



¡YO SOY EL JEFE!



edge®

¡YO SOY EL JEFE!

tipo de juego: Negociación **diseñador:** Sid Sackson **táctica** ●●●●● **suerte**
diseño gráfico: Edge Studio · www.edgeent.com



Para llegar a acuerdos y ganar una fortuna necesitas estar bien conectado con inversores influyentes. Llevando a la gente apropiada a la mesa de negociaciones, tratando con ellos sabiamente y ofreciéndoles parte de los beneficios puedes ganar millones y llegar a la cima en el mundo de los negocios. ¡Pero ten cuidado con los competidores, que usarán trucos sucios para estropear tus planes y utilizar tu acuerdo para su propio beneficio!

objetivo del juego

Cada jugador intenta reunir inversores para llegar a acuerdos y obtener dividendos. Los jugadores también pueden ganar dinero participando en los acuerdos de sus rivales. Al final del juego el jugador con más dinero gana.

componentes

- 98 cartas de influencia
- 6 cartas de inversor
- 120 cartas de dinero
- 15 tarjetas de acuerdo
- 1 marcador de dólar
- 1 dado
- 1 tablero
- 1 libretto de reglas

EL tablero

El tablero muestra 16 posibles acuerdos de negocios. Cada uno indica el número de **dividendos** que recibirán los **inversores** o miembros del **clan** necesarios para el acuerdo; cuantos más participantes sean necesarios mayores serán los dividendos. El valor de cada dividendo se determina por el momento del juego en que se complete el acuerdo.

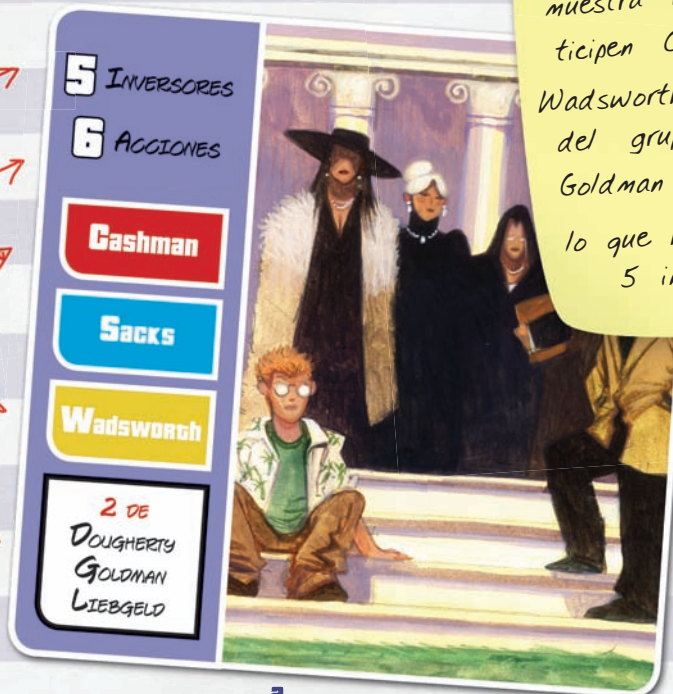
Ejemplo: la casilla que se muestra requiere que participen Cashman, Sacks y Wadsworth, más dos inversores del grupo de Dougherty, Goldman y Liebgeld, lo que hace un total de 5 inversores.

Número de inversores →

Número de dividendos →

Nombres de los inversores necesarios →

Nombres de los inversores opcionales →



PREPARANDO LA PARTIDA

Quita del mazo las seis cartas de inversor, que muestran al inversor en ambos lados. Da una a cada jugador, aleatoriamente, o dos si hay tres jugadores. Los jugadores colocarán las cartas sobre la mesa. Si hay 4 o 5 jugadores el resto de las cartas de inversores se colocan al lado del tablero, y tú los representarás en los tratos durante la partida.

Baraja el mazo de cartas de influencia y reparte cinco cartas, boca abajo, a cada jugador. Estas cartas formarán su mano de salida. El resto del mazo se coloca boca abajo en el centro del tablero. ¡No dejes que los demás jugadores vean tus cartas!

