



GUÍA TUTORIAL

EL TUTORIAL ES PARA 3 JUGADORES

SI HAY MÁS DE 3 JUGADORES
PUEDEN FORMAR EQUIPOS.



EL PLAN
tú decides

Si quieren aprender a jugar con ayuda, les recomendamos utilizar esta Guía Tutorial que explica paso a paso la mecánica de juego, lo que hará más fácil que aprendan a jugar. Esta guía les ayudará mucho para aprender, aunque no es requisito indispensable.

SIGAN ATENTAMENTE LAS INSTRUCCIONES,
en orden y sin saltarse pasos. De esta
manera aprenderán de forma más fácil.

Fe de erratas, Tutorial “El Plan: tú decides”

1. La tarjeta de inversión “Maquinaria” tiene un coste de dos (2) dineros, sin embargo debe tener un coste de un (1) dinero. Es decir:

Aparece:



Reemplazar por:



2. En la página 18, punto 8:

Aparece:

“...Luego vuelvan a empezar un nuevo Período volviendo al punto 1 de la lista de esta página”.

Reemplazar por:

“Luego continúen leyendo la página 19 para cerrar el proceso del Tutorial”.

TUTORIAL



Cada vez que aparezca un término en **negrita**, podrán encontrar su definición en la barra blanca de la derecha (en el lugar indicado por la flecha).

El objetivo de El Plan, tú decides, es obtener la mayor cantidad de **fichas de Idea Innovadora**.
¡A lo largo de este tutorial aprenderán cómo obtenerlas para ganar la partida!



PREPARATIVOS

Deberán realizar los siguientes preparativos:

- Remuevan todo el contenido de la bolsa tutorial y pónganlos a un costado del área de juego (a esta zona la llamaremos "caja").
- Repartan las 3 **Tarjetas de Plan** entre los jugadores o equipos.
- Identifiquen las **fichas de recurso** (Capital humano , Dinero  y Energía ) y entreguen dos de cada tipo a cada jugador. Las **fichas de Idea Innovadora** **no** son recursos.
- Identifiquen la **ficha Momento Cero** y entrégueusela al jugador cuyo cumpleaños haya sido el más reciente.

Con esto, ¡están listos para comenzar el juego!



Al costado derecho de las páginas de esta Guía Tutorial, se encuentra una zona (ver imagen a la izquierda) en donde se explican ciertos conceptos a medida que van apareciendo en la guía.

Ficha Idea Innovadora 

Tarjetas de Plan 

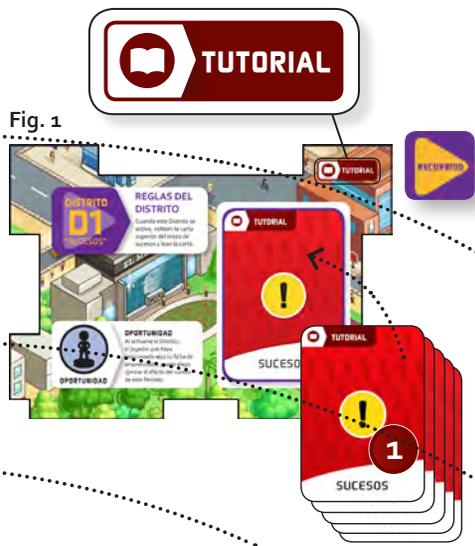
Fichas de recurso  Dinero  Energía  Capital humano

Ficha Momento Cero 

PRIMER PERÍODO

Identifiquen la pieza de tablero marcada **Distrito 1** y ubíquenla en el centro de la mesa con la cara «tutorial» hacia arriba. No se preocupen por leer su texto aún.

Tomen el **mazo de sucesos**, ordenado del n°1 al n°5 (con el n°1 arriba), y ubíquelo sobre el **Distrito 1** en la zona demarcada. Además, tomen la **ficha de recorrido** y ubíquenla a un costado del tablero (ver fig. 1).



Período

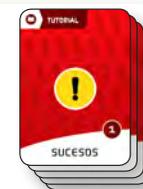
Es el nombre que reciben los turnos en el juego El Plan. Durante un Período, todos los jugadores participan simultáneamente.

Además, cada Período se divide en fases llamadas Distritos, que es cuando se aplican las reglas de cada sección del tablero.

Distrito 1



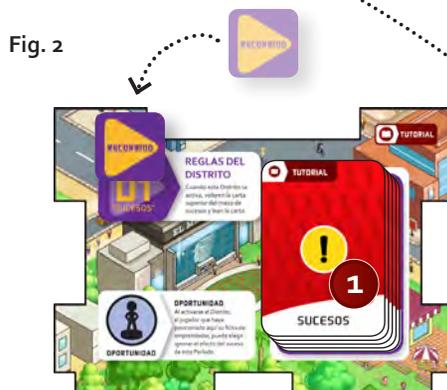
Mazo de sucesos



Ficha de recorrido



Para dar inicio a cada **Período**, el jugador que posea la ficha de Momento Cero toma la **ficha de recorrido** y la posiciona sobre el **Distrito 1** del tablero. Esto indica que el **Distrito** se activa, aplicándose sus reglas (ver fig. 2). En adelante, esta acción se denomina "activar un Distrito", y aquel Distrito sobre el que se encuentra la ficha de recorrido se denomina "Distrito activo".



Continúen con el tutorial leyendo el texto del tablero correspondiente al Distrito 1 (REGLAS DEL DISTRITO). Por el momento, no tengan en cuenta el texto marcado como Oportunidad.

Cada vez que terminan de aplicar las reglas de un Distrito, este debe desactivarse. Para ello, remuevan la ficha de recorrido del Distrito que estén desactivando (ver figura 3).

