

REPUBLIA

Juego de roles, estrategia, perspicacia y política
que explora la fragilidad del sistema representativo




Diseñado por Fernando González


De 3 a 8 jugadores/as - 30 a 90 mins

INTRODUCCIÓN


Las/los asesoras/es no paran de recibir llamados, el café fluye de a litros, papeles y sellos vuelan por los aires: saluden a las/los legisladores de REPUBLIA, un país joven pero pujante que está elaborando su Nueva Constitución, y necesita promulgar muchas leyes. Cada jugador/a tiene una agenda secreta: lograr que su inclinación política prevalezca sobre las de sus competidores/as. La Carta Magna deberá reflejar su visión y al fin, la victoria de su ideología.

RESUMEN

En cada turno, las/los legisladoras/es de REPUBLIA presentarán proyectos de  Ley que se irán votando. Deberán crear un discurso político para convencer al resto, y cada  aprobada moverá a la  Población en una dirección sobre el tablero.















También podrán Decretar o Vetar esas  e iniciar todo tipo de acciones contra otros/as jugadores/as, pero deberán tener cuidado con la Presión Social!

OBJETIVOS

Llevar a la  Población hasta el Punto Objetivo o cumplir con los Objetivos que se encuentran en las cartas de Facción.



CONTENIDOS

- | | |
|---|--|
| 1x  Caja / Urna | 1x  Tablero |
| 1x  Ficha de Población | 1x  Ficha de Presión Social |
| 1x  Ficha Primer/a Presidente | 76x  Cartas de Leyes |
| 30x  Puntos de Poder Político de 1 | 10x  Puntos de Poder Político de 3 |
| 6x  Puntos de Poder Político de 5 | 8x  Cartas de Facción |
| 55x  Cartas de Acción Básicas | 24x  Cartas de Acción Especiales |
| 48x  Votos Positivos/Negativos | 20x  Cartas de Situación |

REFERENCIAS

CAJA / URNA

La caja de REPUBLICA es también la Urna donde se harán las votaciones. La tapa será utilizada como Cajón para las Leyes vetadas y los Puntos de Poder Político de la banca.

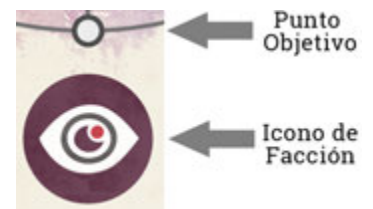
TABLERO

Tiene un solo sentido de uso, indicado por la flecha que indica hacia arriba. Es muy importante que todas/os las/los jugadoras/es presten atención a donde deberán apuntar con sus leyes, y donde están sus Facciones.

Como referencia las Leyes que propongan medidas conservadoras, apuntarán hacia la derecha, mientras que las progresistas lo harán hacia la izquierda. Lo mismo para el eje vertical donde la libertad personal será hacia arriba, y las de estados más autoritarios hacia abajo.

La manera presentada aquí es la única dirección en que se pueden aprobar las Leyes. No se tendrá en cuenta la posición de cada jugador/a.

Cada una de las marcas en la circunferencia son los Puntos Objetivos de cada Facción, es a donde deberá apuntar cada jugador/a para ganar.



FICHA DE POBLACIÓN

La Ficha de Población se utilizará dentro del círculo coloreado del tablero. Se irá moviendo por sobre los cruces de las líneas grises, a partir de las Leyes aprobadas. Es además la ficha que indica quien puede ganar tanto por Punto Objetivo como por Objetivo de Facción.

FICHA DE PRIMER/A PRESIDENTE/A

Esta ficha señalará quien comienza a jugar la Ronda y se pasará entre jugadores/as sólo al inicio de las mismas. Cuando en alguna carta se refiera a "Quien presida" o "presidente/a actual" no se refiere a quien tenga esta ficha, sino a quien esté en su turno.



FICHA DE PRESIÓN SOCIAL

La Ficha de Presión Social se ubica en la vía que lleva su icono. La sociedad irá respondiendo a las acciones de los/las jugadores/as. Mucho cuidado, legisladores/as!

📄 CARTAS DE LEY

Son las cartas más importantes del juego ya que toda estrategia gira alrededor de ellas. Se repartirán al comienzo de cada Ronda, y se mantendrán en secreto en todo momento.

Para que la presentación de una 📄 Ley sea válida los/las jugadores/as deberán crear un discurso que incluya **sí o sí** todas las palabras subrayadas (puede haber en los títulos también). El resto del discurso es **completamente libre**, pero no es posible guardar silencio durante la presentación.

El icono superior indica que facción será la más favorecida si la 📄 se aprueba, mientras que el título y la descripción dan una idea general del contenido y del porqué de su dirección.

Las flechas indican hacia donde será el movimiento sobre el tablero, y la cantidad de iconos en la parte inferior el costo en 🖐 para Decretar.

Ejemplos de discursos:

A) Leer la carta entera como se presenta

B) Leer sólo las palabras subrayadas:

"Voto Libertad"

o

"Libertad de Voto".



C) Nuevo discurso engañoso:

"En este país se ha demostrado que la libertad de voto es una receta para el fracaso, ya que todos los sufragios no deberían valer lo mismo. Es por eso que presentamos esta ley, para que de ahora en más los mismos sean calificados: no puede valer lo mismo el de un señor que el de un ladrón".

D) Otro discurso, sin ninguna relación con el contenido verdadero:

"Nuestra administración siempre se ha decantado por los valores más nobles: el respeto, la patria, la libertad, el pueblo y la verdad. Es por eso que pido en este humilde acto, estimados legisladores, un voto positivo para este proyecto, que nos acercará aún más a la defensa y desarrollo de estos valores que tanto buscamos".

👊 PUNTOS DE PODER POLÍTICO

Se reparten al comienzo de la partida y sirven para **Decretar**, **Vetar**, **Canjear** y para el **Objetivo** de cada facción. Se recuperan en la Reposición, con una votación unánime y con algunas cartas de Situación.



Existen en formatos de 1, 3 y 5 puntos para usar de cambio.

