INFLUENTIA

MIGUEL BRUQUE



REGLAMENTO

Año 2077. Cuatro familias de idéntico linaje; un país, Italia, lugar de nuestra escena, y un antiguo conflicto perpetuado en el tiempo. El norte de Italia es ahora mismo un campo de batalla donde las megacorporaciones intentan controlar las principales fuentes de poder.

Quizás puedas influir con tus créditos sobre los netrunners de Bologna o controlar el tráfico de implantes cibernéticos mediante los tecnomédicos de Pisa. No será fácil, pero debes hacerlo mejor que el resto de familias rivales para llegar a lo más alto. Vuestro futuro está en juego.

Influentia es un juego futurista donde los jugadores representarán a altos ejecutivos que, turno a turno, deberán ir ampliando su influencia sobre las principales ciudades del norte de una Italia distópica y postindustrial para conseguir ser la familia más poderosa del país.

COMPONENTES



1 tablero



10 cartas de Control reversibles



4 fichas de Corporación



50 cartas de Recurso (10 por recurso)



48 cartas de Ciudad
12 por ciudad



4 contadores de puntuación



10 fichas de Plaga (ratas)



1 ficha de Influencia

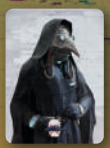


1 ficha de Prioridad

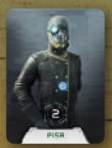
1 reglamento



10 edificios



1 Exterminador



1 Gobernador

RELACIÓN DE CARTAS

CIUDADES


Bologna


Firenze


Milano


Pisa

EDIFICIOS DE VALOR 1


Viajes Virtuales
(1x por ciudad)


Bar
(2x por ciudad)


Armería
(2x por ciudad)

EDIFICIOS DE VALOR 2


Iglesia
(1x por ciudad)


Invernadero
(1x por ciudad)


Implantes Cibernéticos
(1x por ciudad)

EDIFICIOS DE VALOR 3


Mercado
(1x por ciudad)


Planta Potabilizadora
(1x por ciudad)

CARTAS ESPECIALES


Gobernador
(1x por ciudad)


Exterminador
(1x por ciudad)

RECURSOS


10x Energía


10x Fármaco


10x Hacking


10x Robótica


10x Tecnología

CONTROL


1x Invernadero
1x Planta Potabilizadora
1x Mercado
2x Bar
1x Viajes Virtuales
1x Implantes Cibernéticos
1x Iglesia
2x Armería

