



EL JUEGO DE SIMULACIÓN ECONÓMICA

por Jordi Rodríguez y Álvaro Lerma

Descripción del juego

Las predicciones de los gurús económicos y los tertulianos más pesimistas de la tele se han cumplido. ¡La crisis económica global ha llegado a Meridia! Y sus consecuencias han sido tan graves que la mayoría de las fortunas del país han emigrado a sus paraísos fiscales preferidos.

La sociedad se descompone sin un líder que la guíe...

Y aquí es donde entras tú. ¿Conseguirás reactivar la economía del país y mejorar la calidad de vida de la población? ¿O utilizarás tu privilegiada posición para hacer crecer tu fortuna e influencia?

¡Tú decides!

The Lord of the P.I.G.S. es un juego de simulación económico-política para varios jugadores en la ficticia república de Meridia. Este bonito país es una amalgama que representa el sur de Europa (Portugal+Italia+Grecia+eSpaña), que como sabréis fueron bautizados por nuestros apreciados colegas del norte de Europa como P.I.G.S.

Tú y tus amigos deberéis escoger entre uno de los líderes de la economía de Meridia para pelear por la supremacía económica del país. Cualquier medio es bueno: lanzar campañas de comunicación, hacer lobby, forjar (y romper) alianzas, manipular encuestas...todo ello en medio de una situación económica delicada, con una elevadísima tasa de paro.

El juego utiliza mecánicas muy simples para reflejar cómo los poderosos moldean la economía para ponerla al servicio de sus intereses... al tiempo que ocasionalmente se preocupan de las necesidades de la mayoría de la población. Los intereses de cada jugador son de naturaleza diferente pero el objetivo del juego es el mismo para todos:

¡Gana el primero en llegar a 10!

Para cumplir este objetivo, propondrás iniciativas que afectarán la economía y por tanto los intereses y puntuaciones de todos los jugadores. Pero estas iniciativas sólo serán implementadas si reciben suficientes votos, otorgados (o no) por cualquiera de los jugadores. ¡Aquí es donde tus talentos manipulativos entran en juego! O sea que recuerda: Para sobrevivir en la traicionera jungla de la economía de Meridia necesitarás finura, adulación y mano dura, según convenga.

Reglas del Juego

Objetivo del juego

The Lord of the P.I.G.S. es un juego educativo que enseña cómo funciona la economía.

Hay cuatro jugadores, cada uno toma la identidad de uno de los actores de la economía: Políticos, Banqueros, Director Corporativo (Producción Industrial) y Magnate Energético (Producción Energética). Cada actor tiene una variable asociada, que representa sus intereses dentro de la economía. Hay un 5o actor, no jugable, que representa los intereses del Pueblo.

Cada actor tiene una variable asociada, según sus intereses. Las variables son:

Actor	Variable
Presidente	Opinión Pública
Banquero	Crecimiento Económico
Director Corporativo	Consumo
Magnate Energético	Precio de la Energía
El Pueblo	Estabilidad Social

El valor de cada variable (o Rating) es inicialmente 0. El objetivo de cada jugador es **ser el primero en subir su Rating a 10, ganando la partida**. Para conseguirlo, deberán proponer y votar Acciones que influirán en la economía y por tanto en los Ratings.

El Rating de la Estabilidad Social llega a empieza en 5. Si llegara a 0, **hay REVUELTA SOCIAL y gana la partida el actor cuyo Rating sea menor**.

Hay que tener en cuenta que **los Ratings no pueden ser mayores que 10 o menores que 0**. Si un Rating subiera por encima de 10, se deja en 10; si bajara a menos de 0, se deja en 0.

El juego gira alrededor de 3 mecánicas:

1. **PROPONER:** Los jugadores proponen Acciones para afectar la economía. Cada Acción necesita un cierto apoyo para activarse.
2. **VOTAR:** Los jugadores escogen a qué Acciones quieren dar apoyo mediante su Voto. Una vez una Acción recoge el apoyo necesario, se activa influenciando los 5 Ratings.
3. **REACCIONAR:** Los jugadores deben reaccionar y adaptarse tanto a eventos inesperados cómo a las cartas sorpresa jugadas por otros jugadores.

Elementos del juego

El juego consta de 4 zonas:

- Área de juego: Donde se proponen, votan y activan las Acciones.
- Mazos de Acciones: Contienen las acciones que los jugadores pueden proponer. Hay un mazo para cada Actor, con 36 Acciones. Cada mazo tiene asociada una pila de descartes, donde se colocan las Acciones activadas y descartadas.
- Mazo de Eventos: Contiene los 20 Eventos. Tiene asociada una pila de descartes, donde se colocan los Eventos descartados.
- Mano: Contiene las Acciones disponibles en un determinado momento.