Ahora ya saben cómo activar y desactivar un Distrito.



➔ **Resumen**

Esta fase se realiza al final de cada Período, que es cuando se preparan los elementos de juego para el Período siguiente.

Cuando desactiven el último Distrito de un Período, comienza la fase de **Resumen**. Como este es nuestro primer Período, por ahora solo deberán tomar la carta de suceso que está boca arriba y retirarla del juego (ver fig. 4).



Además, el jugador que posea la ficha Momento Cero debe entregársela al jugador o equipo que esté a su izquierda.



Continúen con el tutorial en la página 5 de esta guía.

SEGUNDO PERÍODO

Antes de comenzar, tomen las piezas del tablero **Distrito 2**, **Distrito 4** y **Distrito 7**, y adjúntenlas al **Distrito 1** con la cara «tutorial» hacia arriba, de la manera indicada a continuación (ver fig. 5).

Fig. 5



Para dar inicio al segundo Período, el jugador que posea la ficha Momento Cero debe, como en el Período anterior, tomar la ficha de recorrido y activar el Distrito 1. Lean nuevamente las reglas de este Distrito en el tablero y aplícalas antes de continuar leyendo (ver fig. 6).

Fig. 6



Distrito 2



Distrito 4



Distrito 7



Una vez que hayan aplicado las reglas del Distrito 1, tomen la ficha de recorrido y ubíquela en el siguiente Distrito, que en este caso es el 2. De esta manera se desactiva el Distrito 1 y se activa el 2 (ver fig. 7).

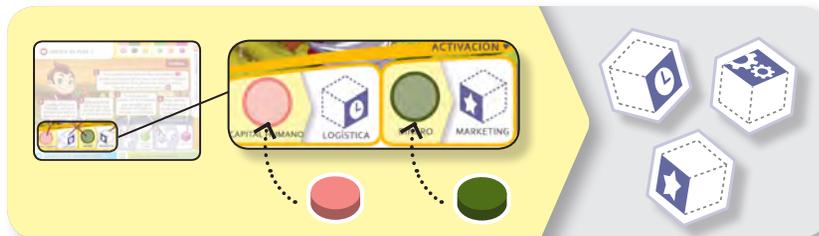
Fig. 7



Sigan las REGLAS DEL DISTRITO 2 y luego continúen con la Guía Tutorial. No tengan en cuenta el texto marcado Oportunidad. Luego continúen leyendo esta guía.

En el Distrito 2 se administran los recursos para recibir las **fichas de Proceso** indicadas en sus Tarjetas de Plan (ver fig.8).

Fig. 8



Si cada jugador ya tiene 2 fichas de Proceso, sigan leyendo en la página 7 de esta guía.



Una vez aplicadas las reglas del Distrito 2, tomen la ficha de recorrido y muévanla al Distrito 4 para activarlo (ver fig. 9).

Fig. 9



Cuando se activa el Distrito 4, los jugadores transforman sus fichas de Proceso en **fichas de Productos**, tal como se indica en la sección de producción de sus Tarjetas de Plan (ver fig. 10).

Fig. 10



Sigan las reglas del Distrito 4 antes de continuar leyendo esta guía.
No tomen en cuenta el texto marcado Oportunidad.

Fichas de Productos



Materia prima



Bien de consumo

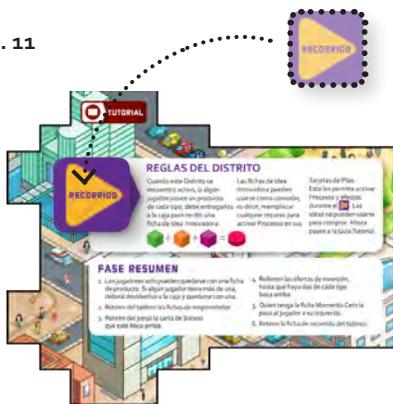


Servicio

¡Felicitaciones! Ya saben cómo generar un Producto.
Esto lo pueden hacer en todos los Períodos.

Una vez aplicadas las reglas del Distrito 4, cada jugador debiese tener una ficha de Producto. Tomen la ficha de recorrido y muévanla al Distrito 7 para activarlo (ver fig. 11).

Fig. 11

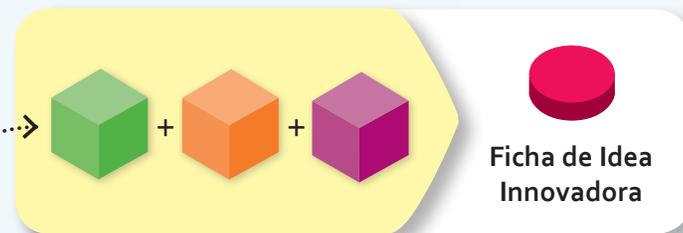


El Distrito 7 es el lugar donde se obtienen las **fichas de Idea Innovadora** y siempre será el último Distrito de un Período.

Sigan las instrucciones del Distrito 7 marcadas en el tablero.

Lean el texto marcado "Fase de resumen" (en el tablero Distrito 7), siguiendo solo los pasos 1,3,5 y 6.

