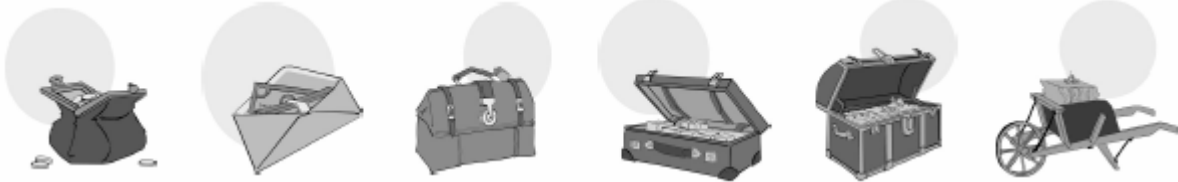


# CORRUPTION™

A Game by Bruno Faidutti

## Reglas del Juego



En **Corruption** (Corrupción) eres el dueño de una gran empresa constructora. Tu meta es ganar lucrativos contratos de construcción como estadios, líneas de metro y aeropuertos. Para alcanzar tus metas, discretamente pasas sobornos a cuerpos gubernamentales en diferentes niveles de la ciudad, condado y estado.

### Componentes del Juego

- Este set de reglas
- 70 cartas de jugador (que consisten en cartas de Personaje y Soborno)
- 24 cartas de contrato
- 3 cartas de gobierno
- 14 cartas de teléfonos, para usar en la variante "Pequeño Libro Negro)

### Preparación

1. Cada jugador toma un set de diez cartas de jugador del mismo color. Cada set de diez contiene seis sobornos (que valen \$1.000, \$2.000, \$4.000, \$6.000, \$8.000 y \$10.000), un fiscal de distrito, dos reporteros y un sicario.
2. Las tres cartas de gobierno (Alcaldía, el Asiento del Condado y el Capitolio) se colocan boca arriba al centro de la mesa.
3. Las 24 cartas de contratos se mezclan y el mazo se coloca al medio de la mesa, boca abajo.
4. La primera ronda comienza.

### Rondas

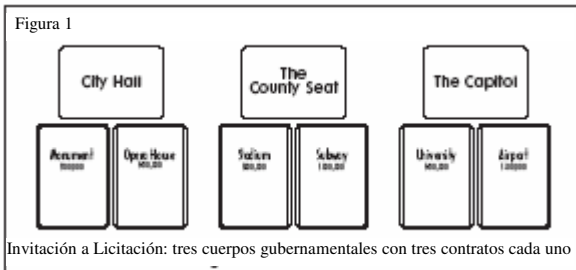
Cada ronda se compone de tres fases: Invitación a Licitación, Corrupción, y Asignación de Contratos. Un juego completo consiste de cuatro rondas.

### Fase I: Invitación a Licitación

(Figura 1)

Reparte los primeros seis cartas de contrato boca arriba, poniendo dos bajo cada carta de cuerpo gubernamental. Las cartas representan trabajos de construcción que serán entregados a discreción por los cuerpos gubernamentales.

Si algunos contratos no fueron ganados en la ronda anterior, permanecen en juego. De cualquier modo, seis nuevos contratos se añaden como siempre, 2 para cada cuerpo gubernamental.



### Fase II: Corrupción

(Figura 1)

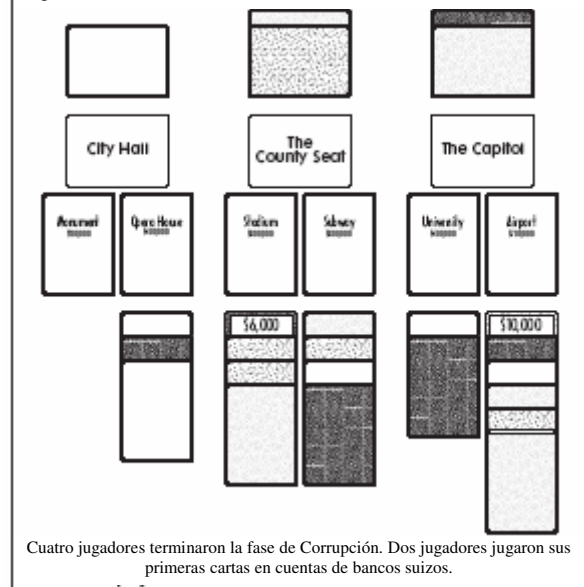
El jugador líder (aquel cuyos contratos tienen un valor total mayor al comienzo de la ronda) juega primero. En caso de empate, el con mayor número de contratos va primero. Durante la primera ronda el primer jugador debe ser elegido al azar. Como es generalmente perjudicial ir primero, los jugadores pueden acordar que el que conozca mejor el juego vaya primero en la primera ronda.

Cada jugador, yendo en dirección del reloj por turnos, ponen una sola de sus cartas de jugador bajo un contrato o un una cuenta de banco suizo de un cuerpo gubernamental. Esto continúa hasta que cada jugador haya puesto seis cartas.

