

EL PLAN

la aventura de emprender®



**MANUAL
DE JUEGO**



IMPORTANTE:

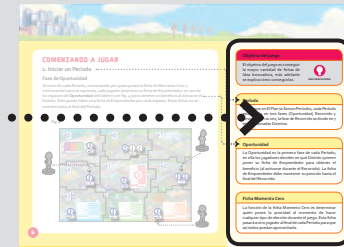
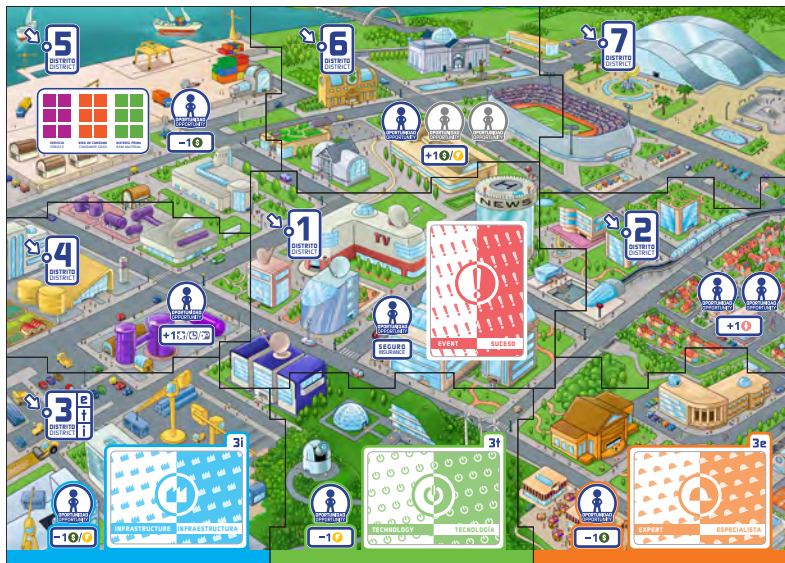
Cada vez que leas un término en **negrita**, encontrarás su definición en la parte derecha del manual.

PREPARATIVOS

1. Posicionar el tablero

Arma el tablero con todas sus **piezas** mirando hacia arriba en el centro de la mesa (ver fig. 1), donde todos los jugadores puedan verlo.

Fig. 1



En esta zona (ver imagen a la izquierda), se explican ciertos conceptos a medida que van apareciendo en el manual.

Piezas del tablero:



DISTRITO 1



DISTRITO 2



DISTRITO 3



DISTRITO 4



DISTRITO 5



DISTRITO 6



DISTRITO 7



2. Posicionar mazos

Toma cada uno de los mazos (sucesos, especialistas, tecnologías e infraestructuras), barájalos y posiciónalos en el lugar correspondiente en el tablero (ver fig. 2).

Fig. 2



Mazo de cartas de sucesos



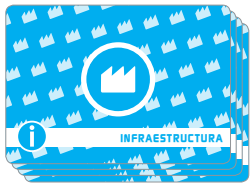
Mazos de cartas de inversiones



ESPECIALISTAS



TECNOLOGÍAS



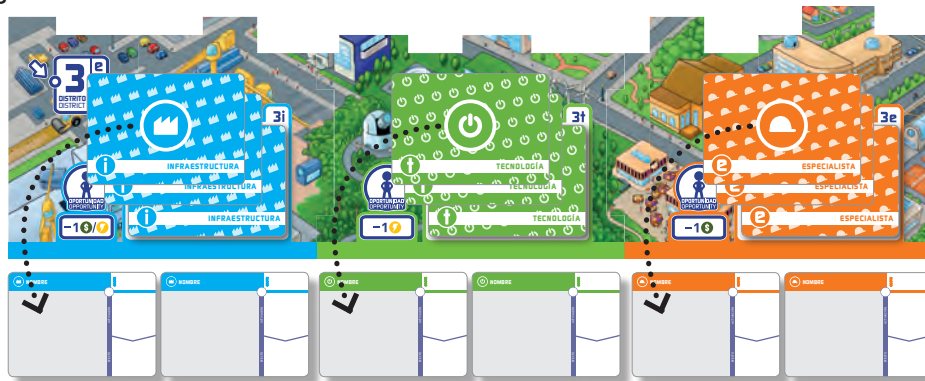
INFRAESTRUCTURAS



3. Ubicar ofertas de inversión

Voltea las dos cartas superiores de cada uno de los mazos de inversiones (especialistas, tecnologías, infraestructuras) y posíionalas en la zona indicada en el borde del tablero (ver fig.3).

Fig. 3



Ofertas de inversión

Se llama así a las cartas de los mazos de inversiones (especialistas, tecnologías e infraestructuras) que están a la vista al comienzo de cada ronda del juego.

4. Retirar sucesos

Toma las dos cartas superiores del mazo de sucesos sin mirarlas y déjalas a un lado (ver fig. 4).

Fig. 4



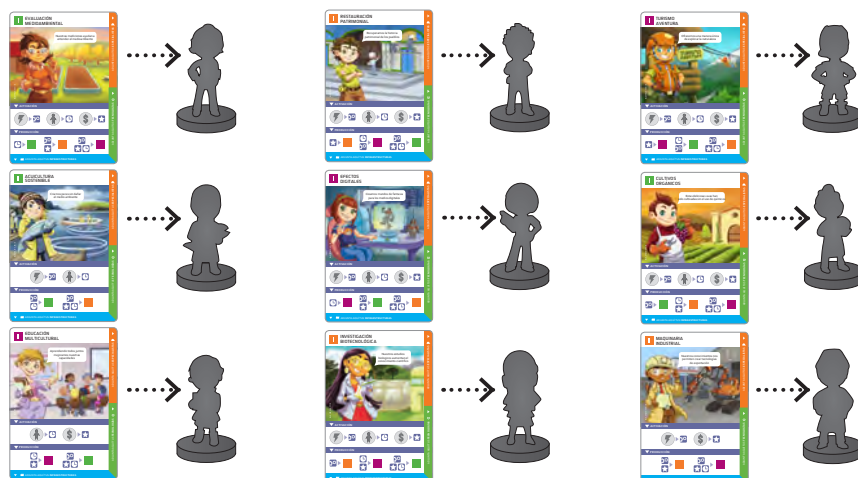
Retirar sucesos

Cada uno de los sucesos representa un mes del año. El mazo de sucesos contiene 14 cartas, por lo que se retiran 2 cartas para así tener un suceso por cada mes del año.

5. Repartir planes

Cada jugador elige una **tarjeta de plan**. Al momento de realizar la elección recuerda que tienen que ser todos de un mismo nivel (I, II o III) y que debe haber al menos un plan de cada tipo en el juego; los tipos son: materia prima , bien de consumo  y servicio . Se recomienda partir jugando en nivel I.

Además, cada jugador toma el emprendedor correspondiente a su tarjeta de plan.



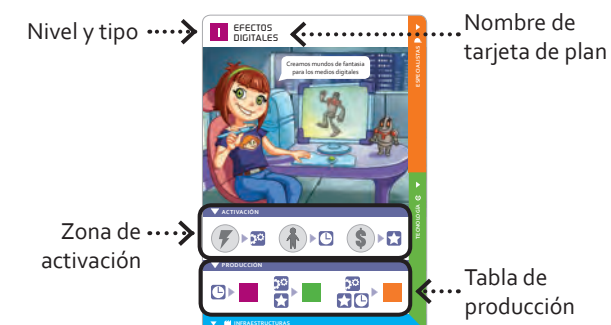
6. Entregar recursos iniciales

Cada jugador recibe 2 **fichas de recursos** de cada tipo (trabajador , dinero  y energía ) de la caja (las fichas de idea innovadora  NO son recursos).

7. Ficha de turno y ficha de recorrido

Entrega la **ficha de turno** y la **ficha de recorrido** al jugador cuyo cumpleaños haya sido el más reciente.

Tarjetas de plan



Emprendedor

Son fichas que te representan en el tablero al escoger donde posicionarte para obtener un beneficio.

Fichas de recursos



Ficha de turno



Ficha de recorrido





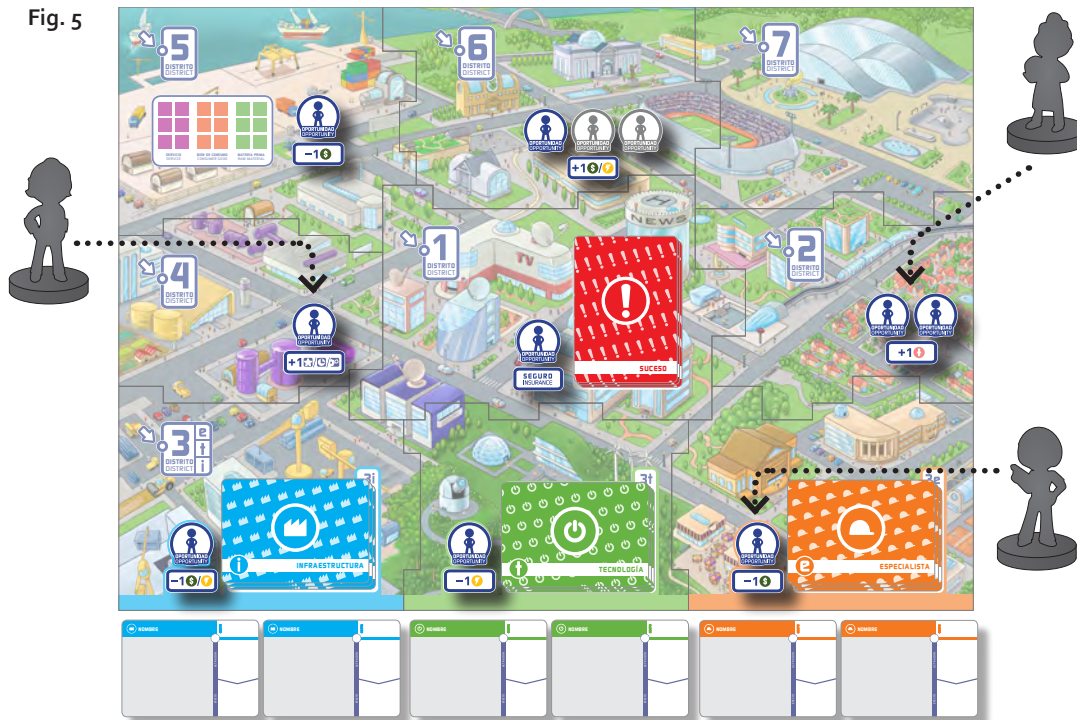
COMENZANDO A JUGAR

1. Iniciar un período

Fase de decisiones

Al inicio de cada período, comenzando por quien posea la ficha de turno y continuando hacia la izquierda, cada jugador posiciona su emprendedor en una de las casillas de **oportunidad** del tablero (ver fig. 5) para obtener un beneficio al activarse el distrito. Solo puede haber un emprendedor por cada casilla. Estas fichas no se mueven hasta el final del período.