Ordena las tarjetas de acuerdo por orden, con la 1 arriba y la 15 al final del montón, y colócalas en el medio del tablero. La tarjeta de más arriba indica cuánto vale actualmente cada dividendo; por lo tanto, el valor de los dividendos va subiendo a medida que progresa la partida.

Escoge a un jugador, que será la banca. Cuando se llega a un acuerdo la banca hace entrega del pago apropiado. ¡Los jugadores empiezan la partida con el monedero vacío!

El jugador que tenga la primera carta de inversor por orden alfabético será el primero en jugar. El jugador de su derecha sitúa el marcador de dólar en cualquier casilla del tablero y comienza el juego.

orden de juego

En tu turno puedes hacer una de estas cosas:

- Intentar completar el acuerdo sobre el que está el marcador de dólar (pasa a "¡Lleguemos a un acuerdo!" más adelante).
- Tirar el dado y mover el marcador en el sentido de las agujas del reloj el número de casillas indicado, ignorando las casillas que estén cubiertas por tarjetas de acuerdo.

En esta nueva casilla puedes:

- Intentar completar el acuerdo correspondiente.
- Sacar tres cartas del mazo de influencia. Ningún jugador puede tener más de 12 cartas de influencia, y un jugador que tenga más de 12 después de sacar debe descartarse de las sobrantes inmediatamente o jugar un trío de reclutamiento, detallado más adelante.

Ya saques cartas, llegues a un acuerdo o, lamentablemente, no consigas el trato, el jugador de tu izquierda será el siguiente en la mayoría de los casos; consulta "cartas de Jefe", más adelante, para ver los detalles.



Consejo de juego:

al principio de la partida deberías hacer acopio de cartas, para poder interferir en las negociaciones o protegerte de las acciones de otros jugadores.

"¡Lleguemos a un acuerdo!"

Con estas palabras puedes iniciar las negociaciones para el acuerdo en que se encuentra el marcador de dólar; hasta que las digas los rivales no pueden decir nada para influenciarte ni jugar cartas de influencia. Tras decirlos eres el Jefe del acuerdo y querrás que los inversores indicados en la casilla lleguen a un acuerdo. Un recuadro coloreado en la casilla indica que ese inversor, o un miembro de su clan que tenga el mismo apellido, debe estar implicado en el acuerdo. Un número junto a una lista de nombres en un recuadro gris significa que el número indicado de inversores o miembros del clan de esa lista deben unirse al acuerdo, además de los recuadros coloreados. ¿Cómo se llega a un acuerdo?

- Cuando eres el Jefe los inversores que controles aceptarán siempre el acuerdo. Por ejemplo, si un acuerdo sólo requiere a Liebgeld y Wadsworth y tienes las dos cartas, lo ganas automáticamente.
- Puedes conseguir a los demás inversores necesarios jugando cartas de clan de tu mano, situándolas boca arriba frente a ti. Estas cartas representan a miembros de la familia del inversor, y pueden llegar a cualquier acuerdo en nombre del inversor de su misma familia. El mazo de influencia incluye 4 cartas de clan de cada inversor.
- Si no controlas a un inversor que deba formar parte del acuerdo y no puedes, o no quieres, jugar la carta de clan apropiada, tienes que reclutar a otros inversores o miembros de clan negociando con otros jugadores.

En cuanto intentes llegar a un acuerdo todos los jugadores podrán participar o interferir en el proceso. No hay ningún orden específico, y cualquier jugador puede estar activo en cualquier momento, ya sea participando en las negociaciones o jugando cartas de influencia.



Participar en las negociaciones

Los jugadores que controlan inversores o cartas de clan necesarios para llegar a un acuerdo pueden negociar con el Jefe. Si el jugador tiene un inversor puede ofrecérselo inmediatamente al Jefe; si tiene una carta de clan deberá ponerla boca arriba enfrente de él, mostrando a todos los jugadores que controla un miembro de la familia que representa a ese inversor. En cualquier caso, luego podrá negociar con el Jefe cuánto costará que ese inversor o familiar acepte el acuerdo.

Las negociaciones sólo se realizan con el dinero que se obtendrá del acuerdo en cuestión. Un jugador puede exigir un dividendo o cualquier otra cantidad de dinero. ¡Como Jefe, te corresponde a ti decidir si estás dispuesto a pagar ese precio para obtener el apoyo del inversor! Está prohibido pagar con antelación: todos los pagos deben realizarse una vez cerrado el trato.