Las cartas jugadas en contratos se colocan verticalmente. Las jugadas en cuentas de banco suizo se colocan horizontalmente. Fiscales de distrito, reporteros y sicarios solo pueden ser colocados en contratos.

Durante la primera ronda, la primera carta de cada jugador se coloca boca arriba, y el resto boca abajo. Durante la segunda ronda, las primeras dos cartas de cada jugador se colocan boca arriba, y así sucesivamente. La única excepción es que las cartas colocadas en cuentas de bancos suizos siempre se colocan boca abajo.

Figura 2



### Fase III: Asignación de Contratos

(Figuras 3 & 4)

Cuando cada jugador haya jugado sus seis cartas, todas las cartas en la mesa son reveladas.

Las siguientes reglas generales se siguen en la fase de Asignación de Contratos:

- Por cada paso, las acciones proceden en el orden que las cartas fueron jugadas durante la fase de corrupción. Por esta razón, es importante asegurarse que las cartas se mantengan ordenadas adecuadamente durante el juego. Más cartas (aunque rara vez importará) deben resolverse de izquierda a derecha.
- Las cartas de personaje son removidas del juego luego de la ronda en que fueron jugadas. Las cartas de soborno, por otro lado, regresan a los jugadores de modo que estén disponibles para la siguiente ronda.

Usa la siguiente secuencia para asignar las cartas de contrato:

1. Jugadores que han jugado sobornos en cuentas de bancos suizos los asignan a contratos específicos. Un soborno jugado en una cuenta de banco suizo puede ser asignado a cualquier contrato controlado por el mismo cuerpo gubernamental. Sin embargo, los valores de los sobornos jugados en cuentas de bancos suizos son divididos en dos, como está impreso en el lado de las cartas de soborno.

Ejemplo: El primer soborno jugado en la cuenta de banco suizo del gobierno de la ciudad es el soborno por \$8.000 del jugador 1. Como está en una cuenta de banco suizo, solo vale \$4.000 en esta situación (fig. 3). El jugador 1 puede elegir alocarlo al contrato del Monumento o al contrato de la Casa de la Ópera. Sabiendo que la Casa de la Ópera será retrasada debido a la intervención del fiscal de distrito, la mejor opción es ponerlo en el Monumento (fig. 4).

2. Se resuelven los sicarios. Cada jugador que haya jugado un sicario debe matar a un fiscal de distrito, reportero o a otro sicario que haya sido jugado en el mismo contrato. Un asesino sin blanco legal simplemente se remueve del juego.

Ejemplo: No se han jugado sicarios.

3. Contratos con uno o más fiscales de distrito se cancelan. Estos contratos se mantienen en la mesa y estarán abiertos para nuevos sobornos en la próxima ronda de juego. Regresa las ahora irrelevantes cartas de soborno a sus dueños.

Ejemplo: La Casa de la Ópera se cancela por ahora y se pospone a la próxima ronda.

4. Cada reportero le permite a su dueño remover un soborno de su elección del contrato donde se jugó el reportero. Sobornos en cuentas de bancos suizos, que permanecen horizontales cuando se alocan, no pueden ser cancelados.

Ejemplo: Dos periodistas han sido jugados en el contrato del Aeropuerto. El jugador 3 remueve el soborno por \$10.000 del jugador 1 (yendo primero porque jugó a su reportero primero), luego el jugador 4 remueve el soborno por \$10.000 del jugador 3.

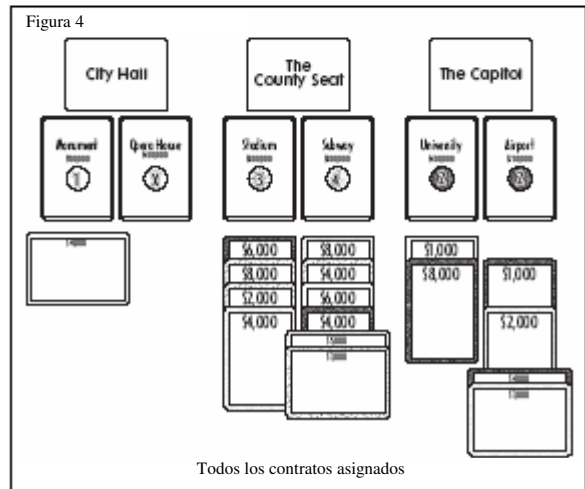
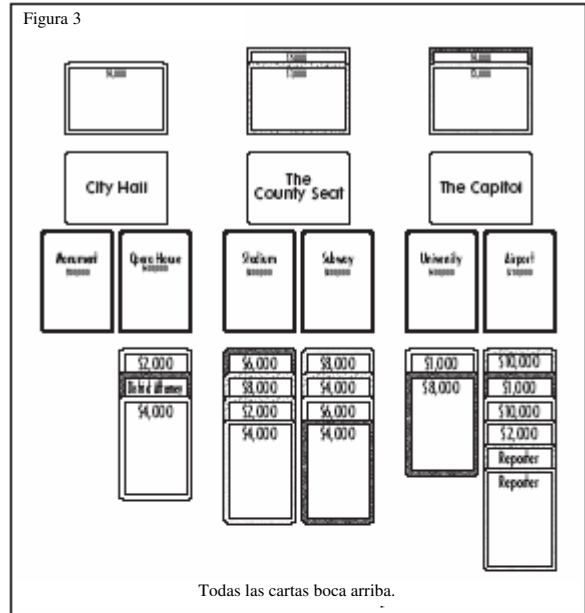
5. Asigna el contrato al jugador con la suma más alta de sobornos por contrato. Las cartas que fueron jugadas en cuentas de bancos suizos (que deben estar horizontales), recuerda, valen la mitad – el número impreso en el lado. En caso de empate, nadie gana el contrato; se pospone a la próxima ronda y los sobornos en él se regresan a sus jugadores.

