



Founding Fathers

por Rick Heli

REGLAMENTO

Primera reimpresión, Version 1.6 – Enero 2015

Introducción	1	La elección	8
Resumen de las cartas	2	El pueblo	12
Preparación de la partida	3	Fin de partida	13
Jugando al juego	5	Reglas especiales	13
Secuencia de juego	5	Escenarios adicionales	15
Las cuestiones	5	Notas para los jugadores	18
El tesoro	8	Notas de diseño y bibliografía	18

INTRODUCCIÓN







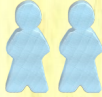

En el Otoño de 1787, después de casi cuatro meses de disputas, enconzonazos y enconados pulsos políticos, los Padres Fundadores de Filadelfia propiciaron la aprobación de una Constitución. En los próximos meses sería ratificada por los nuevos estados independientes. También tenían un líder, el universalmente popular George Washington. Ahora era el momento de ver si todo funcionaría en la realidad. ¿Podría una república democrática rodeada de enemigos, profundamente endeudados - un nuevo experimento en el mundo - prosperar y sobrevivir, o la oscura insinuación de Benjamin Franklin - "Una república, si somos capaces de mantenerla" – resultaría demasiado cierta.

Founding Fathers es un juego de tres a seis jugadores que simula el gobierno de los cuatro primeros ejercicios abarcando varios años de la República Americana - sus controversias, guerras y grandes y pequeñas cuestiones. El juego comienza en la presidencia de George Washington con el vicepresidente Adams y los miembros del gabinete Thomas Jefferson y Alexander Hamilton y puede terminar con Lincoln, Douglas, Davis y el estallido de la Guerra Civil - si los jugadores pueden controlar sus impulsos competitivos el tiempo suficiente para mantener viva la República.

Founding Fathers se inspira en el clásico República de Roma, pero difiere en muchas cosas. Presentando cincuenta estadistas (Statesman) que incluyen a cada candidato importante del partido histórico para el presidente y el vice presidente. En lugar de incluir únicamente eventos de guerra, hay tres categorías puntuables distintas que van desde el Banco de los Estados Unidos a la Declaración de Derechos, la Rebelión del whisky, la Guerra de 1812 e incluso algunos hechos contrafácticos como el fin de la esclavitud y la aprobación del sufragio para las mujeres. El presidente elige a su gabinete y tendrá que negociar con el Congreso para resolver problemas y aumentar su popularidad. Pero cada jugador controlará varios estadistas y las decisiones deben hacerse poniendo un ojo en el futuro pues cada cuatro años se celebrarán otras elecciones en el cada vez más extenso mapa de los Estados Unidos. El juego tiende a ser más rápido, sin embargo, la experiencia resulta más profunda dado que los jugadores podrán ahondar en los espinosos problemas reales de la mayor República en la tierra.

COMPONENTES

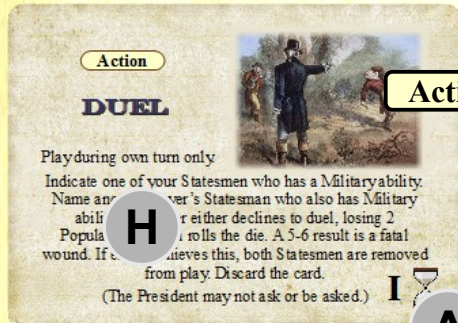
Cada copia del juego incluye lo siguiente:

- ✓ 1 tablero montado 18x18 "
- ✓ 40 cubos de partido * (10 cada en cada uno de los colores) 
- ✓ 24 discos de jugador (4 de cada uno de los seis colores) 
- ✓ 30 cubos blancos que representan 1 punto de popularidad * 
- ✓ 10 cubos blancos más grandes que representan cinco puntos de popularidad * 
- ✓ 5 cubos negros que representan impopularidad * y 10 cubos amarillos para marcadores. 
- ✓ 30 cubos verdes que representan puntos de influencia * 
- ✓ 2 peones blancos de Elegido 
- ✓ 2 peones del líder del partido (naranja para los conservadores, azul para los liberales) 
- ✓ 3 tableros personales de 5x10 "*** (con la Agenda del Presidente en el reverso)
- ✓ Este reglamento **
- ✓ 187 cartas
 - 67 cuestiones: 20 Era A, 26 Era B, 21 Era C
 - 91 Acción: 47 Generación I (24 estadistas), 24 Generación II (16 estadistas), 20 Generación III (10 estadistas)
 - 29 Presidenciales: 9 estados, 8 departamentos, 5 aranceles, 5 impuestos, 2 bonos emergencias
- ✓ 1 dado de seis caras

* ** Los cubos de Popularidad, Influencia y Partido no son están limitados. Si alguno se agota, utilice temporalmente un tipo diferente de cubo.

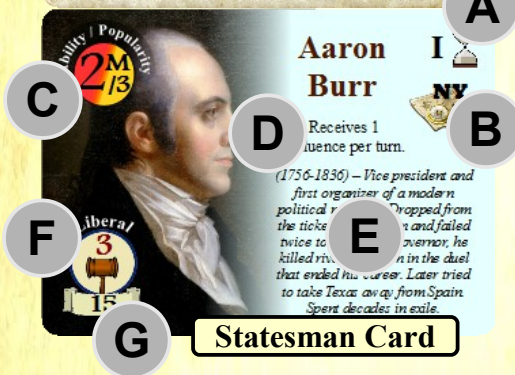
RESUMEN DE LAS CARTAS

Cada jugador controla varias cartas públicas de estadista. Los diferentes cargos departamentales se asignarán a algunas de ellas. Los responsables del cargo tratarán de ir resolviendo cuestiones, incluyendo las admisiones estatales. Los Estados admitidos se convertirán en Cartas de Estado que se irán agregando al mapa. Los jugadores también tendrán cartas de acción secretas - algunas de las cuales pueden ser estadistas - que se podrán jugar en cualquier momento. Las características de cada tipo de carta se explican a continuación:

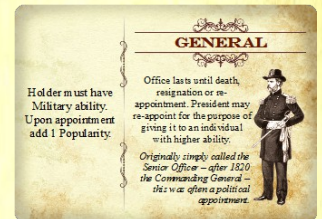


Carta de Acción "Esposa". (Spouse)

Cuando se juega sobre un estadista, aplique los efectos enumerados a la izquierda. Coloque la mitad de la carta bajo el estadista.



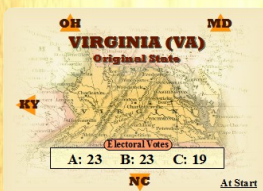
- A. Generación.
- B. Abreviatura del Estado natal.
- C. Habilidad / Popularidad (una "M" después tras el número indica una habilidad militar).
- D. Habilidad especial.
- E. Texto histórico de ambientación.
- F. Partido del estadista (liberal o conservador, el color de fondo de la carta indica el partido), el número debajo indica los votos en el congreso.
- G. El valor de edad del estadista (los n° más bajos indican a los estadistas de mayor edad).
- H. Efectos de acción



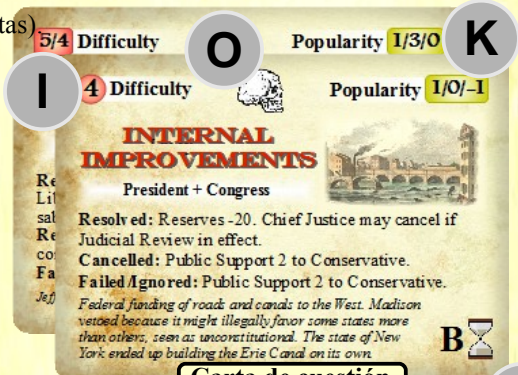
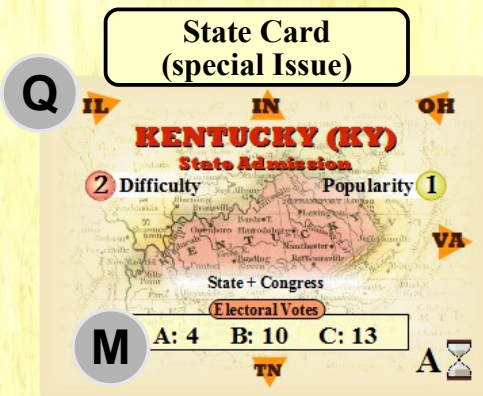
Carta de Departamento (Office)

El Presidente asignará cada Departamento a un único estadista. Aplique los efectos a la izquierda y luego coloque las cartas de Departamento debajo de la carta, en la mitad derecha.

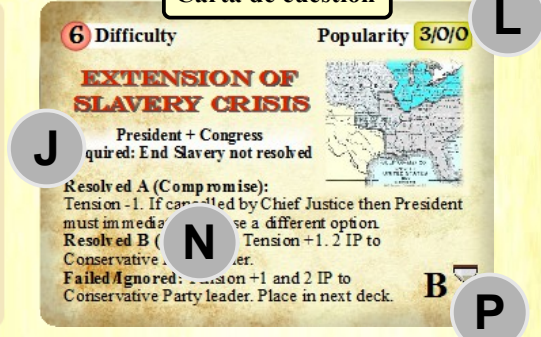
- I. Clasificación de dificultad de la cuestión (issue) (varias calificaciones corresponderían con las respectivas opciones resueltas)
- J. Funcionario (s) responsable (s) (Cuestiones que indican "Congreso" requieren un voto de "Congreso"), algunas Cuestiones tienen requisitos adicionales.
- K. Ganancia / pérdida de popularidad. Si no se indica ningún valor para Failed / Ignored (fallado / ignorado) significaría que la ganancia / pérdida es 0.
- L. Los valores de ganancia / pérdida de popularidad corresponden a Resolved A y Resolved B (resueltos) y Failed / Ignored, respectivamente.
- M. Votos Electorales del Estado para cada Era
- N. Efectos de la cuestión
- O. Icono de la mano del tiempo
- P. Era of Issue Card
- Q. Estados vecinos



Carta de estado original (se coloca en la preparación de partida).



Carta de cuestión



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

0. Coloque el tablero sobre la mesa.

1. Acordar un jugador inicial, el turno de juego transcurre en el sentido de las agujas del reloj y repartir estadistas:

Partida a 3 jugadores:

- 1st jugador: Benjamin Franklin, George Washington
- 2nd jugador: John Jay, Alexander Hamilton
- 3rd jugador: Thomas Jefferson, John Adams, Aaron Burr

Partida a 4 jugadores:

- 1st jugador: Benjamin Franklin, George Washington, John Adams
- 2nd jugador: John Jay, Alexander Hamilton
- 3rd jugador: Thomas Jefferson
- 4th jugador: Aaron Burr

Partida a 5 jugadores:

- 1st jugador: Benjamin Franklin, George Washington
- 2nd jugador: Alexander Hamilton
- 3rd jugador: Thomas Jefferson
- 4th jugador: Aaron Burr
- 5th jugador: John Jay, John Adams

Partida a 6 jugadores:

- 1st jugador: Benjamin Franklin, George Washington
- 2nd jugador: John Jay, Alexander Hamilton
- 3rd jugador: Thomas Jefferson
- 4th jugador: Aaron Burr
- 5th jugador: John Adams
- 6th jugador: James Madison, James Monroe

2. Baraja las restantes cartas de estadistas numeradas del 1 al 24 (todas las etiquetadas como Generación I).
 6 Repartir, boca arriba, una cantidad suficiente de cartas para que cada uno de los jugadores, incluyendo las cartas de estadistas ya recibida, tenga un total de 3. Cada jugador muestra estas cartas boca arriba.

3. Baraje las cartas que queden de este mazo con las cartas de Acción de la Generación I. Estas cartas forman el mazo de Acciones inicial. De este mazo, repartiremos 2 cartas a cada jugador boca abajo, que se mantienen ocultas al resto de jugadores. Coloque el mazo de Acciones en el área indicada en el tablero.

