

SOM el que decidim!

Instrucciones CASTELLANO



¡Atención! No recomendado para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas.

© Singular Games SL, 2013. Todos los derechos reservados

Jugar nos ayuda a entender nuestro entorno y a prepararnos para el futuro.

¿Queréis entender qué está pasando entre Catalunya y España?

El país está inmerso en un gran callejón sin salida. Las ansias democráticas de la mayoría se estrellan contra la legislación del Estado. La ciudadanía clama por decidir su futuro y se organiza para hacerlo realidad. ¿Cuáles son los motivos que nos han conducido hasta este punto? ¿Qué se necesita para poder celebrar la consulta? ¿Qué o quién lo impide?

Som el que decidim! ofrece la oportunidad de descubrir la situación social, económica y política que vivimos en Catalunya. Una divertida oportunidad para experimentar, en primera persona y de los 5 hasta los 99 años, la relación Catalunya-España de los últimos 35 años. ¡Un juego de mesa que une conocimiento y diversión!

Durante la partida, los jugadores sois ciudadanos que colaboráis para hacer posible la consulta. Pagaréis vuestros impuestos y, a veces, tendréis que renunciar a servicios básicos para continuar existiendo. Avanzando por Catalunya, descubriréis su capacidad productiva, los diferentes intentos para construir un futuro mejor desde el tejido social y desde las instituciones, los retos de la humanidad y también... los mecanismos del Estado para borrar nuestra singularidad.

Alternativamente, también os tocará gobernar la Generalitat. Estaréis expectantes al cumplimiento o no de las transferencias del Estado. Tendréis que mantener la cohesión social y decidir, cuando sea posible, la gestión de impuestos propios para evitar la bancarrota económica.

Como otros productos Singular Games, **Som el que decidim!** se caracteriza por combinar características de juego cooperativo y juego competitivo, lo que da lugar a lo que nosotros llamamos **juego cooperativo**. Su objetivo requiere la colaboración de los jugadores para evitar la pérdida colectiva, y, al mismo tiempo, el esfuerzo y el mérito individual puede comportar el reconocimiento de uno o más ganadores.

Som el que decidim! es un juego de mesa para todos los públicos porque ofrece diferentes variantes en función de la edad y de la pericia de los jugadores. Para las primeras partidas, y en especial con los más pequeños, recomendamos jugar la modalidad «Balanzas fiscales», que permite adquirir con facilidad la dinámica del juego. Para los jugadores que buscan una complejidad mayor, en la que la estrategia adquiere una dimensión más completa del juego, recomendamos incorporar la modalidad «Gestión pública» y posteriormente la modalidad «Participación democrática».

El juego está en vuestras manos. De vuestras decisiones dependerá el futuro colectivo. Tened siempre presente que **Som el que decidim!**

ELEMENTOS

2 manuales con las características y las reglas de juego en catalán y castellano.

42 cartas cuadradas: 4 contienen instrucciones, 1 corresponde a la «Hisenda espanyola» 137 forman el tablero de juego (18 de Catalunya con la actividad del país, 11 del mundo con principios universales, 4 de urna con factores que inciden en la realización de la consulta, y 4 del Estado español con mecanismos uniformadores de nacionalismo excluyente).

4 personajes: ciudadana rosa, ciudadano lila, ciudadana naranja y ciudadano azul.

1 dado con 6 imágenes adhesivas.

1 marcador de turno con el Palacio de la Generalitat.

24 discos de «gestión pública» con infraestructuras o servicios por una cara y recursos económicos por la otra. Los 12 discos de infraestructuras son de 1 € y, los 12 de servicios, de 2 €.

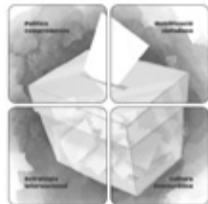
12 discos de «participación democrática» con un abanderado por una cara y una mano votando por la otra.

OBJETIVO

Tenéis que conseguir celebrar la consulta antes que se rompa la cohesión social o que el país entre en bancarrota.

La cohesión social se rompe o el país está en bancarrota en el momento que un ciudadano o la Generalitat no pueda pagar los impuestos.

La consulta se consigue celebrar cuando, entre todos los jugadores, se reúnen los condicionantes o factores que la hacen posible y que se representan por las 4 cartas que forman la urna.



En función del nivel de estrategia que queráis jugar, el juego ofrece tres modalidades en las que de manera gradual se reduce el peso del azar, aumentan las interacciones entre jugadores y gana importancia la vertiente estratégica del juego.

Modalidad A. «Balanzas fiscales»: para las primeras partidas o para jugar con niños.

Modalidad B. «Gestión pública»: para iniciaros en un juego de estrategia.

Modalidad C. «Participación democrática»: si queréis un juego de estrategia más completo.

Independientemente del nivel de estrategia, el objetivo, la preparación y el desenlace del juego son los mismos para las 3 modalidades.

