

AJOLOCRACIA

CONTENIDO

108 cartas

- 14 Isópodos y algas
- 14 Coleópteros y anélidos
- 14 Instituciones
- 12 Ciudadanía (2)
- 8 Ciudadanía (3)
- 6 Ciudadanía (1)
- 10 *Ambystoma lermaense*
- 5 *Ambystoma mexicanum*
- 5 *Ambystoma rosaceum*
- 10 Valores
- 6 Ambientes
- 4 INE

PREPARACIÓN

Revuelve bien las cartas y repártelas según el número de personas:

- 2 personas: 10 cartas por persona
- 3 personas: 9 cartas por persona
- 4 personas: 8 cartas por persona
- 5 personas: 7 cartas por persona

Mantén las cartas en la mano de modo que tus oponentes no las vean.

- Coloca las cartas restantes boca abajo, formando una pila en el centro de la mesa.
- Usa lápiz y papel para anotar las puntuaciones y elige a una persona para que se ocupe de ello.

LA PARTIDA

DESCRIPCIÓN DE UNA RONDA

La partida se juega en tres rondas. Para empezar una ronda, cada persona debe elegir una carta de su mano (con la que les gustaría quedarse) y colocarla boca abajo. A continuación, revelan la carta al mismo tiempo. Tras revelar las cartas, pasen las que quedan en su mano (sin revelarlas) a la persona que está a su izquierda. Así, el turno siguiente lo inician con una mano nueva y una carta menos.

Las cartas reveladas permanecen delante de ustedes hasta el final de la ronda, momento en el que se calculan los puntos. ¡Es importante agrupar cartas del mismo tipo!

USO DEL AMBIENTE

Si eliges una carta de *Ambystoma mexicanum*, *lermaense* o *rosaceum* y ya tienes una carta de ambiente delante de ti, deberás colocar ese *Ambystoma* encima del ambiente para triplicar su valor. ***Puedes tener varias cartas de ambiente delante de ti, pero solamente puedes colocar una carta de Ambystoma encima de cada ambiente.***

USO DE LA CREDENCIAL DEL INE

Si ya tienes una carta de la credencial del INE delante de ti, en algún turno posterior podrás elegir dos cartas de tu mano para ponerla en la mesa. Para ello, la primera la eliges al inicio del turno. Antes de que las demás personas revelen sus cartas, deberás decir “***¡Ajolocracia!***” y entonces podrás elegir una segunda carta de tu mano que también colocarás boca abajo sobre la mesa. A continuación, todas las personas revelan sus cartas. Antes de pasar las cartas a la persona de la izquierda, deberás devolver la carta del INE a tu mano, así se mantendrá en circulación y otras personas podrán usarla más adelante. ***Puedes tener varias cartas de INE delante de ti, pero solamente puedes usar una por turno.***

FIN DE UNA RONDA

Cuando recibes la última carta de la persona de la derecha, ponla boca arriba con las demás cartas que hayas juntado. Calcula los puntos de las cartas de la siguiente manera:

CIUDADANÍA

Cada persona suma los símbolos de ciudadanía que aparecen en la parte superior de sus cartas (los rostros de *Ambystoma*). La persona que tenga más ganará 6 puntos. Si varias personas tienen el mismo número de rostros, se reparten los 6 puntos en partes iguales (ignorando cualquier decimal), y no se otorgan puntos para la segunda posición.

Si no hay empate, la segunda persona con más rostros gana 3 puntos.

Si varias personas empatan en segunda posición, se reparten los 3 puntos en partes iguales (ignorando cualquier decimal).

El resto de los jugadores no reciben puntos.

ALIMENTO (ISÓPODOS Y ALGAS)

Un par (2 cartas) de Isópodos y algas otorga 5 puntos. Una única carta de Isópodos y algas no da puntos.

Puedes acumular puntos de múltiples pares en una misma ronda.