4. Asignar cartas de Departamento a los estadistas del siguiente modo.

- Presidente: George Washington (coloque un peón de Elegido sobre Washington).
- Vicepresidente: John Adams.

(Los jugadores no aumentarán su Popularidad para esta asignación inicial de departamentos.)



Founding Fathers

24 25 26 27 28 29 30 31 32
 9 18 17 16 15 14 13 12 11
 10
 33
 34
 9
 35
 8
 36
 7
 37
 6
 38
 5
 39
 4
 40
 3
 2
 1

Peace 1 2 3 4 Civil War

10

VOTES IN CONGRESS

6

7

Issue Deck

Resolved Issues

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

5 Difficulty Popularity 00
EMERGENCY BONDS I
 \$10

3 Difficulty Popularity 2/1
TARIFF I

4 Difficulty Popularity 0/2
WEAPONS TRADE I
 \$10

Repeal: Congress must pass and the President must sign.
 Copyright: Item first used in 1791, again in 1794. The 1791 version was to pay for the Revolutionary War. The 1794 version was to pay for the War of 1812. The 1791 version was to pay for the Revolutionary War. The 1794 version was to pay for the War of 1812. The 1791 version was to pay for the Revolutionary War. The 1794 version was to pay for the War of 1812.

— Economic Crisis Table —
 Roll a die and subtract 1 for each multiple of 100 that Reserves are negative:

-1 or less	Monetary collapse. President loses 5 Popularity. Game ends.
0	President's Party loses 3 Public Support. President loses 3 Popularity.
1	President's Party loses 2 Public Support. President loses 2 Popularity.
2	President's Party loses 1 Public Support. President loses 1 Popularity.
3	President's Party loses 1 Public Support. President loses 1 Popularity.
4	President's Party loses 1 Public Support.
5-6	no effect.

Receive Public Support

Party Leader Election

Actions Deck

3

DRAFTING ACTION CARDS

Deal seven Action cards. Each player in turn picks up the cards, secretly takes one and passes the rest to the next player, in this order:

- fewest Victory Points plus Popularity, then
- fewest Reserves
- oldest State

Hand Limit: 7

Play Action Cards

Playing Statesmen
 Only if the Statesman's State is present in the United States (not required of Setup).

THE ROUND - POSSIBLE ACTIONS
 (PERFORM EACH ONCE PER TURN, THEN ONE ONLY PER INITIATIVE WON)

- MAKE A SPEECH
- WHIP UP SUPPORT
- FUND NEWSPAPERS

PRESIDENT'S AGENDA

THE ISSUES
 Conducted by the President (in any order):
 Draw 4 Issue Cards. Reveal and resolve one at a time.

THE TREASURY
 Conducted by the Secretary of the Treasury:
 1. Add Revenue amount to Reserves.
 2. Pay Interest if reserves less than 0; multiply by 3, divide by 10 and round down to nearest whole number.
 3. Roll on Economic Crisis Table if Reserves are less than -100.

THE ELECTION
 Conducted by all:
 1. The Nominations - Party leaders, i.e. most popular eligibles per Party.
 2. Choose running mates - chosen from own Party by candidates (less Public Support, less Popularity, less Age chooses first)
 3. The Vote - take turns claiming States to find the winner. Order is: presidential with more Support, vice-presidential with more Support, presidential with less Support, vice-presidential with less Support. If vice presidential candidate cannot place, must place adjacent to top of ticket. Better supported vice presidential can force less supported vice presidential to place first.
 Retirements - termed out and/or defeated Presidents

THE PEOPLE
 Conducted by all:
 1. Receive Influence - each player receives 1 IP; each Party leader receives 1 IP on his card; special IP gain as mentioned on Statesman Cards.
 2. Draft Action Cards - Deal 7 and draft one each, in the order: fewest VP's plus Popularity, fewest Votes, oldest Statesman.
 3. Control Newspapers - Party leaders each adjust the Newspaper track for their parties. President's Party first.
 4. The Round - conducted clockwise by all. President first. Each player may do all three once. Make a Speech, Whip up Support, Fund Newspapers. Action for Extra Initiative. President starts. Winner draws 1 Action Card and performs one of 1-3 above.

Hand of Time - roll a die:
 1-3: oldest active Statesman dies
 4-5: second oldest Statesman dies
 6: third oldest Statesman dies

George Washington
 (1732-1799) - The tormented leader of the Revolutionary War and 1st president. He has no salary during the term and then turned down a salary bill for himself. He was a "somewhat of a king at heart."

Popularity 3M/17
 Influence 1
 Reserves 2
 Party Conservative

PRESIDENT
 Office lasts one turn, is limited to two overall and may not be resigned.
 To combat the president's weak government the founders provided for a separate, "energetic executive".

- Cada jugador coge 3 puntos de Influencia (también indicados en las cartas como IP) como suministro de facción.
- Cada jugador coge 4 discos del jugador en un solo color. Sume los votos del Congreso en sus cartas de estadista y use un disco para registrar su cantidad total en el registro de Votos del Congreso. Coloca otro en el espacio "0" del registro de puntos de victoria (VP). Un tercer disco se colocaría en este registro si sus PV's exceden de 40. El cuarto se mantiene cerca para indicar el color que está usando.
- El Vicepresidente distribuye los tableros de jugador (mostrando la Agenda del Presidente) para ser compartida entre los jugadores, baraja las cartas de cuestión de la Era A y las coloca en el mazo de cuestiones.

- El jugador Presidente examina y coloca todas las cartas de impuestos (tax), aranceles (tariff) y bonos de emergencia (Emergency Bonds) en la sección de impuestos inactivos (inactive taxes) del tablero.
- Configure el área del mapa organizando las cartas de Estado Original para que estén adyacentes entre sí. Las abreviaturas alrededor de los márgenes de cada carta de Estado deben colocarse adyacentes al Estado correspondiente. Por ejemplo, el borde norte de la carta de Virginia dice "MD". Por tanto, coloque la carta de Maryland a lo largo del borde norte de Virginia.
- Coloque cubos amarillos en el registro de Ingresos para indicar -30 y en el registro de Reservas, 0. A continuación, coloque un cubo amarillo en el espacio 0 del registro de Apoyo Público y en la casilla inicial del Índice de Tensión.

JUGANDO AL JUEGO

Secuencia de juego

Cada turno consta de cuatro fases, realizadas en este orden:

- A. Las Cuestiones
- B. El Tesoro
- C. La Elección
- D. El Pueblo

Las Cuestiones

El jugador Presidente realiza las siguientes acciones. Éstas pueden hacerse en cualquier orden y los nombramientos para los departamentos y ofertas pueden intercalarse.

- ✓ Roba 4 cartas de cuestión. Revelar y completar de 1 en 1.
- ✓ Aprobación / Revocación de impuestos (taxes).
- ✓ Aprobar / revocar como máximo un arancel (tariff).
- ✓ Nombramientos para Departamentos (offices).
- ✓ Delegar el poder al Vicepresidente.

Ejemplo de cómo se puede intercalar un nombramiento para un Departamento: Se roba una cuestión que requiere al Enviado Especial y en la actualidad no hay enviado especial designado. El Presidente nombra a un estadista como responsable del departamento del Enviado Especial antes de resolver la cuestión.

EL MAZO DE CUESTIONES

Para el final de fase de Cuestiones, el presidente debe haber revelado exactamente 4 cartas de cuestión (a veces más, si se requiere robar alguna cuestión de reemplazo). Después de revelar cada cuestión, debemos resolver la cuestión antes de revelar la siguiente.

MAZO DE CUESTIONES AGOTADO

Cuando el mazo de Cuestiones original (Era A) se agote, los jugadores crearán un nuevo mazo de cuestiones con las cartas Era B. Del mismo modo, cuando los problemas de la Era B se agoten, los jugadores habrán de crear un nuevo mazo con las cartas Era C.

ICONO DE LA MANO DEL TIEMPO



Cuando una carta de cuestión revelada muestre el icono de la Mano de Tiempo, lance inmediatamente el dado y aplique el resultado correspondiente:

- 1-3: El estadista activo más viejo muere.
- 4-5: El segundo estadista más viejo muere.
- 6: El tercer estadista más viejo muere.

REQUISITOS DE CARTAS DE CUESTIÓN

Algunas cartas de cuestión indican uno o más requisitos. Estas pueden ser otras cuestiones o impuestos que deben estar vigentes para que esta cuestión sea considerada. Si los requisitos para una cuestión no se han cumplido, la carta se baraja en el mazo de cuestiones para la próxima era. En este caso se extrae una cuestión de reemplazo. Cuando una cuestión de este tipo se robe del mazo de la Era C, se coloca boca arriba al fondo del mazo.

Posteriormente, cuando se haya agotado el mazo de cuestiones, el juego terminará inmediatamente después de la siguiente elección. Si menos de cuatro cartas estuvieran disponibles, el Presidente sortea al azar las cartas previamente retiradas porque sus requerimientos no se cumplían. Se roban cartas hasta que el jugador haya tenido cuatro cartas utilizables para el turno o estas cartas se agoten, lo que ocurra primero.

RESOLUCIÓN DE CUESTIONES PROCEDIMIENTO

Una cuestión representa un desafío que al que se enfrenta la nación. El Presidente toma la decisión inicial sobre una cuestión y decisiones adicionales pueden ser tomadas por uno o más titulares de los departamentos, el Congreso y el Presidente del Tribunal Supremo. Antes de resolver la siguiente, cada cuestión tendrá tres posibles estados: Resuelta, Fallida o Ignorada.

1. Asignaciones presidenciales

Primero, el Presidente decide si la cuestión debe abordarse. En su lugar puede decidir ignorarla. Si es así, se aplican los resultados de la opción Ignorado, aplicando las pérdidas de popularidad sólo al Presidente y se omite el resto de los pasos siguientes. De lo contrario, el Presidente entrega la carta de cuestión a un Titular de Departamento que figure en la lista, generalmente con una sugerencia sobre cómo resolver la cuestión cuando haya una opción. Algunas cuestiones son manejadas por el propio Presidente. Cuando una cuestión ofrezca la posibilidad de elección entre varios titulares de Departamento, el Presidente decide.

2. Actuación del Titular de Departamento

Para resolver una cuestión, su calificación de dificultad (difficulty rating) debe ser igualada o superada por la combinación de la habilidad del titular del Departamento y los puntos de influencia que debe gastar el jugador que controla al titular del departamento. Si se enumeran varios titulares de Departamento, por ejemplo, "Presidente + General", comparan sus calificaciones de habilidad combinadas con la dificultad.) Si la calificación de dificultad no está como mínimo igualada, aplique el resultado Fallido y omita el resto de los pasos siguientes. El resultado "Cancelado" nunca puede ser elegido por los titulares de Departamento; sólo es posible cuando interviene el Juez Presidente.

Tratos: Los jugadores están autorizados en cualquier momento a negociar con el intercambio de puntos de influencia, cartas que aún no hayan jugado y la promesa de hacer favores en posteriores turnos.

Sin embargo, los jugadores no están obligados a cumplir con las promesas que hayan realizado. Promesas Dejar que el comprador tenga cuidado. Las cartas ya y los puntos de influencia de las cartas no pueden ser intercambiados, excepto por el Presidente puede transferir puntos de influencia de su carta a la de del titular de Departamento para la cuestión actual (pero el titular de Departamento no está obligado a gastarlos para ese propósito).

Ejemplo: Debemos resolver carta de cuestión "End Slavery", que tiene una dificultad de 7 y debe ser resuelta por el propio Presidente. El jugador Presidente decide resolver la cuestión. La habilidad del Presidente es de 3, por lo que debería gastar 4 Puntos de Influencia para llegar hasta 7.