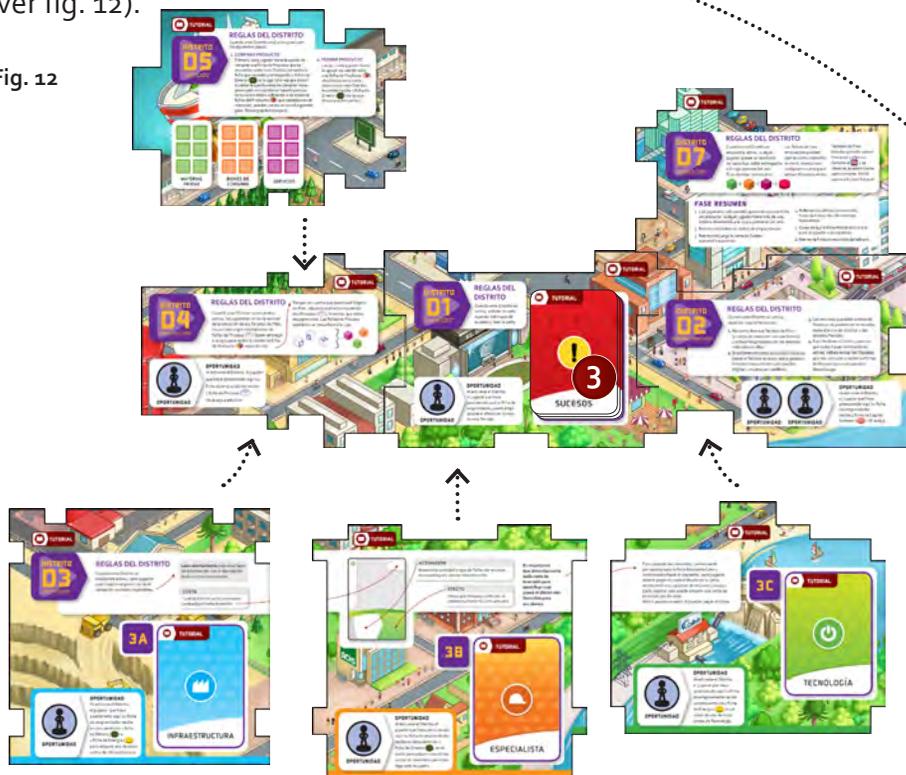
Luego continúen leyendo en la página 9 de esta guía.



TERCER PERÍODO

Antes de comenzar, tomen las piezas del tablero **Distrito 3 (3A, 3B, 3C)** y **Distrito 5**, adjuntándolas a los Distritos que ya están en la mesa, con la cara «tutorial» hacia arriba, de la manera indicada a continuación (ver fig. 12).

Fig. 12



Distrito 3A



Distrito 3B



Distrito 3C



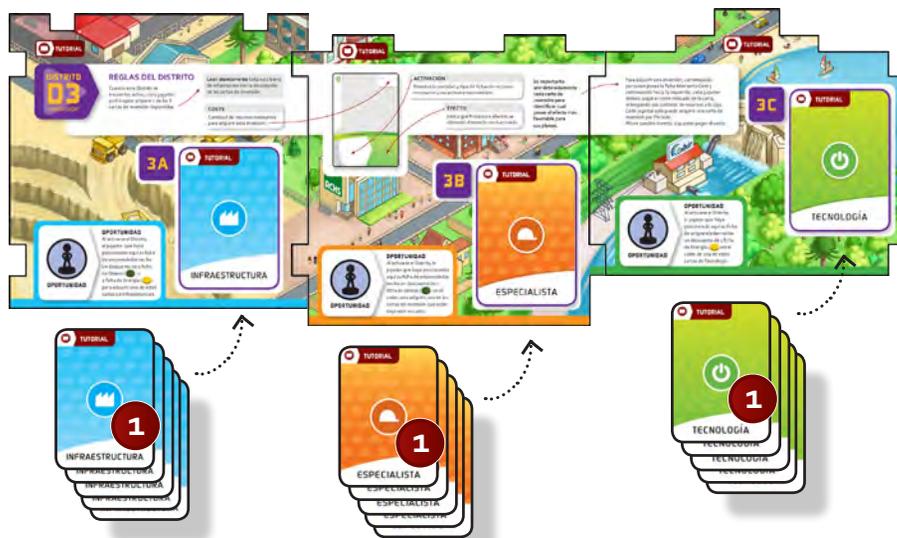
Distrito 5



Continúen leyendo esta Guía Tutorial en la página 10.

Ahora tomen los mazos de inversión: **Infraestructura, Especialista y Tecnología** (ordenados del N°1 al N°5, con el N°1 arriba), y posiciónenlos en el lugar correspondiente (ver fig. 13).

Fig. 13



Luego activan el Distrito 1, para dar inicio al tercer Período. Siguen las reglas en el tablero del Distrito 1 antes de continuar leyendo.

Mazo de Infraestructura



Mazo de Especialista



Mazo de Tecnología



Al terminar el Distrito 1, activen el Distrito 2, durante el cual se realizan los Procesos que usarán para generar Productos. Si una ficha de recurso está activando un Proceso desde el Período anterior, déjenla en su lugar para recibir los Procesos que ya están activos. Sigán las instrucciones del Distrito 2 en el tablero, y luego continúen leyendo la Guía Tutorial en esta misma página.

Antes de activar el Distrito 3, tomen las 2 cartas superiores de cada mazo de inversión (Infraestructura, Tecnología y Especialistas) y adjúntenlas boca arriba en el borde de la sección correspondiente (ver fig. 14).

Fig. 14



Estas cartas serán las **ofertas de inversión** disponibles para este Período. Activen el Distrito 3 y sigan sus reglas (leyendo desde el 3A, luego el 3B y 3C, en ese orden) antes de continuar.

Ofertas de inversión

Estas cartas pueden ser adquiridas por los jugadores, pagando recursos a la caja, para aumentar la cantidad de Procesos que puede realizar su plan u obtener efectos especiales.