ALIMENTO (COLEÓPTEROS Y ANÉLIDOS)

Una tercia (3 cartas) de Coleópteros y anélidos otorga 10 puntos. Una única carta o un par de Coleópteros y anélidos no da puntos. Puedes acumular puntos de múltiples tercias en una misma ronda.

INSTITUCIONES

Mientras más cartas de instituciones tengas, más puntos ganarás.

1 carta: 1 punto

2 cartas: 3 puntos

3 cartas: 6 puntos

4 cartas: 10 puntos

5 o más cartas: 15 puntos

AMBYSTOMAS Y AMBIENTES

Una carta de *Ambystoma mexicanum* otorga 3 puntos. Si está encima de una carta de ambiente otorga 9 puntos.

Un *Ambystoma lermaense* otorga 2 puntos. Si está encima de una carta de ambiente otorga 6 puntos.

Un *Ambystoma rosaceum* otorga 1 punto. Si está encima de una carta de ambiente otorga 3 puntos.

Una carta de ambiente sin *Ambystoma* no da puntos.

INE

Una carta de INE no da puntos.

VALORES

Las cartas de valores se quedan exhibidas sobre la mesa y se acumulan a lo largo de las rondas. Cada persona jugadora retiene las suyas. Los valores suman puntos al final de las tres rondas.

EMPIEZA UNA NUEVA RONDA

Anota las puntuaciones de las personas en la ronda que acabas de jugar.

- Deja las cartas jugadas en una pila de descartes. Las únicas excepciones son las cartas de valores, que deben conservarse delante de ustedes hasta el final de las tres rondas.
- De la pila de cartas disponibles, reparte una nueva mano de cartas a cada persona.

FIN DE LA PARTIDA

Tras la puntuación de la tercera ronda, todavía habrá algunas cartas sin jugar en la pila, esas se ignoran. ¡Es hora de la democracia! Ahora se calculan los puntos de las cartas de valores.

VALORES

La persona con más cartas de valores gana 6 puntos. Si varias personas empatan en primera posición, se reparten los 6 puntos a partes iguales ignorando cualquier decimal.

La persona con menos cartas de valores (incluyendo a cualquier persona sin cartas de valores) pierde 6 puntos. Si varias personas empatan en última posición, se reparten los puntos perdidos a partes iguales ignorando cualquier sobrante.

En una partida con dos personas no se pierden puntos por tener menos valores. Únicamente se otorgan 6 puntos a quien tenga más cartas de valores.

VARIANTES

PASAR CARTAS A AMBOS LADOS

Para cambiar la interacción entre las personas, prueba alternando el sentido en el que se pasan las cartas entre rondas. Así, en las rondas 1 y 3, pasen las cartas hacia la izquierda; mientras que en la ronda 2, pasen las cartas hacia la derecha.

RESUMEN DE REGLAS

2 personas: 10 cartas por persona

3 personas: 9 cartas por persona

4 personas: 8 cartas por persona

5 personas: 7 cartas por persona

3 RONDAS

Escojan una carta, revélenla al mismo tiempo, pasen las cartas a la izquierda.

CIUDADANÍA Más rostros: 6 puntos; Segunda persona con más rostros: 3 puntos.

ALIMENTO (ISÓPODOS Y ALGAS) Un par: 5 puntos.

ALIMENTO (COLEÓPTEROS Y ANÉLIDOS) Una tercia: 10 puntos.

INSTITUCIONES 1 carta:1 punto; 2 cartas:3 puntos, 3:6; 4:10; 5 o más:15 puntos.

AMBYSTOMA *Mexicanum*: 3 puntos; *Lermaense*: 2 puntos; *Rosaceum*: 1 puntos.

AMBIENTE Triplica el valor del siguiente Ambystoma.

INE Úsala en turnos posteriores para bajar 2 cartas.

VALORES Se cuentan al final. Más cartas: +6 puntos; Menos cartas: -6 puntos.

EMPATES Se dividen los puntos a partes iguales ignorando cualquier sobrante.