📣 CARTAS DE ACCIÓN

Realizan distintos efectos entre los jugadores, tales como sumar o restar votos positivos, hacer perder el turno a otro/a jugador/a, requerir más información de la 📄 que se está por votar, levantar 📄 extras, robar 🗣️ o 👊 y mucho más. Cada quien comenzará la partida con las mismas cartas, y luego se levantarán nuevas al azar, al principio de cada Ronda (excepto la primera) durante la Reposición.



Hay dos tipos: **Básicas** y **Especiales**. Estas últimas son más poderosas, no se tienen al principio del juego, tienen más 🗳️ Puntos de Corrupción y suben la 🗣️ Presión Social al ser aplicadas.

La mayoría de las Cartas de Acción son utilizadas en la 🗳️ Urna junto con los votos, salvo las indicadas como ⚡ Instantáneas.

📣 BÁSICAS

SOBORNO

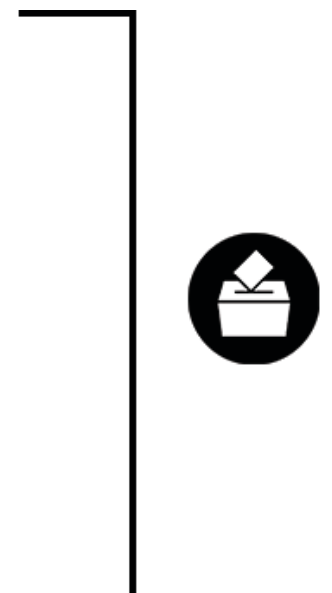
Suma un voto positivo, que contará como un voto más a la hora de revisar si la votación fue unánime (Ver Pág. 12).

FRAUDE



Resta un voto positivo, no cuenta como voto negativo.

GOLPE ECONÓMICO






Anula a **todas** las otras 📣 Cartas de Acción que salgan en la 🗳️ Urna, incluidas las Especiales. Si salen 2 de estas no se anulan entre sí.



INFORMANTE




Esta carta deberá ser usada después de la presentación de una  y antes de la votación. Quien presida mostrará públicamente el título y por ende el icono de Facción que se beneficiaría con la aprobación de la misma. Si alguien Decreta o Veta una , esta carta no se podrá utilizar. No se puede evitar el efecto de esta carta.

LIDERAZGO



Se deberá utilizar sólo al principio del turno propio, permitirá levantar otra  del mazo, que deberá ser Legislada o Decretada o Vetada. No es posible quedarse con  en la mano al finalizar el mismo, hay que realizar una acción por cada  Ley que se tenga en mano. Se pueden utilizar varias  Liderazgo en el mismo turno y están permitidas en las  Situaciones de Contubernio, Democracia Directa y D.N.U.

ESPECIALES



ATENTADO

Quien haya presidido el turno anterior perderá 3  Puntos de Poder Político, en caso de no tener suficientes, perderá primero los  y luego la cantidad que falte en  Cartas de Acción al azar.

SERVICIO SECRETO

Quien esté presidiendo el turno actual, elegirá a otro/a jugador/a y le robará 1  Carta de Acción a elección y 1  Punto de Poder Político.

ESCÁNDALO

Quien sea el/la próximo/a presidente/a perderá su turno, 1  Punto de Poder Político y deberá devolver la  Ley al medio del mazo.





Si esta carta se utilizara en el último Turno de la Ronda, perdería su Turno la/el próxima/o Primer/a Presidente/a.



No utilizar
en  Urna





AUSENTISMO

Salvo que haya un Golpe Económico, se anula toda la votación: se descartará todo lo que haya en la Urna, la  Ley que se acaba de votar irá al Cajón, y la  subirá una posición extra. **No** se aplicarán otras  que puedan salir en la Urna (con la excepción de Golpe Económico), y quien presida **no** levantará  en las votaciones unánimes.





No utilizar en  Urna Utilizar en cualquier Turno, pero no durante aplicación de leyes o Reposición

MOVILIZACIÓN

La persona que presente esta carta elegirá a otro/a jugador/a que no levantará  Carta de Acción ni  Puntos de Poder Político en la Reposición de la próxima Ronda.




DESAFUERO


Quien sea víctima de este ataque será enviado/a a la Cárcel: perderá su turno (devolverá la carta de  Ley al medio del mazo si todavía la tuviese en mano), votará sólo de manera pública, no podrá utilizar , ni preguntar en la Rueda de Prensa. Al finalizar la Ronda podrá volver a jugar normalmente.

RECOMENDACIÓN

• Movilización/Desafuero: lo más efectivo es utilizarlas al principio de la Ronda, y dejar las cartas frente a la víctima a modo de recordatorio.


PUNTOS DE CORRUPCIÓN

Se encuentran en las  Cartas de Acción, e indican su poder. Para lograr los Objetivos de Facción se deberán sumar los puntos que se **tengan en mano**, por ende cada vez que se utilizan  se pierden .

Si alguien tuviese las cartas aquí mostradas en mano, tendría **9  Puntos de Corrupción**, suficientes para ganar con todas las Facciones menos con el Anarquista, Liberal y Neo Liberal, que necesitan más de esa cantidad.







CARTAS DE FACCIÓN

Indicarán a los/las jugadores/as cual será su Facción (o Facciones) y Objetivos. Es muy importante ubicar los iconos de las mismas sobre el tablero y buscar la dirección a la cual hay que apuntar con las . Esta información es **secreta**.




Cada Facción tendrá distintos Objetivos, que son las **mínimas condiciones** para ganar:

 Las facciones  Anarquista /  Socialista /  Fascista requieren que la Presión Social se ubique por encima de la posición 9. Para el resto de las Facciones es indistinto donde se encuentre

 Suma de Puntos de Corrupción en las  Cartas de Acción que cada jugador/a tenga **en mano**

 Puntos de Poder Político **en mano** del/la jugador/a

 Ubicación de la ficha de Población en el Tablero

Todas estas condiciones deben ser cumplidas para que alguien pueda ganar (Ver Pág. 15).