3. Votos del Congreso

Muchas cuestiones también requieren de la aprobación del Congreso, como se indica en la carta. Sólo después de la ratificación del Congreso se gastarían los Puntos de Influencia del Titular del Departamento. Si el Congreso no ratifica, sólo la mitad (redondeada hacia abajo) de los Puntos de Influencia que el Titular de la Oficina habría gastado se perderán. Cuando llegue el momento de presentar una cuestión al Congreso, el responsable de Departamento se la devuelve al Presidente. Comenzando con el jugador situado a su izquierda y continuando en el sentido de las agujas del reloj, el Jugador Presidente pide a cada jugador que vote. Cada jugador determina todos sus votos a favor o en contra de la resolución, o se abstiene. Si la mayoría de los votos son favorables, se aplica el resultado "Resuelta" (resolved). De lo contrario, aplicaremos el resultado "Fallida" (failed).

Comprando votos: En el momento de votar, cada jugador también puede gastar puntos de influencia que se contarían como votos por esta ocasión. Cada Punto de Influencia gastado vale 3 votos.

Empate: Si la votación en el Congreso resulta en un empate, entonces el jugador que controla al Vicepresidente debe decidir si la cuestión finalmente es Resuelta o Fallida. Si no hay vicepresidente, la cuestión cuenta como fallida.

4. Revisión judicial (Judicial Review)

Ciertas Cuestiones indican que pueden estar sujetas a Revisión Judicial (Judicial Review). En este caso, y si está en vigor la "Teoría de la Revisión Judicial", el titular del tribunal supremo (Chief justice officer) tiene derecho a cancelar automáticamente la resolución de la cuestión, la cual debe hacerse de inmediato en todo caso. Lo que sucede con una resolución cancelada depende de la carta de cuestión; por lo general el problema se trata como Fallido o el Presidente debe elegir una opción diferente. Además, todos los efectos de la resolución se invierten, pero cualquier cantidad de Influencia gastada se pierde.

5. Aplicación de los resultados

Cuando un resultado especifica una ganancia / pérdida de Popularidad, (excepto con los resultados de Ignorado), tanto el Presidente como el Titular de la Oficina correspondiente recibirían (o si es negativo, perderían) esta cantidad de Popularidad (después de que todos los costes se hayan pagado y otros efectos hayan sido aplicados). Todos los demás efectos correspondientes para el resultado finalmente logrado se aplicarían en este momento también.

Estado final de la cuestión

A menos que la sección de resultados de un problema indique que la carta vuelva a en el mazo de cuestiones de la próxima era, coloque las cuestiones

resueltas con éxito en el área de Cuestiones resueltas del tablero, pero elimine las cuestiones Falladas o Ignoradas del juego.

Ejemplo de resolución de cuestiones:

Turno 1 de una partida a cinco jugadores:

El jugador A controla a Benjamin Franklin (líder del Partido Liberal), George Washington (presidente, líder del Partido Conservador) y George Clinton, totalizando 16 votos.

El jugador B controla a Alexander Hamilton (Secretario del Tesoro), Charles C. Pinckney y John Marshall, totalizando 11 votos.

El jugador C controla a Thomas Jefferson (Secretario de Estado), Patrick Henry, William Henry Harrison y Timothy Pickering, con un total de 8 votos.

El jugador D controla a Aaron Burr, James Madison, James Monroe y William H. Crawford, con un total de 16 votos.

El jugador E controla a John Adams (Vicepresidente), John Jay (Jefe de Justicia), Andrew Jackson y John Quincy Adams, totalizando 9 votos.

El Presidente

Washington roba la primera carta de cuestión: "Kentucky State Admission"

El Presidente decide admitir al Estado.

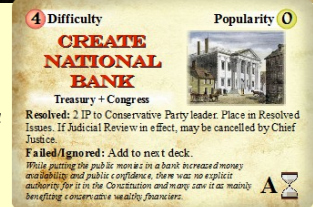
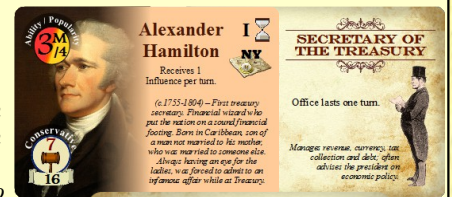
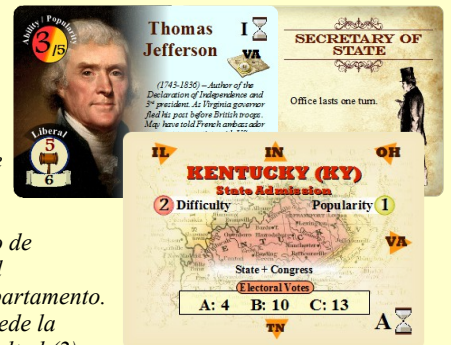
Asigna la cuestión a Jefferson (secretario de Estado) que sería el responsable del departamento. Su habilidad (3) excede la calificación de dificultad (2)

por lo que no es necesario gastar puntos de influencia adicionales. La votación en el Congreso pasaría. De este modo, el estado de Kentucky es admitido y se colocaría en el mapa al lado de Virginia. Washington y Jefferson recibirían 1 punto de Popularidad cada uno.

El Presidente Washington roba la segunda carta de Cuestión: Crear el Banco Nacional. El Presidente desea resolver esto para ganar 2 Puntos de Influencia.

El problema va a Hamilton, cuya capacidad (3) no es suficiente para igualar la dificultad de la cuestión. Por tanto, Washington se compromete a dar a Hamilton 1 punto de influencia para que pueda resolver la cuestión de forma exitosa. El voto en el congreso pasa. Como Líder del Partido Conservador, Washington gana 2 IP en su carta. La carta de Cuestión se colocaría en el área Cuestiones Resueltas.

El juez John Jay no puede cancelar la cuestión porque la carta de acción de la teoría de la revisión judicial ("Theory of Judicial Review") aún no está en juego.



APROBACIÓN Y REVOCACIÓN DE IMPUESTOS

Una carta de impuestos es un tipo especial de cuestión que siempre está disponible (algunos de ellos se denominan "bonos"). Al igual que con otras cuestiones, cada carta de impuestos sólo se puede intentar una vez por turno. Un impuesto no puede ser derogado en el turno en que se apruebe y viceversa.

Las cuestiones relativas a impuestos (Tax issue) no cuentan como una de las cuatro cuestiones que el Presidente debe robar en cada mandato.

Aprobación

Cuando se aprueba un impuesto, el jugador que controla al Secretario del Tesoro incrementa el monto del registro de Ingresos (revenue track) la cantidad pertinente por dicho impuesto. Coloque la carta de impuestos en el área de impuestos del tablero.

Revocación

Cuando se revoca un Impuesto, el jugador que controla al Secretario del Tesoro disminuye la cantidad correspondiente en el registro de Ingresos. Coloque la carta de impuestos en el área de impuestos inactivos del tablero.

Ultraje fiscal

Cuando se aprueba un impuesto (pero no un arancel o bonos), el Jugador que controla al Secretario de Hacienda suma los tres números indicados posteriormente y consulta la tabla de ultraje fiscal (abajo), sumáramos:

- El número de Impuestos Activos vigentes (sin contar aranceles o bonos)
- El modificador de ultraje del nuevo impuesto recientemente aprobado
- Una tirada de dado

Tabla de ultraje fiscal

1-7: sin efecto

8-9: El Presidente y el Secretario del Tesoro pierden 1 punto de Popularidad

9-10: El Presidente y el Secretario del Tesoro pierden 2 puntos de Popularidad

11+: El Presidente y el Secretario del Tesoro pierden 3 de Popularidad, Tensión +1

APROBACIÓN Y REVOCACIÓN DE ARANCELES

Un arancel es una clase de impuesto. Un Presidente sólo puede operar con un arancel por mandato. Se puede aprobar un nuevo arancel o revocar algún arancel previamente aprobado. Los aranceles no provocan tiradas en la tabla de ultraje fiscal. Una emisión de aranceles no cuenta como una de las cuatro cuestiones que el Presidente debe robar en cada mandato.

ADMISIÓN DE NUEVOS ESTADOS

Cualquier carta de Estado robada también se tratará como una cuestión, dado que representa la posibilidad de admisión de ese Estado dentro de la Unión.

Cuando se haya resuelto la cuestión, el Secretario de Estado coloca la carta de Estado en el mapa de manera que coincida con los Estados nombrados alrededor de sus bordes, si es posible. Ciertos Estados, como California, podrían no hacer frontera con ningún Estado que haya en ese momento y se colocaría a cierta distancia del resto para indicar esta circunstancia.

Si una cuestión de admisión de estado falla o se ignora, baraje la carta en el siguiente mazo de cuestiones.

LOS DEPARTAMENTOS (OFFICES)

El presidente debe nombrar a su Gabinete asignando los Departamentos.

Además, debe nombrar a los responsables de los departamentos de General y Presidente del tribunal supremo (Chief Justice), en caso de quedar vacantes. Al igual que ocurre con otros departamentos, estos nombramientos no necesitan hacerse inmediatamente, pero deben resolverse al final de las cuestiones.

Excepción: si aparece una cuestión sobre la cual el Presidente del Tribunal Supremo podría intervenir, p. Ley de Sedición, el Presidente debe nombrar un Presidente del tribunal supremo antes de continuar con la cuestión.

Elegibilidad

Ningún estadista puede ser forzado a aceptar un Departamento si ya tiene uno. En primer lugar, debería renunciar al departamento que gestionase antes de poder aceptar uno nuevo. El Presidente no podrá designarse a sí mismo ni al Vicepresidente. No se puede nombrar un estadista como responsable de más de un departamento al mismo tiempo.

Cada carta de estadista (excepto Elbridge Gerry) se designa como perteneciente a uno de los dos partidos, liberal o conservador. En cualquier momento dado, como máximo un Departamento puede ser gestionado por un estadista que no pertenezca al partido del presidente. Sin embargo, si no hay suficientes estadistas para cumplir con este requisito el Presidente puede nombrar al estadista que prefiera una vez todos los miembros de su propio partido ya tengan un departamento asignado.

Resignations and Replacements

No se permite que los titulares de Departamento (incluyendo al Presidente y al Vicepresidente) renuncien, a menos que sean nombrados para un departamento vacante por muerte o elección. La muerte es la única razón por la que los titulares de departamento pueden ser reemplazados (con excepción del General, véase más abajo). Sin embargo, al inicio de la fase de cuestiones, todos los responsables de Departamentos renuncian automáticamente.

General

Un estadista sólo puede ser designado como General cuando el departamento esté vacante, el nuevo candidato tenga mayor habilidad o el titular vigente no sea del partido del Presidente.

La designación a este Departamento requiere que el estadista tenga capacidad militar, indicado en la carta por una "M" después de su número de habilidad.

Si no se dispone de tal estadista, esta regla se flexibiliza temporalmente para hacer que todos los estadistas que no sean el Presidente y el Vicepresidente sean elegibles hasta que esté disponible.

Si todos estos estadistas ya tienen un Departamento, el Presidente decide cuál de ellos deberá aceptar el cargo en este departamento en su lugar.

Aumento de popularidad

Cada estadista designado (o re-nombrado) para un Departamento aumenta su popularidad según las instrucciones de la carta.

EL VICEPRESIDENTE

El Presidente podrá delegar parte de su poder en el Vicepresidente. Una vez por mandato, el Vicepresidente puede hacerse responsable de una cuestión como si fuese el Presidente.



El jugador que controla al Secretario de Hacienda realiza los siguientes ajustes en el tablero:

1. Ajustar reservas

Las reservas se ajustan en una dirección positiva o negativa según la cantidad indicada en el registro de ingresos.

Ejemplo: Las reservas están en 0, Ingresos en -45. Por lo tanto las reservas se ajustan a -45, los ingresos permanecen en -45.