Una vez jugadas las cartas de clan permanecen en la mesa frente al jugador que las haya utilizado, haya aceptado o no el Jefe la cantidad solicitada. Como hay varias cartas de clan, además de la carta de inversor, puede haber más de un jugador representando al mismo inversor en las negociaciones, permitiendo al Jefe elegir a quién quiere incluir en el trato.

Jugar cartas de influencia

Todos los jugadores, incluido el Jefe, pueden jugar cartas de influencia para modificar las negociaciones o reaccionar a las acciones de otros jugadores. Cualquier jugador puede jugar una carta de influencia en cualquier momento a lo largo de la negociación; no se siguen turnos. Los números en paréntesis de más adelante indican cuántas cartas de cada tipo hay en el juego. La situación detallada al final del libreto da ejemplos concretos de cómo usar las distintas cartas de influencia.

Cartas de viaje (21)

Las cartas de viaje pueden jugarse sobre un inversor o una carta de clan; esa carta ya no podrá participar en el acuerdo actual. El mazo incluye tres cartas de viaje para cada familia, que pueden jugarse sólo en el inversor y los miembros de ese clan. También incluye tres cartas de viaje sin nombre que pueden jugarse sobre cualquier inversor o carta de clan.

Cuando se juega una carta de viaje sobre un inversor se mantiene sobre él durante el resto de la fase de negociaciones, tras lo que se pasa a la pila de descartes. Cuando se juega sobre una carta de clan ambas cartas se descartan inmediatamente.



Cartas de reclutamiento (33)

Estas cartas deben jugarse en tríos, y si no no valen para nada. Cuando juegas y descartas un trío de reclutamiento robas la carta de inversor de otro jugador y te la quedas. Si hay 4 o 5 jugadores deben reclutarse primero las cartas que no controla nadie. No pueden reclutarse cartas de clan.



Cartas de Jefe (10)

Si juegas esta carta y dices “¡Yo soy el Jefe!” expulsarás al anterior Jefe y te convertirás en el nuevo Jefe del acuerdo, controlando las negociaciones. El nuevo Jefe y los demás jugadores deben decidir si mantienen los términos que estaban negociando o los modifican. Las cartas de clan que ya se han jugado permanecen en la mesa. Los inversores o miembros de clanes que hayan sido enviados de viaje siguen estándolo tras el cambio de Jefe. El antiguo Jefe puede seguir negociando y jugando cartas.

Se pueden jugar varias cartas de Jefe en una fase de negociaciones. El turno es del último jugador que juegue una de estas cartas, y el jugador de su izquierda será el siguiente, por lo que algunos jugadores podrían quedarse sin turno.



CARTAS DE STOP (10)

Se puede jugar una carta de STOP justo después de:

- Una carta de viaje
- Una carta de Jefe
- Un trío de reclutamiento

Esto cancela el efecto de estas cartas. No puede jugarse un STOP para cancelar otro. Un jugador puede utilizar sus cartas de STOP para ayudar a otro y proteger sus negociaciones o por cualquier otra razón.



Ejemplo: el Jefe ha conseguido el apoyo de la carta de inversor de otro jugador, y han acordado lo que se llevará el inversor del acuerdo. Un tercer jugador

juega una carta de viaje sobre este inversor. Si el jugador afectado no tiene cartas de STOP, o no quiere usarlas, el Jefe puede jugar un STOP para cancelar la carta de viaje porque quiere que el acuerdo llegue a buen puerto.

COMPLETAR EL ACUERDO

Sea quien sea el Jefe, en cuanto todos los inversores o miembros de clan necesarios apoyen el acuerdo anuncia los términos, seguidos por "Uno, dos, se ha llegado a un acuerdo". ¡Una vez que se completa el acuerdo no se pueden jugar más cartas de influencia!

Consejo de juego: una variante más inofensiva es que el Jefe tenga que preguntar a todos los jugadores si quieren jugar más cartas antes de dar el acuerdo por completado.

Si un jugador jugó una carta de clan que no se utilizó finalmente en el acuerdo ni fue enviada de viaje la devuelve a su mano. Todas las demás cartas de influencia que se hayan jugado se sitúan en la pila de descartes. Cuando se agote el mazo de cartas de influencia baraja la pila de descartes y ponla boca abajo como nuevo mazo.