Para ganar jugando por ejemplo como el/la Monarca, habría que tener en mano como mínimo:

8  12   del lado derecho del tablero

ACLARACIÓN

Para que alguien se considere ganador/a, la población deberá estar **dentro** del área marcada en el objetivo, no se incluyen los ejes horizontales y verticales.

Esto significa que por ejemplo, para que gane el/la Liberal, deberá estar por encima de la línea central horizontal, no sobre la misma.

⌚ CARTAS DE SITUACIÓN

Modifican el desarrollo normal de las Rondas, agregando distintas formas de interactuar y jugar. Algunas inhabilitan el uso de 🗣️, indicado en la parte inferior izquierda con el icono 🚫 (esto incluye a las ⚡ Instantáneas). Del lado derecho modificarán automáticamente la posición de la ficha de 🗳️ Presión Social. Se utilizarán sólo en las **Rondas pares** (la primer Ronda del juego se desarrollará sin estas), y se deberán aplicar al comienzo de las mismas. Cuando indiquen "Quién presida" se referirán a todas/os los/las presidentas/es en cada uno de sus respectivos turnos, o sea que hay acciones que se repetirán al inicio de cada turno. Si alguna indica una acción con una flecha, significa que eso sucederá con una condición. Por ejemplo:

Cada votación negativa ➡️ +1 🗳️

Cada vez que se vote una 🗳️ negativa, la 🗳️ Presión Social subirá 1 posición



Durante esa ronda no se podrán usar Cartas de Acción

La Presión Social se moverá lo que indique aquí al principio de la ronda

ACLARACIONES

- ⌚ Logro Deportivo: dejará a las 🗳️ de valor 1 gratuitas para decretar.
 - ⌚ D.N.U./Bipartidismo/Diplomacia: no habrá Rueda de Prensa.
 - ⌚ Transparencia: si saliera una votación unánime, se levantarán los 3 🗳️ de Transparencia + 1 🗳️ de unánime.
 - ⌚ Imágen Positiva/Acuerdo F.M.I. : se levantarán 🗳️ y 🗣️ si o si
 - En partidas de 3 jugadores/as se recomienda **no utilizar**
- ⌚ Imágen Positiva/Acuerdo F.M.I./Contubernio

VOTOS





Los votos se utilizan siempre en la 🗳️, salvo que la votación sea pública, y no están limitados de ninguna forma. Nadie puede acumularlos, se pueden tomar los que sean necesarios en todo momento.

RECOMENDACIÓN

Dejar un mazo de votos al lado del tablero para que cada quien tome los que necesite.

PREPARACIÓN INICIAL

Se comenzará por aclarar a todos/as los/las jugadores/as que el tablero tiene un solo sentido de uso: Progresismo hacia la izquierda, Libertad hacia arriba, Conservadurismo hacia la derecha y Autoridad hacia abajo.

Se colocará la  Ficha de Población en el centro del tablero, la  Ficha de Presión Social en el primer círculo vacío debajo de su icono, y se separarán las  Básicas de las  Especiales.


3 / 4 JUGADORES/AS

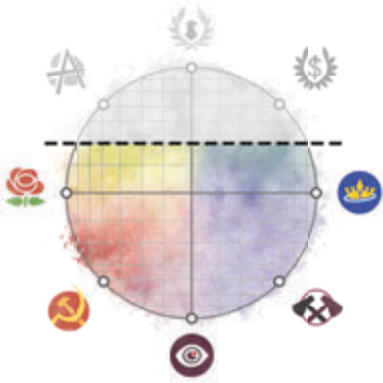
Se unirán **dos** Cartas de Facción aledañas, según una de las siguientes combinaciones:

- A)
-  Liberal /  Neoliberal
 -  Monarca /  Fascista
 -  Totalitarista /  Comunista
 -  Socialista /  Anarquista

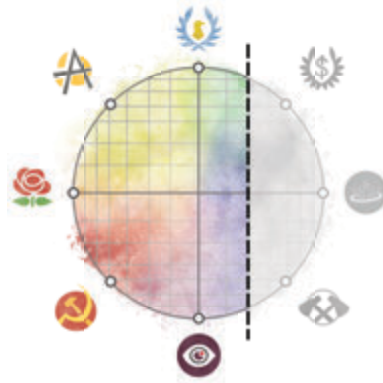
- B)
-  Anarquista /  Liberal
 -  Neoliberal /  Monarca
 -  Fascista /  Totalitarista
 -  Comunista /  Socialista

5 JUGADORES/AS

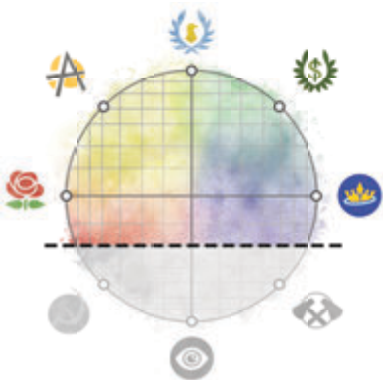
Se descartarán 3 Facciones contiguas y los movimientos en las  aprobadas que indiquen hacia afuera de las líneas punteadas hacia las zonas grises **no** serán considerados. No jugarán:



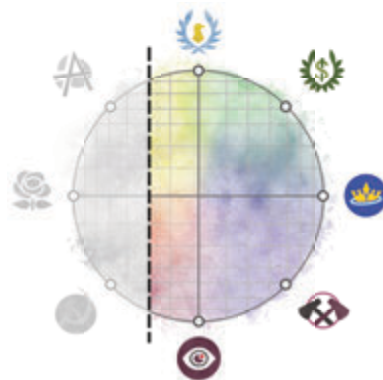
Anarquista / Liberal / Neoliberal



Neoliberal / Monarca / Fascista



Comunista / Totalitarista / Fascista



Comunista / Socialista / Anarquista

6 JUGADORES/AS

Se descartarán 2 Cartas de Facción **opuestas** en el tablero. Se recomiendan dos modos:

A) Izquierda Vs Derecha
(sin Liberal / Totalitarista)

B) Libertad Vs Autoridad
(sin Socialista / Monarca)

7 / 8 JUGADORES/AS

Se utilizarán todas las Cartas de Facción. De a 7 jugadores/as una no jugará.