PREPARACIÓN

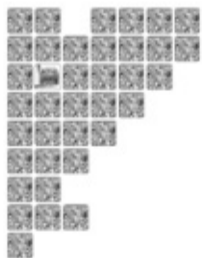
1. Distribuir a cada jugador un ciudadano y su carta de instrucciones.

NOTA: cada jugador está representado por un ciudadano de diferente color, que se desplazará por encima de las 37 cartas que forman el tablero de juego.

2. Cada ciudadano recibe aleatoriamente dos monedas de 2 € y dos de 1 €. Son discos de «gestión pública». Cuando estén en posesión de un ciudadano o de la Generalitat, siempre deberán mostrarse por la cara del servicio o de la infraestructura.

3. Retirar la carta «Hisenda espanyola» del juego de cartas.

4. Mezclar las 37 cartas restantes que formarán el tablero de juego y construirlo en la forma de Catalunya, tal como se muestra en la imagen y de acuerdo con las siguientes indicaciones:



• Colocar las cartas bocabajo. Las 36 cartas tienen que quedar visibles por la cara:



• La carta «Concentració nacional» la podéis dejar en la ubicación que le ha tocado o intercambiarla por otra que prefiráis. Esta carta tiene que quedar visible por la cara:



• Colocar la carta «Hisenda espanyola» a la izquierda del tablero que representa Catalunya. Esta carta tiene que quedar visible por la cara:



5. Colocar todos los ciudadanos que jueguen encima de la carta «Concentració nacional». Esta carta es el punto de salida y también el lugar en el que se reunirán todos los ciudadanos cada vez que el Estado actúe en contra de Catalunya.

6. Colocar los discos de «participación democrática» sobre la carta «Concentració nacional». Los discos siempre estarán visibles por la cara de los abanderados. La cara con el voto sólo se utilizará al final de la partida o cuando se empleen como sufragios en la modalidad C. «Participación democrática».

7. Depositar todas las monedas de 2 € y 1 € sobrantes encima de la carta «Hisenda espanyola». Los discos de «gestión pública», cuando estén en posesión de la «Hisenda espanyola», siempre se deberán mostrar por la cara de la moneda sin que se pueda saber a qué servicio público o a qué infraestructura corresponden.

8. Decidir la modalidad de juego (ver «OBJETIVO» y «¿CÓMO SE JUEGA?»).

9. Asignar el marcador de turno de la Generalitat al jugador que haga menos tiempo que está en Catalunya (bien sea por edad, porque ha llegado recientemente o porque ha regresado al país).

10. Decidir el grado de centralismo (ver «GRADO DE CENTRALISMO»).

GRADO DE CENTRALISMO

El grado de centralismo condiciona la dificultad y, en consecuencia, la duración de la partida. El grado de centralismo se escoge independientemente de la modalidad de juego elegida (ver «OBJETIVO»).

Podéis elegir que el grado de centralismo del Estado sea medio, elevado o intenso:

- Grado medio: cada carta con un mecanismo centralizado del Estado sólo causará efecto como máximo una vez por partida.
- Grado elevado: puede ser que estas cartas causen efecto más de una vez por partida.
- Grado intenso: estas cartas tienen efecto reiterado durante toda la partida.

El jugador que tiene la Generalitat al empezar la partida decide el grado de centralismo del Estado. Puede decidirlo unilateralmente, por consenso con los otros jugadores o aleatoriamente lanzando el dado: si sale 0 el centralismo será medio, si sale 2 será elevado y si obtiene un 4 será intenso.

La dificultad elegida determinará el número de veces que las cartas representativas de los mecanismos uniformadores del nacionalismo excluyente del Estado actuarán durante la partida (ver «ACCIONES CARTAS»).

NOTA: a pesar de que en la situación política actual los grados de centralismo más realistas son el elevado y el intenso, recomendamos que las primeras partidas, o partidas con niños, se jueguen con un grado de centralismo medio.

FINALIZACIÓN

El juego acaba cuando se da alguno de los tres escenarios siguientes:

- Celebración de la consulta.** Los jugadores consiguen reunir las 4 cartas que posibilitan la celebración de la consulta. Para indicarlo, se colocan las cartas que conforman el dibujo de la urna en un lado del tablero, a medida que se van descubriendo.
- Generalitat intervenida por el Estado español.** La Generalitat o un ciudadano no puede pagar los impuestos y, en consecuencia, se produce la bancarrota o la fractura social, cosa que comporta que la Generalitat sea intervenida por el Estado español. Para indicarlo, se gira la carta «Concentració nacional».
- Declaración unilateral de independencia (DUI).** El Estado español no puede cumplir con el pago indicado por el dado o por una carta. En ese momento se pone en evidencia su debilidad económica, es intervenido por la Unión Europea y automáticamente el Parlament de Catalunya proclama una DUI. Para indicarlo, se gira la carta «Hisenda espanyola».

¿QUIÉN GANA?

El vencedor de la partida depende del escenario en que ha finalizado el juego:

- Celebración de la consulta.** Gana el jugador que haya acumulado más discos de «participación democrática» porque es el que ha conseguido movilizar a más ciudadanos, contribuyendo con más votos en la consulta.