Rutina del Juego - Rondas

Para empezar, los jugadores se reparten los actores entre ellos. Luego se barajan los mazos de Acciones y el de Eventos. Cada jugador roba una mano inicial de 3 Acciones. Se escoge al azar el jugador prioritario y el orden de prioridad viene determinado por la rueda:

Presidente -> Banquero -> Director Corporativo -> Magnate Energético -> Presidente

Es importante notar que **este orden de prioridad sólo influye de que 2 o más Acciones de distintos actores se activen en la misma fase, puesto que las rondas se juegan simultáneamente.**

Cada ronda consta de las siguientes fases:

- **Fase Inicial:**
 - Prioridad: El jugador que sigue al jugador prioritario en la rueda se convierte en el jugador prioritario.
 - Eventos:
 - Se descarta el Evento activo
 - Nuevo Evento activo: Se muestra el 1er Evento de la baraja y se aplica(n) su(s) efecto(s)
 - Consulta a los asesores: Cada jugador roba una Acción de su mazo
- **Fase de Votación:**
 - Cada jugador decide si quiere votar o no. Para votar, tiene que escoger una (y sólo una) Acción ya propuesta y descartar una Acción de su mano
 - Se revelan los votos simultáneamente
 - En orden de prioridad, los jugadores deciden si quieren jugar modos alternativos de las Acciones que tienen en mano para añadir o quitar apoyos a las Acciones propuestas. Para hacerlo, tienen que descartar la Acción escogida
 - Cuando ningún jugador quiera jugar más Acciones, se termina la fase
- **Fase de Activación:**
 - Las Acciones que reúnan el apoyo requerido para activarse se activan. Si se activa más de una Acción, se activan por orden de prioridad

- Los jugadores pueden jugar modos alternativos de las Acciones que tienen en mano para compartir beneficios
- Cuando ningún jugador quiera jugar más Acciones, se termina la fase y se descartan las Acciones activadas
- **Fase de Proposición:**
 - Cada jugador decide si quiere proponer una Acción o no. Para proponer, tiene que escoger una (y sólo una) Acción de su mano y ponerla boca abajo en el área de juego. Esta Acción pasa a ser una Acción propuesta.
 - Se revelan las Acciones propuestas simultáneamente.
- **Final de ronda:** Comprobar si
 - El Rating de la Estabilidad Social es 0. En caso afirmativo, el actor con menor Rating gana la partida. Si hay empate, la partida continúa una ronda más.
 - Un o más Ratings son 10. En caso afirmativo, el actor correspondiente gana la partida. Si hay 2 o más Ratings a 10, la partida continúa una ronda más.
 - Si no se cumple ninguna de las anteriores, la ronda acaba y empieza una nueva ronda.

Más información sobre Acciones

Las Acciones son las herramientas que tienen los jugadores para ganar la partida. Cada Acción representa una actuación con consecuencias sobre la economía, y por ende, sobre los Ratings. Cada Acción tiene las siguientes características:

- Nombre
- Tipo: Indentifica qué Actor pertenece la Acción
- Apoyo necesario: Indica cuantos apoyos necesita esta Acción para activarse
- Modo Alternativo: Indica si esta Acción se puede utilizar de forma alternativa:
 - +1/-1 Apoyo: Descartar para sumar o restar 1 apoyo a una Acción propuesta. Usable sólo durante la fase de Votación.
 - Compartir Beneficios de X: Descartar para sumar a tu Rating el efecto de una Acción activada este turno sobre el Rating de X. Usable sólo durante la fase de Activación.
- Efecto: Indica qué Ratings se verán afectados, y de qué manera, una vez activada

Cada jugador tiene una baraja de 29 Acciones, con 3 cartas raras diferentes (1 copia de cada), 4 cartas incomunes (2 copias de cada) y 6 cartas comunes (3 copias de cada). Para asegurar un juego perfectamente balanceado, las barajas son perfectamente simétricas.

Más información sobre Eventos

Los Eventos son acontecimientos que afectan a la Economía de una manera aleatoria e independiente de la voluntad de los Actores. Cada Evento tiene las características siguientes:

- Nombre
- Texto ambientación: Describe el Evento en términos reales
- Efecto: Cómo afecta el Evento a la partida

Los Eventos se aplican en la Fase Inicial. Notar que la baraja de Eventos consta de 10 Eventos que modifican la partida, y 10 Eventos que no la modifican.

Reglas de la casa

Tenemos unas cuantas reglas de la casa, que quizás querréis probar...

Puntuaciones arrastradas

Normalmente jugamos por “sets” de 3 partidas. Al final de las 3 partidas, se suman los puntos conseguidos en cada una por cada jugador y ¡Se declara quién ha sido el Lord! Las puntuaciones se determinan así:

- MODO NORMAL:
 - Si la partida ha terminado sin Revuelta Social, el ganador obtiene 3 puntos y el 2o (o empatados) obtiene(n) 2 puntos. ¡El resto 0!
 - Si la partida ha terminado en Revuelta Social, el ganador obtiene 2 Puntos y el resto 0.
- MODO COMPETITIVO:
 - Si la partida ha terminado sin Revuelta Social, cada jugador obtiene un número de puntos igual a su Rating. El ganador suma 3 a ese resultado por ser un *Ganador*.
 - Si la partida ha terminado en Revuelta Social, el ganador obtiene 5 Puntos y el resto 0.

Hoguera de Pactos

Con esta regla, los jugadores NO pueden votar sus propias Acciones durante la fase de Votación. Sin embargo, los modos alternativos de las cartas de Acción se pueden usar normalmente.