COMIENZO

Se repartirá a cada jugador/a:

- Carta de Facción (o par en partidas de 3 o 4 jugadores/as) de manera secreta y aleatoria
- 🗳️ Cartas de Acción **Básicas**, **una** de cada tipo:
Informante / Golpe Económico / Soborno / Fraude / Liderazgo
- 🗳️ Puntos de Poder Político:
 - +3 o 4 Jugadores: 4 🗳️
 - +De 5 a 8 Jugadores: La cantidad de jugadores en puntos de 🗳️
Por ej.: 7 🗳️ a cada jugador/a si hay 7 jugadores/as en total
- Votos positivos y negativos de manera más o menos pareja entre todos/as los/las jugadores/as

Los distintos mazos se ubicarán sobre sus iconos en el tablero: 🗳️ Leyes / 🗳️ **Básicas** sobrantes mezcladas con las 🗳️ **Especiales** / cartas de ⌚ Situación. El 🗳️ Poder Político restante será ubicado dentro de la tapa de la Urna, que de ahora en más será referida como Cajón. El icono de 🗳️ Leyes Aprobadas permanecerá vacío. La persona que votó más veces en su vida será la primera en comenzar, y recibirá la 🗳️ Ficha de Primer/a Presidente/a.



PRIMERA RONDA

Los/las jugadores/as tendrán unos momentos para revisar su Carta de Facción, que mantendrán en secreto, y analizarán hacia qué lado del tablero están sus Objetivos. El sentido de juego es horario y para comenzar se repartirá una nueva 🗳️ Carta de Ley a cada quien.


TURNO

Se puede realizar una de tres acciones con una  Ley:

A) Legislar por Votación o B) Decretar o C) Vetar

A) LEGISLACIÓN POR VOTACIÓN



PRESENTACIÓN

El/la presidente/a deberá contar brevemente el contenido de la  Ley y porque debería o no ser aprobada. Para armar su discurso, deberá leer **sí o sí las palabras subrayadas** (en cualquier orden), el resto del mismo es libre y puede mentir sobre el proyecto. No se responderán preguntas ni comentarios en este momento.



RUEDA DE PRENSA

El resto de jugadores/as puede levantar la mano, el/la presidente/a elegirá entonces al/a la Periodista, que hará hasta **una pregunta**. Quien presida está obligado/a a responderla, pero es posible mentir. Puede no haber preguntas durante esta fase.


ACLARACIÓN




En este momento alguien puede presentar  **Informante**, obligando a mostrar públicamente el título de la  y el icono de facción que se beneficiaría con su aprobación.




VOTACIÓN

Todos/as deberán ingresar **un voto** en la  Urna, salvo quien presida que usará **dos votos**. De manera opcional podrán sumar hasta una  Carta de Acción por persona (incluyendo al/a la Presidente/a).



CONTEO

El/la presidente/a hará primero el conteo de votos y luego de las  en voz alta, siendo estas últimas aplicadas automáticamente (atención a Golpe Económico ya que anula a todas las demás).

Contando  Sobornos como  y restando  Fraudes:


Mayoría de 
o igual cantidad
de  y 



 Ley a pila de
 Leyes Aprobadas
sobre el tablero

Mayoría 







 al fondo de su mazo






Las  aplicadas serán devueltas al fondo de su mazo.

Ver Ejemplo de Partida en Pág. 16 para discursos y conteos de ejemplo.

ACLARACIONES

- Nadie podrá ver el contenido de la  salvo quien presida el turno.  Cuarto Poder es la única excepción a esta regla.
- Sólo se permite **una** pregunta durante la Rueda de Prensa.
- Si al momento de contar votos la cantidad fuera mayor a la esperada, la votación será repetida. Las  se mantendrán y no se podrán sumar nuevas.
- En caso que los votos sean menos de los requeridos, quien se haya olvidado podrá votar, a costa de exponer públicamente su sufragio.
- Las charlas y pactos están permitidos salvo cuando alguien esté presentando una .







LEYES CON VOTACIÓN UNÁNIME

Si la suma de  o  es igual a la de jugadores/as (sin importar si hay un voto opuesto) contando tanto el número de votos más  Sobornos y restando los  Fraudes, el/la presidente/a tomará 1  de la banca.





RECOMENDACIÓN

Para agilizar el tiempo de juego luego de una votación cada presidente/a puede quedarse con los votos que fueron usados en su turno.

B) DECRETO






El/la presidente/a podrá **aprobar directamente** la  pagando la cantidad de  que figuren en la parte inferior de la carta (en color verde) sin necesidad de decir ni responder nada. El resto de jugadores/as no podrá utilizar , la  avanzará 1 posición y la  se ubicará directamente en la pila de  Leyes Aprobadas sobre el Tablero.

C) PODER DE VETO



Quien presida puede vetar la  pagando 1  (sin importar el valor para decretar de la carta), logrando que la misma no sea legislada ni discutida. Se situará en el Cajón sin que el resto vea su contenido, nadie podrá usar  y la  avanzará 1 posición.

FIN DE RONDA

APLICACIÓN DE LEYES

Cuando todos/as los/las jugadores/as hayan sido presidentes/as, se mezclarán las  que estén sobre el icono de  Leyes Aprobadas para proteger las identidades e intereses de las Facciones, y se aplicarán sobre el tablero: se moverá la  la cantidad de saltos que indique cada flecha. No es posible moverse hacia afuera o por sobre la circunferencia (Ver Aclaraciones pág. 15). Toda  aprobada, tanto por Decreto, Legislación o si provenga del Cajón por , será devuelta al fondo de su mazo una vez aplicada.