En el caso de que dos o más jugadores empaten en el número de discos, la victoria es compartida. Así pues, puede ganar 1 jugador, 2, 3 o todos!

- Generalitat intervenida por el Estado español.** Tanto si es por bancarrota como por fractura social, todos los jugadores pierden.

- Declaración unilateral de independencia (DUI).** Gana el jugador que ha acumulado el mayor número de discos de «participación democrática». Si dos o más jugadores empatan en el número de discos, gana el jugador que ha provocado la DUI aunque no se trate de uno de los que ha empatado en el número de discos.

¿CÓMO SE JUEGA?

MODALIDAD A. «BALANZAS FISCALES» (iniciación)

Si queréis un juego rápido, os interesa la modalidad básica de iniciación. Jugando en esta modalidad descubriréis derechos universales, el efecto de las balanzas fiscales, 30 años de actividad legislativa y los mecanismos del Estado para interferir en las decisiones adoptadas desde Catalunya.

NOTA: el dorso de las monedas (discos de «gestión pública») no tienen ningún efecto en esta modalidad.

Las reglas de esta modalidad son necesarias para poder jugar las otras dos.

• El turno de juego se mueve de izquierda a derecha.

• El turno se indica con el marcador que representa a la Generalitat. Este marcador, conjuntamente con el dado, irá pasando de un jugador a otro con el cambio de turno.

• Empieza el jugador al que se le ha asignado la Generalitat en la preparación del juego.

• Cada turno consta de cuatro fases, que tienen que llevarse a cabo siempre en este orden: 1) tributación, 2) transferencia, 3) cohesión social y 4) acción ciudadana.

1. **Tributación:** todos los ciudadanos pagan 1 € a la carta «Hisenda espanyola» y quien posee la Generalitat paga 1 € adicional en concepto de solidaridad territorial.

NOTA: cuando se activa la carta «Agència tributària catalana» el proceso de tributación se altera (ver «ACCIONES CARTAS»).

2. **Transferencia:** el jugador que tiene la Generalitat lanza el dado para ver el grado de cumplimiento de las transferencias aprobadas por el Estado: 100 %, 50 % o incumplimiento. Quien tiene la Generalitat recibe tantos euros de la carta «Hisenda espanyola» como se indica en el dado (ver «IMÁGENES DADO»).

3. **Cohesión social:** si lo considera conveniente, quien tiene la Generalitat puede redistribuir entre los ciudadanos los discos de «gestión pública» que ha recibido más los propios. No hay ni un mínimo ni un máximo de discos de «gestión pública» a distribuir. No obstante, quien tiene la Generalitat, como resultado de esta redistribución, no puede quedarse sin este tipo de discos al final de su turno. Por cada infraestructura (moneda de 1 €) que entregue a un jugador, quien posee la Generalitat recibe un disco de «participación democrática» y por cada servicio (moneda de 2 €) recibe dos discos de «participación democrática».

NOTA: quien tiene la Generalitat recibe los discos de «participación democrática» del ciudadano al que ha entregado los discos de «gestión pública». Si el ciudadano no tuviera, el que tiene la Generalitat los cogerá de la carta «Concentració nacional». Si no quedasen, no recibirá ninguno. ¡La población es limitada!

NOTA: la redistribución de discos de «gestión pública» sólo se puede hacer en la fase 3) Cohesión social. Las acciones que se hagan en esta fase son claves para garantizar que en los turnos siguientes todos los jugadores podrán pagar sus impuestos. Recordad que cuando algún jugador no puede pagar, todos perdéis.

4. **Acción ciudadana:** los ciudadanos se desplazan en función de la imagen que haya salido en la tirada del dado de la fase 2) Transferencia. El dado indica si se mueve un ciudadano, todos o quien tiene la Generalitat (ver «IMÁGENES DADO»). El jugador que mueve a su ciudadano puede desplazarlo a cualquier carta cercana, activada o no, y realizar los desplazamientos y acciones en función de la bandera y de los símbolos de la carta en la que se haya situado (ver «ACCIONES CARTAS»).

NOTA: se considera que una carta está activada cuando se le da la vuelta y queda descubierta.

• El turno finaliza cuando se han efectuado todos los movimientos de la fase 4) Acción ciudadana indicados por el dado y todas las acciones que muestran las cartas como consecuencia de esos movimientos.

• Finalizado el turno, el jugador que habla lanzado el dado pasa la Generalitat y el dado al jugador de su derecha para que inicie su turno. Y así sucesivamente.

NOTA: el último turno es aquel que da como resultado uno de los tres escenarios descritos en «FINALIZACIÓN».

MODALIDAD B. «GESTIÓN PÚBLICA»

Si ya domináis la dinámica básica del juego con la modalidad A. «Balanzas fiscales» y buscáis mayor conocimiento, diversión y estrategia, os interesa jugar la modalidad B. «Gestión pública». Con esta modalidad experimentaréis la importancia de la gestión pública en la acción de gobierno, la opción impositiva cuando tengáis la Generalitat, el efecto de los recortes presupuestarios en la construcción del país y la posibilidad de dirigir los cuerpos de seguridad cuando la consulta se vea amenazada.