Fig. 5



Objetivo del juego

El objetivo del juego es generar la mayor cantidad de fichas de idea innovadora, más adelante se explica cómo hacerlo.



IDEA INNOVADORA

Período

Cada ronda del juego equivale a un período que consta de tres fases: decisiones, recorrido y resumen.

Fase de decisiones

Es la primera fase de cada período; en ella los jugadores deciden en qué distrito posicionan a su emprendedor para obtener un beneficio, los que se pueden pedir solo mientras la ficha de recorrido esté en el distrito elegido. El emprendedor debe mantener su posición hasta el final del período.

Ficha de turno

La función de la ficha de turno es determinar quién posee la prioridad al momento de hacer cualquier tipo de elección durante el juego. Esta ficha pasará al jugador de la izquierda al final de cada período para que así todos puedan aprovecharla.



CASILLAS DE OPORTUNIDAD POR DISTRITO



Distrito 1: Sucesos

Mientras la ficha de recorrido esté en el Distrito 1, el jugador que haya posicionado su emprendedor en la casilla de oportunidad de este distrito podrá elegir ignorar el efecto del suceso de este período.



Distrito 2: Administración

Mientras la ficha de recorrido esté en el Distrito 2, el o los jugadores que hayan posicionado aquí sus emprendedores reciben 1 ficha de de la caja. Solo los jugadores que hayan posicionado aquí su emprendedor podrán liquidar sus cartas de inversión (ver pág. 10).



Distrito 3: Inversión

3e Mientras la ficha de recorrido esté en el Distrito 3, el jugador que haya posicionado su emprendedor en la casilla de oportunidad de la sección 3e recibe un descuento de 1 ficha de para adquirir una carta de especialista.

3t Mientras la ficha de recorrido esté en el Distrito 3, el jugador que haya posicionado su emprendedor en la casilla de oportunidad de la sección 3t recibe un descuento de 1 ficha de para adquirir una carta de tecnología.

3i Mientras la ficha de recorrido esté en el Distrito 3, el jugador que haya posicionado su emprendedor en la casilla de oportunidad de la sección 3i recibe un descuento de 1 ficha de o 1 ficha de para adquirir una carta de infraestructura.



Distrito 4: Producción

Mientras la ficha de recorrido esté en el Distrito 4, el jugador que haya posicionado aquí su emprendedor recibe 1 proceso extra a elección (, o).



Distrito 5: Mercado

Mientras la ficha de recorrido esté en el Distrito 5, el jugador que haya posicionado aquí su emprendedor tiene un descuento de 1 ficha de en la compra o importación de 1 ficha de producto.



Distrito 6: Subsidio

Las casillas de oportunidad disponibles en el Distrito 6 dependen de la cantidad de tipos de productos (, ,) que se encuentren en el Distrito 5: mientras haya 0 o 1 tipo de fichas de productos, solo se encuentra disponible una casilla; mientras haya 2 tipos de fichas de productos disponibles, se habilita una segunda casilla; si están los 3 tipos de fichas de productos en el Distrito 5, se habilita la tercera casilla (ver pág. 8).

Mientras la ficha de recorrido esté en el Distrito 6, el o los jugadores que hayan colocado sus emprendedores aquí recibirán 1 ficha de o 1 ficha de .



Distrito 7: Innovación

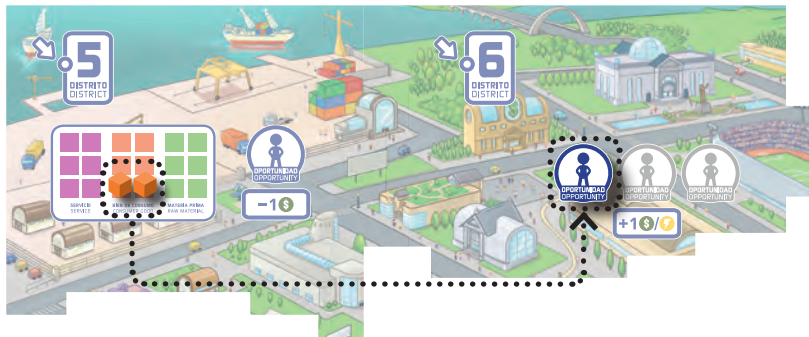
Este distrito no posee casilla de oportunidad. Los jugadores no pueden posicionar su emprendedor aquí.



Nota:

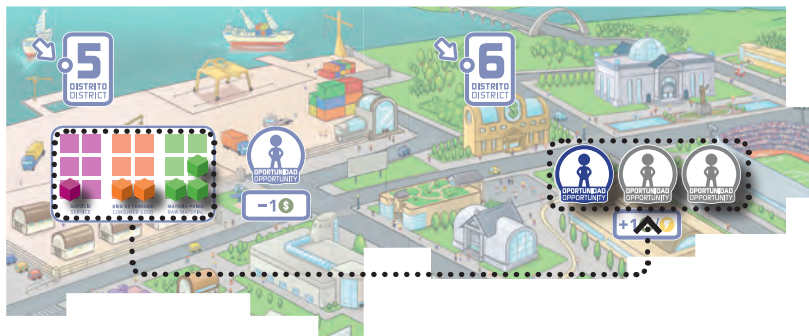
Casillas de oportunidad del Distrito 6: las casillas disponibles dependen de la existencia de fichas de productos en el tablero (Distrito 5). Si hay 0 o 1 **tipo de fichas de productos** disponible en el Distrito 5, solo 1 jugador podrá posicionarse en la primera casilla de oportunidad en el Distrito 6 (ver fig. 6).

Fig. 6



Si existen 2 tipos de fichas de productos diferentes en el Distrito 5, se habilita la segunda casilla de oportunidad en el Distrito 6. Si están presentes los 3 tipos productos en el Distrito 5, se activan las 3 casillas en el Distrito 6 (ver fig. 7).

Fig. 7



Casillas de oportunidad del Distrito 6



Casilla **habilitada**, incluso si no hay ningún producto presente en el Distrito 5.



Casilla **no habilitada**, se activa solo si hay 2 tipos de productos en el Distrito 5.



Casilla **no habilitada**, se activa solo si hay 3 tipos de productos en el Distrito 5.

Tipos de fichas de productos



MATERIA PRIMA



BIEN DE CONSUMO



SERVICIO

2. Recorrido



Distrito 1: Sucesos

Una vez que todos han posicionado su emprendedor en el tablero, el jugador que posea la **ficha de recorrido** la ubica en el espacio marcado en el Distrito 1 **para habilitarlo** y aplicar sus reglas (ver fig. 8).

Fig. 8



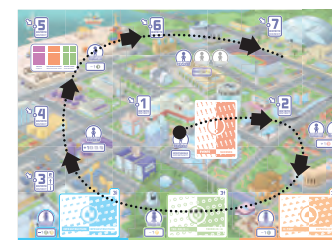
REGLAS DEL DISTRITO 1:

Al habilitarse el Distrito 1, el jugador que posea la ficha de turno voltea la primera carta del mazo de sucesos, lee esta carta a los jugadores y todos siguen las indicaciones del **efecto del suceso**.

CASILLA DE OPORTUNIDAD (Distrito 1): si al habilitarse el Distrito 1 algún jugador tiene su emprendedor ahí, este jugador queda protegido de los posibles efectos negativos del suceso de este período.

Recorrido

La fase de recorrido se encuentra dividida en 7 etapas llamadas distritos. Durante el recorrido, los distritos se van habilitando de forma secuencial.



Ficha de recorrido

La ficha de recorrido indica qué distrito está habilitado, para que los jugadores sepan en qué etapa del recorrido están. Solo mientras la ficha de recorrido se encuentra en un distrito se pueden aplicar las reglas de este.

Efecto del suceso

Los efectos de los sucesos son acontecimientos que afectan a todos los jugadores por igual.



Distrito 2: Administración

Una vez que se ha aplicado el efecto del Distrito 1, el jugador que posea la ficha de turno toma la ficha de recorrido y la mueve del Distrito 1 a la zona indicada en el Distrito 2. Con esto se **deshabilita el Distrito 1** y se **habilita el Distrito 2** para aplicar sus reglas (ver fig. 9).

Fig. 9



REGLAS DEL DISTRITO 2:

Al habilitar el Distrito 2 los jugadores pueden:

1. **Desactivar los procesos y/o inversiones** que posean y tengan activos para utilizar sus fichas de recursos de distinta manera.
2. Utilizar sus fichas de recursos para **activar los procesos** en sus tarjetas de plan y/o **activar los efectos** en las cartas de inversión que posean. Para activar un proceso debes ubicar la ficha de recurso que se solicita en el espacio gris indicado a su izquierda. Para activar el efecto de una carta de inversión debes ubicar todas las fichas solicitadas en el espacio indicado. Las fichas que uses para activar no pueden ser removidas hasta el próximo período, cuando nuevamente esté habilitado el Distrito 2.

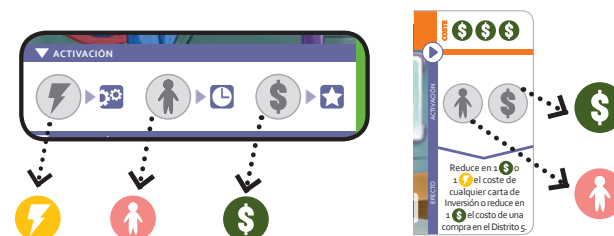
CASILLAS DE OPORTUNIDAD (Distrito 2): si al habilitar el Distrito 2 un jugador tiene su emprendedor ahí, recibe una ficha de de la caja. Además puede entregar una carta de inversión que posea a la caja, recibiendo a cambio la mitad del coste en fichas, redondeando hacia arriba; lo mínimo que puede recibir un jugador es 1 ficha de recurso a cambio de cada carta de inversión.

Deshabilitar un distrito

Al retirar la ficha de recorrido de un distrito dejan de aplicarse sus reglas.

Desactivar un proceso y/o un efecto

Implica retirar las fichas de recursos que se encuentran sobre los íconos grises en la zona de activación de las cartas de inversión o de la tarjeta de plan.