VERIFICACIÓN DE OBJETIVOS DE FACCIÓN

Al finalizar la aplicación, algún/a jugador/a puede anunciar que ganó (Ver Pág. 15). Si esto no sucede se comenzará una nueva Ronda. Sólo es posible anunciarse ganador/a del juego por Objetivo de Facción en este momento, antes que comience la Ronda siguiente, y siempre luego de la aprobación de todas las  de la pila de  Leyes Aprobadas.







RONDAS POSTERIORES

REPOSICIÓN


Al principio de cada Ronda todas/os recibirán:




1  / 1  / 1 




Ronda par   Carta de Situación


Quien haya sufrido una  Movilización no levantará  ni . La persona que esté a la izquierda de quien haya comenzado la Ronda anterior recibirá la  Ficha de Primer/a Presidente. En cada Ronda **par** esta leerá en voz alta y aplicará la primer  **Carta de Situación** del mazo. Las Rondas impares (incluida la 1ra) **no** tendrán  Situación.


















PRESIÓN SOCIAL

La sociedad no está fuera de la discusión política, por eso la ficha  se moverá por su vía cada vez que:









- Una  Ley se  Decrete
-  Vete

- Se aplique una  Carta de Acción **Especial**
- Una Ronda termine sin  aprobadas por legislación
- Alguna  Cartas de Situación la haga retroceder o avanzar

Mientras la  avance irá pisando distintas posiciones en su vía, que desencadenarán las siguientes acciones:








 Posición	Acción	Si no hay  en el Cajón, se aprueban
 6ta	Una  al azar del Cajón  en la  pila de Leyes Aprobadas	1er carta de  del mazo
7ma	Se activa el Canje para toda la partida	
 12va	Mitad de  del Cajón al azar   pila de Leyes Aprobadas	3 primeras cartas de  del mazo
 Crisis	Todas las  del Cajón   Leyes Aprobadas y se terminará la partida Ver Como Ganar Página 15	10 primeras cartas de  del mazo



ACLARACIONES


- No importa que la  avance o retroceda, cada vez que pise la 6ta o 12va posición se pondrán  en la pila de  Aprobadas.
- Las  aprobadas a partir de la vía de  Presión Social serán ubicadas sobre el icono  y mezcladas con el resto de las aprobadas por jugadoras/es. Estas no se contabilizan como  aprobadas por legislación, por ende si durante una Ronda **sólo** se aprobasen desde el Cajón la ficha de  subirá 1 posición al final de la misma.
- Redondear hacia abajo en la aprobación de la 12va posición en caso que sea una cantidad impar.

CANJE



A partir de la 7ma posición de la Presión Social cada jugador/a podrá canjear al principio de su turno **cartas o fichas de una** de las siguientes maneras:

- 2   la primer  del mazo
- Cantidad de  de una carta de   misma cantidad en 

Sólo se permite **un canje por turno** por jugador/a y deberá realizarse antes de hacer algo con las  que se tengan en mano. Las  canjeadas irán al fondo de su respectivo mazo.


Esta habilidad quedará disponible para el resto de la partida, sin importar que la ficha  retroceda y quede por detrás de la 7ma posición.

COMO GANAR

1. Si la  pisa el Punto Objetivo de una Facción (pueden quedar  o movimientos por aplicar). Si esto no sucede será el momento de revisar los Objetivos de Facción.












Punto Objetivo
Si la población pisa este punto al aplicar  leyes

2. Si algún/a jugador/a cumple con todos los requisitos del Objetivo de su Carta de Facción. Se deben aplicar todas las  aprobadas antes de que alguien pueda anunciarse como ganador/a.






Objetivo de Facción
El/la anarquista deberá tener como mínimo la Presión Social por arriba de 9
11 puntos de corrupción, 10 de Poder Político y la población en el cuadrante superior izquierdo

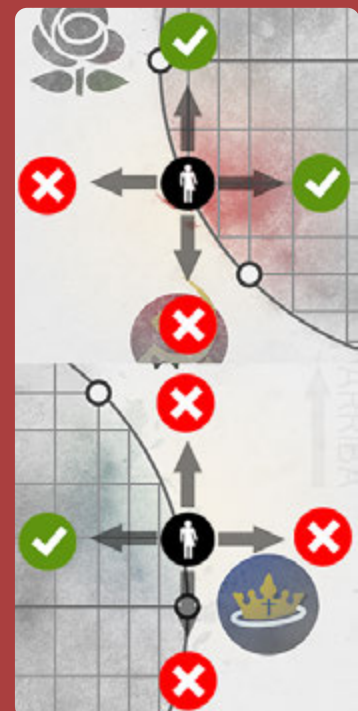


Todos los requisitos (, , ) y posición de  deben ser cumplidos, los mínimos son los que aparecen en las cartas de Facción (Ver Pág. 22).

3.  Crisis: En caso que se llegue al fin de la Presión Social, se aprobarán todas las  del Cajón, junto con las que haya previamente en la pila de . Seguirá la Ronda y a su término se aplicarán los movimientos de las mismas. Si la  no pisa un Punto de Objetivo o nadie logra su Objetivo de Facción, ganará quien tenga la ficha de  más cerca de su Punto Objetivo.









ACLARACIONES

- La  no se moverá hacia afuera o por sobre la circunferencia.
- Los saltos contradictorios se computan, pudiendo darse que la  termine en el mismo lugar donde comenzó.
- Todos los movimientos de las  deberán aplicarse antes de que alguien se anuncie ganador/a del juego por Objetivos de Facción, y se deberán mover en el orden que están escritas (primero eje horizontal, luego vertical).
- Si la  pisa un Punto Objetivo, el resto de las  que queden para ser aplicadas no serán consideradas.



REGLAS DE DESEMPATE

Si se diera el caso que varios/as jugadores/as lleguen a su Objetivo de Facción al final de la misma Ronda o luego de una Crisis, se desempatará en el siguiente orden:

- 1) Ganará quien tenga a la ficha de población  más cerca de su Punto Objetivo. Se contará cada salto horizontal y vertical.
- 2) Si la distancia entre  dos Puntos Objetivo de distintas facciones fuera igual, ganará quien tenga más sumando los puntos de  +  en mano.
- 3) Si la suma de  +  fuera la misma entre las/los jugadoras/es, ganará quien tenga más .
- 4) Si aún así hubiese empate, ganará quien tenga más  en mano.