Ejemplo: El Monumento va al jugador 1, la Casa de la Ópera no la gana nadie, el Estadio lo toma el jugador 3, el Metro va al jugador 4, y la Universidad y el Aeropuerto los gana el jugador 2. El jugador 2 será el jugador líder en la segunda ronda.

momento durante el juego, un jugador puede usar su carta de pequeño libro negro para mirar una carta boca abajo que ha sido jugada en un contrato. Las cartas de pequeño libro negro no pueden ser usadas para mirar cartas en cuentas de banco suizo.

### Nota del Autor (en francés original)

Le fair de caricaturer une pratique regrettable de signifie aucune convenue avec les hypocrites qui font profession de la condamner. S'il pensait autrement, l'auteur de ce jeu aurait, depuis longtemps, rendu sa carte du parti socialiste.



### Victoria

Luego de la cuarta ronda, el jugador cuyos contratos tengan el mayor valor total es el ganador.

### Variantes

#### Río Abajo

Durante la primera ronda, la tercera carta se juega boca arriba (en ve de la primera). Durante la segunda ronda, la tercera y cuarta carta se juegan boca arriba. Durante la tercera ronda, la segunda, tercera y cuarta carta se juegan boca arriba. Durante la última ronda, la segunda, tercera, cuarta y quinta carta se juegan boca arriba.

#### Stud Libre

Al principio de cada ronda, el jugador que va primero decide cuantas cartas, y cuales, se juegan boca arriba.

#### Cerrado

Todas las cartas se juegan boca abajo, y el juego es jugado sin cartas de personaje.

#### Pequeño Libro Negro

Cada jugador recibe dos cartas de Pequeño Libro Negro al principio del juego (estas cartas no se usan en el juego regular o las otras variantes). En cualquier

### Créditos y Notas del Diseñador

Gracias a Jean Tiberi, el alcalde mayor de París, quien me inspiró con este juego.

Algunas mecánicas de **Corruption** vienen de un pequeño juego alemán de cartas, **Banana Republic**, y otras del Stud Poker. Quiero por lo tanto agradecer a Doris Matthaus y Frank Nestel, los autores de Banana Republic (y otros juegos entretenidos como **Ursuppe** e **Igel Argern**), y al desconocido inventor del stud poker.

Muchas gracias a todo el Equipo Ludodelire (Gérard Mathieu, Eric Tailleux, Myriam Lemaire y Lionel Perron). Este juego fue pretendido de publicar inicialmente en Francia por Ludodelire. Desafortunadamente, quebraron antes de poder hacerlo.

Los testers franceses fueron numerosos, y son pocos los que recuerdo ahora: Stéphane Bura, Catherine Soubeyrand, Hervé Marly, Pierre Cléquin, Fabienne Cazalis, Jean-Yve Filloque, Pierre Rosenthal, Cyrille Deaujean, Nadine y Laurent Berardard Irène Villa, Duccio Vitale, etc...

Muchas gracias también a John Nephew y Jeff Tidball, quienes decidieron publicarlo en inglés, y a todos los testers americanos.

La editorial quiere agradecer a J. Scout Reeves, el ilustrador de **Corruption**; C. Brent Ferguson, el Diseñador Gráfico de **Corruption**; Jerry Corrick, el Ministro de Desinformación de Atlas Games; Bob Brynildson, quien no dudó en subestimarnos, generalmente con buenas razones; y Michelle Brown, cuya ayuda este verano ha sido absolutamente invaluable. Además queremos agradecer a todos los que ayudaron a probar la versión en inglés de **Corruption**, cuyos nombres son muchos para recordar y cometeríamos negligencia si mencionáramos a cualquiera de ellos.

Reglas traducidas al castellano por Rodolfo Schmauk. **Corruption** es un ©1999 Bruno Faidutti, usado bajo licencia. Las reglas en inglés son un ©1999 Trident Inc. Recuerden, niños, violar marcas registradas y copyrights no es educado.

# ATLAS GAMES

PO Box 131233  
Roseville, MN 55113  
USA

Phone: 651-638-0077  
Fax: 651-638-0084  
info@atlas-games.com

[www.atlas-games.com](http://www.atlas-games.com)