2. Pagar intereses

Si las reservas son negativas, multiplique la cantidad de Reservas por 3, divida por 10 y redondee hacia abajo al número entero más cercano. Las reservas se reducirían según este número.

Ejemplo: Siguiendo el ejemplo anterior, las reservas están ahora en -45. Multiplique esto por 3 ($45 \times 3 = 135$) para obtener -135. Divida esto por 10 para obtener -13,5, luego redondee para obtener -14. Así que las reservas se reducirían en 14.

3. Comprobación de los efectos

Si las reservas son negativas y exceden de 100, divida la cantidad en Reservas por 100 (omitiendo cualquier resto) y aplique este total a una tirada en la Tabla de Crisis Económica:

-1 o menos: Colapso monetario. La partida concluye.

0: El Partido del Gobierno pierde 3 puntos de Apoyo Público. El Presidente pierde 3 puntos de Popularidad.

1: El Partido del Gobierno pierde 2 puntos de Apoyo Público. El Presidente pierde 2 puntos de Popularidad.

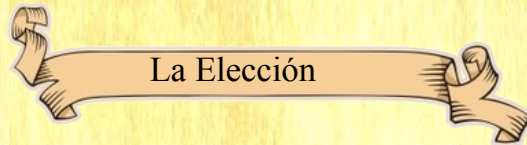
2: El Partido del Gobierno pierde 2 puntos de Apoyo Público. El Presidente pierde 1 punto de Popularidad.

3: El Partido del Gobierno pierde 1 punto de Apoyo Público. El Presidente pierde 1 punto de Popularidad.

4: El Partido del Gobierno pierde 1 de Apoyo Público.

5-6: sin efecto..

Ejemplo: Las reservas están en -340. Dividir esto por 100 produce 3.4 que se convierte en 3. Se lanza el dado y sale un 2. Si a 2 le restamos 3 nos da -1. Con lo que se produciría un colapso monetario y la partida concluiría.

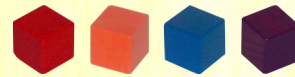


Nota para los explicadores de reglas: El noventa y nueve por ciento de los jugadores sólo necesitan conocer las reglas electorales que se aplican al comienzo del juego, es decir, la elección de dos Partidos con pre-aprobación de la 12ª enmienda.

Por el resto, puede ahorrarse tiempo y problemas sólo mencionando que si el Apoyo Público oscila hacia cualquiera de los dos extremos, puede haber hasta cuatro candidatos, pero sólo de ese Partido, y que si se resuelve la Enmienda 12, las reglas electorales cambian y se tendrían en cuenta las reglas para elecciones con gobierno de partido único (single party dominance) o las reglas de 12a enmienda a medida que surjan.

Resolver las elecciones es una manera de reclamar Estados en el mapa para obtener sus votos electorales. El número de votos que otorga cada Estado depende de la Era. El juego empieza en Era A. En los turnos posteriores, la Era actual es la de la última carta de cuestión que haya sido robada.

A excepción de un presidente dos veces elegido (dos peones de Elegido en la carta), todos los estadistas son elegibles para convertirse en presidente.



Reclamar los Estados mediante la colocación de cubos de partido en las cartas de Estado. El primer cubo se coloca siempre en el estado natal del estadista, a menos que no haya ninguna vacante. En este caso, si es un candidato presidencial, el cubo se coloca lo más cerca posible a su Estado de origen. En el caso de un candidato a vicepresidente sin vacante, el cubo se coloca adyacente a su compañero de candidatura (running mate) (el jugador elegiría uno si tiene múltiples compañeros de candidatura); Si no hay una vacante adyacente, el candidato a la vicepresidencia sólo podrá situarse en un Estado que no esté contiguo con los de la costa Este, por ejemplo, California.

Para la colocación de cubos inicial, el jugador que tenga el derecho de colocar el primer cubo presidencial puede colocar su primer cubo después de que todos los demás cubos presidenciales iniciales hayan sido colocados. Lo mismo se aplicaría en el caso de los cubos vicepresidenciales.

En las rondas siguientes repetiremos estas colocaciones, cada candidato tendrá que colocar un cubo en cualquier Estado que tenga una vacante adyacente a uno donde ya tenga un cubo. Si no hay tal Estado, el jugador no podrá colocar un cubo excepto en estados no unidos. Continúe colocando en estas ubicaciones hasta completar todas las vacantes.

Pero antes, los jugadores deben determinar dos condiciones: si Dominación de partido único y también la Enmienda 12 están en efecto. En conjunto, estas dos preguntas forman cuatro conjuntos de reglas, de las cuales sólo una debe seguirse en cada elección, tal y como se detalla en la tabla posterior.

- El **gobierno de partido único** (single party dominance) se aplica si el nivel de Apoyo Público de un Partido ha alcanzado 9 o más.
- De lo contrario, la situación se denomina **Elección entre dos partidos**.
- La **Post-aprobación de la 12ª Enmienda** estaría en efecto después de que la cuestión de la 12ª enmienda haya aparecido y haya sido resuelta.
- De lo contrario, la situación se denomina **Pre-aprobación de la 12ª Enmienda**.

ELECCIÓN ENTRE DOS PARTIDOS PREVIA A LA APROBACIÓN DE LA 12ª ENMIENDA

Los Nominados

Antes de que se pueda llevar a cabo la Elección, cada partido - los Conservadores y los Liberales - elige candidatos para Presidente y Vicepresidente. El candidato de un partido es el estadista de ese partido, actualmente en juego, que tenga la mayor Popularidad (determinada por la suma de la popularidad inicial impresa en la carta más los cubos de Popularidad que haya en la carta en ese momento). Si hay un empate en cuanto a popularidad, el que tenga el estadista más anciano (el número en la carta sería el más bajo) sería el candidato. (Es posible que el mismo jugador controle ambos nominados.)

Los compañeros de candidatura

Una vez elegidos los candidatos a la presidencia, los jugadores que controlan a los nominados tendrán que elegir compañeros para optar a la vicepresidencia que deberán ser del mismo partido que su candidato. Un estadista no está obligado a aceptar la posición de compañero de candidatura a menos que sea el último estadista no nominado que sea elegible.

El partido que no cuente actualmente con el Apoyo Público anuncia primero a su candidato. Si el Apoyo Público está actualmente en 0, el candidato menos popular se anuncia primero. Si también se empata en este aspecto, el candidato más joven se anuncia primero. El actual presidente nunca puede ser un candidato vicepresidencial.

Colocación de cubos

Primero retiramos los cubos sobrantes de la última Elección que pueda haber en los estados. Posteriormente, los jugadores se turnan para colocar sus cubos. Cada Estado tiene dos vacantes y cada uno de los cuatro candidatos (dos presidenciales y dos vicepresidenciales) utiliza un conjunto único de cubos. Esto se hace en el siguiente orden:

1. Empezaría el Candidato presidencial del partido que actualmente tenga el mayor apoyo público.
2. Seguiría el candidato a Vicepresidente del partido que actualmente tenga el mayor apoyo público.
3. Posteriormente iría el Candidato presidencial del otro partido
4. Por último iría el Candidato a Vicepresidente del otro partido.

Si el Apoyo Público está en 0, el partido que coloca primero es aquel cuyo candidato a presidente tenga más Popularidad (si está empatado, el que tenga más edad).

Un candidato no puede colocar dos de sus cubos en el mismo Estado, aunque haya dos vacantes.

Determinar al ganador

Cada candidato recibe una cantidad de votos por cada uno de sus marcadores igual al total del Estado para la Era actual. Para ganar, un candidato debe obtener más votos que cualquier otro candidato. Este candidato se convertiría en Presidente, aunque originalmente fue nominado para la vicepresidencia.

El candidato que reciba la segunda mayor cantidad de votos se convierte en Vicepresidente, incluso si originalmente estuviese nominado para la Presidencia o pertenece a un partido distinto al Presidente.

Si hay un empate para el puesto de Presidente, se resuelve usando las reglas para romper los empates que se detalla a continuación. El candidato que recibe la segunda mayoría de Estados en este proceso se convierte en Vicepresidente.

Si hay un empate para el Vicepresidente, emplee las reglas del desempate presidencial para resolverlo.

ELECCIÓN ENTRE DOS PARTIDOS POST-APROBACIÓN DE LA 12ª ENMIENDA

Los Nominados

Antes de que se pueda llevar a cabo la Elección, cada Partido - los Conservadores y los Liberales - eligen candidatos para el Presidente y Vicepresidente.

El candidato de un partido es el estadista elegible de ese partido, actualmente en juego, que tenga la mayor Popularidad (determinada por la suma de la popularidad inicial impresa en la carta más los cubos de Popularidad que haya en la misma). Si hay un empate en cuanto a la popularidad, el estadista más anciano sería el candidato. (Es posible que el mismo jugador controle ambos nominados.)

Los compañeros de candidatura

Una vez elegidos los candidatos a la presidencia, los jugadores que controlan a los nominados eligen compañeros para optar a la vicepresidencia que deben ser del mismo partido que su candidato a Presidente. Un estadista no está obligado a aceptar la posición de compañero de candidatura a menos que sea el último estadista no nominado elegible.

El partido que no cuente en ese momento con el Apoyo Público anuncia primero a su candidato. Si el apoyo Público está actualmente en 0, el candidato menos popular se anuncia primero. Si también están empatados en este aspecto, el candidato más joven se anuncia primero. El actual Presidente nunca puede ser un candidato a la vicepresidencia.

Colocación de cubos

Primero retiramos los cubos sobrantes de la última elección que pudiese haber sobre los estados. Posteriormente, los jugadores se turnan para colocar sus cubos. Cada Estado tiene una vacante. Cada candidato utiliza un conjunto único de cubos, pero los nominados del mismo partido suman sus votos totales y son elegidos como equipo. Sin embargo, las colocaciones presidenciales y vicepresidenciales siguen realizándose por separado y si las opciones de un candidato son bloqueadas por la oposición, no se le permite realizar colocaciones basadas en las posiciones de su colega. Esto se hace en el siguiente orden:

1. Comienza el Candidato presidencial del partido que actualmente tenga el mayor apoyo público.
2. Seguiría el candidato Vicepresidencial del Partido que actualmente tenga el mayor apoyo público.
3. Continúa el Candidato presidencial del otro partido.
4. Por último iría el Vicepresidente del otro partido.

Si Apoyo Público está en 0, el partido que coloca primero es aquel cuyo candidato presidencial tiene más Popularidad (si hay empate, el más anciano).

Determinar al ganador

Cada equipo de candidatos recibe una cantidad de votos por sus marcadores iguales al total del Estado para la Era actual. Para ganar, un equipo debe obtener más votos que el otro equipo. Este equipo se convertiría en Presidente y Vicepresidente según se haya determinado originalmente. Si hay empate, resuélvelo usando las reglas para romper empates.

ELECCIÓN DE PARTIDO ÚNICO PRE-12ª ENMIENDA

Los Nominados

Si el nivel de Apoyo Público de un partido llega a 9 o más, ha dominado tanto la escena política que el otro Partido no puede presentar un candidato. En este caso, el candidato más popular elegido (determinado por la suma de la popularidad inicial impresa en la carta más los cubos de Popularidad que haya en la carta en ese momento) del Partido dominante debe postularse para Presidente, más cualquiera (o todos) de entre los tres candidatos más populares de ese mismo partido que también podrían optar al puesto. Si hay un empate en cuanto a popularidad, el que tiene el candidato más anciano tiene prioridad.

Los compañeros de candidatura

Cualquier estadista de este partido que no se postulara a la presidencia es elegible para ser nominado como candidato a Vicepresidente por uno de los candidatos presidenciales. Está permitido que más de un candidato presidencial nombre al mismo compañero candidatura y un estadista que haya aceptado postularse para Vicepresidente para un candidato puede no rechazar a cualquier otro candidato. En caso de que ningún otro estadista quiera presentarse, el último candidato a vicepresidente elegible no nominado está obligado a aceptar la nominación. El presidente vigente no puede ser un candidato a la vicepresidencia.