EJEMPLO DE PARTIDA

4 Jugadoras/es

Matías  / 


Analía  / 

Rodrigo  / 

Martina  / 

Todas/os comienzan el juego con:

4 

 Soborno / Fraude / Informante
Golpe Económico / Liderazgo

 / 

1 

1ra Ronda

1er Turno  Matías

Matías - Esta ley que propongo es para permitir a la ciudadanía reglamentaciones de inmigración más laxas, más tranquilas, para que la gente pueda entrar y salir del país sin problemas -.

Rueda de Prensa

Martina - ¿Cualquier persona podrá entrar y salir sin búsqueda de antecedentes? -

Matías - Así es, buscamos que el acceso a *REPUBLIA* sea más rápido y eficiente -.

Votación

 3  / 2 

Conteo Final 3  / 2 

 Aprobada  

2do Turno Analía

Analía - Mi ley propone mejorar nuestra producción actual, con el fin de liberar un poco las cargas de nuestros trabajadores, ¡que con toda su fuerza están tratando de levantar a esta nación! -

Rueda de Prensa

Rodrigo - ¿Qué tipo de producción es la que quiere organizar? -

Analía - Toda producción nacional: agrícola ganadera e industrial-

Votación

1 / 4 / Soborno / Golpe Económico

Conteo final 1 / 4 (Golpe Económico anula a Soborno)

Analía levanta 1 por unánime

No Aprobada → fondo de su mazo

3er Turno *Martina*

Martina - En función de lo que está ocurriendo en el mundo, teniendo en cuenta el terrorismo más violento, considero que es extremadamente importante que tengamos seguridad sobre las llamadas-.

Rueda de Prensa

Matías - ¿A usted le atrae la idea de invadir otro país, no? -

Martina - No, no necesariamente-

Votación

4 / 1 / Fraude

Conteo final 3 / 1

Aprobada →

4to Turno *Rodrigo*

Rodrigo - Veto esta ley-

Rodrigo paga 1 a la banca.

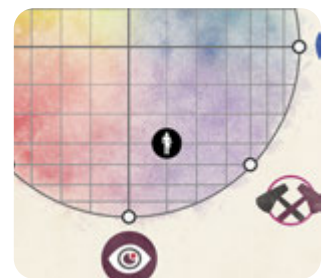
→ Cajón

+1 por Veto

Fin de Ronda 1

Se mezclan las y su orden de aplicación es:

- 1) Intercepción de llamadas
- 2) Inmigración Limitada



Posición al comienzo
de la 2da Ronda

2da Ronda

Reposición

Todas/os reciben 1 / 1 al azar / 1

Despotismo

Se aplica ya que la está por debajo de la línea central del tablero.

1er Turno *Analía*

Analía roba 1 a elección a *Rodrigo* por Despotismo



Analía - Deseo hacer el ingreso de esta ley a nuestra venerada cámara. Es sobre la redistribución de las riquezas: buscamos que quienes tengan más dinero paguen más, quienes tengan menos no tengan impuestos-.

Rueda de Prensa

Sin preguntas



Votación

2  / 3  / 1  Servicio Secreto



Conteo Final 2  / 3 

Analía roba a **Martina** 1  a elección y 1  por Servicio Secreto


 No Aprobada → fondo de su mazo

+1  por aplicación  **Especial**


2do Turno **Martina**

Martina roba 1  a elección a **Analía** por  Despotismo

Martina - Decreto esta ley-.

Martina paga 2  a la banca.

 → 

+1  por Decreto

3er Turno **Rodrigo**



Rodrigo roba 1  a **Analía** por  Despotismo

Rodrigo - Es necesario ayudar a la gente a sobreponerse a los traumas, que pueden ser terribles. Esta ley no los dejará solos. Esta ley representa todo aquello por lo que luchamos, la justicia social, la igualdad, el aborto, la educación y salud públicas-.

Rueda de Prensa

Martina - ¿No los dejará solos para que exactamente? -

Rodrigo - No los dejará solos con sus traumas...-

Matías usa  Informante, **Rodrigo** muestra título de la  Penalización del

Aborto 

Votación

2  / 3 


Conteo final 2  / 3 

 No Aprobada → fondo de su mazo


4to Turno **Matías**

Matías roba 1  a elección a **Martina** por  Despotismo

Matías - Decreto esta ley-.

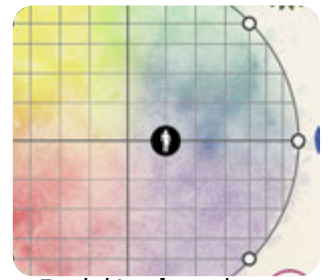
Matías paga 3  a la banca.

 → 

+1 

Fin de Ronda 2

Se mezclan las (🗳️), como ninguna se aprobó por Legislación
➡️ +1 (🗳️), llegando así a la posición 6, por ende se toma la
única (🗳️) vetada del Cajón y se ubica en (🗳️). El orden de
aplicación es:



Posición al comienzo
de la 3ra Ronda

- 1) Bajar Gasto Militar
- 2) Ingreso Básico Mínimo
- 3) Escuela Laica

3ra Ronda Reposición

Todas/os reciben 1 (🗳️) / 1 (🗳️) al azar / 1 (🗳️)

1er Turno (👤) **Martina**

Martina usa (🗳️) Liderazgo, tomando así otra (🗳️) del mazo.

Martina -Primera ley: Consumir estupefacientes -.

Rueda de Prensa

Rodrigo - ¿Eso es un consejo, o es lo que propone la ley? -

Martina - Es un consejo, que da la ley...-

Votación

(🗳️) 3 (🟢) / 2 (🔴)

Conteo Final 3 (🟢) / 2 (🔴)

(🗳️) Aprobada ➡️ (🗳️)

Martina - Segunda ley: Esta ley no debería ser aprobada, ya
que atenta contra la vida y busca hacerla penada para nuestro código civil-.