La banca paga al Jefe los dividendos indicados en la casilla: la tarjeta de acuerdo que esté encima del montón determina el valor de cada dividendo.

Ejemplo: en el primer acuerdo cada dividendo vale 2 millones de dólares. Si realizas un trato que dé 4 dividendos recibirás 8 millones de la banca.



Tras recibir los dividendos el Jefe debe pagar a los demás jugadores el dinero que hubieran acordado durante las negociaciones. ¡Deben cumplirse todos los acuerdos!

Una vez que se han realizado los pagos sitúa la tarjeta de acuerdo boca abajo en esta casilla y mueve el marcador de dólar a la siguiente casilla libre en la dirección de las agujas del reloj. Es el turno del jugador a la izquierda del Jefe.

¿Puedes llegar a un acuerdo?

Si no consigues los inversores o miembros de clan necesarios para el acuerdo, debes avisar de que las negociaciones han fracasado. Esta situación suele ser mala, aunque a veces puedes escogerla porque los demás jugadores piden demasiado dinero. A veces un inversor necesario se va de viaje y no hay un miembro del clan que pueda sustituirlo. En cualquier caso, las cartas de clan que estén en la mesa vuelven a la mano de sus jugadores, y todas las demás cartas de influencia se descartan.

Nota: cuando un acuerdo fracasa el jugador a la izquierda del Jefe tiene el siguiente turno. El Jefe no puede reabrir las negociaciones, volver a tirar ni sacar cartas de influencia.

Dinero del juego

Cada jugador debe mantener su dinero visible, en la mesa. Sin embargo puede colocarlo boca abajo, para que los demás jugadores no sepan exactamente cuánto tiene. Los demás pueden estimar tus posesiones, pero no pueden tocar ni contar tu dinero.

Fin del juego

Tras el décimo acuerdo, y en todos los siguientes, el Jefe sitúa la tarjeta de acuerdo boca abajo sobre la casilla y luego tira el dado. Si saca uno de los números de la parte de atrás de la tarjeta de acuerdo termina la partida; si no se sigue jugando. El juego acaba automáticamente tras el decimoquinto acuerdo. Cada jugador cuenta su dinero, y el que tenga más gana.

Variantes

Puedes utilizar cualquiera de las siguientes variantes para adaptar ¡Yo soy el Jefe! a tus gustos. Las dos primeras son las más habituales:

- El orden de los turnos no cambia aunque un jugador juegue una carta de Jefe.
- Un jugador que empiece su turno con 10 o más cartas de influencia debe intentar llegar a un acuerdo, ya sea antes o después de la tirada de dado.
- Un jugador debe ser el Jefe o haber jugado una carta para ganar dinero con un acuerdo.
- Al sacar cartas: un jugador que no tenga inversores saca 4 cartas, uno que tenga uno saca 3, uno con dos saca 2 y uno que tenga tres o más saca 1 carta.
- Un jugador que tenga menos de 4 cartas no puede intentar llegar a un acuerdo.
- A partir del décimo acuerdo ningún jugador podrá tener más de 10 cartas en la mano.
- Juego corto: al preparar las tarjetas de acuerdo antes de jugar retira los acuerdos 3, 6 y 9. Usa las reglas normales para terminar la partida, tirando el dado tras el décimo acuerdo y los siguientes.
- Juego menos despiadado: usa las normas especiales para dos jugadores, indicadas a continuación, sin importar cuántos jugadores haya.

El juego para dos

Las reglas son las mismas, excepto por lo siguiente:

El Jefe puede usar cualquier carta de inversor de su rival, pagando un "precio justo" por cada una.

Ejemplo: al acabar el duodécimo acuerdo el juego termina si el Jefe saca un 1, un 2 o un 3.



Cualquier jugador puede usar una carta de viaje en sus propios inversores para evitar que se complete un acuerdo.

El Jefe debe completar el acuerdo si le es posible, utilizando los inversores disponibles y cualquier carta de clan que juegue su rival.

Ejemplo de Ronda de negociaciones

El siguiente ejemplo muestra cómo se usan las cartas de influencia y lo turbulenta que puede ser una ronda de negociaciones.