CRÉDITOS

Autor: Miguel Bruque

Ilustraciones: Franklin Chan

Diseño gráfico y maquetación: David Prieto

Desarrollo y reglamento: Juan Luque & Rafael Sáiz

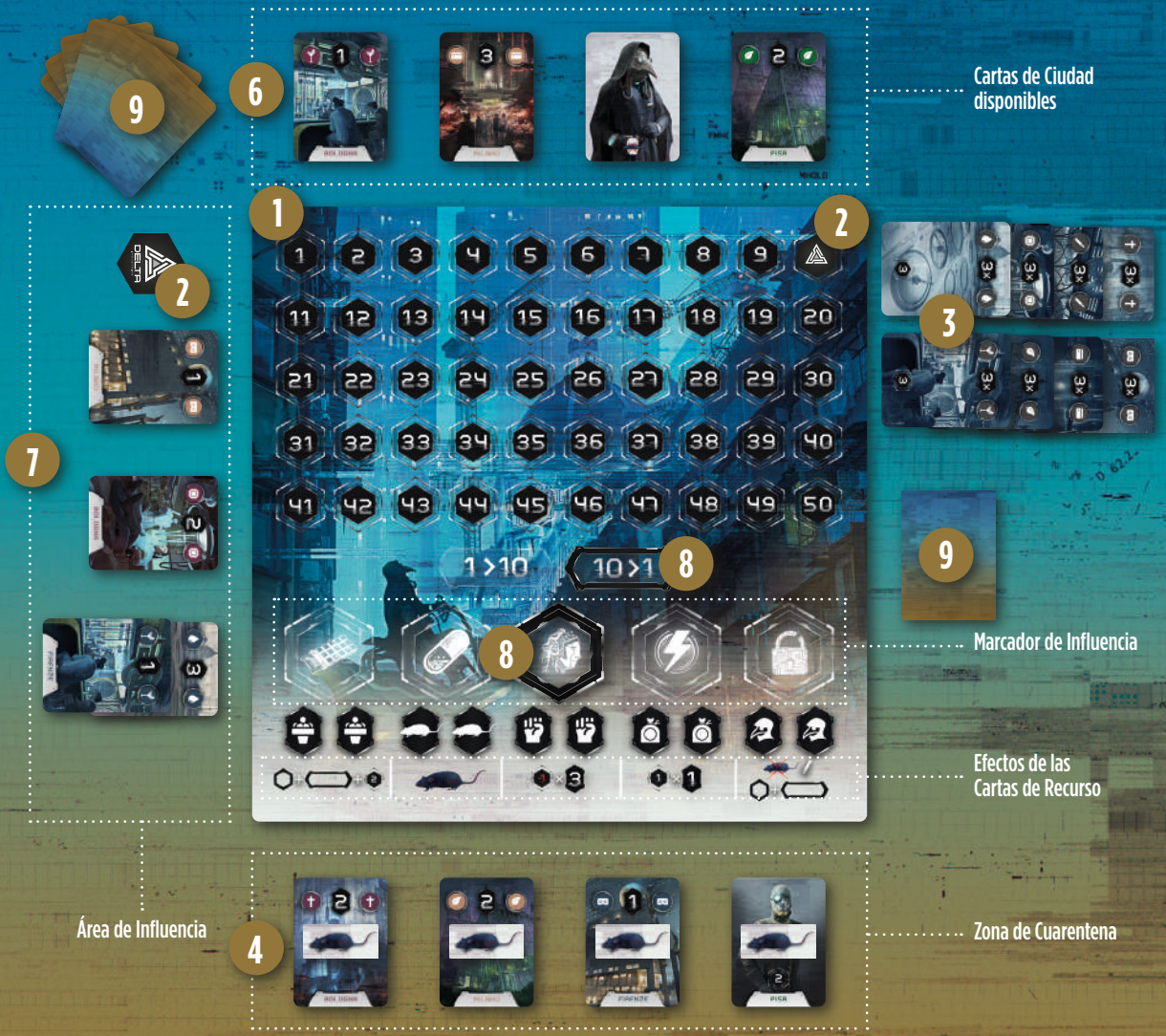
El autor quiere dar las gracias a Lluna por su sonrisa, a Silvia por su apoyo incondicional, a Eugeni por su fe ciega y tantos testeos en todas sus fases (tanto las buenas como las malas) de este juego, a Ludonova por confiar en mí, en la Influentia, y no tener miedo a crear cosas diferentes, y al "big boss" Oriol Comas por promover con tanto entusiasmo los juegos de mesa y los autores locales, desde DAU a Granollers. Sin vosotros esto que tenéis en las manos no hubiera sido posible.

Ludonova quiere agradecer a Antonio Varela, David Ferrero y Paco Cantarero su colaboración en las pruebas del juego.

© Ludonova, 2020.
Todos los derechos reservados.

San Pablo, 22 – Córdoba – España
www.ludonova.com

PREPARACIÓN



Nota: *En partidas a 3 jugadores, antes de comenzar la preparación, retira del juego una carta de Bar de cada ciudad, una carta de Control de Bar y las 10 cartas de Recurso "Fármaco" (ver Relación de Cartas, p. 3).*

1. Coloca el tablero en el centro de la mesa.

2. Cada jugador elige una corporación, coloca la ficha de Corporación elegida en su área de juego, a la que a partir de ahora llamaremos su Área de Influencia, y el contador de puntuación correspondiente en la casilla 10 del marcador de puntuación.

3. Clasifica las cartas de Control por tipo de edificio y colócalas boca arriba a un lado de la mesa por la cara que muestra "3x".

