y **no optas al Premio**.

Si la partida finaliza porque la Opinión Pública se posiciona del lado de la **Prensa** o por haber completado las 8 rondas de juego y has conseguido, como mínimo, **5 de las Pruebas resaltadas** en tu carta de Reportaje, **optarás al Pulitzer**.

Si estáis jugando dos personas y ambas optáis al premio, se alzará con el galardón quien haya obtenido más puntos sumando los obtenidos durante la partida, los que otorgue la posición de su ficha en **RR.HH.** y los del **Reportaje**. Si solo una persona opta al galardón, es la ganadora.



Si estás jugando en **modo solitario**, compara tu puntuación final, sumando los puntos de tu **Reportaje**, los puntos obtenidos por la posición de tu ficha en **RR.HH.** y los acumulados durante la partida, con la tabla. Si superas la puntuación del *Times*, ganas el Premio.

Ronda en la que ha finalizado la partida	1 a 5	6	7	8
Puntuación Final Registrada por el Times	45	60	75	85

«Lo que el presidente nunca aceptó, o incluso entendió claramente, como la mayoría de la gente no entiende, es la autonomía que tienen y deben tener los editores para producir un buen periódico. Yo solía describirla como libertad, no como licencia.»

Katharine Graham, CEO de *The Washington Post Company*

AGRADECIMIENTOS

Gracias a mis maravillosas mujer e hija, Jess y Olivia, por las horas robadas. A mi hermano Marcos, a Alejandro, Diego, Luismi y mi compañero nocturno Raúl, por las horas prestadas. A todo el equipo de Tranjis, compañeros, por las horas dedicadas. Y gracias a ti, quien lee esto, por las horas jugadas.

No puedo no mencionar a todos los periodistas que arriesgan su integridad, y hasta su vida, en pos de la verdad. Sin ellos el mundo sería un poco peor y este juego no existiría.

Y, por último, gracias de corazón a todas las personas que han participado en el testeo del juego, aportando valiosas ideas y dedicando horas a jugar y dar su feedback. ¡Gracias a vosotros, Pulitzer es lo que es hoy!

Reich y Jesús (Game of Tokens), Andrea y Víctor (Meeple Oscuro), Ana, Andrea, Rober y Rubén (4 Cubitos), Claudia (Aquí hay juegos), Urko y Rodo (CLBSK), Gixmo (Conexión Lúdica), Sandra, Iván (Misut Meeple), Rafa (Me Cuento 20), Manu (Agujero Hobbit), Patri (Caperucita Lúdica), Mami Meeple, Paco Gurney (Días de Juego y Cataclank!!), Paloma (DVF), Sergio y Nancy (Análisis Parálisis), Preacher (Punto de Victoria) y Chema Pamundi (Qué Rico el Mambo).

CRÉDITOS

Diseño del juego:
David Vaquero

Ilustraciones:
Juan D. Vargas

Dirección editorial:
David Vaquero

Diseño Gráfico y Maquetación:
Paola Prieto e Íñigo Maestro

Traducción:
Irene Gutiérrez

Revisión:
Álex Garcigregor, Llubi y Sergio Pérez

Producción:
Álex Garcigregor



TRANJISGAMES

© 2025 Tranjis Games, S.L. (B-87478038)
Calle Clavo 14, 28522 Rivas Vaciamadrid, Madrid.

tranjisgames.com
@tranjisgames

RESUMEN DEL JUEGO
(3 a 5 Personas)



FASE DE COLOCACIÓN

- Coloca un **Periodista bocabajo** (no puede compartir espacio con otro Periodista). Recuerda tomar el dinero correspondiente cuando coloques un Periodista en el Quiosco.
- Coloca una **Petición en el Periódico** (siempre que aún te queden Periodistas por colocar).
- **Pasa** (no vuelves a participar hasta la fase de Resolución).

FASE DE RESOLUCIÓN

Recuerda que las zonas se resuelven empezando por la parte inferior del tablero.

Voltead todos los Periodistas sobre el tablero.

- **Quiosco:** Resolved quién tiene mayor Valor en cada columna (y obtiene el beneficio correspondiente) y luego cada fila (casitas que son puntos para el recuento final).
- **Archivo y Buses:** Reordenad los Periodistas en el Archivo y tomad las cartas de Prueba y Línea de Investigación pertinentes con vuestros Periodistas en los Buses. Tratad de conseguir nuevas Pruebas para continuar con vuestra investigación en vuestro Tablero personal.
- **Horas Extra:** Reordenad los Periodistas y tomad las cartas de Horas Extra que os interesen según el nuevo orden. Recordad que podéis tener que destruir Pruebas.
- **Periódico:** Tomad las fichas y Periodistas que correspondan para usarlas en turnos posteriores. La posición en RRHH marca el Valor de vuestros Periodistas X.

Tras **8 rondas**, sumad los **puntos obtenidos** durante la partida, los del Alcance del periódico, los de RRHH y los del Reportaje. Recordad:

- **Modo Investigación**, alguien puede quedar fuera de la puntuación final.
- **Modo Crónica**, puntos adicionales por Pruebas conseguidas.

Quien más puntos haya conseguido gana el **Pulitzer**.

FASE DE COLOCACIÓN

Tus Periodistas pueden competir con los Agentes del Gobierno por los espacios.

Si juegas más de 5 turnos, darás más opciones al Gobierno. Tú decides...

FASE DE RESOLUCIÓN

Las filas determinan la inclinación de la Opinón Pública. Vigila bien o puede que haya un final abrupto.

No hay Archivo, pero puedes apoyar a tus Periodistas desde el Periódico.