Activar un proceso y/o un efecto

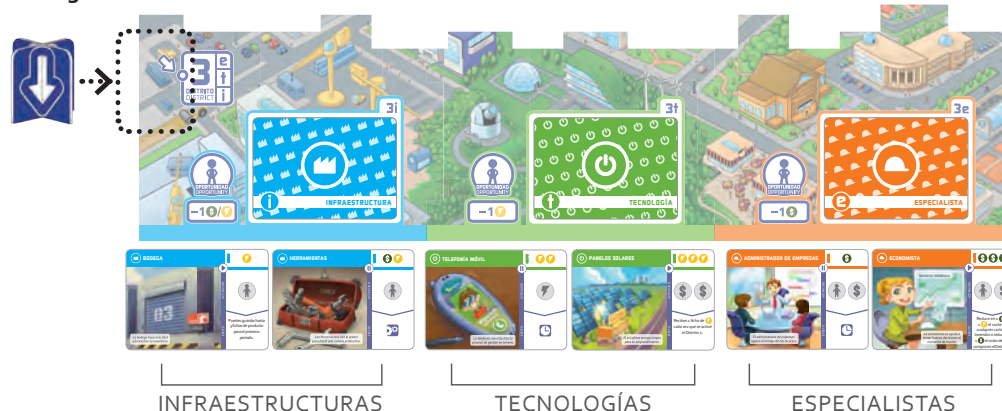
Es la acción de ubicar la o las fichas de recursos requeridas por un proceso y/o un efecto. Los procesos activados se utilizarán en el Distrito 4 (ver pág. 13).



Distrito 3: Inversión

El jugador que posea la ficha de turno, toma la ficha de recorrido y la posiciona en la zona indicada del Distrito 3 para habilitarlo y aplicar sus reglas (ver fig. 10).

Fig. 10



REGLAS DEL DISTRITO 3:

Al habilitarse el Distrito 3, comenzando por quien posea la ficha de turno y continuando hacia la izquierda, los jugadores pueden **adquirir una de las ofertas de inversión** disponibles (infraestructura, tecnología o especialista), pagando su coste a la caja. Cada jugador puede adquirir solo una carta de inversión por período. Estas cartas se adosan a la tarjeta de plan según indica la imagen (ver fig. 11 en página 12).

Para **activar las cartas** de inversión que adquiera, el jugador debe esperar hasta la activación del Distrito 2 del siguiente período. Las cartas de inversión que tengan un signo ▶ pueden activarse al momento de adquirirlas, siempre que el jugador posea los recursos necesarios, de lo contrario tendrá que esperar hasta el Distrito 2 del período en que disponga de los recursos necesarios.

Adquirir una de las ofertas de inversión

Es la acción de pagar el coste de una de las ofertas de inversión para adjuntarla al plan del jugador que la está adquiriendo y así potenciar su tarjeta de plan.

Tipo

Este ícono indica qué tipo de inversión es.

Coste

Cantidad de recursos necesarios para adquirir esta inversión.

Play Pausa



Efecto

Indica qué procesos o efectos se obtienen al tener la carta activada.

Activación

Muestra la cantidad y tipo de fichas de recursos necesarias para activar esta inversión.

Activar una inversión

Para activar una inversión el jugador debe ubicar todas las fichas de recursos que se indican en su zona de activación; una vez activa puede beneficiarse de su efecto.





Las cartas de inversión se adosan a la tarjeta de plan según indica la imagen (ver fig. 11).

Fig. 11



CASILLAS DE OPORTUNIDAD (Distrito 3): al habilitarse el Distrito 3, sucederá lo siguiente:

Si un emprendedor está ubicado en la casilla de oportunidad del **Distrito 3e**, tendrá un descuento de 1 ficha de \$ en el coste de cualquiera de las inversiones que se encuentran en la sección de especialistas.

Si un emprendedor está ubicado en la casilla de oportunidad del **Distrito 3t**, tendrá un descuento de 1 ficha de ⚡ en el coste de cualquiera de las inversiones que se encuentran en la sección de tecnología.

Si un emprendedor está ubicado en la casilla de oportunidad del **Distrito 3i**, tendrá un descuento de 1 ficha de \$ o 1 ficha de ⚡ en el coste de cualquiera de las inversiones que se encuentran en la sección de infraestructura.

Casillas de oportunidad - Distrito 3

El Distrito 3, a diferencia de los otros, está dividido en 3 secciones. Por lo tanto, existen 3 casillas de oportunidad.



OPORTUNIDAD:

Descuento de 1 ficha de \$ al invertir en cartas de especialista.



OPORTUNIDAD:

Descuento de 1 ficha de ⚡ al invertir en cartas de tecnología.



OPORTUNIDAD:

Descuento de 1 ficha de \$ o 1 ficha de ⚡ al invertir en cartas de infraestructura.



Distrito 4: Producción

Fig. 12

REGLAS DEL DISTRITO 4:

Procesos

Los procesos no son
fichas en el juego.

Procesos activados

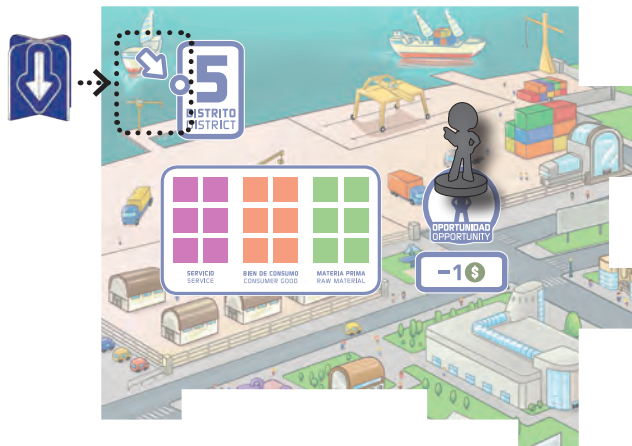
Tabla de producción



Distrito 5: Mercado

Una vez que han sido aplicadas las reglas del Distrito 4, el jugador con la ficha de turno toma la ficha de recorrido y la posiciona en el espacio correspondiente del Distrito 5 (ver fig. 13).

Fig. 13



REGLAS DEL DISTRITO 5:

Al habilitarse el Distrito 5 sigue los siguientes pasos:

1. **Comprar:** comenzando por quien posea la ficha de turno, y continuando hacia la izquierda, cada jugador puede pagar 3 fichas de \$ por 1 ficha de producto (, ,) disponible en el tablero o pagar 5 fichas de \$ para importar 1 ficha de producto desde la caja.

CASILLA DE OPORTUNIDAD (Distrito 5): si al habilitarse el Distrito 5 un jugador tiene su emprendedor posicionado ahí, este jugador obtiene un descuento de 1 ficha de \$ para la compra (o importación) de 1 ficha de producto (solo rige para un producto por período).

Fichas de productos



MATERIA PRIMA



BIEN DE CONSUMO



SERVICIO

Comprar

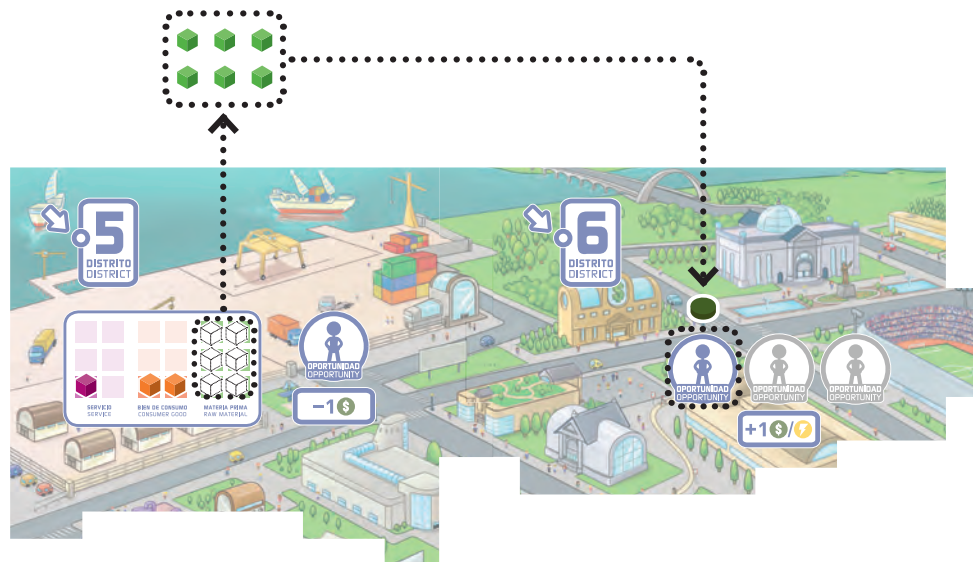
Un jugador puede comprar una o más fichas de productos de un mismo tipo. Solo puedes comprar fichas de productos de un mismo tipo cada período.



2. **Vender:** comenzando por quien posea la ficha de turno, y continuando hacia la izquierda, cada jugador puede vender una o más fichas de productos a un precio de 1 ficha de \$ o 1 ficha de ⚡, siempre y cuando sean todas del mismo tipo. No se puede comprar después de vender.

Exportación: si luego de que un jugador realice una venta hay en el tablero 6 o más fichas de producto de un mismo tipo, 6 de estas se devuelven a la caja y se agrega 1 ficha de \$ en la primera casilla de oportunidad del Distrito 6. Si esta ya posee 1 ficha de \$, la nueva ficha de \$ se ubica en la segunda casilla de oportunidad; y si también en esta ya hay 1 ficha de \$, entonces la nueva ficha de \$ se posiciona en la tercera casilla de oportunidad. Si todas las casillas ya tienen una, la nueva ficha de \$ se posiciona en la primera casilla (quedando esta con 2 fichas de \$) y así sucesivamente (ver fig. 14).

Fig. 14



Vender

Para vender fichas de productos, los jugadores deberán dejarlas sobre el tablero, en la zona demarcada, recibiendo a cambio 1 ficha de \$ o 1 ficha de ⚡ por cada ficha de producto que vendan. Se puede vender más de una ficha de producto por período, pero estas deben ser todas de un mismo tipo.



Exportación

Cuando ocurre una exportación debes ubicar 1 ficha de \$ de la caja en una casilla de oportunidad del Distrito 6. La primera casilla obtiene la primera ficha de \$ y las siguientes van siendo rellenas después de la primera.

Como exportar

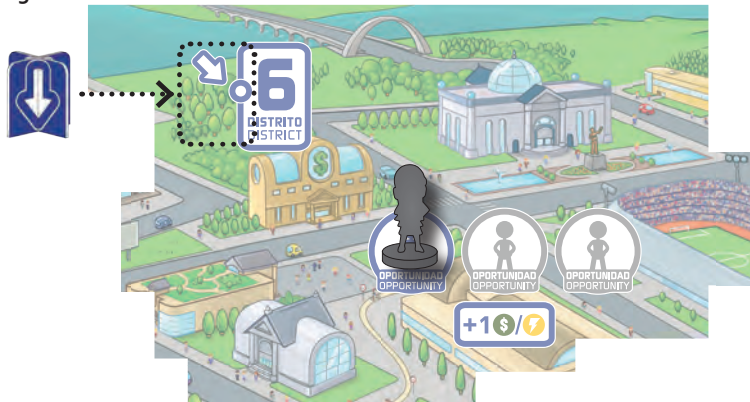
Por ejemplo, en caso de haber 8 fichas de un tipo de producto, solo se devuelven 6 a la caja y las otras 2 quedan en el tablero.