Colocación de cubos

Primero retire los cubos sobrantes de la última Elección que pudiera haber sobre los estados. Luego, los jugadores se turnan para colocar sus cubos. Cada Estado tiene dos vacantes y cada uno de los candidatos (presidenciales y vicepresidenciales) utiliza un conjunto único de cubos.

Los cubos se colocan en orden de Popularidad, el más popular colocaría primero. Si hay empate, resuelva por edad, el candidato más viejo colocaría primero. Pedir prestados cubos sin usar a cualquier candidato que no esté entre estos cuatro.

Determinar al ganador

Cada candidato recibe una cantidad de votos por cada uno de sus marcadores igual al total del Estado para la Era actual. Para obtener la Presidencia, un candidato presidencial debe ganar:

- Más votos que cualquier otro candidato.
- Más del 50% del total de votos que se determina sumando el número de votos disponibles en cada Estado.

Este candidato se convierte en Presidente, aunque originalmente estuviese nominado para la Vicepresidencia.

El candidato que reciba el segundo número más alto de votos se convertiría en Vicepresidente, incluso si originalmente estuviese nominado para la Presidencia.

Si ningún candidato tiene la mayoría o hay un empate para el Presidente o el Vicepresidente, resuelva usando las reglas para romper empates descritas a continuación.

El candidato que tenga la segunda mayoría de los Estados en este proceso se convertiría en Vicepresidente.

Si hay un empate para el Vicepresidente, emplee las reglas del desempate presidencial para resolverlo.

IMPLEMENTACIÓN DEL RESULTADO

Los candidatos ganadores asumen la presidencia tan pronto como se hayan determinado los resultados de las elecciones. El candidato que tiene la mayoría de los votos disponibles sería el ganador. Un peón de Elegido se coloca en el recientemente elegido Presidente para indicar esta circunstancia. Se añaden tantos cubos de popularidad al Presidente y al Vicepresidente ganadores tal como y se describa en las cartas para estos Departamentos (incluso en caso de reelección).



ELECCIÓN DE PARTIDO ÚNICO POST-12ª ENMIENDA

Los Nominados

Si el nivel de Apoyo Público de un partido llega a 9 o más, ha dominado tanto la escena política que el otro partido no puede presentar un candidato. En este caso, el candidato más popular (determinado por la suma de la popularidad inicial impresa en la carta más los cubos de Popularidad en la carta en ese momento) del Partido dominante debe postularse para Presidente, más cualquiera (o todos) de entre los tres candidatos más populares del partido dominante que también podrían postularse. Si hay un empate en cuanto a la popularidad, el que estadista más anciano tiene prioridad.

Los compañeros de candidatura

Cualquier estadista de este partido que no se postulara a la presidencia es elegible para ser nominado para Vicepresidente por uno de los candidatos presidenciales. Está permitido que más de un candidato presidencial nombre al mismo compañero de candidatura y un estadista que haya aceptado postularse para Vicepresidente para un candidato puede no rechazar a cualquier otro candidato. En caso de que ningún otro estadista quiera presentarse, el último candidato a vicepresidente elegible que no esté nominado se verá obligado a aceptar la nominación. El presidente vigente nunca puede ser un candidato vicepresidencial.

Colocación de cubos

Primero retire los cubos sobrantes de la última Elección que pudiera haber sobre los estados. A continuación, los jugadores se turnan para colocar sus cubos, cada candidato para una Departamento con marcadores de un color diferente. Cada Estado tiene dos vacantes, una vacante presidencial y una vice presidencial. Para hacer esto claro, los candidatos presidenciales colocan cubos sólo en el lado izquierdo de la carta de estado y los candidatos a la vicepresidencia sólo en el lado derecho de la carta de estado.

Los cubos se colocan en orden de Popularidad, colocando primero en candidato más popular. Si hay empate, resuelva por edad, el candidato más viejo coloca primero. Pedir prestados cubos sin usar a cualquier candidato que no esté entre estos cuatro.

Determinar al ganador

Cada candidato recibe una cantidad de votos por cada uno de sus marcadores igual al total del Estado para la Era actual. Para ganar la Presidencia, un candidato presidencial debe ganar:

- Más votos que cualquier otro candidato presidencial
- Más del 50% del total de votos, que se determina sumando el número de votos disponibles en cada Estado

El Ganador de la Vicepresidencia se determina de la misma manera.

Si ningún candidato tiene la mayoría o hay un empate para el determinar al Presidente o Vicepresidente, lo resolveremos usando las reglas para romper empates descritas a continuación.

CAMBIO DE DEPARTAMENTO

Si un candidato ganador tiene un Departamento distinto a aquella para la que ha sido elegido, deberá renunciar al mismo entregando la carta de dicho Departamento.

PRESIDENTES JUBILADOS

Si el presidente saliente ya ha sido elegido en dos términos, el número de cubos de Popularidad en su carta se suma al total de puntos de victoria (VP) del propietario y su carta se retira del juego. Todos los cubos que hubiese en su carta se devuelven al suministro.

Del mismo modo, si un Presidente en funciones no es reelegido, sus cubos de Popularidad son anotados, su carta es retirada del juego y todos sus cubos devueltos al suministro. Esto ocurre incluso si ha sido elegido para el cargo de Vicepresidente. (El Departamento de Vicepresidente estaría vacante hasta la próxima elección).

DESEMPATE

En el caso de que la Elección esté indecisa, los votantes obtenidos a partir del cuarto (incluido) dejan de tenerse en consideración. Posteriormente, el Presidente se decidiría según el siguiente procedimiento:

Se considera el voto uno por uno de cada uno de los Estados en el orden decidido por el Presidente.

- Los votos del Estado son decididos por los estadistas que provienen de ese Estado, es decir, tienen la abreviatura de ese Estado en su carta. En el orden de votación habitual, cada estadista juega sus votos del Congreso optando por el nominado de su elección.
- Un estadista puede votar por cualquiera de los nominados involucrados en el desempate - no tiene que votar obligatoriamente por el candidato de su partido.
- El candidato que reciba el mayor número de votos en el Congreso gana el Estado.
- Si hay empate a votos en un Estado, ese Estado no se contabilizará.
- No se contabilizarán los Estados que no tengan un estadista asociado en juego.

El candidato que gane la mayoría de los Estados (en lugar de la mayoría de los votos) ganaría el desempate y la Presidencia.

1. Si hay un empate en cuanto a la mayoría de los estados, el jugador que controle al presidente del tribunal supremo decidirá quién gana.
2. Si la Oficina del Presidente del tribunal supremo está vacante, el candidato con la popularidad más alta, sería el vencedor.
3. Si el empate persiste, el candidato más anciano (aque con el número de carta menor) sería el ganador.

Ejemplo de Elección: Siguiendo el ejemplo anterior de la resolución de la cuestión, posteriormente en el juego, los dos líderes del partido son Alexander Hamilton y James Madison, pues son los estadistas con popularidad más alta entre los conservadores y los liberales, respectivamente.

El apoyo público está con los liberales, por lo que el candidato conservador debe anunciar primero a su compañero de candidatura.

Conservador: John Marshall - Liberal: Aaron Burr

Los jugadores se turnan para colocar sus cubos de partido, comenzando por sus estados natales y extendiéndose desde allí. El orden sería:

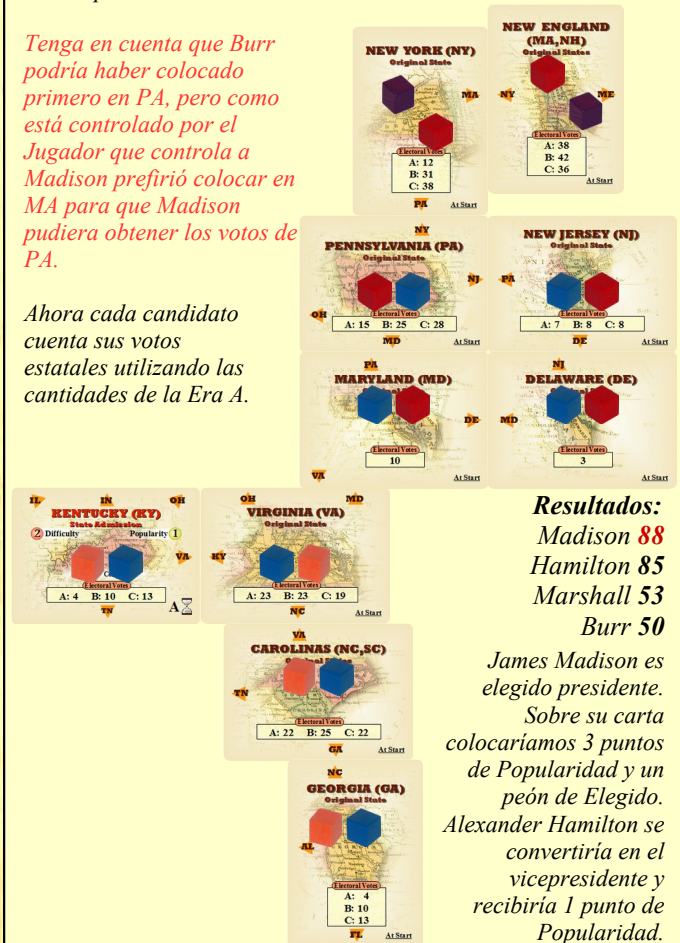
1. El candidato presidencial con Apoyo Público (James Madison, cubo azul)
2. El candidato a la vicepresidencia con Apoyo Público (Aaron Burr, cubo púrpura)
3. El otro candidato presidencial (Alexander Hamilton, cubo rojo)
4. El otro candidato a la vicepresidencia (John Marshall, cubo naranja)

Debido a que la Enmienda 12 aún no ha sido ratificada, hay dos lugares disponibles en cada Estado.

Los cubos de partido se colocan en este orden: Madison VA, Burr NY, Hamilton NY, Marshall VA, Madison MD, Burr MA, Hamilton PA, Marshall KY, Madison PA, Burr no podría colocar, Hamilton MD, Marshall NC, Madison NJ, Hamilton NJ, Marshall GA, Madison DE, Hamilton DE, Marshall no podría colocar, Madison KY, Hamilton MA, Madison NC, Hamilton cannot place, Madison GA.

Tenga en cuenta que Burr podría haber colocado primero en PA, pero como está controlado por el Jugador que controla a Madison prefirió colocar en MA para que Madison pudiera obtener los votos de PA.

Ahora cada candidato cuenta sus votos estatales utilizando las cantidades de la Era A.



Resultados:
 Madison 88
 Hamilton 85
 Marshall 53
 Burr 50

James Madison es elegido presidente. Sobre su carta colocaríamos 3 puntos de Popularidad y un peón de Elegido. Alexander Hamilton se convertiría en el vicepresidente y recibiría 1 punto de Popularidad.

El Pueblo

Esta fase se resuelve realizando los siguientes pasos.

1. Recibir Influencia



- Cada jugador recibe 1 Punto de Influencia.
- Los líderes del Partido reciben cada uno 1 Punto de Influencia que colocan sobre sus cartas. Los líderes del Partido son estadistas más populares de cada Partido en ese momento, Liberales y Conservadores. Es posible que un estadista que no sea el presidente sea el líder del partido del Presidente. Si hay un empate en cuanto al estadista más popular, el jugador que controla al que tenga el número de Edad más bajo recibiría la Influencia. (Los jugadores pueden usar los peones de líder del partido para marcar a los líderes actuales del partido.)
- Los Jugadores reciben Puntos de Influencia adicionales según las reglas que se encuentran en sus cartas. Esta Influencia se coloca sobre las cartas del Estadista.