Se han completado 12 acuerdos, y toca el decimotercero. Ahora un dividendo vale 5 millones. La casilla en la que está el marcador de dólar daría 30 millones al Jefe; es una cantidad suculenta, pero el acuerdo necesita a Wadsworth, Sacks y Cashman y dos de entre Goldman, Dougherty y Liebgeld.

Es el turno de David, y decide intentar conseguir este acuerdo. Controla las cartas de inversor de Sacks y Dougherty, que aceptan automáticamente el acuerdo. Juega las cartas de clan de Liebgeld y Cashman de su mano.

Los otros jugadores (y sus cartas de inversor) son Larry (Cashman), Bill (Wadsworth y Liebgeld) y Amy (Goldman).

David dice a Larry:

- Si me dejas usar a Cashman te pagaré un dividendo: 5 millones.

Larry considera que la oferta es demasiado baja, y responde:

- No me interesa nada inferior a 8 millones. ¡Te vas a llevar 22 igual!

David no puede negarlo y acepta la petición de Larry a regañadientes, pero antes de que pueda declarar que se ha completado el acuerdo Bill envía la carta de inversor de Sacks de David de vacaciones con una carta de viaje. David evita este ataque con una carta de STOP, situando ambas cartas en la pila de descartes. Sin embargo, Amy también juega una carta de viaje sobre Sacks, y a David no le quedan más cartas de STOP con las que defenderse. Con este inversor fuera de juego, Amy juega una carta de clan Sacks y le ofrece a David usarla en el acuerdo a cambio de 9 millones.

Mientras David negocia con ella Larry juega una carta de Jefe y anuncia:

- ¡Yo soy el Jefe! Olvidaos de David, ahora tratáis conmigo.

- ¡No me parece! - responde David, que juega también una carta de Jefe, por lo que sigue siéndolo. A pesar de la valiente afirmación de David, Larry tiene otra carta de Jefe en la mano y la juega. No se juegan más cartas de Jefe, ya que los demás o no las tienen o no quieren usarlas, por lo que Larry es el nuevo Jefe y controla el acuerdo.

- Tengo a Goldman y a Dougherty - dice Larry, poniendo esas cartas de clan frente a él.

Su inversor Cashman acepta automáticamente. Por lo tanto, necesita a Wadsworth y Sacks para llegar a un acuerdo.

Amy es la primera en hablar:

- Estaba ofreciendo a Sacks a David, pero a ti te costará más: tendrás que prometerme 10 millones para usarla.

David ofrece la carta de clan Wadsworth que había jugado al principio de la ronda por otros 10 millones, esperando llevarse parte de los beneficios.

- ¡La mía es más barata! - dice Bill, que ofrece a Larry usar su inversor Wadsworth por 8 millones.

- ¡Va a ser que no! - contesta David.

David juega tres cartas de reclutamiento contra Bill para robarle su carta de inversor Wadsworth. Bill se siente idiota por no haber guardado ninguna carta de STOP para protegerse contra esto.

- Como había dicho, Wadsworth cuesta 10 millones - repite David, que ahora tiene tanto la carta de inversor como la de clan frente a él.

- ¡Usureros! - protesta Larry.

De todos modos acepta rápidamente, antes de volver a perder el acuerdo, y declara:

- ¡Se ha llegado a un acuerdo!

La banca paga 30 millones a Larry, que da 10 a Amy, 10 a David y se queda unos beneficios de 10 millones para sí.

De entre las cartas de clan se descarta a las de Goldman y Dougherty de Larry y la de Sacks de Amy, que hicieron falta para el acuerdo. Está claro que David usó su nueva carta de inversor de Wadsworth para el acuerdo, no la de clan, así que puede devolver esta a su mano. También recupera a Liebgeld, que no hizo falta.

Todas las cartas de influencia jugadas se mueven a la pila de descartes, incluida la carta de viaje que estaba actuando sobre el inversor Sacks de David.

Larry, el último Jefe, coloca la tarjeta de acuerdo de la parte superior del montón en la casilla y tira el dado para ver si se acaba la partida. Saca un 5, por lo que el juego sigue, y el jugador de la izquierda de Larry tiene el siguiente turno.





edge®

WWW.EDGEENT.COM