Distrito 6: Subsidio

Una vez que todos los jugadores han tenido oportunidad de comprar y vender productos, el jugador que posea la ficha de turno toma la ficha de recorrido y la posiciona en la zona indicada en el Distrito 6 para habilitarlo y aplicar sus reglas (ver fig. 15).

Fig. 15



REGLAS DEL DISTRITO 6:

Este distrito no posee reglas generales, solo se aplican las reglas de la casilla de oportunidad.

CASILLA DE OPORTUNIDAD (Distrito 6): si al habilitarse el Distrito 6 un jugador tiene su emprendedor en una de sus casillas, este jugador obtiene 1 ficha de \$ o 1 ficha de ⚡ de la caja.

Si alguna casilla de oportunidad ha recibido 1 ficha de \$ a causa de algún suceso o de 1 o más exportaciones, esa ficha de \$ se le entrega al jugador que se encuentra en dicha casilla.

Subsidio

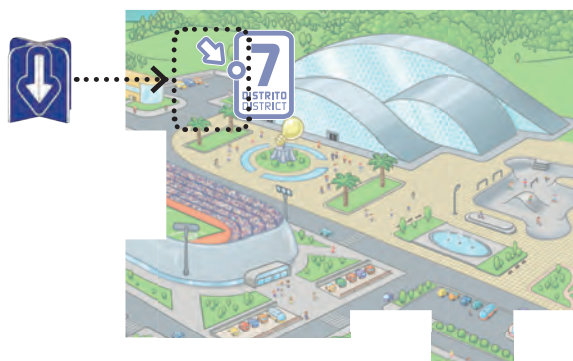
Un jugador puede recibir 1 ficha de \$ o 1 ficha de ⚡ al habilitarse el Distrito 6 para así aumentar sus recursos.



Distrito 7: Innovación

Una vez aplicadas las reglas del Distrito 6, el jugador que posea la ficha de turno toma la ficha de recorrido y la posiciona en la zona indicada en el Distrito 7 para habilitarlo y aplicar sus reglas (ver fig. 16).

Fig. 16



REGLAS DEL DISTRITO 7:

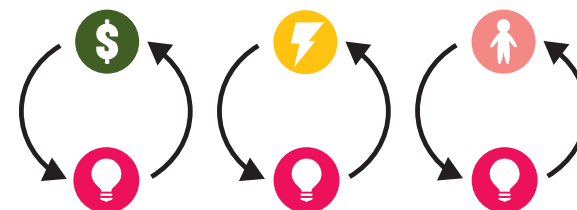
Al habilitarse el Distrito 7, comenzando por quien posea la ficha de turno y continuando hacia la izquierda, cada jugador puede intercambiar 3 fichas de productos de distinto tipo por una ficha de 💡 (idea innovadora).

Las fichas de 💡, además de darte puntos de victoria al finalizar el juego, te ayudan a liberar recursos que estés utilizando para activar procesos y cartas de inversión (funcionando como un comodín para reemplazar recursos).



Utilizar fichas de idea innovadora como comodín durante el juego

En el Distrito 2, las fichas de 💡 que tengas, puedes utilizarlas como un comodín para reemplazar fichas de recursos al activar procesos y cartas de inversión.





3. Resumen

Una vez aplicadas las reglas del Distrito 7, el jugador que posea la ficha de turno toma la ficha de recorrido y la posiciona fuera del tablero para dar inicio a la fase de resumen y aplicar sus reglas.

Reglas de la fase de resumen:

1. **Merma:** si un jugador posee 2 o más fichas de producto, solo puede guardar una de ellas y debe devolver el resto a la caja.
2. Retirar los emprendedores del tablero y devolverlos a los jugadores correspondientes.
3. Retirar suceso: tomar la carta de suceso (Distrito 1) que está boca arriba y devolverla a la caja.
4. Rellenar ofertas de inversión: las ofertas de inversión que no fueron adquiridas durante el período anterior se mantienen en su lugar. Se colocan nuevas cartas de inversión boca arriba desde los mazos de infraestructura, tecnología y especialista hasta completar 2 de cada tipo.
5. **Reasignar subsidios:** si quedan fichas de \$ en las casillas de oportunidad del Distrito 6 estas se reasignan en orden secuencial (de izquierda a derecha) y quedan disponibles para los jugadores que decidan posicionarse allí en el siguiente período, recibiendo además de esta(s) ficha(s) de \$, la ficha \$ o ⚡ que les corresponde al habilitarse el Distrito 6.
6. El jugador que posea la ficha de turno se la entrega al jugador a su izquierda.
7. Comienza un nuevo período (ver pág. 6). El juego tiene una duración de 12 períodos.

Fase de resumen

La fase de resumen es donde se prepara el juego para comenzar un nuevo período.

Merma

Los jugadores no pueden tener más de una ficha de producto al final de cada período; por ejemplo, si en el período anterior guardaste una ficha de producto, y este período guardaste una más, debes entregar de una de ellas a la caja.

Reasignar subsidios

Quien se posicione en la primera casilla de oportunidad del Distrito 6 siempre tendrá más opción de obtener un mayor beneficio, por ser quien primero detectó la oportunidad de optar por esa casilla.



FIN DEL JUEGO

Fin del juego

El juego termina una vez que se ha deshabilitado el Distrito 7 en el duodécimo período. Cuando el juego ha terminado, se pasa a determinar al ganador.

Determinar al ganador

Los jugadores reciben:

- 1 punto por cada ficha de  (idea innovadora) que posean.

Quien tenga al menos 1 ficha de  además recibe:

- 1 punto por cada trío de cartas de inversión (esto es 1 carta de especialista, 1 carta de tecnología y 1 carta de infraestructura).

El jugador con más puntos gana la partida.

En caso de haber un empate, esos jugadores cuentan la cantidad de fichas de recursos ( ,  , ) que posean; quien tenga la mayor cantidad de fichas de recursos, gana. De persistir el empate, el jugador que posea mayor cantidad de cartas de inversión, será declarado como vencedor.

Tabla para
conteo de
puntos:

JUGADOR	PUNTOS DE VICTORIA		TOTAL	DESEMPATE		FINAL
	IDEAS	TRIOS DE INVERSIÓN	TOTAL	RECURSOS	INVERSIONES	TOTAL

Trío de cartas de inversión





GLOSARIO DE CARTAS



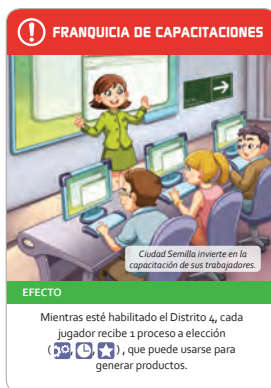
Temporada de siembra

Si hay un tipo de producto (■, ■ o ■) en el Distrito 5, agregas 1 ficha de \$ a la primera casilla de oportunidad del Distrito 6; si hay 2, agregas otra ficha de \$ para la segunda casilla; y si hay 3 tipos de producto, sumas una tercera ficha de \$ a la última casilla.



Racionamiento energético

En caso de no tener fichas de recursos, pierdes el beneficio de la casilla de oportunidad donde te ubicaste.



Franquicia de capacitaciones

Recuerda que los procesos son producción, logística y marketing (⚙️, ⌚, ★).



Cae la Bolsa

En caso de no tener fichas de recursos, pierdes el beneficio de la casilla de oportunidad donde te ubicaste.

GLOSARIO DE CARTAS



Crisis económica

En caso de no tener fichas de recursos, pierdes el beneficio de la casilla de oportunidad donde te ubicaste.



Economista

Este efecto solo puedes usarlo una vez por período, ya sea para comprar productos o adquirir inversiones, pero no ambas.



Recesión

Tampoco puede haber importación de productos. Si un jugador está asegurado puede comprar, importar, vender e incluso generar una exportación.

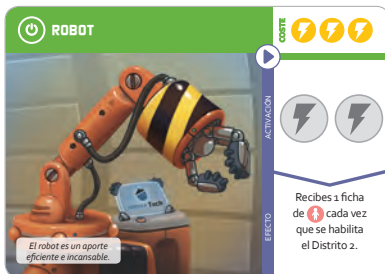


Inversionista

Para recibir la ficha de \$, esta carta debe estar activa antes de habilitarse el Distrito 2.



GLOSARIO DE CARTAS



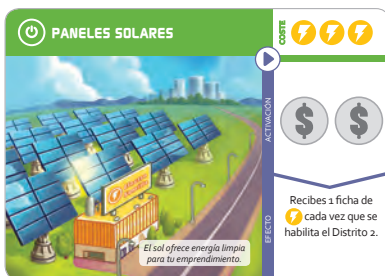
Robot

Para recibir la ficha de [icon], esta carta debe estar activa antes de habilitarse el Distrito 2.



Prevenção de riesgos

Si activas con 1 ficha de [icon], recibes 1 proceso de [icon]; si activas con 2 fichas de [icon] recibes 2 procesos de [icon]; si activas con 3 fichas de [icon] recibes 3 procesos de [icon].



Paneles solares

Para recibir la ficha de [icon], esta carta debe estar activa antes de habilitarse el Distrito 2.



Laboratorio

Entrega solo 1 de los 3 procesos por período.

GLOSARIO DE CARTAS



Bodega

Puedes guardar máximo 3 fichas de producto, sin importar si están sobre esta carta o si son de igual o distinto tipo.

Mo.0
MOMENTO CERO®

www.momentocero.cl

CRÉDITOS

Concepto original, mecánica original y diseño gráfico:
Equipo Momento Cero S.A.

Ilustraciones: Karla Díaz, Carlos Eulefí, Jorge Verdugo y Carlos Saavedra.

Derechos de propiedad intelectual (RPI N°xxxxxx):
Momento Cero S.A.

Para más información visita www.juegoelplan.cl



Mercado: Los jugadores pueden comprar y vender productos al tablero.
Oportunidad: Recibes un descuento de una ficha de dinero.



Subsidio
Oportunidad: Recibes una ficha de dinero o una de energía.



Innovación: Los jugadores que tengan 3 fichas de productos distintos las intercambian a la caja por una ficha de idea innovadora.



Producción: Los jugadores reciben productos de acuerdo a los procesos que tengan activados.
Oportunidad: Recibes un proceso extra.



Sucesos: Se da vuelta la carta superior del mazo de sucesos y se aplica su efecto.
Oportunidad: Estás asegurado contra los sucesos negativos.