4. Separa las cartas de cada ciudad formando 4 mazos y aparta momentáneamente la carta de Exterminador de cada uno de ellos. Baraja por separado cada mazo de Ciudad, roba la primera carta de cada uno de ellos y colócalas boca arriba junto a la parte inferior del tablero, en la **Zona de Cuarentena**, con una ficha de Plaga sobre cada una de ellas.

5. Reparte boca abajo una carta de cada ciudad a cada jugador. De este modo, cada jugador tendrá 4 cartas de Ciudad en total.

6. Introduce en cada mazo de Ciudad su Exterminador correspondiente, vuelve a barajar los mazos y colócalos junto a la parte superior del tablero. Revela la primera carta de cada mazo de Ciudad y colócala sobre su propio mazo. **Estas serán las cartas de Ciudad disponibles.**

7. Los jugadores miran en secreto sus cartas de Ciudad, eligen 1 que colocan **simultáneamente** boca abajo en sus Áreas de Influencia y pasan las restantes al jugador de su izquierda. Cada jugador realiza esta misma operación con las cartas que va recibiendo hasta que acumule así 4 cartas de Ciudad boca abajo en su Área de Influencia. A continuación, los jugadores voltearán sus 4 cartas de Ciudad para hacerlas públicas.

8. Coloca la ficha de Influencia al azar sobre un recurso del marcador de Influencia y la ficha de Prioridad en "10>1".

9. Por último, baraja el mazo de Recursos, reparte 6 cartas de Recurso a cada jugador (su mano de cartas siempre es oculta) y coloca el resto junto al tablero formando un mazo de robo.

RESUMEN Y OBJETIVO

Influentia es un juego de cartas basado en los juegos clásicos de bazas. En cada baza, los jugadores jugarán una de sus cartas de Recurso. El ganador de la baza podrá elegir una de las cartas de Ciudad de entre las disponibles o la carta de Recurso que acaba de jugar otro jugador. Los demás jugadores conservarán sus cartas jugadas ya que estas les permitirán activar diversos efectos en cuanto reúnan dos símbolos idénticos. Tras 3 rondas, ganará aquel jugador que haya conseguido más puntos de victoria.

JUGANDO

Una partida consta de 3 rondas y cada ronda a su vez de varias bazas. En cada una de estas bazas, cada jugador jugará una carta de Recurso boca arriba y, tras resolver la baza, robará otra carta del mazo de Recursos para completar su mano a 6 cartas. La ronda terminará cuando, tras resolver una baza, no queden cartas suficientes en el mazo de Recursos para que todos los jugadores roben una.

JUGAR UNA BAZA

El jugador inicial se elige al azar y da comienzo a la partida con la primera baza. El ganador de la baza se convertirá en el jugador inicial de la siguiente baza y así sucesivamente. Cada una de las bazas se jugará de la siguiente manera:

A. El jugador inicial jugará sobre la mesa una de sus cartas de Recurso boca arriba. El recurso de esta carta determinará el Palo Inicial, y este podrá ser el mismo u otro diferente que el recurso indicado por la ficha de Influencia en el marcador de Influencia (ver *Preparación*), al que llamaremos Palo de Influencia.

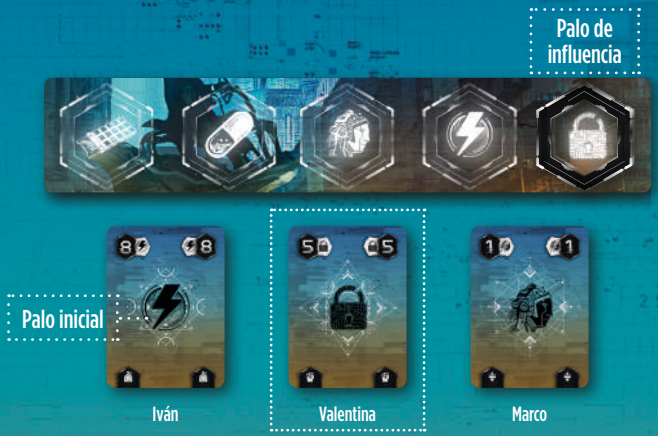
B. A continuación, los demás jugadores, por turnos y en sentido horario, jugarán igualmente una de sus cartas de Recurso boca arriba. **No están obligados a jugar una carta del Palo Inicial ni del Palo de Influencia.** Una vez que todos los jugadores han jugado una carta de Recurso, se resuelve la baza.