La influencia en las cartas de Estadista no puede ser cedida a otro jugador o colocada en el suministro de la facción. Pueden ser gastados solamente para resolver cuestiones o en las tres actividades explicadas a continuación.

2. Selección de cartas de acción

Reparte 7 cartas del mazo de Acciones. Los jugadores realizarán turnos en los cuales recogerán las cartas, añadirán una secretamente a su mano de cartas y pasarán las cartas restante al siguiente jugador, en el siguiente orden:

- Al Jugador que tenga menos cantidad de puntos de victoria sumados a sus cubos de popularidad.
- Si hay empate, al jugador que tenga menos votos en el Congreso.
- Si aún persiste el empate, al jugador que al estadista más anciano.

Descartar las cartas no seleccionadas por ninguno de los jugadores.

Límite de mano

Un jugador sólo puede tener tres cartas de acción en cualquier momento. Un jugador que tenga más de tres cartas debe jugar alguna inmediatamente o tendrá que descartarse para llegar a un máximo de tres.

Requisito de estadista

Una carta de estadista se puede jugar si su Estado de origen ha sido admitido en la nación. (Los estadistas repartidos durante la preparación de partida no están obligados a cumplir este requisito.)

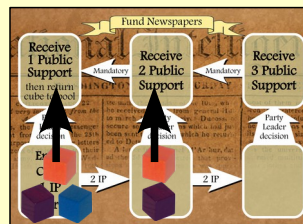
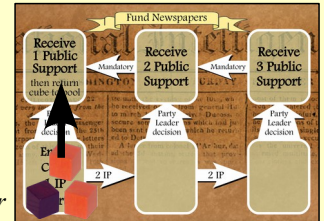
Cuando el mazo de Acciones se agote por primera vez, baraje las cartas de Acción de la Generación II (incluyendo a los estadistas de la Generación II numerados de 25-39) con los descartes para formar un nuevo mazo. Cuando el mazo de Acciones se agote por segunda vez, baraje las cartas de acción de la Generación III (incluyendo a los estadistas de la Generación III numerados a partir del 4) con los descartes para formar un nuevo mazo. Si vuelve a agotarse, simplemente vuelve a barajar los descartes cada vez que el mazo se agote.

3. Control de la Prensa

Los líderes del partido ajustan cada uno el registro de fondos del partido destinados al Control de la Prensa. Los cubos en la mitad inferior del registro pueden moverse a la mitad superior o permanecer en su lugar. Los cubos en la mitad superior del registro deben moverse hacia la izquierda y aplicaríamos los resultados pertinentes. El partido que ocupe actualmente la Presidencia actuará primero. Tenga en cuenta que en el turno 1 no hay nada que hacer ya que los registros comienzan vacíos y nada puede aparecer allí hasta la fase de "Fondos para prensa" ("funds newspapers") posteriormente en el turno.

Ejemplo:

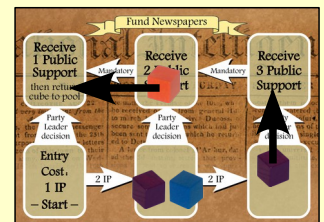
En el Turno 2 hay dos cubos del Partido Conservador y un cubo del Partido Liberal. El Partido Conservador está ejerciendo la Presidencia así que iría primero. El líder del partido conservador decide mover un cubo a la mitad superior así que el partido conservador recibiría 1 movimiento en el registro de Apoyo Público. Este cubo se devuelve al suministro. El líder del Partido Conservador deja el otro cubo en su lugar. El líder del Partido Liberal también deja el cubo del Partido Liberal en el lugar.



En este punto en el turno 3, los jugadores han comprado y movido algunos cubos por lo que ahora hay un cubo del Partido Conservador y un cubo del Partido Liberal en la casilla a la derecha de la casilla de inicio.

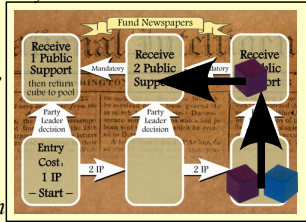
En la casilla inicial hay un cubo más del Partido Conservador y dos cubos más del Partido Liberal. Una vez más, el líder del Partido Conservador actúa primero.

Mueve ambos cubos a la mitad superior y el Partido Conservador recibe 3 puntos de Apoyo Público, 2 por la casilla derecha y 1 por la izquierda. El cubo de la casilla izquierda se devuelve al suministro. El líder del Partido Liberal deja los cubos en su lugar.



En el Turno 4, no se han comprado cubos nuevos, pero hay un cubo del Partido Liberal en la casilla inferior derecha y dos más en la casilla a la derecha de la casilla inicial.

Todavía hay un cubo del Partido Conservador en la casilla "Recibir 2 apoyo público". El cubo conservador se mueve a la izquierda automáticamente y el Partido Conservador recibe 1 apoyo más; el cubo se devuelve al suministro. El cubo del Partido Liberal en la caja de la parte inferior derecha se mueve a la mitad superior y el Partido Liberal recibe 3 de Apoyo Público. Los otros cubos del Partido Liberal quedan en su lugar. En el Turno 5, no se han comprado cubos nuevos, pero los dos cubos del Partido Liberal se encuentran ahora en la casilla inferior derecha. Los dos cubos se mueven a la mitad superior, por lo que el Partido Liberal obtendría 6 puntos de Apoyo Público. El cubo del Partido Liberal en la casilla superior derecha se mueve automáticamente a la izquierda, por lo que el Partido Liberal recibe 2 puntos más de Apoyo Público.



4. La Ronda

Primero el jugador que controla al presidente realiza la siguiente fase. Entonces el jugador situado a su izquierda hace lo mismo. Esto continúa hasta que cada jugador haya tenido la oportunidad de hacerlo.

Los Influyentes

Los Jugadores podrán gastar Puntos de Influencia del suministro de su facción y / o estadistas, teniendo en cuenta que la Influencia de un estadista nunca puede gastarse en nombre de otro Estadista. Cada una de estas opciones sólo puede ser realizada por un jugador una vez por turno:

a. Realizar un discurso

El jugador gasta un Punto de Influencia, indica uno de sus estadistas y tira el dado. Después de la tirada puede gastar Influencia extra. Cada punto de influencia gastado añade 1 al resultado del dado. Si el resultado alcanza el 6, el estadista recibiría un punto de popularidad.

b. Reunir apoyos

Esta opción desplazaría el Apoyo público en la dirección del partido de uno de los estadistas del jugador. El jugador determina a qué estadista, gasta 1 Punto de Influencia y tira el dado para determinar cuantas casillas puede mover el Apoyo Público:

1-2: sin cambios 3-5: una casilla 6: dos casillas

c. Fondos para Prensa

El jugador designa a uno de sus estadistas, entonces:

Gasta 1 Punto de Influencia para colocar un cubo del partido del estadista en la casilla inicial del Registro de Fondos para la prensa.

○

Gasta 2 Puntos de Influencia para mover una casilla hacia la derecha un cubo del partido del estadista situado en la mitad inferior del Registro de fondos para prensa.

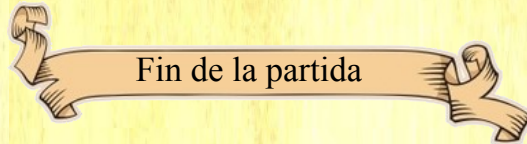


5. Subasta para la Iniciativa Extra

Comenzando con el jugador situado a la izquierda del Presidente, continuando por la izquierda y terminando con el Presidente, cada jugador podrá pujar ofreciendo cualquier cantidad de cubos de Puntos de Influencia para conseguir la Iniciativa Extra, o pasar. Cada puja debe superar la última. Cada jugador podrá pujar una única vez.

El ganador de la Iniciativa Extra paga el coste de Influencia ofertado, roba una Carta de Acción y puede realizar una de las tres acciones: Realizar un discurso, Reunir Apoyos, Fondos para prensa.

Si nadie puja, no habría iniciativa extra.



Los efectos de ciertas cartas causan el aumento de tensiones que amenazan a la Unión. Cada vez que esto ocurre el marcador en el Índice de Tensiones se mueve una casilla hacia a la derecha. Si el marcador llega a la última casilla, la guerra civil se desencadena y el juego concluye.

El juego también puede terminar como resultado del colapso monetario en la tabla de crisis económica.

De lo contrario, en el turno en el que se robe la última carta de cuestión, se realiza una elección final (sin que se designen nombramientos para los Departamentos) y posteriormente se termina la partida.

DETERMINACIÓN DEL GANADOR

Los jugadores suman su cantidad total de cubos de popularidad a su total de punto de victoria (VP).

Si el juego termina debido al colapso monetario o a la guerra civil, cada jugador debe restar el número del congreso más los puntos de la influencia que tenga en su marcador particular.

El jugador que tenga la cantidad mayor de Puntos de Victoria sería el ganador.



Esta sección del Libro de Reglas incluye algunas instrucciones importantes para resolver situaciones cuando mueren estadistas, o el caso particular de Elbridge Gerry. También encontrará algunas reglas opcionales y una variante de reglas.

MUERTE

1. Cuando muera un estadista, si esta a cargo de un departamento, primero realice los siguientes pasos especiales dependiendo del Departamento en cuestión:

- Presidente: El Vicepresidente se convertiría automáticamente en Presidente. No recibiría popularidad adicional en este caso y no cogería un peón de elegido. Los responsables de los departamentos permanecen en su lugar. Si no hay Vicepresidente, siga este procedimiento para seleccionar al Nuevo Presidente:
 - a) En primer lugar, determinar qué partido controla el Congreso. En cada partido, sume los votos del Congreso de cada estadista de ese partido que no sea un responsable de Departamento. Si hay empate, ambos partidos son elegibles.

b) El nuevo presidente es el estadista de ese partido que no tenga ya un departamento a su cargo y que tenga la mayoría de votos del congreso.

✓ Si hay empate, cada jugador que tenga un candidato coloca una cantidad de puntos de influencia en mano Y se revelan simultáneamente. El que más revela los gasta y asumiría el Departamento. El resto de jugadores no perderían esta Influencia. La influencia sobre las cartas puede ser consumida para este propósito.

✓ Si todavía persiste el empate, el candidato más viejo gana y es el único en gastar Influencia.

c) Si el nuevo Presidente es de un partido distinto al del fallecido, podrá volver a nombrar de inmediato a sus candidatos para los Departamentos y al General si no son de su Partido. Estos re-nombramientos reciben la ganancia de popularidad que viene con la aceptación del cargo. De lo contrario, los actuales titulares de los departamentos permanecerán en su lugar.

- **Vicepresidente:** sin efectos adicionales.
- **Otro Titular de departamento:** Antes del término de su mandato, el Presidente debe nombrar un sustituto, usando las reglas habituales. En caso de que este estadista ya tenga un departamento, se podrá nombrar a un responsable para un cargo que ya hubieses ocupado con anterioridad, etc., hasta que todos los departamentos estén nuevamente ocupados. Estos nombramientos de reemplazo no conllevarían el incremento de popularidad.

2. Se recalculan los votos estatales del Congreso para el jugador afectado se actualizan.

3. Todos los Puntos de Influencia sobre el estadista fallecido se devuelven al suministro.

4. El jugador propietario recibe una cantidad de Puntos de Victoria (VP) igual al número de cubos de Popularidad que hubiese en la carta (o pierde dicha cantidad si son negativos). (Cuando la cantidad de puntos de victoria totales de un jugador supere los 40, agregue un segundo disco al registro para indicar que sumaremos 40 puntos a su puntuación final)

5. El estadista fallecido es retirado del juego.

6. Si un jugador pierde a su último estadista y no tiene ningún estadista jugable en la mano, revela todas sus cartas de la mano a los otros jugadores y nombra a otro jugador que tenga o esté empatado por la mayoría de estadistas. Este jugador cede al jugador anterior uno de sus estadistas. Actualizaremos el número de Votos en el Congreso.