Esta modalidad se juega con las mismas reglas de la modalidad anterior y además hay que añadir las normas específicas referentes a los discos de «gestión pública».

• Todos los discos de «gestión pública» tienen un efecto específico en función del servicio o infraestructura que representan. Los servicios (monedas de 2 €) permiten realizar acciones y las infraestructuras (monedas de 1 €) permiten conseguir servicios tras pactar con el Estado (ver «EFECTOS DISCOS GESTIÓN PÚBLICA»).

• Los discos de «gestión pública» se toman como moneda, al azar, de la carta «Hisenda espanyola» y cuando están en posesión de un jugador deben estar siempre visibles por el lado del servicio o de la infraestructura.

• Cuando los discos de «gestión pública» se entregan a la carta «Hisenda espanyola» deben dejarse como monedas y se tiene que ir mezclando para que no sean fácilmente identificables para ningún jugador.

• Las cartas «Euro per recepta» y «Impost de successions» dan la opción, al jugador que tiene la Generalitat, de cobrar impuestos a los otros jugadores si dispone de los discos que le permiten ejercer la competencia.

• Los ciudadanos sólo pueden cambiar moneda para fraccionarla. No está permitido el cambio para obtener monedas de 2 €.

• Cuando se tenga que cambiar moneda, debe hacerse obligatoriamente con la carta «Hisenda espanyola». Si no pudiera hacerse, entonces se hace con la Generalitat, y si tampoco fuese posible con otro jugador.

MODALIDAD C. «PARTICIPACIÓN DEMOCRÁTICA»

Si aún buscáis un juego con mayores componentes estratégicos, podéis incorporar las reglas de este apartado a la modalidad B. «Gestión pública». En esta modalidad podréis convocar elecciones anticipadas para intentar mantenernos en el gobierno o presentar una moción de censura para provocar un cambio en el gobierno de la Generalitat, antes de lo que sería previsible.



Hecho en Catalunya

Autor: Ferran Anglès
Ilustrador: Teo Perea
Coordinador: Xavier Colomer

Singular Games SL
Sant Antoni Maria Claret, 500
08027 Barcelona
www.singulargames.cat

NOTA: si queréis, podéis aplicar las normas de esta modalidad directamente junto con la modalidad A. «Balanzas fiscales», sin aplicar la modalidad B. «Gestión pública».

El jugador que se desplaza en la fase 4) Acción ciudadana puede intentar mantener el gobierno de la Generalitat, si la ocupaba por turno, o conseguirlo, si no lo tenía. Para ello:

- Ha de poder desplazar a su ciudadano la carta «Sufragi universal» cuando esta esté activa (es decir, esté visible).
- Al situar a su ciudadano sobre la carta, ha de anunciar en voz alta si hará uso de la acción que permite la carta o no. Si no se ejecuta la acción, finaliza el turno, se pasa el dado y la Generalitat al siguiente jugador.
- Si hace uso de la acción de la carta y en función de quién tenga o no la Generalitat podrá a) **convocar elecciones anticipadas** o b) **hacer una moción de censura**:

a) Si tiene la Generalitat, y convoca **elecciones anticipadas**, tendrá que seguir los siguientes pasos:

- Entregar 1 disco de mossos d'esquadra a la carta «Hisenda espanyola» (sin tener este disco no es posible convocar elecciones anticipadas).

NOTA: esta regla se substituye por el pago de 3 € en el caso de que juguéis en la modalidad C. «Participación democrática» sin utilizar los discos «gestión pública» de la modalidad B. «Gestión pública».

- Acordar y comunicar a los otros jugadores quién se presenta a las elecciones individualmente y quién lo hace como alianza. Las alianzas han de declarar quién obtendrá la Generalitat en el caso de que resulten ganadoras.

- Todos los jugadores toman, sin que los otros lo vean, un número de discos de «participación democrática» de los que tienen acumulados y los esconden en un puño. Con la otra mano ocultan los discos de «participación democrática» que no gastarán en las elecciones. Los jugadores no están obligados a emplear todos los discos de «participación democrática» que tengan e, incluso, pueden mantener su puño vacío.

- Cuando el jugador que tiene la Generalitat lo indique, todos los jugadores abren sus puños.

- Se cuentan los discos de «participación democrática» de los puños para determinar quién es el ganador:

- El jugador que presenta más votos solo o en alianza gana las elecciones.
- Si se produce un empate entre una alianza o un jugador individual con el jugador que ocupa la Generalitat, gana el jugador que ostenta la Generalitat.

- Si se produce un empate entre jugadores que no ocupan la Generalitat, gana el que tenga más discos de «participación democrática» no utilizados en las elecciones. Si se mantiene el empate, la Generalitat pasará a ocupar la el jugador al que le corresponde por orden de turno.