RESOLVER UNA BAZA

El Palo de Influencia siempre gana a todos los demás, incluso al Palo Inicial. Si hay más de una carta del Palo de Influencia, ganará la baza la carta de mayor valor de ese palo si la ficha de Prioridad está en "10>1", o la de menor valor si la ficha de Prioridad está en "1>10".

Si no hay ninguna carta del Palo de Influencia, entonces ganará la baza la carta de mayor o menor valor del Palo Inicial, dependiendo también de donde esté la ficha de Prioridad.

Por tanto, siempre que se juegue una carta de Recurso distinta del Palo de Influencia y del Palo Inicial, se perderá la baza.



Iván comienza la baza jugando el 8 de Energía (Palo Inicial). A continuación, Valentina juega un 5 de Hacking (Palo de Influencia) y Marco un 1 de Robótica. Valentina ha sido la única que ha jugado una carta del Palo de Influencia y gana la baza.



Valentina ha ganado la baza anterior y da comienzo a la siguiente: juega un 7 de Robótica (Palo Inicial). A continuación, Marco juega un 2 de Energía e Iván un 9 de Robótica. Nadie ha jugado cartas del Palo de Influencia (Hacking), pero sí del Palo Inicial (Robótica). La ficha de Prioridad está en "10>1", de modo que Iván gana la baza con su 9 de Robótica (la carta de mayor valor del Palo Inicial).

OBTENER UNA CARTA DE CIUDAD Y ACTIVAR LOS EFECTOS DE LAS CARTAS DE RECURSO

El ganador de la baza podrá escoger entre:

Elegir una carta de Ciudad disponible (las que están visibles sobre los mazos de Ciudad) y añadirla a su Área de Influencia

O BIEN

Quedarse con una de las cartas de Recurso que haya jugado otro jugador **en la baza actual** y añadirla a su Área de Influencia.

La carta de Recurso usada para ganar la baza **siempre** se descarta boca arriba junto al mazo de robo.

En el caso de que el ganador de la baza escoja quedarse la carta de Recurso que acaba de jugar otro jugador, éste último pierde su carta de Recurso, pero escoge a cambio una carta de Ciudad disponible.

De esta forma, en cada baza, un jugador **siempre** obtendrá una carta de Ciudad, ya sea el ganador de la baza o uno de los perdedores de la misma.

El jugador que ha obtenido la carta de Ciudad la coloca en su Área de Influencia (a menos que se trate de un Exterminador; ver *Cartas de Ciudad Especiales*, p. 8) y revela inmediatamente la siguiente carta de Ciudad del mismo mazo. Si dicho mazo se ha agotado, no revela ninguna carta.

Nota: *Las cartas de Ciudad en el Área de Influencia de cada jugador se ordenan por ciudad, de manera que el valor y tipo de cada una siempre sean visibles para el resto de jugadores.*

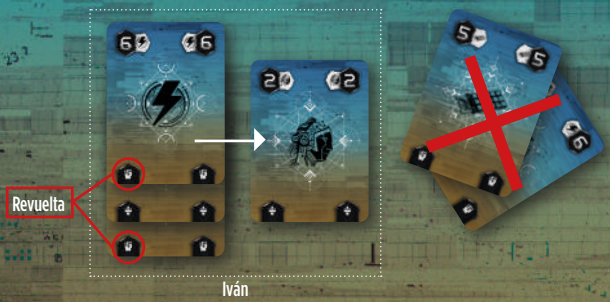
Los jugadores que no han obtenido la carta de Ciudad añaden a su Área de Influencia las cartas de Recurso que acaban de jugar, de manera que los símbolos que muestran estas cartas en su parte inferior (representan un efecto) siempre sean visibles para el resto de jugadores.