Cuando todos los jugadores tengan una inversión, activen el Distrito 4. Al igual que en el Período anterior, los jugadores cambiarán sus fichas de Proceso  por fichas de Productos  (no importa si tienen más de un Producto del mismo color), de acuerdo a sus Tarjetas de Plan.

Sigan las instrucciones en el tablero del Distrito 4 y luego continúen con el tutorial en la página 13.

Una vez concluido el Distrito 4, activen el Distrito 5. En este momento cada jugador debiese tener 2 Productos iguales. Este Distrito permite **vender Productos** al mercado, para así obtener nuevos recursos que podrán usar para invertir, activar y **comprar el Producto** que no pueden producir sus planes y que, más adelante, necesitarán para obtener una ficha de Idea Innovadora.

Al **vender Productos**, estos se posicionan en las zonas definidas en el Distrito 5 (ver fig. 15).

Fig. 15



Sigan las reglas del tablero Distrito 5 antes de continuar leyendo esta guía tutorial.

Comprar Productos

Los Productos disponibles para comprar son aquellos que los jugadores han vendido y quedaron disponibles en el espacio de mercado del Distrito 5. Si algún Producto no está presente en este espacio, no podrá ser comprado.

Vender Productos

Los jugadores venderán Productos para obtener nuevos recursos. Los Productos que vende un jugador serán los que otros podrán comprar. Esta es la dinámica necesaria para que puedan adquirir el tercer Producto y puedan obtener fichas de Idea Innovadora.

Una vez que todos hayan vendido un producto al mercado, tomen la ficha de recorrido y activen el Distrito 7. Recuerden la instrucción del suceso que leyeron en el Distrito 1 (volver a leer) para luego continuar con las reglas del Distrito 7.

Sigan las instrucciones en el Distrito 7 antes de seguir leyendo esta guía. Ahora sigan las reglas de la zona marcada Resumen en el Distrito 7 (tablero) aplicando solo los pasos 1, 3, 4, 5 y 6 de la fase de Resumen, y después continúen leyendo esta guía en la página 14.

CUARTO PERÍODO

Durante este Período aprenderán cómo generar **fichas de Idea Innovadora**. Para ello, hagan un recuento de lo aprendido en los Períodos anteriores, para que así puedan repetir la secuencia y obtener su primera ficha de Idea Innovadora.

1. Activen el Distrito 1 con la ficha de recorrido. **Lean y sigan las reglas en el tablero del Distrito 1 antes de continuar.**
2. Activen el Distrito 2. En este momento podrán usar sus recursos libres para activar los Procesos de la carta de inversión que han adquirido, poniendo fichas en ella. Esto debería permitirles obtener tres fichas de Proceso este Período.
 - 2.1. Sigán las reglas del tablero del Distrito 2.
 - 2.2. ¿Activaron sus cartas de inversión? Si no lo hicieron, háganlo ahora.
 - 2.3. Ahora todos debiesen tener 4 fichas de Proceso.
3. Activen el Distrito 3. Cada jugador tendrá la oportunidad de adquirir una de las cartas de inversión (tarjetas boca arriba), si es que tienen los recursos necesarios para pagar su coste. **Lean y sigan las reglas en el tablero del Distrito 3 (3A, 3B y 3C) antes de continuar.**

Fichas de Idea Innovadora

Recuerden que estas fichas constituyen el objetivo principal del juego y determinarán, al finalizar, quién es el ganador.



Activar Distrito

Recuerden que activar un Distrito implica tomar la ficha de recorrido y posicionarla en la pieza de tablero que corresponde. Mientras un Distrito esté activo, se aplican sus reglas. Luego de aplicarlas, se desactiva, moviendo la ficha al siguiente Distrito.

Segundo tipo de Producto

Cada plan tiene la capacidad potencial de generar dos tipos de Producto. Uno costará dos fichas de Proceso y el otro tres.

Productos disponibles en el mercado

Estas fichas de Producto son la clave para obtener fichas de Idea Innovadora. Es importante que cada jugador esté atento a comprar la que no puede generar mediante su tarjeta de Plan.

4. Activen el Distrito 4. En esta oportunidad, utilicen tres fichas de Proceso diferente para generar una ficha del segundo tipo de Producto presente en sus Planes. **Lean y sigan las reglas en el tablero del Distrito 4 antes de continuar.**
5. Activen el Distrito 5. Ahora podrán comprar el tercer Producto que les falta para obtener una Idea Innovadora. En este momento cada jugador debiese tener dos fichas de Producto distintas. Además, en el mercado debiese haber una ficha de Producto de cada tipo. **Lean el paso 1 "Comprar producto" en el Distrito 5 del tablero antes de continuar, y vuelvan a leer las instrucciones de esta Guía Tutorial.** Todos deben comprar el tercer Producto que les falta para obtener una Idea Innovadora en el Distrito 7. Guarden los tres Productos obtenidos.
6. Activen el Distrito 7, durante el cual obtendremos fichas de Idea Innovadora. **Lean y sigan las reglas en el Distrito 7 del tablero antes de continuar leyendo esta guía.**
7. **Lean y apliquen los pasos 1, 3, 4, 5 y 6 de la fase de Resumen.**

En este momento todos los jugadores debiesen tener una ficha de Idea Innovadora, esta ficha sirve como comodín y puede utilizarse para reemplazar un recurso (Energía ●, Dinero ● o Capital humano ●) en sus Tarjetas de Plan al activarse el Distrito 2.

QUINTO PERÍODO

Antes de comenzar, tomen la pieza de tablero **Distrito 6** y adjúntenla a los Distritos que ya están en la mesa, con la cara "tutorial" hacia arriba, de la manera indicada a continuación (ver fig. 16).