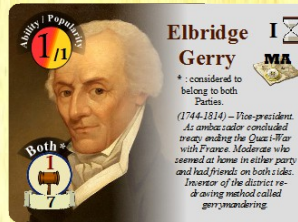
7. Cuestiones. En el caso de que ocurra una muerte en medio de las deliberaciones sobre una cuestión, se aplicarán las siguientes reglas, dependiendo de lo que haya cambiado y de si se nombran en dicha cuestión:

- **El Presidente.** Cuando se haya designado un responsable designado para la cuestión, todas las deliberaciones, incluyendo la votación se restablecen y la cuestión se reinicia de nuevo con el nuevo presidente, como si acabase de ser robada.

- Otro responsable nombrado para la cuestión. Las deliberaciones continúan desde el punto en que se dejaron, después de que los votos totales de hayan actualizado. Si el Presidente del tribunal supremo ha muerto y se le nombra en cualquier parte de la Cuestión, el Presidente deberá designar a un nuevo Presidente del tribunal supremo antes de que la cuestión pueda avanzar

- **Congreso.** Si la facción ya ha votado sobre la cuestión, esta votación es válida; Si todavía tiene que votar, vota teniendo en cuenta su nuevo total de votos.

ELBRIDGE GERRY



Como este estadista se considera que pertenece a cualquiera de los partidos, nunca es un líder del partido, incluso aunque fuese el Presidente. Además, como Presidente no necesita observar la alineación del partido en el nombramiento de los responsables.

Sólo puede postularse como Presidente en caso de elecciones de Partido único. En caso de crisis económica, el apoyo público se movería sólo hacia el 0 en lugar de alejarse de un partido. Cuando se postula como Presidente, siempre anuncia primero a su compañero de candidatura. Al resolver Elecciones, siempre pone los marcadores en último lugar, a menos que el Apoyo Público esté en 0, y en ese caso colocaría el primero. Si es Presidente, la fase de control de Periódicos se realiza primero por el Partido con mayor cantidad de Apoyo público, seguido por el líder del Partido con más Popularidad, y posteriormente iría el líder del Partido con el número de Edad más bajo.

REGLAS OPCIONALES

Facción reducida

Si a un jugador solo le queda un estadista en la mano y no tiene ningún estadista jugable, puede revelar todas sus cartas de mano a los otros jugadores, gastar 1 Punto de Influencia y nombrar a otro jugador que tenga la mayoría de estadistas. Este jugador debe darle al jugador que pagó la influencia, uno de sus estadistas.

Mala Reputación

La primera vez que un jugador juegue una acción que aumente la Tensión, coge un cubo negro. Si el juego termina debido a una guerra civil, cualquier jugador que tuviese tal o tales cubos estaría excluido de la posibilidad de ganar. Con respecto a las Cuestiones, la facción de la última persona capaz de prevenir ese aumento de la Tensión cogería un cubo negro en caso de que no la prevenga.

Ejemplo 1: Escogiendo ignorar la cuestión de "Pago de los bonos de guerra" la tensión aumentaría. Dado que fue el Presidente quien hizo esta elección, su facción cogería un cubo.

Ejemplo 2: El Presidente asigna la cuestión de "Pago de los bonos de guerra" al Secretario del Tesoro, quien no gasta la Influencia necesaria para resolverla. Dado que el Secretario del Tesoro podría haber impedido teóricamente el Aumento de la tensión, su facción recibiría el cubo.

Persuasión

Con esta regla los jugadores persuaden a los estadistas para que se unan a sus facciones.

Inmediatamente después de la preparación de la partida, comenzando con el jugador Presidente y siguiendo en el orden de las agujas del reloj, cada jugador coloca uno de sus discos de jugador en uno de sus estadistas. Esto denota que ese estadista es el líder de la facción, y sería inmune a la persuasión.

Durante la fase "El Pueblo", inmediatamente después del paso de Control de la Prensa, cada jugador puede cambiar al líder de su facción. La persuasión sería una nueva opción para los jugadores listada antes de "Realizar un discurso". Cada jugador puede intentarlo una vez por iniciativa. Para obtener más detalles, consulte la contraportada.

VARIANTE: NEGOCIACIÓN REDUCIDA

Esta opción es especialmente buena para partidas a tres jugadores, o si los jugadores quieren experimentar con sus propias variantes en solitario y a dos jugadores.

Con esta variante se agrega una fase de “Comité de sobras” justo antes de la fase de “Las cuestiones” durante la cual los jugadores se turnan para seleccionar los departamentos vacantes, que ya no serían asignados por el Presidente. El orden de selección se determina de mayor a menor cantidad de votos en el Congreso.

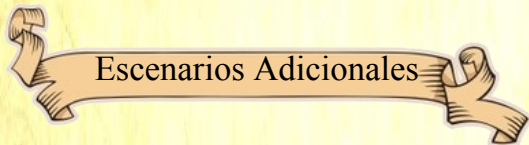
En el caso de empates, el jugador que tenga más votos en el Partido del Presidente tiene prioridad (las cartas de Construcción de la Coalición, “coalition building” cuentan para esto). Si el empate persiste, el jugador empatado que tenga los estadistas más ancianos tiene precedencia.

Como mucho, un único departamento puede ser asignado a un estadista perteneciente al partido no presidencial.

Si un titular de departamento diferente al Presidente o Vicepresidente debe morir, se le asigna al jugador que tenga el menor número de votos del Congreso.

Si este jugador no puede llevarse, irá al jugador que tenga el siguiente número de votos, etc.

Si el Presidente muere y es reemplazado por un Estadista del otro partido, habría un nuevo reparto de Departamentos.



Estos dos escenarios ofrecen un tiempo de juego más corto. Los jugadores también pueden terminar el juego estándar al final de Era A para lograr lo mismo.

SCENARIO B: LA ERA JEFFERSON - JACKSON

Este escenario emplea los temas de la Era B y comienza el 4 de marzo de 1805. Prepare la partida como de costumbre, con la aplicación de los siguientes cambios:

Preparación del tablero

Ingresos: 15

Reservas: -20

Impuestos activos: ninguno

Nivel arancelario: Tariff I

Índice de Tensiones: +1

Apoyo Público: 3 hacia el lado Liberal

Cuestiones: Utilice sólo el mazo B.

Disposición de cuestiones de la Era A

Assume State Debts	Resuelta
Bill of Rights	Resuelta
British Attacks on Shipping	Resuelta (Negociada)
Create National Bank	Resuelta
End Slavery	Fallida / Ignorada
France Demands Support	Fallida / Ignorada
Land Act of 1804	Resuelta
Napoleon Seeks Help	Resuelta (Rechazada)

Northwest Indian War
Pay Off War Bonds
Quasi-War with France
Re-locate Capital
Sedition Act
Suffrage for Women
Tax Rebellion
12th Amendment
Virginia Slave Revolt

Resuelta
Resuelta
Resuelta (Negociada)
Resuelta
Resuelta
Fallida / Ignorada
Resuelta
Resuelta
Resuelta

Acciones persistentes jugadas

Theory of Judicial Review
Dolley Todd is spouse to James Madison

Mapa

Coloque todos los estados originales más los siguientes:
Kentucky, Ohio, Tennessee

Acciones: El mazo inicial se compone de los mazos de la Generación I y la Generación II combinados.

Acciones eliminadas del juego

Abigail Smith
Dominate the President
Expose a Spy in the Cabinet
North Carolina Divides Its Votes
Panic of 1797
Pennsylvania Divides Its Votes
Sabotage a Negotiation (ambas dos)
Virginia & Kentucky Resolutions

Estadistas retirados del juego

Benjamin Franklin (d. 1790)
George Washington (ex-Presidente)
Patrick Henry (d. 1799)
John Adams (ex-Presidente)
Alexander Hamilton (d. 1804)
Aaron Burr (duelo 1804)

Facciones

Partida a 3 jugadores:

1st jugador: George Clinton, James Madison, Elbridge Gerry, William H. Crawford
2nd jugador: Thomas Jefferson, James Monroe, Albert Gallatin, Andrew Jackson
3rd jugador: Timothy Pickering, Charles C. Pinckney, John Marshall, John Quincy Adams, DeWitt Clinton.
El tercer jugador también comienza con una carta de “Coalition Building” en su mano.

Partida a 4 jugadores:

1st jugador: George Clinton, James Madison, Elbridge Gerry, William H. Crawford
2nd jugador: Thomas Jefferson, James Monroe, Albert Gallatin, Andrew Jackson
3rd jugador: John Jay, Timothy Pickering, Rufus King, John Quincy Adams
4th jugador: Charles C. Pinckney, Thomas Pinckney, John Marshall, James Knox Polk

Partida a 5 jugadores:

1st jugador: George Clinton, James Madison, Elbridge Gerry
2nd jugador: Thomas Jefferson, James Monroe, Albert Gallatin
3rd jugador: John Jay, Rufus King, John Marshall
4th jugador: Timothy Pickering, John Quincy Adams, William Henry Harrison
5th jugador: Charles C. Pinckney, Thomas Pinckney, James Knox Polk

6-player game:

1st jugador: George Clinton, James Madison, Elbridge Gerry
2nd jugador: Thomas Jefferson, James Monroe, Albert Gallatin
3rd jugador: John Jay, Rufus King, John Marshall
4th jugador: Timothy Pickering, John Quincy Adams, William Henry Harrison
5th jugador: Charles C. Pinckney, Thomas Pinckney, James Knox Polk
6th jugador: Henry Clay, Thomas Hart Benton, Martin Van Buren

Contrariamente a las reglas de preparación habituales, no se reparte ningún otros estadista aleatorio de forma adicional.

Reparte a cada jugador dos cartas de acción como de costumbre.

Departamentos

Presidente: Thomas Jefferson (tiene 2 peones de Elegido)

Vice Presidente: George Clinton

Presidente del tribunal supremo (Chief Justice): John Marshall

El resto de departamentos están vacantes.

Los siguientes estadistas reciben el número de cubos de popularidad adicionales (considere estos cubos como impresos en la carta y deducir de nuevo cuando se convierta Popularidad en Puntos de Victoria):

Thomas Jefferson +6
James Madison +3
George Clinton +2
Timothy Pickering +2
John Marshall +2
Charles C. Pinckney +1
James Monroe +1
Albert Gallatin +1

Sugerencia: coloque estos cubos de Popularidad justo al lado de la carta para recordarle su estado.

Determine a los líderes del Partido según las reglas (página 12).

Los siguientes estadistas reciben el número de cubos de Influencia extra indicados:

Thomas Jefferson +2
Timothy Pickering +1
John Marshall +1

La partida comienza en la fase de “El Pueblo”.

Después de que el mazo de Acciones de la Generación II se agote por primera vez, baraje las cartas de Acciones de Generación III para conformar el nuevo mazo.

ESCENARIO C: CUENTA ATRÁS PARA LA GUERRA CIVIL

Este escenario emplea las cuestiones de la era C y comienza el 4 de marzo de 1841. Preparad la partida como de costumbre, observando los siguientes cambios: .

Preparación del tablero

Ingresos: -1

Reservas: -30

Impuestos activos: ninguno

Nivel arancelario: ninguno

Índice de Tensiones: +2

Apoyo Público: 3 hacia Conservador

Cuestiones: Utilice sólo el mazo C.