Valentina Iván Marco

Como ganadora de la baza, Valentina escoge la carta de Milano, la coloca en su Área de Influencia, aumentando así su influencia sobre Milano a 4, revela una nueva carta del mazo de Milano y descarta la carta de Recurso usada para ganar la baza. Al no haber obtenido carta de Ciudad, Iván y Marco añaden a su Área de Influencia las cartas de Recurso que acaban de jugar.

Cuando un jugador reúne **2 símbolos iguales** entre las cartas de Recurso acumuladas en su Área de Influencia, **debe** activar el efecto correspondiente y descartar esas 2 cartas de Recurso junto al mazo de robo. Estos efectos se activan por turnos después de que un jugador haya obtenido la carta de Ciudad, comenzando por el ganador de la baza (es el nuevo jugador inicial) y continuando en sentido horario.



Iván

Después de obtener Valentina la carta de Milano, Iván es el único jugador que reúne 2 símbolos iguales (Revuelta) entre las cartas de Recurso acumuladas en su Área de Influencia, de manera que debe descartar esas 2 cartas y activar el efecto correspondiente.

A continuación, cada jugador roba una nueva carta de Recurso y se juega una nueva baza, a menos que en el mazo de robo no haya cartas suficientes para todos los jugadores, en cuyo caso termina la ronda (ver más abajo).

FIN DE RONDA

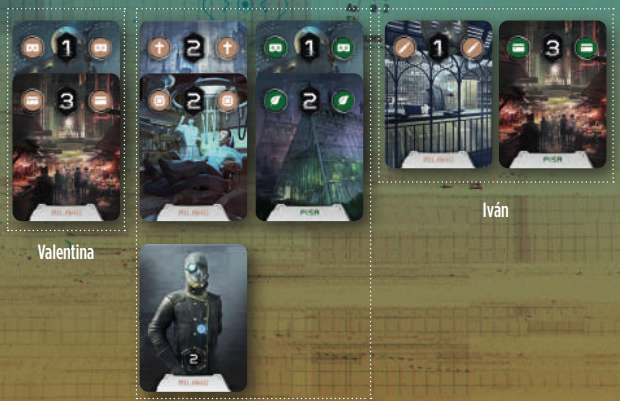
La ronda termina en cuanto no haya suficientes cartas en el mazo a la hora de robar cartas de Recurso. En ese momento, cada jugador descarta todas las cartas de Recurso de su mano, **permaneciendo las acumuladas en su Área de Influencia**, y se pasa a la puntuación de fin de ronda:

• **Puntuación por Ciudad:** Cada ciudad se puntúa por separado, de manera que cada jugador sumará los valores de los edificios que posea de cada ciudad en su Área de Influencia. Cada ciudad otorga 5 puntos de victoria al jugador que tenga más influencia sobre ella y 3 puntos de victoria al segundo.

Los empates en influencia en una ciudad se resuelven a favor del jugador que posee el Gobernador de esa ciudad. Si ninguno de los jugadores empatados posee el Gobernador, todos suman 5 o 3 puntos si empatan en el primer o segundo puesto.

• **Puntuación por Gobernador:** Al margen de deshacer los posibles empates en la puntuación de las ciudades que les correspondan, cada Gobernador otorga 2 puntos de victoria a su poseedor (ver *Cartas de Ciudad Especiales*, p. 8).

• **Puntuación por Control:** Cada jugador suma los puntos de victoria obtenidos por las cartas de Control que posea (ver *Cartas de Control,* p. 8).



Valentina Iván Marco

Se está puntuando Milano: Valentina suma 4 en influencia, Marco también e Iván solo 1. El empate entre Valentina y Marco lo gana este último ya que posee el Gobernador de esa ciudad. Marco obtiene los 5 puntos de victoria del primer puesto más 2 puntos del Gobernador, mientras que Valentina obtiene 3 puntos por el segundo puesto. Iván no obtiene puntos en Milano. En Pisa se produce un empate a 3 entre Marco e Iván (Valentina no tiene influencia en Pisa): ninguno de los dos posee el Gobernador de Pisa, de manera que ambos obtienen 5 puntos.