Administración: Los jugadores pueden activar o desactivar sus tarjetas de plan y/o cartas de inversión.
Oportunidad: Recibes una ficha de trabajador.



Inversión: Los jugadores pueden adquirir cartas de inversión.
Oportunidad: Recibes un descuento de una ficha de dinero o de energía para adquirir una carta.



RULEBOOK



IMPORTANT:

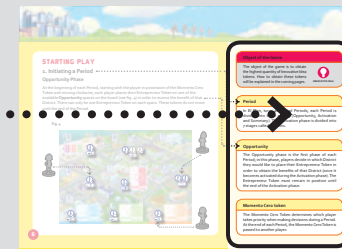
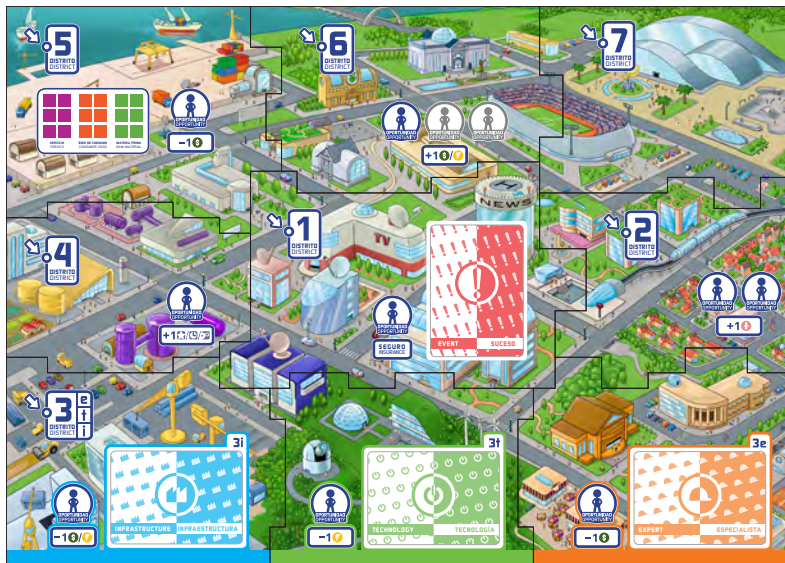
Whenever you see a word in **bold**, you can read its definition in the manual's right-hand column.

PREPARATION

1. Preparing the game board

Fit the board together in the centre of the table so that all its **pieces** are facing up (see fig. 1), so that all the players can see it clearly.

Fig. 1



A number of concepts are explained here when they appear in the manual for the first time (see image to the left).

Game board pieces:



DISTRICT 1



DISTRICT 2



DISTRICT 3



DISTRICT 4



DISTRICT 5



DISTRICT 6



DISTRICT 7



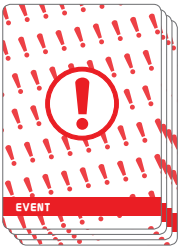
2. Placing the cards

Shuffle each deck of cards individually (events, experts, technology and infrastructure) and place them on their corresponding spaces on the board (see fig. 2).

Fig. 2



EVENTS DECK



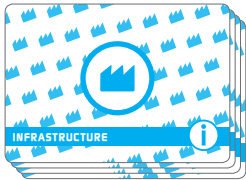
INVESTMENT DECK



EXPERTS



TECHNOLOGY



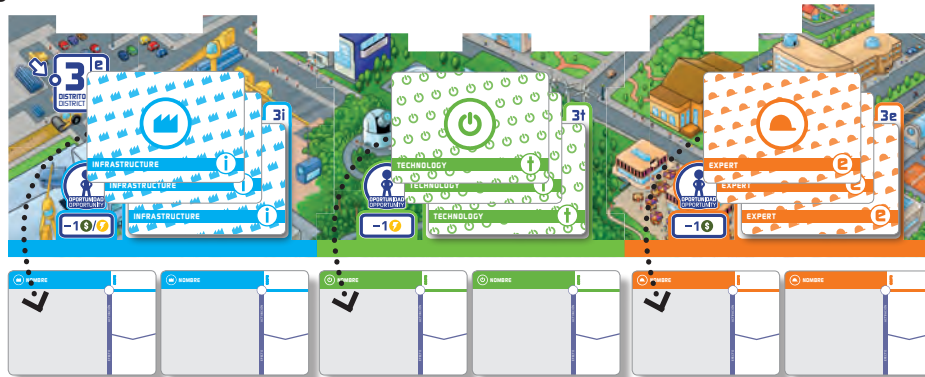
INFRASTRUCTURE



3. Placing the investment offers

Turn over the top two cards of each investment deck (experts, technology and infrastructure) and place them so that their top edge is in line with the corresponding area at the edge of the game board (see fig. 3)

Fig. 3



Investment offers

The investment cards (infrastructure, technology and experts) that are visible at the start of each period are called the investment offers.

4. Drawing the events

Take the top two cards from the events deck and discard them without looking at them (see fig. 4).

Fig. 4



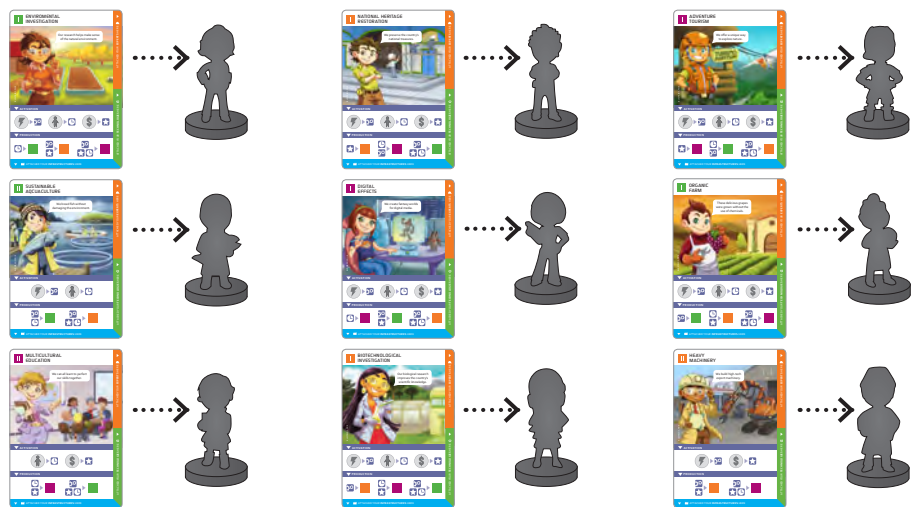
Drawing the events

Each event represents a month of the year. The events deck contains 14 cards, so 2 cards must be removed in order to leave one event for each month of the year.



5. Dealing the plan cards

Each player chooses one **plan card**. When players are choosing their plan cards, remember that they must be of the same level (I, II or III) and there must be at least one plan of each type in play; the plan types are raw material , consumer good  and service . It is recommended that first-time players start playing at level I. Each player then takes the entrepreneur that corresponds to their plan card.



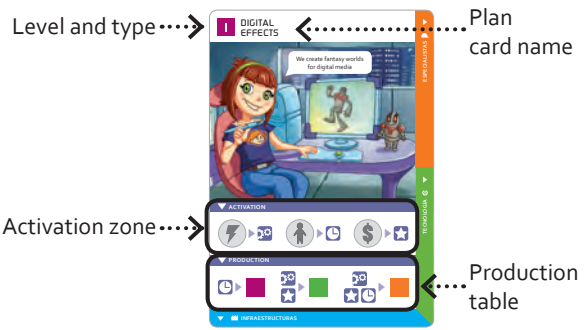
6. Dealing the starting resources

Each player receives 2 **resource tokens** of each type (worker , money  and energy ) from the box ( tokens are not resources).

7. Turn token and route token

Give the **turn token** to the player who most recently celebrated their birthday.

Plan cards



Entrepreneur

These tokens represent you during the game when obtaining a benefit.

Resource tokens



Route token



Turn token





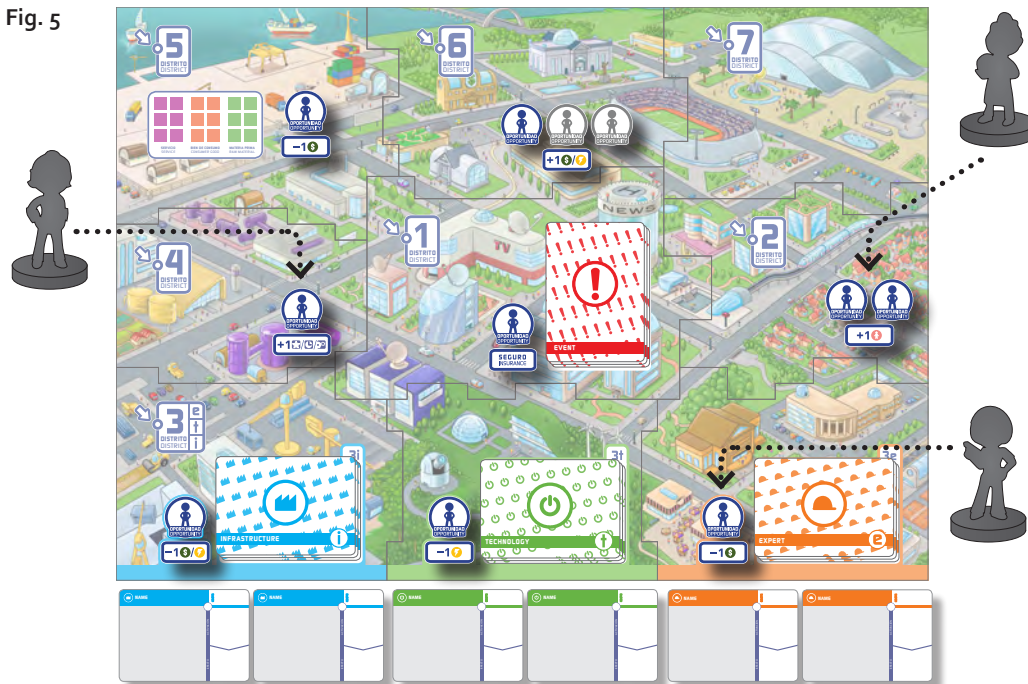
STARTING PLAY

1. Initiating a period

Decisions phase

At the beginning of each period, starting with the player in possession of the turn token and moving clockwise, each player places their entrepreneur on one of the available **opportunity** spaces on the board (see fig. 5) in order to receive the benefit of that District. There can only be one entrepreneur on each space. These tokens do not move until the end of the period.

Fig. 5



Object of the game

The object of the game is to generate the highest quantity of innovative idea tokens. How to obtain these tokens will be explained in the coming pages.



Period

In EI Plan, turns are called periods; each period has three phases: decisions, route and summary.