- Independientemente del resultado, todos los discos utilizados en las elecciones por los jugadores se pierden y se colocan sobre la carta «Concentració nacional».

- El ganador pasa a ocupar la Generalitat saltándose el orden de turno rotativo de juego.

b) Si no tiene la Generalitat, y presenta una **moción de censura**, tendrá que seguir los siguientes pasos:

- Todos los jugadores acuerdan (manifestando si quieren su intención de voto) quién apoya al candidato de la moción y quién al que tiene la Generalitat.

NOTA: la moción de censura no requiere emplear el disco mossos d'esquadra.

- Si la moción se sustenta en una alianza deben comunicar quién obtendrá la Generalitat en el caso de que la alianza resulte ganadora.

- Todos los jugadores toman, sin que los otros lo vean, un número de discos de «participación democrática» de entre los que poseen y los esconden en un puño. Con la otra mano tapan los discos de «participación democrática» que no destinarán a las elecciones. Los jugadores no están obligados a destinar todos los discos de «participación democrática» que tengan y pueden mantener su puño vacío incluso habiendo comprometido su apoyo a la moción de censura o aún siendo el candidato.

- Cuando el jugador que tiene la Generalitat lo indique, todos los jugadores abren sus puños.

- Se cuentan los discos para determinar quién es el ganador. Los ciudadanos que se presentaban conjuntamente en alianza han de sumar sus votos.

- Si el ciudadano que ha presentado la moción de censura, solo o acompañado, acumula más votos, gana.
- Si el ciudadano que ocupa la Generalitat, solo o acompañado, es quién acumula más votos, repite turno al frente de la Generalitat.
- Si se produce cualquier tipo de empate, la moción de censura no prospera y la Generalitat pasa a ocupar la el jugador al que le corresponde por orden de turno rotativo de juego.


- Independientemente del resultado, todos los discos empleados por los jugadores en la moción se pierden y se colocan sobre la carta «Concentració nacional».


- El ganador pasa a ocupar la Generalitat saltándose el orden de turno rotativo de juego que se seguía.


IMÁGENES DADO

Sólo se hace una tirada de dado por turno y el resultado obtenido afecta a dos fases: 2) **Transferencia** y 4) **Acción ciudadana**.

- En la fase 2) **Transferencia**, hay que fijarse en el número de la cara del dado que indica el grado de cumplimiento del Estado respecto a los presupuestos aprobados por ley:


 Cumplimiento total. La Generalitat recibe 4 € de hacienda española.


 Cumplimiento parcial. La Generalitat recibe 2 € de hacienda española.

 Incumplimiento. La Generalitat no recibe nada de hacienda española.

- En la fase 4) **Acción ciudadana**, hay que fijarse en el **dibujo** de la cara del dado que indica qué ciudadano o ciudadanos se desplazarán por el tablero para conseguir formar la urna o construir país:

 Se desplaza el jugador que ha lanzado el dado y ostenta la Generalitat.

 Se desplaza el jugador que posee el ciudadano del color que ha salido en la tirada de dado.

 Todos los jugadores desplazan su ciudadano sucesivamente.

NOTA: todos los jugadores deben estar atentos: ¡lanzar el dado no implica necesariamente desplazarse por el tablero!

- Si sólo ha de desplazar su ciudadano un jugador (dos primeros casos), tendrá que seguir los siguientes pasos:

- Indicar a qué carta de las 8 de su entorno quiere ir, independientemente que esté descubierta o no. Una vez seleccionada, si no está descubierta, se le da la vuelta y queda activada.

- Colocar el ciudadano sobre la carta elegida.

- Realizar las acciones correspondientes a la carta en la que se ha situado de acuerdo con la bandera y los símbolos que muestre (ver «ACCIONES CARTAS»).


- Si todos los jugadores han de desplazar a sus ciudadanos (tercer caso), deben hacerlo por orden rotativo hacia la derecha, empezando el jugador que ha lanzado el dado y tiene la Generalitat. Cada jugador al desplazarse lo hace siguiendo los 3 pasos descritos en el apartado anterior.

- Si con su movimiento un ciudadano activa una carta con la bandera española, finaliza el turno de esa tirada en el que todos los ciudadanos se tenían que desplazar. Habrá que actuar conforme con lo que indica la bandera de esta carta en «ACCIONES CARTAS». Una vez realizada la acción, ningún jugador puede desplazar a su ciudadano y el jugador que tenía el turno pasa la Generalitat y el dado al jugador siguiente.


ACCIONES CARTAS

Las acciones vinculadas a cada una de las 37 cartas del tablero están determinadas por la bandera que se muestra como banda vertical situada en el lado superior izquierdo de las cartas. Hay 7 cartas que, además, pueden comportar una segunda acción indicada por el símbolo que tienen en la parte inferior derecha.


- En función de la bandera hay 4 tipos de cartas con efectos diferentes:

 **Cartas de Catalunya (18): permiten continuar avanzando.** El jugador que sitúa a su ciudadano en una carta con la bandera catalana puede volver a desplazarlo a cualquiera de las 8 cartas de su alrededor, esté descubierta o no.