Fig. 16



fichas de Emprendedor

Oportunidad

Repartan las **fichas de emprendedor**.

Ahora lean atentamente los espacios marcados **Oportunidad** en los Distritos 1, 2, 3 (3A, 3B y 3C), 4 y 6 del tablero. Una vez que todos hayan leído esa información, continúen con la guía en la página 17.

Antes de comenzar, partiendo por el jugador que posea la ficha Momento Cero y continuando hacia la izquierda, todos deberán tomar su **ficha de emprendedor** y la ubicarán en uno de los espacios marcados como **“Oportunidad”** en el tablero. De esta forma, y al momento de activarse cada Distrito, el jugador que se haya posicionado ahí recibirá el beneficio que se indica en la sección Oportunidad de cada Distrito. Ojo, solo puede ir una ficha de emprendedor por espacio  (ver fig. 17).

Fig. 17



Continúen leyendo en la página 18 de esta guía.

Ficha de emprendedor

La ficha de emprendedor sirve para mostrar cuál de los beneficios del tablero recibirá el jugador al momento de activarse cada Distrito.

Oportunidad

La Oportunidad es un beneficio especial que recibe el jugador al momento de activarse el Distrito en el que está posicionado.

1. Oportunidad. Posicionen sus fichas de emprendedor en los espacios disponibles del tablero, partiendo por quien posea la ficha Momento Cero y continuando hacia la izquierda, para obtener el beneficio particular que indica cada Distrito al momento de activarse. Luego pasen al punto 2 de esta lista. Recuerden hacer valer el texto marcado como Oportunidad.
2. Activen el Distrito 1 con la ficha de recorrido. Lean y sigan las reglas del Distrito 1 en el tablero antes de continuar con los pasos de esta lista. Recuerden hacer valer el texto marcado como Oportunidad.
3. Activen el Distrito 2 para administrar sus recursos. Lean y sigan las reglas del Distrito 2 en el tablero antes de continuar con los pasos de esta lista. Recuerden hacer valer el texto marcado como Oportunidad.
4. Activen el Distrito 3, donde podrán adquirir cartas de inversión. Lean y sigan las reglas del Distrito 3 en el tablero antes de continuar con los pasos de esta lista. Recuerden hacer valer el texto marcado como Oportunidad.
5. Activen el Distrito 4 para cambiar sus fichas de Proceso por fichas de Producto. Lean y sigan las reglas del Distrito 4 en el tablero antes de continuar con los pasos de esta lista. Recuerden hacer valer el texto marcado como Oportunidad.
6. Activen el Distrito 5 para comprar y vender Productos. Lean y sigan las reglas del Distrito 5 en el tablero (paso 1 y 2) antes de continuar con los pasos de esta lista. Recuerden hacer valer el texto marcado como Oportunidad.
7. Activen el Distrito 6. Lean y sigan las reglas del Distrito 6 en el tablero antes de continuar con los pasos de esta lista. Recuerden hacer valer el texto marcado como Oportunidad.
8. Activen el Distrito 7, durante el cual obtendremos fichas de Idea Innovadora. Lean y sigan las reglas en el tablero del Distrito 7, aplicando los pasos 1, 2, 3, 4, 5 y 6 de la fase de Resumen. Luego vuelvan a empezar un nuevo Período volviendo al punto 1 de la lista de esta página.

El juego termina cuando se acaba el Período en que han volteado la última carta de suceso del mazo, y se pasa a **determinar al ganador**.

Cuando terminen de jugar este tutorial, lean el manual del juego donde encontrarán las reglas completas para los niveles 1 y 2 del juego “El Plan, tú decides”.

Determinar al ganador

Cuando ha terminado el último Período (no quedan sucesos sin voltear), pasamos a determinar al ganador, contando la cantidad de fichas de Idea Innovadora que posea cada uno. Quien tenga la mayor cantidad de fichas de Idea Innovadora gana la partida.



EL PLAN

tú decides

CRÉDITOS

Concepto original: equipo Momento Cero

Diseño de producción: Camilo Potocnjak y Benjamín Guerrero

Diseño de juego: Benjamín Guerrero, Camilo Potocnjak y Tomás Yáñez

Diseño gráfico: Daniela Cartagena y Fiorella Queirolo

Ilustraciones: Karla Díaz, Carlos Eulefí y Jorge Verdugo

Participantes pruebas de juego 2011

Luciano Achurra, Franco Acuña, Carla Arellano, Mario Ayarza, Daniela Cartagena, Teresa Collados, Cristian Fournies, Mauricio Fuentealba, Ximena Gambra, Kenneth Gent, Benjamín Guerrero, Odette Inostroza, Silvia Muñoz, Camilo Potocnjak, Fiorella Queirolo, Loreto Rebolledo, Aldrin Rocha, Tadashi Takaoka, Elías Tefarikis, Cecilia Vásquez.

¡MUCHAS GRACIAS!



EN ESTE MANUAL ENCONTRARÁS LAS REGLAS PARA JUGAR EN LOS NIVELES 1 Y 2. SI QUIERES MÁS INFORMACIÓN COMIENZA LEYENDO EL TUTORIAL.

EL PLAN

tú decides



Nota: cuando el manual te indique «3-4» significa que esa es la regla para 3 a 4 jugadores; si el manual indica «5-6» quiere decir que esa es la regla para 5 ó 6 jugadores.

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** con la cara de juego mirando hacia arriba en el centro de la mesa donde todos los jugadores puedan verlo (ver fig. 1).