Rueda de Prensa

Analía - ¿Usted quiere prohibir los nacimientos? -

Martina -Yo no, esta ley lo busca. Por favor no la voten positiva-.

Votación

(🗳️) 3 (🟢) / 2 (🔴)

Conteo Final 3 (🟢) / 2 (🔴)

(🗳️) Aprobada ➡️ (🗳️)

2do Turno **Rodrigo**

Al principio del turno, **Martina** utiliza (🗳️) Movilización sobre **Matías**

Rodrigo - Estamos cansados de esta gente que pregona por la igualdad, que
tiene una mirada paternal sobre las culturas. Esta es una ley para abolir las
cuestiones anti discriminatorias.-

Rueda de Prensa

Analía - ¿Eso significa que podríamos ir a las puertas de las iglesias y atacar a quien se nos ocurra? -

Rodrigo - Si se aprobara esta ley, claro que si-.

Votación

3 / 2 / Ausentismo
+2 (+1 por **Especial** +1 porque Ausentismo mueve 1 extra)
Canje Activado
 Anulada (Ausentismo) ➡ Cajón

3er Turno **Matías**

Matías hace un Canje de Soborno por 2

Matías - Esta ley busca generar debates en los medios, sobre los grandes temas de la actualidad: la educación, la salud, la inmigración, lo público y lo privado-.

Rueda de Prensa

Analía - ¿De dónde saldrán los fondos para llevar esto a cabo? -

Matías - Implementaremos un sistema de publicidad estatal que solventará esos costos-

Votación

4 / 1 / 1 Atentado
Rodrigo pierde 3 por Atentado
+1
Conteo final 4 1
Matías levanta 1 por unánime
 Aprobada ➡

4to Turno **Analía**

Analía - Veto esta ley-.

Analía paga 1 a la banca.

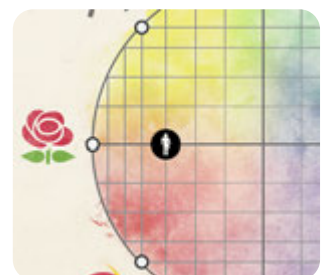
➡ al Cajón
+1

Fin de Ronda 3

en la 10ma posición, le permite ganar a **Analía** como , a **Matías** como y a **Rodrigo** como (aunque la posición de la no se lo permite a estos dos últimos)

El orden de aplicación es:

- 1) Salud Pública
- 2) Eutanasia Legal
- 3) Consumo no penado



Posición al comienzo
de la 4ta Ronda

AGRADECIMIENTOS

REPUBLIA nació como una idea nocturna, casi un desafío, que tardó más de un año en gestarse. No hubiera sido posible sin la ayuda, predisposición y soporte de mucha gente que jugó, opinó, generó nuevas ideas, y lo más importante: compartió su tiempo para que este proyecto sea mejor.

A Matías Alloatti, por toda la compañía y por siempre estar presente, a Fernando Kuster por las charlas sobre reglas y diseño, a Álvaro por la paciencia y la ayuda, a Víctor Peralta por las opiniones con lo gráfico. A Fabián Martínez Torre por sus consejos, buena onda y la compañía en los testeos. Gracias especiales a Abril por su genial onda y trabajo con el diseño gráfico. A Martín Sacco por acompañar, a Nico Martín y Juan Del Castillo por insistir en la preventa. A toda la gente de GeekOut AR por los consejos y críticas, además de dejarme testear en los Jugando en el Cultural. A toda la gente de La Cantera por la buena onda y la compañía en el ENJM en Bahía Blanca. A Sol por sus devoluciones con las leyes. A los chicos de Bitlaw por los videos y la predisposición.

Especiales para Irene, por acompañarme en todo momento, escuchar y estar aquí y ahí.

A todas/os quienes se acercaron, compartieron, opinaron, dejaron su marca en este proyecto.

TESTEO

Matías Alloatti	Sebastián Papini	Germán Schreiber	Javier Lagunas
Álvaro González	Cristian D'Alessandro	Emiliano Longo	Víctor Peralta
Gerardo Rosciszewski	Fernando Kuster	Pablo Ordoñez	Nicolás Susco
Vanesa Cadena	Sebastián Caparrós	Martín Sacco	Bruno Curetti

IDEA

Este juego no sólo tiene como objetivo divertir, sino ser también un disparador de ideas, charlas y debates. Pretende ser la base para generar encuentros que nos ofrezcan alimento intelectual, para criticar con respeto, pero por sobre todo construir nuevos caminos políticos. ¿Qué pensás que es el sistema representativo? ¿Crees que este juego reproduce fielmente sus facetas?

¿Qué crees que es la democracia? ¿Cuáles son sus puntos fuertes, cuales los débiles?

Estamos abiertos a charlar y discutir todas las ideas que tengas tanto a la hora de jugar, como después, de las cartas o de la política en general. Escribinos lo que quieras a republiajuego@gmail.com o a nuestras redes sociales.

CRÉDITOS

Idea / Diseño / Reglamento: **Fernando González**

Diseño Gráfico: **Abril González**

Descargar
Reglamento
actualizado



fb.com/republiajuego

Seguinos
para novedades
y más información



republia.com.ar

Video
explicativo



Si ganaste etiquetá a @republiajuego en Instagram en la foto con tu Facción!

+597 ☎ para la realización de este juego
Versión Actual 1.2.6 - Fecha Creación 19/03/18
Segunda Edición - Enero 2020





REPUBLIA es una marca registrada. Este documento y todos los diseños están bajo protección de la Ley de Derechos de Autor.