NOTA: considerar el efecto añadido de los símbolos de la esquina inferior derecha de la carta en los casos que sea y corresponda su aplicación.

 **Cartas del mundo (11): detienen el desplazamiento para reflexionar.** El jugador que sitúa a su ciudadano en una carta con esta bandera finaliza su movimiento y, si era el único o el último jugador por mover, acaba la fase 4) Acción ciudadana y el turno.

NOTA: considerar el efecto añadido del símbolo de la esquina inferior derecha de la carta «Sufragi universal» en el caso que corresponda su aplicación.

 **Cartas de la urna (4): detienen el desplazamiento para organizar la consulta.** El jugador que descubre una carta con una parte de la urna finaliza su movimiento y, si era el único o el último jugador por mover, acaba la fase 4) Acción ciudadana y el turno.

NOTA: estas cartas se colocan a un lado del tablero y se va construyendo la urna a medida que aparecen. El ciudadano que la ha descubierto se detiene en la carta de la que procedía, independientemente de la bandera que tenga dicha carta.

 **Cartas de España (4): detienen el desplazamiento, la organización de la consulta y el desarrollo del pueblo de Catalunya.** Cuando se descubre una carta con esta bandera:

- Todos los ciudadanos se sitúan en la carta «Concentració nacional» en señal de protesta y de autoafirmación.

- Se recogen y barajan todas las cartas que se habían descubierto de Catalunya y de la urna. Dependiendo del grado de centralismo con el que se está jugando, las cartas de España se pueden incorporar para ser barajadas y ocultadas de nuevo en el tablero de juego:

- Grado medio:** cada vez que se descubra una carta de España, se deja destapada en el lugar en que ha salido y provoca un retroceso en Catalunya. La carta no volverá a tener efecto y cuando se sitúe un ciudadano simplemente detendrá su desplazamiento, como también lo hacen las cartas del mundo. Por ello, en el momento en que se descubre una carta de España, no se baraja con las otras cartas de Catalunya y de la urna que ya se habían descubiertas para rellenar los huecos del tablero y con las que se rellenan el tablero.

- Grado elevado:** cada vez que se descubre una carta de España, se deja destapada en el lugar en que ha salido y provoca un retroceso en Catalunya.

Inicialmente, la carta no volverá a tener efecto y cuando se sitúe un ciudadano simplemente detendrá su desplazamiento, como también lo hacen las cartas del mundo. Pero si se descubre una nueva carta de España y queda alineada (en la misma fila o la misma columna) con cualquier otra carta de España descubierta anteriormente, ambas se barajan con las cartas de Catalunya y de la urna descubiertas hasta ese momento para rellenar los huecos del tablero.


- Grado intenso:** cada vez que se descubre una carta de España, se aplica la acción que le corresponde y, además, se vuelve a barajar con las cartas de Cataluña y de la urna descubiertas hasta el momento para rellenar los huecos del tablero.

Las cartas del mundo siempre quedan descubiertas. No se recogen nunca porque no se ven afectadas por la relación Catalunya-España.

NOTA: si se está jugando en la modalidad B. «Gestión pública», las cartas de urna protegidas por los mossos d'esquadra o bomberos quedan descubiertas y no se recogen. Los discos de «gestión pública» que les protegían pasan a la carta «Hisenda espanyola».

- Se vuelven a colocar las cartas, bocabajo, ocupando los huecos del tablero. De esta manera se forma de nuevo el tablero de juego y el siguiente jugador inicia el turno.

- En función del símbolo hay 3 tipos de cartas con efectos diferentes:


 **Capacidad económica (3):** carta con idéntica función en las 3 modalidades de juego. El jugador que descubre una de estas 3 cartas, cuando sitúa a su ciudadano, obtiene 3 € como resultado de su capacidad para generar riqueza para el país.

NOTA: los euros se toman de la carta «Hisenda espanyola» sólo en el momento de descubrirla, no en los turnos posteriores, estando ya activada.


Capacidad impositiva (3): a partir del momento en que se descubren estas cartas, el jugador que posee la Generalitat puede cobrar impuestos en cada turno si tiene las competencias correspondientes:

 **Agència Tributària Catalana:** carta con la misma función en las 3 modalidades de juego. En los turnos en los que la carta «Agència tributària catalana» esté activada, todos los ciudadanos dejarán de pagar los impuestos a la «Hisenda espanyola» y pasarán a pagarlos al jugador que tenga la Generalitat. A partir de ese momento, la «Hisenda espanyola» sólo recibirá 1 € por turno del jugador que tenga la Generalitat.


NOTA: aunque la carta «Agència tributària catalana» esté activada, la Generalitat continuará recibiendo las transferencias del Estado correspondientes que indique el dado en la fase 2) Transferencia.