Fig. 1



En la zona a este costado (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. Ubicar ofertas de inversión

«3-4» Toma las dos cartas superiores de cada mazo de inversión (Infraestructura, Especialista y Tecnología) y posicóinalas cara arriba en la zona indicada en el borde del tablero (ver fig.3).

«5-6» Toma las tres cartas superiores de cada mazo de inversión (Infraestructura, Especialista y Tecnología) y posicóinalas cara arriba en la zona indicada en el tablero.

Fig. 3



Ofertas de inversión

Se llama así a las cartas de los mazos de Infraestructura, Especialista y Tecnología que están cara arriba al comienzo de cada ronda de juego.

3. Retirar sucesos

Toma las 8 cartas superiores del mazo de Sucesos sin mirarlas y déjalas a un lado.



Retirar sucesos

Cada uno de los sucesos representa un mes del año. El mazo de Sucesos contiene 20 cartas, por lo que se retiran 8 para así tener una carta por cada mes del año.



5. Repartir planes

Cada jugador elige una **Tarjeta de Plan**. Al momento de realizar la elección, recuerda que debe haber al menos un plan de cada tipo en el juego (los tipos son materia prima , bien de consumo  y servicio ) y todas deben ser del mismo nivel. Recuerda que el máximo de jugadores es 6.

Además, cada jugador toma la **ficha de emprendedor** correspondiente a su Tarjeta de Plan.



Tarjetas de Plan



Esta tarjeta representa al emprendimiento que desarrollarás durante el juego.

Ficha de emprendedor

Son fichas que representan a tu plan al momento de obtener ciertos beneficios durante el juego.

Fichas de recursos



6. Entrega recursos iniciales

Cada jugador recibe 2 fichas de recurso de cada tipo (Capital humano , Dinero  y Energía ). Recuerda que las fichas de Idea Innovadora  NO son recursos.

7. Ficha Momento Cero y ficha de recorrido

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

Ficha Momento Cero



Ficha de recorrido





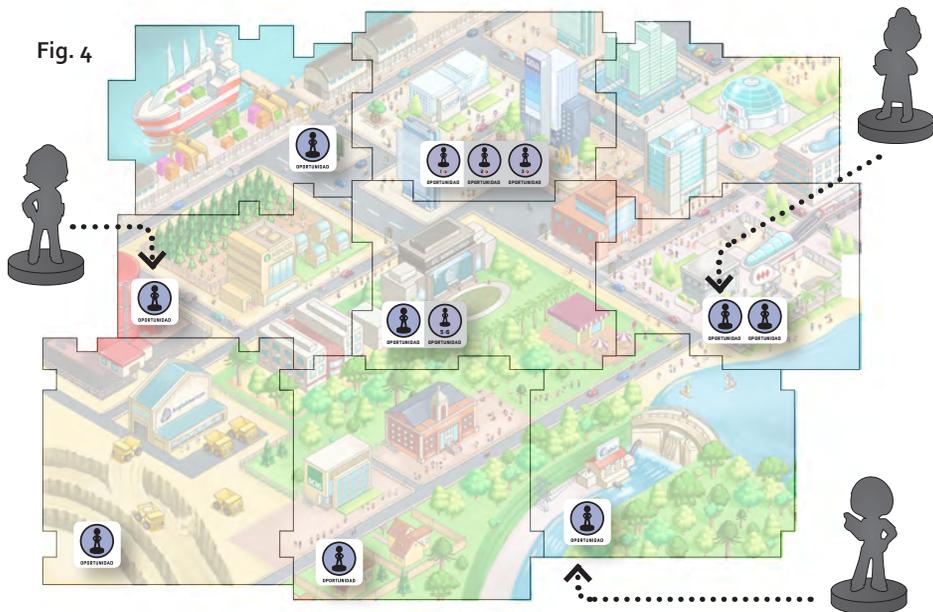
COMENZANDO A JUGAR

1. Iniciar un Período

Fase de Oportunidad

Al inicio de cada Período, comenzando por quien posea la ficha Momento Cero y continuando hacia la izquierda, cada jugador posiciona su ficha de emprendedor en uno de los espacios de **Oportunidad** del tablero para obtener el beneficio al activarse dicho Distrito. Solo puede haber una ficha de emprendedor por cada espacio. Estas fichas no se mueven hasta el final del Período (puedes ver los beneficios de los distritos más adelante en sus descripciones).

Fig. 4



Período

Los turnos en El Plan se llaman Períodos. Cada Período está dividido en tres fases: Oportunidad, Recorrido, y Resumen. Cada fase de Recorrido se divide en 7 etapas llamadas Distritos (se explicarán más adelante).

Oportunidad

La Oportunidad es la primera fase de cada Período, en ella los jugadores deciden en qué Distrito quieren poner su ficha de emprendedor para así obtener un beneficio al activarse ese Distrito durante el Recorrido. La ficha de emprendedor debe mantener su posición hasta el final del Recorrido.



Ficha Momento Cero



La función de la ficha Momento Cero es determinar quién posee la prioridad al momento de hacer cualquier tipo de elección durante el juego. Esta ficha pasará a otro jugador al final de cada Período para que así todos puedan aprovecharla.

Objetivo del juego



El objetivo del juego es conseguir la mayor cantidad de fichas de Idea Innovadora, más adelante se explica cómo conseguirlas.



CASILLAS DE OPORTUNIDAD POR DISTRITO:



«3-4»

Al activarse el Distrito 1, el jugador que haya posicionado su ficha de emprendedor en la casilla Oportunidad puede elegir ignorar el efecto del suceso de este Período.