OBJETIVOS DE FACCIÓN




	ANARQUISTA ← ↑	🔪 +9 ⚖️ 11 🖐️ 10	
	LIBERAL ↕ ↑	⚖️ 11 🖐️ 12	
	NEO LIBERAL → ↑	⚖️ 10 🖐️ 11	
	MONARCA → ↔	⚖️ 7 🖐️ 12	
	FASCISTA → ↓	🔪 +9 ⚖️ 9 🖐️ 11	
	TOTALITARISTA ↕ ↓	⚖️ 7 🖐️ 12	
	COMUNISTA ← ↓	⚖️ 7 🖐️ 11	
	SOCIALISTA ← ↔	🔪 +9 ⚖️ 7 🖐️ 12	

Guía Rápida

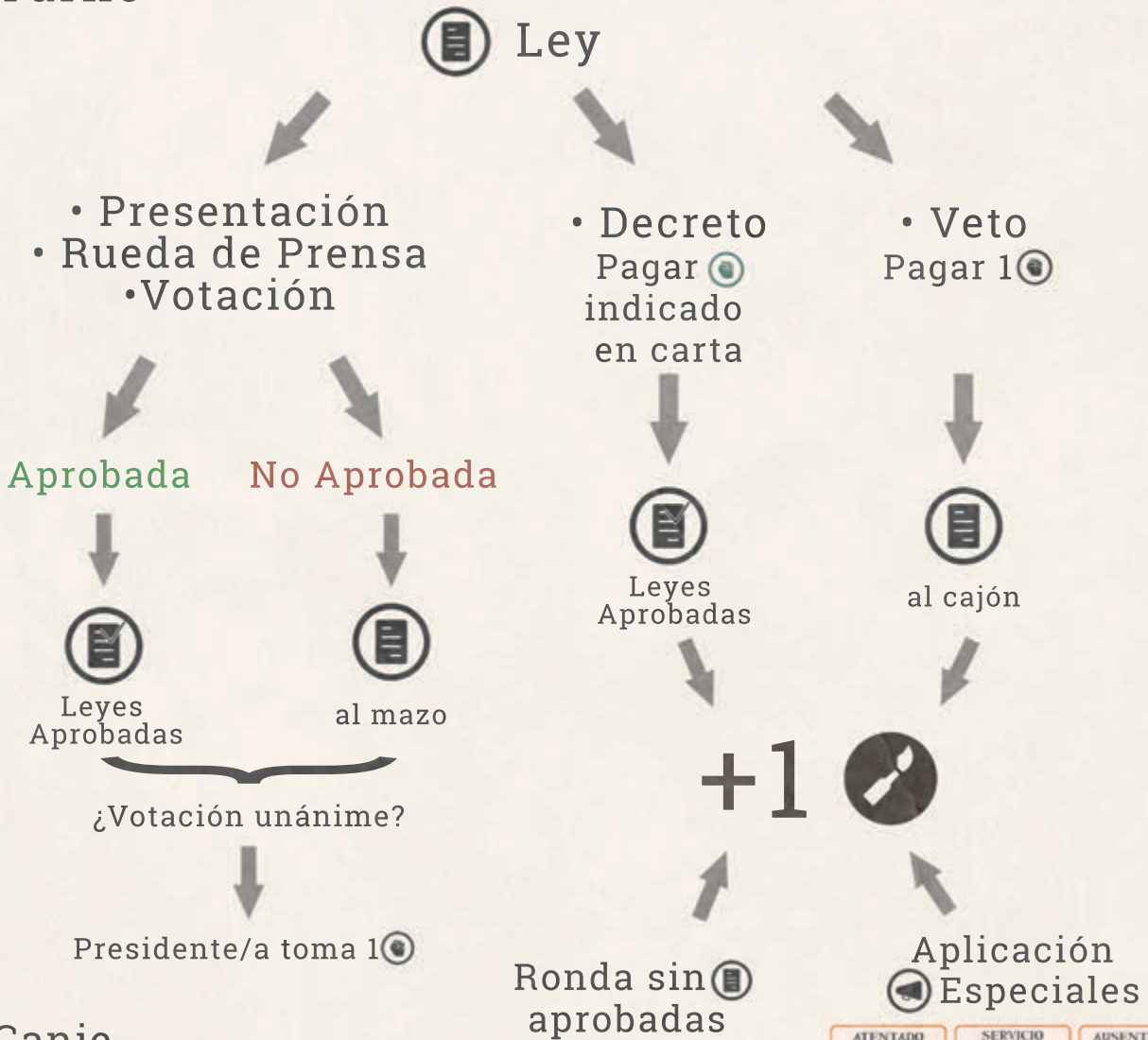
Ronda

- Pasar  a persona de la izquierda
- Impar  Ronda normal
- Par   Carta de Situación

Reposición

Todos/as levantan: 1  1  y 1 
(excepto en 1ra Ronda)

Turno




Canje

2  → 1 
 X  → X 

Desbloqueable, sólo un canje por jugador/a al principio de su turno







Fin de Ronda

- Mezclar y aplicar todas las leyes de  sobre el tablero
- Verificar Objetivos de Facción

FE DE ERRATAS PRIMERA EDICIÓN

- Página 6 Ausentismo debería decir:

“Salvo que haya un Golpe Económico, se anula toda la votación: se descartará todo lo que haya en la Urna, la  Ley que se acaba de votar irá al Cajón, y la  subirá una posición extra. No se aplicarán otras  que puedan salir en la Urna (con la excepción de Golpe Económico), y quien presida no levantará  en las votaciones unánimes.”

FE DE ERRATAS SEGUNDA EDICIÓN



- Página 18 (Versión 1.2.5 del Reglamento, corregida en las siguientes)

La  presentada por Rodrigo no debería estar aprobada.

El conteo de votos debería ser:

 2  /3 
 No Aprobada  fondo de su mazo

DIFERENCIAS ENTRE 1^{RA} Y 2^{DA} EDICIÓN

- Votaciones Unánimes: En la 2da edición se levanta sólo 1 , sin importar la cantidad de jugadores/as.
- Componentes: La 2da edición tiene fichas de  de cartón en valores de 1, 3 y 5, a diferencia de la 1ra que son de MDF pintado de 1 y 3.
- Aclaraciones y ajustes varios en Reglamento y Guía Rápida
- Icono de dorso de Facciones actualizado