Disposición de cuestiones la Era A

Assume State Debts	Resuelta
Bill of Rights	Resuelta
British Attacks on Shipping	Resuelta(Negociada)
Create National Bank	Eliminada
End Slavery	Fallada / Ignorada
France Demands Support	Fallada / Ignorada
Land Act of 1804	Resuelta
Napoleon Seeks Help	Resuelta(Rechazada)
Northwest Indian War	Resuelta
Pay Off War Bonds	Resuelta
Quasi-War with France	Resuelta(Negociada)
Re-locate Capital	Resuelta
Sedition Act	Resuelta
Suffrage for Women	Fallada / Ignorada
Tax Rebellion	Resuelta
12 th Amendment	Resuelta
Virginia Slave Revolt	Resuelta

Disposición de cuestiones la Era B

Adams-Onis Treaty	Resuelta
De-funding Bank of the USA	Resuelta
Dorr Rebellion of Rhode Island	Fallada / Ignorada
Extension of Slavery Crisis	Resuelta
Financial Panic	Fallada / Ignorada
First Seminole War	Resuelta
French Attacks on Shipping	Resuelta
Indian Removal Act	Resuelta
Internal Improvements	Fallada / Ignorada
Land Act of 1820	Resuelta
Monroe Doctrine	Resuelta
Nat Turner Slave Uprising	Resuelta
Nullification Crisis	Resuelta
Panic of 1819	Fallada / Ignorada
Second Seminole War	Resuelta

Specie Circular
War of 1812

Resuelta
Resuelta (luchada)

Acciones persistentes jugadas

Theory of Judicial Review
Republic of Texas Established

Mapa

Coloque todos los estados originales más los siguientes:
Kentucky, Ohio, Tennessee, Alabama, Arkansas, Illinois, Indiana,
Louisiana, Maine, Michigan, Mississippi, Missouri.

Acciones: El mazo inicial se compone de los mazos de las
Generaciones I, II y III combinados.

Acciones eliminadas del juego

Todas las acciones de la Generación I, excepto:

Coalition Building (5)
Duel (1)
Make an Important Speech (5)
Sabotage a Negotiation (1)

Todas las acciones de la Generación II, excepto:

Secession (1)
Theory of Nullification Applied (1)

Estadistas retirados del juego

David Crockett (d. 1836) (Generación II) Martin
Van Buren (ex-Presidente) (Generación II)

Todos los Estadistas de la Generación I excepto:
Albert Gallatin and William Henry Harrison.

Facciones

Partida a 3 jugadores:

1st jugador: William Henry Harrison, Roger B. Taney,
Richard M. Johnson, William Rufus King.
El primer jugador también comienza con una carta de “Coalition
Building” en su mano.
2nd jugador: Albert Gallatin, William Seward, Henry
Clay, James Buchanan
3rd jugador: Daniel Webster, Thomas Hart Benton,
Lewis Cass, John Tyler

Partida a 4 jugadores:

1st jugador: William Henry Harrison, Roger B. Taney,
William Rufus King.
El primer jugador también comienza con una carta de “Coalition
Building” en su mano.
2nd jugador: Albert Gallatin, Henry Clay, James Buchanan
3rd jugador: Richard M. Johnson, Daniel Webster, John
Tyler
4th jugador: William Seward, Thomas Hart Benton,
Winfield Scott

Partida a 5 jugadores:

1st jugador: William Henry Harrison, Roger B. Taney,
George M. Dallas.
El primer jugador también comienza con una carta de
“Coalition Building” en su mano.

2nd jugador: Albert Gallatin, Henry Clay, James Buchanan
3rd jugador: Richard M. Johnson, Daniel Webster, John Tyler
4th jugador: William Seward, Thomas Hart Benton, Winfield
Scott

5th jugador: Lewis Cass, Zachary Taylor, James Knox Polk

Partida a 6 jugadores:

1st jugador: William Henry Harrison, Roger B. Taney,
George M. Dallas.
El primer jugador también comienza con una carta
de “Coalition Building” en su mano.

2nd jugador: Albert Gallatin, Henry Clay, James Buchanan
3rd jugador: Richard M. Johnson, Daniel Webster, John Tyler
4th jugador: William Seward, Thomas Hart Benton, Winfield
Scott

5th jugador: John C. Calhoun, William Rufus King, James
Knox Polk

6th jugador: Lewis Cass, Zachary Taylor, Abraham Lincoln

Contrariamente a las reglas de preparación habituales, no se reparte ningún
otros estadista aleatorio de forma adicional.

Reparte a cada jugador dos cartas de acción como de costumbre.

Departamentos

Presidente: William Henry Harrison (tiene un peón de Elegido)

Vice Presidente: John Tyler

Presidente del tribunal supremo (Chief Justice): Roger B. Taney

El resto de departamentos están vacantes.

**Los siguientes estadistas reciben el número de cubos de
popularidad adicionales (considere estos cubos como
impresos en la carta y deducir de nuevo cuando se
convierta Popularidad en Puntos de Victoria):**

Albert Gallatin +4
William Henry Harrison +3
Henry Clay +2
Daniel Webster +2
John C. Calhoun +2
Richard M. Johnson +1
John Tyler +1

Sugerencia: coloque estos cubos de Popularidad justo al lado
de la carta para recordarle su estado.

Determine a los líderes del Partido según las reglas (página 12).

**Los siguientes estadistas reciben el número de cubos de
Influencia extra indicados:**

Daniel Webster +1
Henry Clay +1
Thomas Hart Benton +1

La partida comienza en la fase de “El Pueblo”.

Notas para el jugador

Al leer estas instrucciones, algunos jugadores han preguntado si mi intención es que el Presidente aguante los nombramientos hasta que sea necesario o que él designe al Gabinete tan pronto como quiera, incluso antes de la resolución de las primeras Cuestiones.

No creo que quiera prescribir demasiado en esta área, prefiero dejarla a la creatividad y las habilidades políticas del Presidente, y de los jugadores. Tal vez un presidente pueda convencer a su coalición desde el principio de que distribuirá todas los departamentos desde el principio y que quienquiera que tenga un problema contará con su ayuda para resolverlo.

O tal vez dude del nivel de cooperación que pueda obtener de otros jugadores y siente la necesidad de recompensarlos con designaciones para cargos de Departamento para obtener su cooperación.

O probablemente usted pueda imaginar otros enfoques; una solución compromiso entre designaciones tempranas y otras más tardías, por ejemplo. Las cartas de la mano, Influencia y delegación al Vicepresidente también son recompensas potenciales.

Tengo curiosidad por saber qué esquemas y enfoques la gente puede idear. También existe la variante de Menos Negociación en la que los departamentos son reclamados por los jugadores en lugar de ser asignados.

Notas de diseño

Recientemente, y sólo por diversión, he leído una avalancha de libros sobre la fundación del país y sus primeros días. Lo que me llamó la atención fue la fuerza con que los padres fundadores fueron inspirados por los antiguos romanos. Se enorgullecían de su conocimiento de los clásicos. Nombraron a una de las casas del Congreso "Senado". Construyeron Washington DC siguiendo líneas clásicas. Y estos son sólo algunos de los ejemplos. Por lo tanto, después de haber sido un antiguo admirador de República de Roma, pensé, ¿por qué no podía funcionar un juego así ambientado en los días de fundación de la República Americana?

Por supuesto hay muchas diferencias entre los dos estados y éstos se reflejan en el juego. Los estadistas no cambiaban mucho de facción (solamente Madison, Burr, Quincy Adams, Clinton, Benton, Van Buren, Calhoun y Tyler quizás) así que esa parte se ha dejado como opcional. Se enfrentaron a muchos problemas, además de las guerras lo que también supone un cambio. Además, me pareció una buena idea reducir algunas de las complicaciones (que espero hayan tenido éxito y no hayan sacrificado parte de la diversión). Se ha añadido el concepto de partido político y un manejo más detallado de las elecciones, lo que debería proporcionar nuevos conceptos que los jugadores tengan que manejar. Puede parecer extraño a los jugadores que puedan controlar a estadistas de ambos partidos, pero hay que considerar que las divisiones dentro de los partidos eran frecuentes durante el periodo que transcurrió desde 1789 a 1860.

Una dificultad fue que durante esta época los partidos cambiaban y se reformaban con bastante frecuencia, usando nombres diferentes. Así que decidí simplemente poner a cada estadista en cualquiera los partidos A o B, o como terminé nombrándolos, liberales o conservadores. Pero las dificultades no terminaron aquí, ya que hacer estas asignaciones no era fácil.

Esto se debe a que las cuestiones que generaban división cambiaban a través de las épocas. Originalmente la discusión se centraba en la forma que la nueva nación debía tomar. ¿Debería ser una nación manufacturera mercantil cercana a Gran Bretaña como Hamilton quería o un país de pequeños agricultores que miraban a la Francia republicana como Jefferson quería? Eventualmente se encontraron compromisos, pero la apertura hacia el oeste añadió nuevas dimensiones. Se volvieron a abrir las cuestiones de la esclavitud y los aranceles, que se esperaba que desaparecieran. Andrew Jackson es un personaje que no está contra la esclavitud, sino contra el Banco de los Estados Unidos y un feroz unionista. Eventualmente, por supuesto, la división Norte-Sur se convierte en una brecha importante.

Tres de las damas fundadoras más importantes, cada presidente, vicepresidente y la mayoría de los candidatos perdedores también están incluidos en el juego.

Los comentarios que van junto a ellos tienen un enfoque atípico al enfocarse en sus aspectos más desconocidos. Por supuesto cada país necesita sus mitos nacionales y éste no es ninguna excepción. Pero también, para los historiadores y los que quieren investigar, hay una versión más completa de la Verdad que la que se encuentra en, digamos, el documental del Canal de Historia de la Guerra de 1812, una historia prácticamente implacable de honor y heroísmo. Considerar estos factores no sólo humaniza a los padres fundadores, sino que nos ayuda a valorar a nuestros políticos modernos con una mejor perspectiva.

*Espero que encuentres el juego interesante y gracias por leer.
Rick Heli, Mountain View, California, 2007*

Bibliografía

Adams vs. Jefferson: The Tumultuous Election of 1800 by John Ferling

The American President by Philip B. Kunhardt

A Basic History of the United States, Volumes 1-3 by Clarence B. Carson

The History of the United States of America During the Administration of Jefferson and Madison by Henry Adams

Inventing a Nation by Gore Vidal

Jefferson's Second Revolution: The Election Crisis of 1800 and the Triumph of Republicanism by Susan Dunn

John Adams by David McCullough

Founding Fathers es un diseño de Rick Heli

Reconocimientos:

Gracias a Luca Cammisa, Doug Garrett, Stephen Pointdexter Harris, Thomas Heaney, Gordon Hua, Alex Ringgaard, Ken Tidwell, John Weber, Greg Wilmoth.

PERSUASIÓN (opcional, una vez por Iniciativa)

Indique cuál de sus estadistas (el "persuasor") intentará la Persuasión, el objetivo del intento y gastará 1 Punto de Influencia.

Lance dos dados. Un resultado de 2 es un fallo automático.

Las siguientes condiciones actúan a modo de modificadores:

Persuasor

- **Es el Presidente o Líder del Partido: +1**

Objetivo

- **Popularidad menos de 5: +1**

Persuasor y Objetivo

- **Persuasor (es 5 años más anciano que el objetivo): +1**

- **Del mismo estado: +1**

- **Persuasor menos popular: -2**

- **Persuasor más joven: -1**

Objetivo y su líder de facción:

- **Se lleva menos de 5 años de edad: +1**

- **Pertenecen al mismo estado: +1**

El resultado requerido para una conseguir una persuasión exitosa es de 12 o más. Si el resultado es menor de 12, el Persuasor puede gastar Influencia en una base de uno a uno para llegar hasta 12. Después de esto, el jugador objetivo puede gastar Influencia para reducir el resultado en una base de uno por uno.

Los jugadores alternarán el gasto de puntos de influencia de esta manera hasta que ambos pasen. Como de costumbre los jugadores pueden hacer tratos con otros para adquirir más influencia. Toda la Influencia gastada se devuelve al suministro.

This game is available at **The Game Crafter**.

Visit <http://upandawaygames.com> and search for "Founding Fathers".

Graphic design by