«5-6»

Al activarse el Distrito 1, el o los jugadores que hayan posicionado sus fichas de emprendedor en las casillas de Oportunidad pueden elegir ignorar el efecto del suceso de este Período.



Al activarse el Distrito 2, el o los jugadores que hayan posicionado aquí sus fichas de emprendedor reciben 1 ficha de Capital humano (●) de la caja.



3A

Al activarse el Distrito 3, el jugador que haya posicionado su ficha de emprendedor en la casilla de Oportunidad de la sección «3A» recibe un descuento de 1 ficha de Dinero (●) o 1 ficha de Energía (●) para adquirir una carta de Infraestructura.

3B

Al activarse el Distrito 3, el jugador que haya posicionado su ficha de emprendedor en la casilla de Oportunidad de la sección «3B» recibe un descuento de 1 ficha de Dinero (●) para adquirir una carta de Especialista.

3C

Al activarse el Distrito 3, el jugador que haya posicionado su ficha de emprendedor en la casilla de Oportunidad de la sección «3C» recibe un descuento de 1 ficha de Energía (●) para adquirir una carta de Tecnología.



Al activarse el Distrito 4, el jugador que haya posicionado aquí su ficha de emprendedor recibe 1 Proceso (●) extra a elección.



Al activarse el Distrito 5, el jugador que haya posicionado aquí su ficha de emprendedor tiene 1 descuento de 1 Dinero (●) en la compra o importación de 1 Producto (●).



Al activarse el Distrito 6, el o los jugadores que hayan posicionado sus fichas de emprendedor en los espacios de Oportunidad de este Distrito recibirán 1 ficha de recurso (●, ● o ●) a elección de la caja.

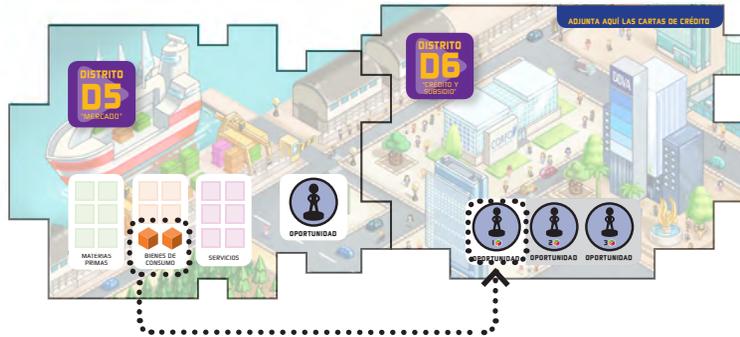


Este Distrito no tiene casilla Oportunidad.

Nota:

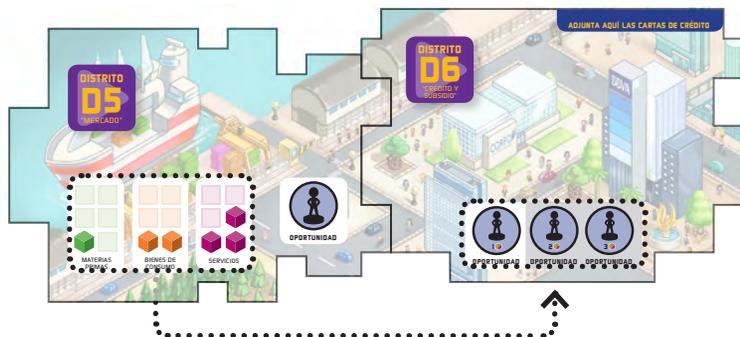
Casillas del Distrito 6: las casillas disponibles dependen de la existencia de fichas de Productos en el tablero (Distrito 5 - Mercado). Si hay cero o 1 tipo de **Producto** disponible en el mercado, solo 1 jugador podrá posicionarse en la primera casilla marcada "Oportunidad" en el Distrito 6 "Créditos y subsidios" (ver fig. 5)

Fig. 5



Si existen 2 tipos de Productos diferentes en el mercado, se activa la segunda casilla marcada "Oportunidad" en el Distrito 6. Si están presentes los 3 **Productos** en el mercado, se activan las 3 casillas en el Distrito 6 (ver fig. 6).

Fig. 6



➔ Casillas "Oportunidad" Distrito 6



➔ Tipos de Productos

Hay 3 tipos de fichas de Producto:

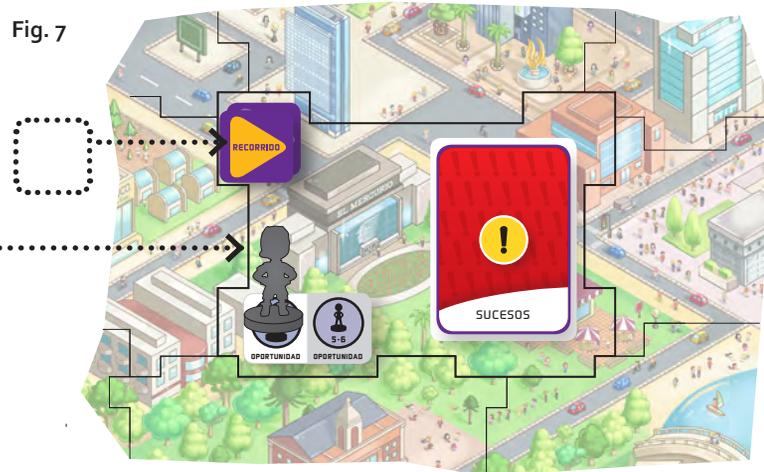


2. Recorrido

Distrito 1: Sucesos

Una vez que todos han posicionado su ficha de emprendedor en el tablero, el jugador que posea la ficha de recorrido la ubica en el espacio marcado en el Distrito 1 para activarlo y aplicar sus reglas (ver fig. 7).