 **Euro per recepta:** carta con una función específica en la modalidad B. «Gestión pública»: permite cobrar 1 € a tantos ciudadanos como discos de sanidad se tengan. Para ello, el jugador ha de tener la Generalitat, desplazar a su ciudadano hasta esta carta y disponer de uno o más discos de «gestión pública» de sanidad (ver modalidad B. «GESTIÓN PÚBLICA»).

Si no se juega bajo la modalidad B, la función de la carta se limita a la de una carta de Catalunya.

 **Impost de successions:** carta con una función específica en la modalidad B. «Gestión pública»: permite cobrar 1/3 parte de los recursos que posea otro ciudadano. Para ello, el jugador ha de tener la Generalitat, desplazar a su ciudadano hasta esta carta y disponer de un disco de «gestión pública» de justicia (ver modalidad B. «GESTIÓN PÚBLICA»).

Si no se juega bajo la modalidad B, la función de la carta se limita a la de una carta de Catalunya.


 **Sufragi universal (1):** carta con función específica en la modalidad C. «Participación democrática»: posibilita que se ejerza el sufragio activo y pasivo en la partida si un jugador sitúa a su ciudadano en esta carta y expresa la voluntad de votar (ver modalidad C. «PARTICIPACIÓN DEMOCRÁTICA»).


Si no se juega en la modalidad C, la función de la carta se limita a la de carta del mundo.


EFFECTOS DISCOS «GESTIÓN PÚBLICA»


Las acciones vinculadas a cada uno de los 24 discos de «gestión pública» están determinadas por el servicio o infraestructura representados.

- En función del servicio (monedas de 2 €) existen 5 tipos de discos con efectos diferentes:

 **Justicia (2):** quien posea 1 disco de *justicia* y ostente la Generalitat, puede cobrar hasta 1/3 parte de los recursos de otro jugador. Para ello, ha de desplazar su ciudadano a la carta «Impost de successions». Esta acción sólo puede realizarse una vez por turno y sólo se puede cobrar a un ciudadano, aunque se posea más de un disco de *justicia*.


 **Sanidad (3):** quien posea 1 o más discos de *sanidad* y ostente la Generalitat, puede cobrar 1 € a los otros jugadores. Para ello, ha de desplazar su ciudadano a la carta «Euro per recepta». Esta acción sólo puede realizarse una vez por turno y puede cobrarse a tantos ciudadanos como discos de *sanidad* tenga quien represente la Generalitat durante aquel turno.


 **Educación (3):** quien posea 2 discos de *educación* y ostente la Generalitat, puede quitar 1 disco de *justicia* a otro jugador. A cambio, deberá deshacerse de los 2 discos de *educación*: uno lo deberá entregar al jugador al que le quita el disco de *justicia* y el otro entregarlo a la carta «Hisenda espanyola».


 **Interior (2+2):** los discos de *interior* (mossos d'esquadra o bomberos), que posean los jugadores pueden ser empleados, total o parcialmente, para proteger las cartas que forman la urna (ver «ACCIONES CARTAS»). Esta acción se ejecuta a criterio del jugador que ostenta la Generalitat: cuando se descubre una carta con la bandera española, la Generalitat decide cuántos discos se movilizan y ordena que

jugadores deben aportarlos. Hay que destinar 1 disco a cada carta de la urna. Así se evita que las cartas de la urna se pierdan y vuelvan a mezclarse junto con el resto de cartas catalanas cuando actúa el Estado. Los discos destinados a esta acción se depositan en la carta «Hisenda espanyola».

- En función de la infraestructura (monedas de 1 €) existen 5 tipos de discos con efectos diferentes:

 **Obras públicas (2+2):** quien posea 2 discos de *vías férreas* o 2 discos de *carreteras*, y ostente la Generalitat, puede tomar 1 disco de *interior* (mossos d'esquadra o bomberos) a otro jugador. A cambio, deberá deshacerse de los 2 discos que han de ser iguales: entregando uno al jugador que tenía el disco de *interior* y depositando el otro de la misma *infraestructura* en la carta «Hisenda espanyola».

 **Bosques (3):** quien posea 2 discos de *bosques* y ostente la Generalitat, puede quitar un disco de *sanidad* a otro jugador. A cambio, deberá desprenderse de los 2 discos de *bosques*: uno deberá entregarlo al jugador al que le quita el disco de *sanidad* y el otro tiene que depositarlo en la carta «Hisenda espanyola».

 **Territorio (2+3):** quien posea 2 discos de *energías* o 2 discos de *vivienda pública* y ostente la Generalitat, puede quitar a otro jugador 1 disco de *educación*. A cambio, debe desprenderse de los 2 discos que tienen que ser iguales: entregar uno al jugador que tenía el disco de *educación* y el otro de la misma *infraestructura* lo deposita en la carta «Hisenda espanyola».

INSTRUCCIONES PARA 2 6 3 JUGADORES

Se aplican todas las reglas explicadas para 4 jugadores, para las 3 modalidades y con los 3 grados de centralismo posibles, con una única adaptación con respecto al resultado del dado: si el resultado del dado en la fase 2) Transferencia corresponde a un ciudadano que no juega, se repite la tirada.