Decisions phase

This is the first phase of each period; in this phase, players decide in which district they would like to place their entrepreneur in order to obtain the benefits of that district. They can only obtain these benefits while the turn token is on the chosen district. The entrepreneur must remain in position until the end of the period.

Turn token

The turn token determines which player takes priority when making choices during a period. At the end of each period, the turn token is passed to another player so everyone can benefit from it.



OPPORTUNITY SPACES BY DISTRICT



District 1: Events

While the route token is in District 1, if a player placed their entrepreneur on the opportunity space here, they can choose to ignore the effect of the period's event.



District 2: Administration

While the route token is in District 2, if any player(s) placed their entrepreneur(s) here, they receive 1  token from the box. Only players who have placed their entrepreneur here can sell their investment cards (see page 10).



District 3: Investments

3e While the route token is in District 3, if a player has placed their entrepreneur on opportunity space 3e, they receive a discount of 1  when acquiring an expert investment.

3t While the route token is in District 3, if a player has placed their entrepreneur on opportunity space 3t, they receive a discount of 1  when acquiring a technology investment.

3i While the route token is in District 3, if a player has placed their entrepreneur on opportunity space 3i, they receive a discount of 1  or 1  token when acquiring an infrastructure investment.



District 4: Production

While the route token is in District 4, if a player has placed their entrepreneur here, they receive 1 extra process of their choice (,  or ).



District 5: Market

While the route token is in District 5, if a player has placed their entrepreneur here, they receive a discount of 1  when buying or importing 1 product token.



District 6: Subsidy

The number of opportunity spaces available in District 6 depends on the quantity of product types (,  or ) in District 5: if between 0 and 1 types of product are available, only one space is free to use; if there are 2 types of product available, the second space becomes free; if all 3 types of product are available on the District 5, the third space becomes free to use (see page 8).

While the route token is in District 6, if any player(s) have placed their entrepreneur on the opportunity spaces in this District, they receive 1  or 1  token.



District 7: Innovation

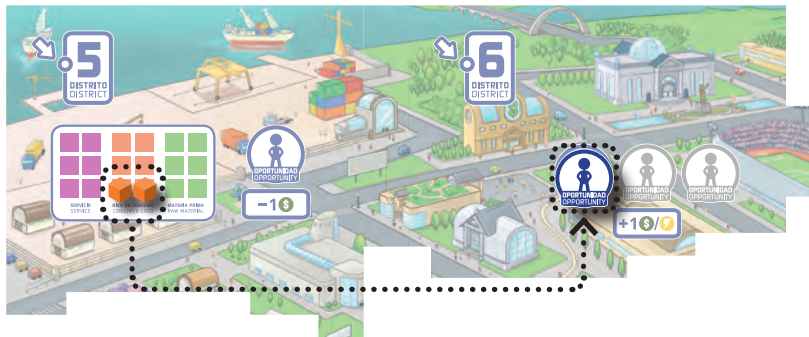
There are no opportunity spaces in this district. Players cannot place their entrepreneur here.



Note:

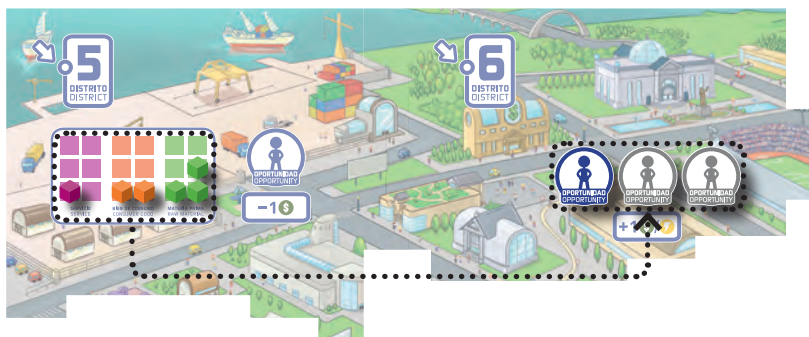
District 6 spaces: the number of available spaces depends on the presence of product tokens on the game board (District 5). If there are zero or 1 product tokens available in District 5, only one player can place their entrepreneur in the first opportunity space in District 6 (see fig. 6).

Fig. 6



If there are two types of product in District 5, the second opportunity space in District 6 is open. If there are **3 Products** present in District 5, all three spaces in District 6 are opened (see fig. 7).

Fig. 7



District 6 opportunity spaces



↑
Open space,
even when there
are no products
on the District 5.



↑
Closed space,
only opens
if there are 2
types of product
on the District 5.



↑
Closed space,
only opens
if there are 3
types of product
on the District 5.

Types of product tokens

There are three types of product token:



RAW MATERIAL



CONSUMER GOOD



SERVICE

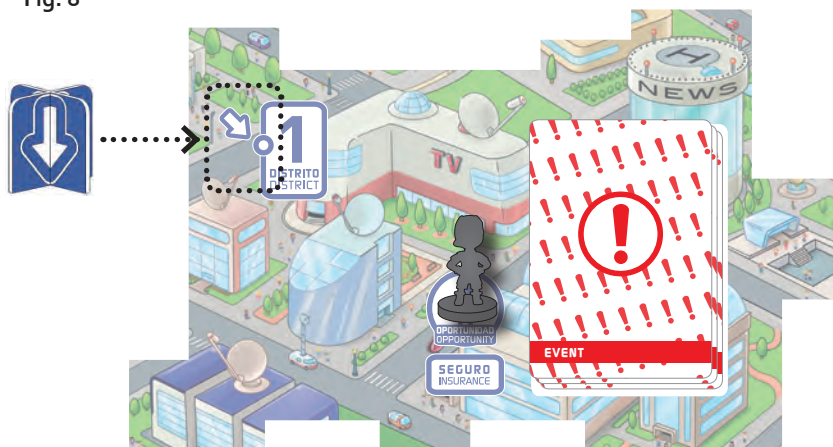
2. Route



District 1: Events

Once all players have placed their entrepreneur on the board, the player in possession of the **route token** places it in the indicated space in District 1 in order to **enable that district** and bring its rules into play (see fig. 8).

Fig. 8



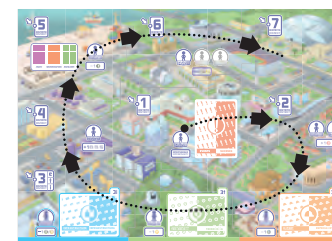
DISTRICT 1 RULES:

When District 1 is enabled, the player in possession of the turn token turns over the first card on the events deck; they then read it aloud to the rest of the players and everybody follows the indications given in the event's effects.

OPPORTUNITY (District 1): if, when District 1 is enabled, any player has placed their entrepreneur there, they may ignore the possible negative effect of the period's event.

Route

The route phase is divided into 7 stages called districts. During the route phase, districts are enabled in sequential order.



Route token

The route token indicates which district is currently enabled so that players are aware in which stage of the route they are. Only when the route token is on a district can the rules of that particular district be applied.

Effect of the event

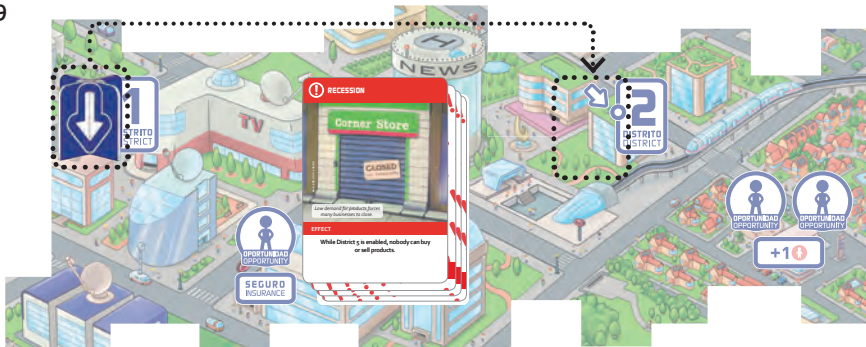
The effects of the events are actions that affect all players equally.



District 2: Administration

Once the effect of District 1 has been applied to all players, the player in possession of the turn token moves the route token into the indicated space in District 2. When this action is completed, District 1 is **no longer enabled**, District 2 is enabled and its rules come into play (see fig. 9).

Fig. 9



DISTRICT 2 RULES:

When District 2 is enabled, players can:

1. **Deactivate any active processes and/or investments** in their possession in order to use their resource tokens in a different way.
2. Use their resource tokens to **activate processes** on their plan cards and activate the effects of any investment cards in their possession. To activate a process, players must place the specified resource token in the indicated grey space to the left of the process. To activate the effect of an investment card, players must place all the specified tokens in the indicated space. The tokens used to activate processes or investment effects cannot be removed until the following period, once District 2 is enabled again.

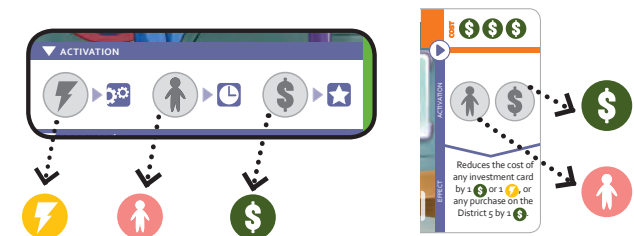
OPPORTUNITY (District 2): if, when District 2 is enabled, any player has placed their entrepreneur there, they receive a  token from the box. Also, these players can return an investment card to the box in return for half its cost in tokens, rounding up; the minimum that a player can receive is 1 resource token in exchange for an investment card.

When a district is no longer enabled

When the route token is removed from a district, the district's rules cease to apply.

Deactivating a process or effect

To do so, players must remove all the tokens from the grey icons on the activation zone of their plan cards or investment cards.



Activating a process

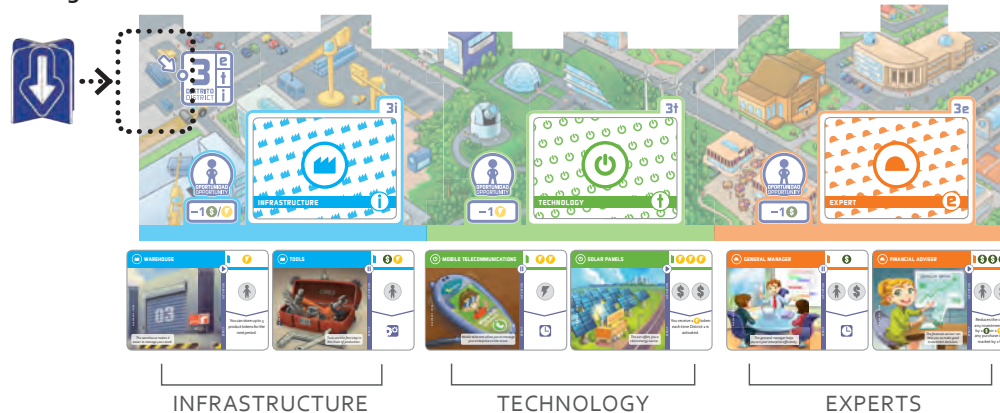
Is the action of placing the required resource tokens by a process and/or effect. Activated processes will be used in District 4 (see page 13).