Una vez finalizada la puntuación, se barajan todos los descartes junto con las cartas que hubieran sobrado del mazo de robo para formar un nuevo mazo de Recursos y se reparten de nuevo 6 cartas de Recurso boca abajo a cada jugador. Las fichas de Influencia y de Prioridad permanecen tal y como hayan quedado al final de la ronda. El ganador de la última baza da comienzo a la nueva ronda.

FIN DE PARTIDA

La partida finaliza tras completar la puntuación de la tercera ronda. El jugador con más puntos se alzará con la victoria. En caso de empate, ganará entre los empatados el jugador que posea más Gobernadores en su Área de Influencia. Si persiste el empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

EFECTOS DE LAS CARTAS DE RECURSO



Política: Cuando un jugador acumule 2 símbolos de Política, podrá mover la ficha de Influencia a un recurso distinto del marcador de Influencia y/o cambiar la ficha de Prioridad, de "10>1" a "1>10" o viceversa. Además, sumará 2 puntos de victoria independientemente de si ha cambiado la influencia o la prioridad.



Plaga: Cuando un jugador acumule 2 símbolos de Plaga, deberá colocar una ficha de Plaga (rata) sobre el edificio o Gobernador de otro jugador. El jugador afectado perderá dicha carta, colocándola, con la ficha de Plaga encima, en la Zona de Cuarentena.



Revuelta: Cuando un jugador acumule 2 símbolos de Revuelta, **el resto de jugadores** perderá 1 punto de victoria por cada edificio de valor "3" que posean en su Área de Influencia.



Recaudación: Cuando un jugador acumule 2 símbolos de Recaudación, sumará tantos puntos de victoria como edificios de valor "1" tenga en su Área de Influencia.



Exterminador: Cuando un jugador acumule 2 símbolos de Exterminador, podrá retirar la ficha de Plaga (rata) de una de las cartas en la Zona de Cuarentena y añadir esa carta a su Área de Influencia **O BIEN** podrá mover la ficha de Influencia a un recurso distinto del marcador de Influencia y/o cambiar la ficha de Prioridad, de "10>1" a "1>10" o viceversa.

CARTAS DE CIUDAD ESPECIALES

Exterminador: El jugador que obtenga esta carta debe jugarla de inmediato y le permite retirar la ficha de Plaga (rata) de una de las cartas de Ciudad en la Zona de Cuarentena y añadir esa carta a su Área de Influencia (la carta elegida no tiene que coincidir con la ciudad del Exterminador) **O BIEN** sumar 2 puntos de victoria. Una vez jugado, el Exterminador se retira del juego.

Gobernador: Esta carta no tiene valor de Influencia (es cero), pero otorga 2 puntos de victoria a su poseedor en cada puntuación de Fin de Ronda. Además, también sirve para ganar un posible empate en la ciudad que le corresponde (ver *Fin de Ronda*, p. 7).

CARTAS DE CONTROL

Las cartas de Control están relacionadas con los distintos tipos de edificio del juego y cada una otorga 3 o 5 puntos de victoria (cara "3x" o "4x") a su poseedor en cada puntuación de Fin de Ronda.

Un jugador obtiene una carta de Control en cuanto posee en su Área de Influencia 3 cartas del tipo de edificio que indica dicha carta. Si posteriormente ese jugador obtiene una cuarta carta del mismo tipo de edificio, volteará la carta de Control que ya tenía para mostrar la cara "4x". Un mismo jugador no puede tener más de una carta de Control de cada tipo de Edificio.

Las cartas de Control se pueden perder (se devuelven a la reserva) o voltear de nuevo (de la cara "4x" a la "3x") en cuanto se dejan de cumplir sus requisitos, lo que puede ocurrir al aplicar el efecto de Plaga (ver *Efectos de las Cartas de Recurso* en esta página).

Nota: *No se premia el hecho de tener más de 4 cartas de un mismo edificio.*