INSTRUCCIONES PARA 1 JUGADOR

Se aplican todas las reglas explicadas para 4 jugadores de la modalidad A. «Balanzas fiscales» con las siguientes adaptaciones:

- Inicialmente el ciudadano recibe 8 € en lugar de 6 €.
- El grado de centralismo siempre ha de ser elevado o intenso.
- En la fase 1) Tributación, el jugador paga 3 € al Estado en todos los turnos y cuando tiene la carta «Agència tributària catalana» activada pasa a pagar 2 € por turno.
- En la fase 2) Transferencia, todos los resultados de la tirada del dado son buenos aunque no juegue el ciudadano que sale en la tirada. El dado se lanza para saber el grado de cumplimiento de las transferencias del Estado.
- La fase 3) Cohesión social no se aplica.
- En la fase 4) Acción ciudadana, siempre se desplaza el ciudadano del jugador, independientemente del resultado que haya salido en el dado en la fase 2) Transferencia.

De la modalidad B. «Gestión pública» sólo tiene sentido la aplicación de los discos de *mossos* y *bomberos* para proteger la consulta. La modalidad C. «Participación democrática» no tiene sentido aplicarla.

Este juego es una realidad gracias a la campaña de mecenazgo realizada en VERKAMI.

Nuestro agradecimiento a todos los mecenas que lo han hecho posible:

Agustí Moll i García, Alba Metge, Albertí Editor, Àlex López, Àlex Miquel i Arnau Sanz, Amanda C. M., Anna i Pau, Anselm cal Ferrer, Antoni Borrell i Rosell, Antoni Maria Piqué, Aran, Arnau Colomer Royo, Arnau Galvany Pozo, Associació cultural i recreativa Juguem!, Carles Alemany, Carles de Rosselló, Carles Guerra, Carles Macian, Carles Rius Castro, Carles Soriano, Carlos Rodríguez Escudero, Carme Trillas i Torrents, Catalan Games, Cristina Usero Valdivia, David Macià Peramiel, David Miñana i Galbis, David Portabella Clotet, Diciembre 62, Edu Thió, Eduard Martí Mateo, Eduard Redondo i Iglesias, El CAE (Manresa), Elisenda Pujol Romanyà, Elna, Enric Martí Marrasé, Ester Capella, Eva Baró, Eva Borrell Dalmat, Família Gomis i Descals, Família Hosta-Cuy, Francesc LLamas Piqueras, Gemma Foj Alvirá, Genoveva García Torra, Georgina Anglès Carles, Gerard Ascensi, Gerard y Marc Morera, Glòria RG, Guillem Clapés, Isaac Herrero, Isaac Pedrola Alemany, Isidro Jabato, Ismael Bonilla Serra, J. M. Baldo, Jaume Profitós i Martí, Jaume Romo Lopez, Jesús Portavella y Núria Erta, Joan Ballbé i Casas, Joan Hernandez Almirall, Joan Ráfales Hernandez, Jordi Coronas i Martorell, Jordi Ferrer, Jordi Isabal Anglès, Jordi Portabella, Jordi Prats i Abelló, Jordi Saló Díez, Jordi Solé i Aleu, Jordi Soler i Alvarez, Jordi, Joan y Jofre Niell i Macias, Josep Maria Bellostas, Josep Barbero, Josep González-Cambay, Josep L. Roca Esquerria, Josep Roca Ortiz, Just Leon Ferrer, Kika, La Maldo, Laura Company Mercado, Laura Janer Nicolau, Llibertat Bruguera y Pep Navarra, Llibreria Alguer Set Sant Celoni, Lourdes Arrando, Luz Marina Díaz, M. Rosa Bayà y Josuè Sallent, Ma Loreto Pané Oromí, Marc Fargas, Marcel G. - Marta C., Marcos Codó Alonso, Maria Jacinta Sanjuan, Maria Lluisa Farràs Oliveras, Maria Teresa Colomer, Maria Tortajada y Jaume Benavente, Maria C. Palacín, Marta Sol, Mercè Queralt, Miquel Poch Clara, Montse Alemany, Montse, Oriol y Bernat, Montserrat Peramiel Cols, Montserrat Rifà i Giribet, Montserrat Torra Puigdemílvoll, Montserrat Torres i Fabrès, Montserrat Torres Nadal, Núria Busom i Figueres, Oriol Amorós i March, Oriol Comas i Coma, Oriol Domènech i Coll, Òscar Pasqual i Sorribes, Paco Puertas, Pau Vinyes i Roig, historiador, Pep Aixalà, Quel Batalla, Rafael Castellanos, Ramon Sulé Palma, Raül Adell Colomer, Raül Barahona i Ferré, Ricard Bertran Calvera, Ricard Cubells, Roger Torrents i Serra, Salvador Cardús i Ros, Sandra, Santi Guà, Sergi Pérez Labernia, Txell Valladares, Vanessa Bretxa, Wwww.spondeo.cat, X. P. Roch.

Gracias por vuestro apoyo. Ferran y Xavier.