District 3: Investment

The player in possession of the turn token moves the route token into the indicated space in District 3; District 3 is then enabled and its rules come into play (see fig. 10).

Fig. 10



DISTRICT 3 RULES:

When District 3 is enabled, beginning with the player in possession of the turn token and moving clockwise, players can **acquire an available investment** offer (infrastructure, technology or experts) by paying the cost of the card to the box. Players can only acquire one investment card per period. These cards are laid alongside the plan card as shown in the image (see fig. 11 in page 12).

To **activate acquired investment** cards, players must wait until District 2 is enabled during the following period. Investment cards with a ► symbol can be activated as soon as they are acquired, as long as the player has sufficient resources to do so. If they do not, they have to wait until District 2 is enabled during the following period.

Acquiring an investment offer

This is the action of paying the cost of an investment offer and placing the investment card next to your plan card in order to make it stronger.

TYPE

This icon indicates the type of investment.

COST

Resource tokens you must pay to the box to acquire the investment.

PLAY PAUSE



EFFECT

Indicates the processes or effects generated when the card is activated.

ACTIVATION

Shows the amount and type of resource tokens necessary to activate the card.

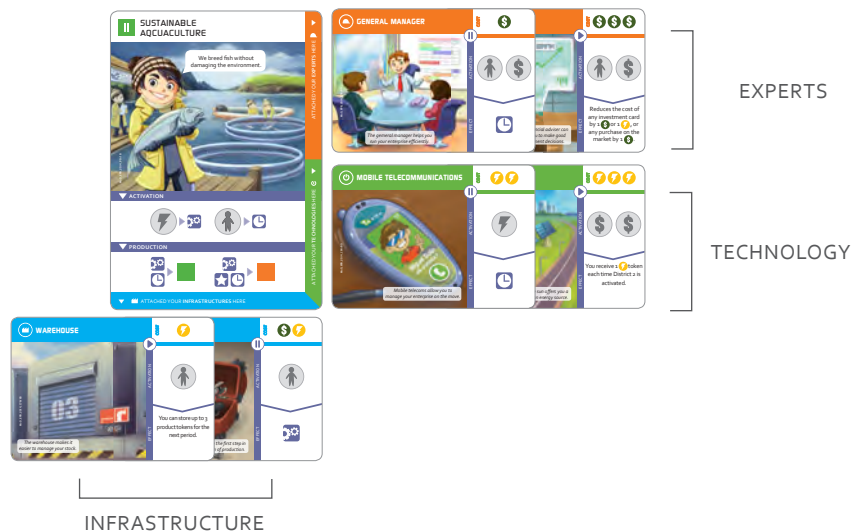
Activating an investment

In order to activate an investment, players must place the resource tokens indicated on the card in its activation zone. Once they have activated an investment they can enjoy its benefits.



Investment cards are placed by your plan card as indicated in the image (see fig. 11).

Fig. 11



OPPORTUNITY (District 3): Once District 3 is enabled, the following occurs:

If a player places their entrepreneur in the opportunity space in **District 3e**, they enjoy a discount of 1 \$ token off the cost of any investments available in the experts section.

If a player places their entrepreneur in the opportunity space in **District 3t**, they enjoy a discount of 1 ⚡ token off the cost of any investments available in the technology section.

If a player places their entrepreneur in the opportunity space in **District 3i**, they enjoy a discount of 1 \$ or 1 ⚡ token off the cost of any investments available in the infrastructure section.

Opportunity spaces – District 3

District 3, in contrast to the other districts, is divided into 3 sections. For that reason, there are three opportunity spaces.



OPPORTUNITY:

A discount of 1 \$ token when investing in an expert card.



OPPORTUNITY:

A discount of 1 ⚡ token when investing in a technology card.



OPPORTUNITY:

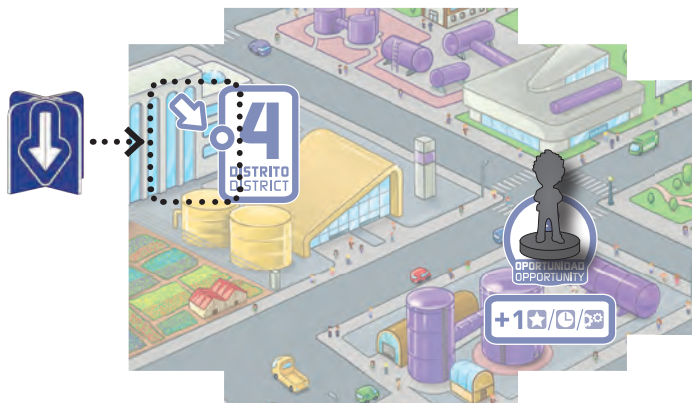
A discount of 1 \$ or 1 ⚡ token when investing in an infrastructure card.



District 4: Production

Once all players have had the opportunity to acquire an investment card, the player in possession of the turn token moves the route token to District 4; District 4 is then enabled and its rules come into play (see fig. 12).

Fig. 12



DISTRICT 4 RULES:

When District 4 is enabled, players must verify which of their processes are activated (⌚, ★, ⚙️), looking at both their investment cards and plan cards. With these activated processes, and according to their production table, players must decide which and how many product tokens (🟩, 🟦, 🟪) will they generate. Remember that each **process** can only be used ONCE per period.

OPPORTUNITY (District 4): if, when District 4 is enabled, any player has placed their entrepreneur there, that player receives an extra process of their choice (⌚, ★, ⚙️).

Processes



PRODUCTION



LOGISTICS



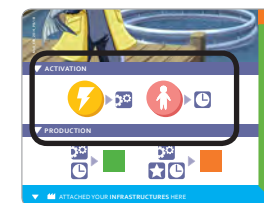
MARKETING

Processes are not tokens in the game.

When activated with resources (👤, 💰, ⚡) they allow to generate products (🟩, 🟦, 🟪).

Activated processes

A process becomes active when all the necessary tokens have been placed in its activation zone.



Production table

This table shows the combination of processes necessary to generate a particular product.





District 5: Market

Once the rules of District 4 have been applied, the player in possession of the turn token moves the route token to the indicated space in District 5; District 5 is now enabled and its rules come into play (see fig. 13).

Fig. 13



DISTRICT 5 RULES: when District 5 is enabled, follow these steps:

- Purchasing:** starting with the player in possession of the turn token and moving clockwise, each player can pay 3 \$ for an available product token (, , ) or pay 5 \$ to import a product token from the box.

OPPORTUNITY (District 5): if, when District 5 is enabled, any player has placed their entrepreneur there, that player receives a discount of 1 \$ in the purchase (or import) of 1 product token (valid for 1 product token each period).

Product tokens



RAW MATERIAL



CONSUMER GOOD



SERVICE

Purchasing

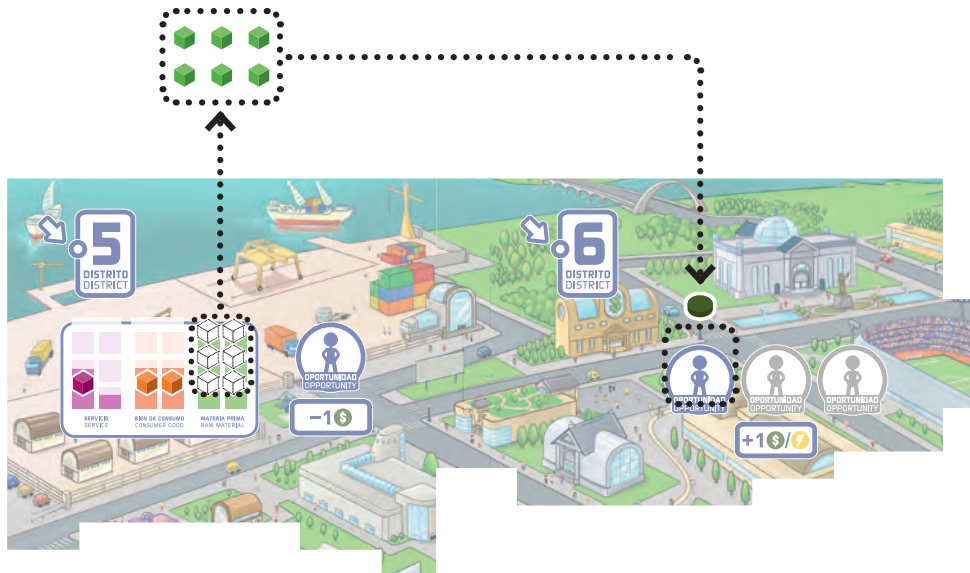
A player can purchase one or more product tokens of the same type. You can only purchase product tokens of one type per period.



2. Sale: starting with the player in possession of the turn token and moving clockwise, each player can sell one or more product tokens at a price of 1 \$ or 1 ⚡, as long as they are all of the same type. Players cannot purchase products after selling.

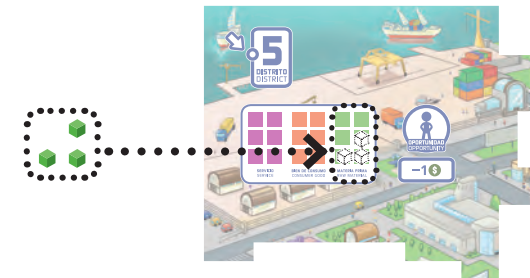
Exports: if after a player makes a sale there are 6 or more product tokens of the same type on the game board, 6 of these are removed to the box and 1 \$ token is placed on the first District 6 opportunity space (see fig. 14). If the first District 6 space already has a \$ token on it, the new token is placed on the second District 6 space. If the second District 6 space already has a token, the new token is placed on the third District 6 space. If all spaces has one, the new \$ token is placed in the first space (leaving it with 2 \$ tokens) and so forth.

Fig. 14



Sale

To sell product tokens, players must leave their product tokens on the board, in the indicated area, receiving in exchange 1 \$ or 1 ⚡ for each product that they sell. Players may sell more than one product per period, but they must be of the same type.



Exports

When products are exported from the District 5, 1 \$ token must be placed in a District 6 space. The first space always receives the first \$ token and the following spaces are filled after the first space.

How to export

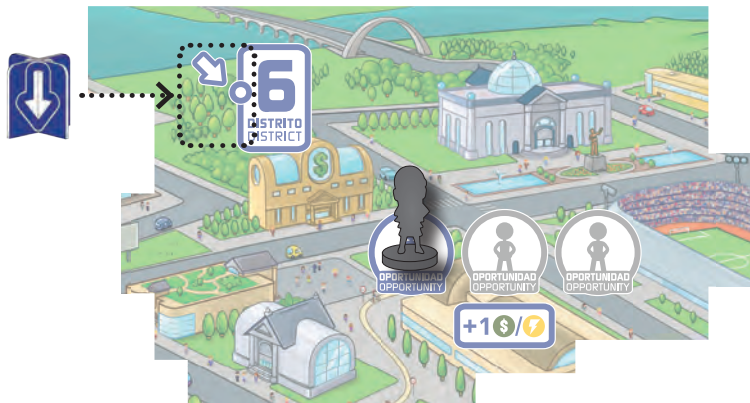
If there are 8 tokens of the same product type, only 6 are returned to the box and the remaining 2 stay on the game board.



District 6: Subsidy

Once all players have had the opportunity to purchase and sell products, the player in possession of the turn token moves the route token to District 6; District 6 is then enabled and its rules come into play (see fig. 15).

Fig. 15



DISTRICT 6 RULES:

This district does not have any general rules, only specific opportunity rules.

OPPORTUNITY (District 6): if, when District 6 is enabled, any player has placed their entrepreneur in one of its spaces, that player receives 1 token or 1 token from the box.

If a space has received because of one or more exports, that is given to the player whose entrepreneur is occupying the space.

Subsidy

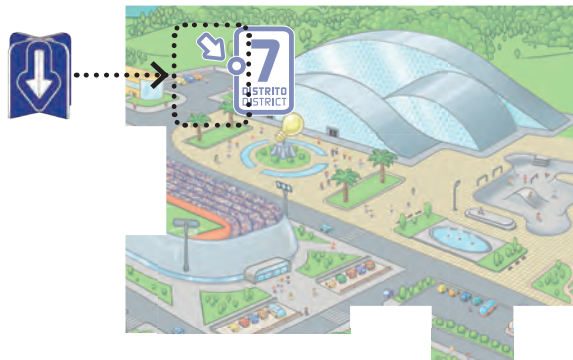
A player can receive a or token when District 6 is enabled, increasing their resource stockpile.



District 7: Innovation

Once District 6's rules have been applied, the player in possession of the turn token moves the route token to the indicated space in District 7; District 7 is then enabled and its rules come into play (ver fig. 16).

Fig. 16



DISTRICT 7 RULES:

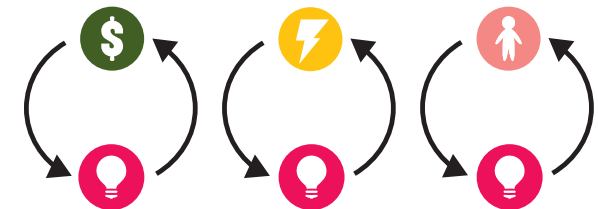
When District 7 is enabled, starting with the player in possession of the turn token and moving clockwise, each player can exchange 3 product tokens of different types for 1  (innovative idea) token.

The  tokens, aside from awarding players victory points at the end of the game, help players to free up occupied resources and activate processes and investment cards (serving as a **wildcard** for a particular kind of resource).



Using innovative idea tokens during the game

In District 2, you can use any  tokens in your possession as a wildcard to replace resource tokens to activate processes and investment cards.





3. Summary

Once District 7's rules have been applied, the player in possession of the turn token removes the route token from the board; the summary phase now begins and its rules come into play.

Summary phase rules:

1. **Cutbacks:** if a player has two or more product tokens, they can only keep one of them and must return the rest to the box.
2. Remove the entrepreneurs from the board and return them to their respective players.
3. Draw an event: take the event card from the previous period and return it to the box.
4. Place investment offers: fill any empty investment offer spaces for infrastructure, technology and experts, until each category has 2 offers each.
5. **Move the subsidies:** if there are \$ tokens left on the District 6's spaces, these must be sequentially reassigned (from left to right) and will be available for players that decide to position their entrepreneurs there during the next period. These players, along with these \$ tokens, will obtain the corresponding \$ or ⚡ token when Districts 6 become enabled.
6. The player in possession of the turn token passes it clockwise to the next player.
7. A new opportunity phase begins.

Summary phase

The summary phase is when players prepare for a new period.

Cutbacks

Players cannot keep more than one product token at the end of each period; for example, if a player kept a product token from the previous period, and one more from the current period, that player must discard one of those products.

Moving subsidies

The player placed in the first District 6 space will always have more chance of receiving a greater benefit, given that they were the first to spot the opportunity to occupy that space.



ENDING THE GAME

Ending the game

The game ends when District 7 is no longer enabled after the twelfth period.
When the game ends, the winner must be determined.

Determining the winner

Players receive:

- 1 point for each  (innovative idea) token they possess.

Who has at least 1  token also receives:

- 1 point for each trio of investment cards (1 expert, 1 technology, 1 infrastructure).

The player with most points wins.

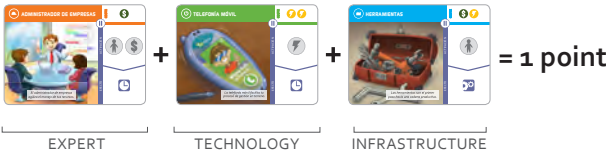
In the event of a tie, the players involved count the number of resource tokens ( ,  , ) in their possession; the player with the most tokens wins the game.

If the players are still tied at this point, the player with most investment cards is declared the winner.

Score sheet:

PLAYER	VICTORY POINTS		TOTAL	TIE BREAK		FINAL
	IDEAS	INVESTMENT TRIOS	TOTAL	RESOURCES	INVESTMENTS	TOTAL

Investment cards trio



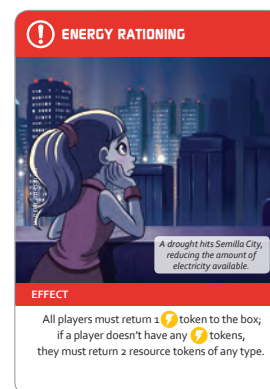


CARD GLOSSARY



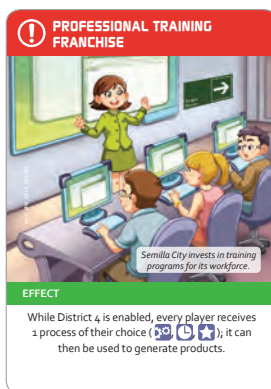
Sowing season

If there is 1 type of product (  ) in District 5, add 1  token to the first space. If there are 2 types, add 1  token to the first and second spaces. If there are 3 types, add 1  token to the first, second and third spaces.



Energy rationing

If a player does not have any resource tokens, they cannot take advantage of the benefit of the opportunity space.



Professional training franchise

Remember that the processes are production, logistics and marketing (  ).



Stock market crash

If a player does not have any resource tokens, they cannot take advantage of the benefit of the opportunity space.



CARD GLOSSARY

ECONOMIC CRISIS

A crisis means that all enterprises suffer from a lack of resources.

EFFECT

All players must return 1 token and 1 token to the box; if a player doesn't have any of these tokens, they must return 2 resource tokens of any type for each token they don't have.

Economic crisis

If a player does not have any resource tokens, they cannot take advantage of the benefit of the opportunity space.

FINANCIAL ADVISER

The financial adviser can help you to make good investment decisions.

COST \$\$\$

ACTIVATION

EFFECT

Reduces the cost of any investment card by 1 or 1, or any purchase on the District 5 by 1.

Financial adviser

This effect can only be used once per period for buying or acquiring investments, not for both.

RECESSION

Low demand for products forces many businesses to close.

EFFECT

While District 5 is enabled, nobody can buy or sell Products.

Recession

No products can be imported either. An insured player can buy, import, sell, and even generate an export.

INVESTOR

The investor supports your enterprise financially.

COST \$\$\$

ACTIVATION

EFFECT

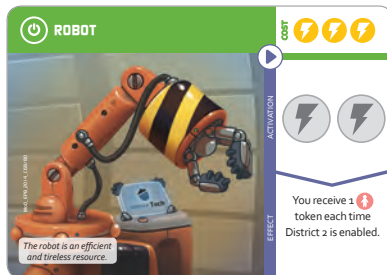
You receive 1 token each time District 2 is enabled.

Investor

This card must be active before District 2 becomes enabled in order for the player to receive the token.



CARD GLOSSARY



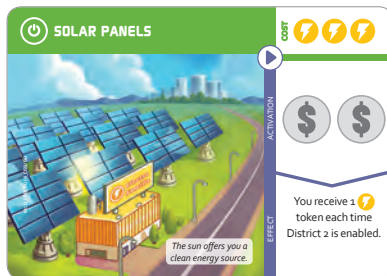
Robot

This card must be active before District 2 becomes enabled in order for the player to receive the  token.



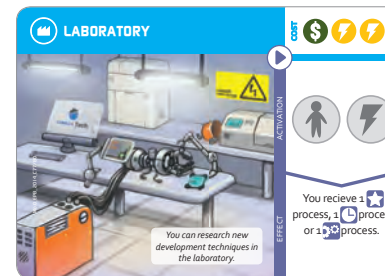
Risk prevention

If you place 1  here, you receive 1  in return. If you place 2  here, you receive 2  and if you place 3 , you receive 3 .



Solar panels

This card must be active before District 2 becomes enabled in order for the player to receive the  token.



Laboratory

Only 1 of the 3 processes is provided per period.

CARD GLOSSARY



Warehouse

You can save a maximum of 3 product tokens, regardless of whether they are on this card or if they are of the same or different types.

Mo.0
MOMENTO CERO®

www.momentocero.cl

CREDITS

Original concept, game design and graphic design:
Momento Cero S.A. team.

Illustrations: Karla Díaz, Carlos Eulefi, Jorge Verdugo and Carlos Saavedra.

Translation: Edwin Abbett.

Intellectual property rights (RPI N°xxxxxx): Momento Cero S.A.

For more information visit www.juegoelplan.cl



Market: Players can buy or sell products.
Opportunity: You receive a discount of 1 money token.



Subsidy
Opportunity: You receive 1 money or 1 energy token.



Innovation: Players can exchange 3 product tokens of different types for an innovative idea token.



Production: Players receive product tokens according to their activated processes.
Opportunity: You receive an extra process.



Events: Turn over the first card on the events deck and follow the indications given.
Opportunity: You are insured against negative events.



Administration: Players can activate or deactivate their plan cards and/or investments.
Opportunity: You receive 1 worker token.



Investment: Players can acquire an available investment offer.
Opportunity: You receive a discount of 1 money or 1 energy token.