Fig. 7



REGLAS DEL DISTRITO 1:

Al activarse el Distrito 1, el jugador que posea la ficha Momento Cero voltea la primera carta del mazo de sucesos, lee esta carta a todos los jugadores y todos deben seguir las indicaciones del efecto del suceso. Luego deja la carta sobre el mazo boca arriba.

... **OPORTUNIDAD (Distrito 1):** si al activarse el Distrito 1 un jugador tiene su ficha de emprendedor ahí, puede ignorar el efecto 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 activando de forma secuencial del 1 al 7.

Activar un Distrito

Cuando la ficha de recorrido se posiciona en un Distrito, este Distrito se activa y comienzan a aplicarse sus reglas.

Ficha de recorrido



La ficha de recorrido indica qué Distrito está activo para que así los jugadores puedan saber qué reglas están siendo aplicadas.

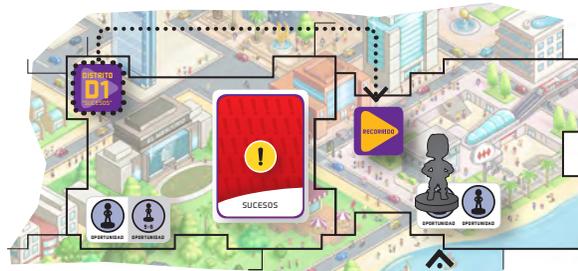
Efecto del suceso

Los efectos de los sucesos son acciones 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 Momento Cero toma la ficha de recorrido y la mueve a la zona indicada en el Distrito 2. Con esta acción se **desactiva el Distrito 1** y se activa el Distrito 2 para aplicar sus reglas (ver fig. 8).

Fig. 8



REGLAS DEL DISTRITO 2: al activarse el Distrito 2, los jugadores (siguiendo el orden):

1. Pueden **desactivar los Procesos** y/o **inversiones** que posean y tengan activos para utilizar sus fichas de recursos en otros Distritos.
2. Pueden entregar una carta de inversión que posean a la caja recibiendo a cambio el coste de esta menos uno. Lo mínimo que puede recibir un jugador es 1 ficha de recurso.
3. Pueden utilizar las fichas de recursos para **activar los Procesos** en las Tarjetas de Plan y activar los efectos en las cartas de inversión que posean. Para activar un Proceso debes poner la ficha de recurso señalada en el espacio indicado a la izquierda. Para activar el efecto de una carta de inversión debes poner las fichas señaladas en el espacio indicado. Las fichas usadas para activar no pueden ser removidas hasta el próximo Período.
4. Los jugadores pueden intercambiar 2 fichas de recurso a la caja por 1 ficha distinta de recurso.

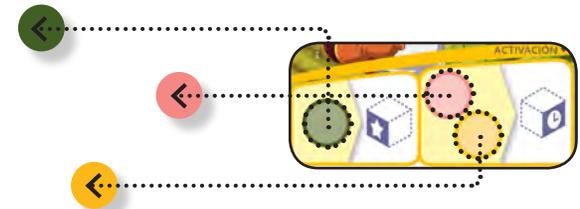
OPORTUNIDAD (Distrito 2): si al activarse el Distrito 2 un jugador tiene su ficha de emprendedor ahí, recibe una ficha de Capital humano de la caja.

Desactivar un Distrito

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

Desactivar un Proceso

Implica retirar las fichas de recurso que se encuentran sobre la zona de color a la izquierda de un proceso.



Inversiones

Se llama así a las cartas de inversión que un jugador ha adquirido durante el Distrito 3.

Activar un Proceso

Es la acción de ubicar la ficha de recurso requerida por un proceso para recibirlo en el Distrito 4.

Distrito 3: Inversión

El jugador que posea la ficha Momento Cero, toma la ficha de recorrido y la posiciona en la zona indicada del Distrito 3 para activarlo y aplicar sus reglas. (ver fig. 9)

Fig. 9



REGLAS DEL DISTRITO 3:

Al activarse el Distrito 3, comenzando por quien posea la ficha Momento Cero y continuando hacia la izquierda, los jugadores pueden **adquirir una de las ofertas de inversión** disponibles (Infraestructura, Especialista y Tecnología) pagando su coste a la caja o recibiendo una carta de crédito a cambio de la carta de inversión.

Se puede mantener 1 carta de crédito a la vez.

Solo puedes adquirir una carta de inversión por Período. Cada jugador solo puede tener una copia de cada carta.

➔ Adquirir una de las ofertas de inversión

Es la acción de pagar el coste de las cartas de inversión para potenciar su Tarjeta de Plan.

COSTE;
Cantidad de recursos necesarios para adquirir esta inversión.

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



EFECTO;
Indica qué Procesos o efectos se obtienen al tener la carta activada.

Activar una inversión

Para activar una inversión debes poner las fichas de recurso que indica en su zona de activación, una vez activa puedes beneficiarte del efecto.

Inversiones rotadas

Las inversiones rotadas también se pueden adquirir. Más adelante explicaremos qué es una carta rotada.

Las cartas de inversión se adosan a la Tarjeta de Plan según indica la imagen (ver fig. 10).

Fig. 10



Para activar las cartas de inversión que adquieras debes esperar hasta la activación del Distrito 2 del siguiente Período. Las cartas de inversión que tengan un signo play (▶) en su parte inferior izquierda pueden activarse de inmediato, de lo contrario tendrás que esperar hasta el Distrito 2 del siguiente Período.

OPORTUNIDAD (Distrito 3): al activarse el Distrito 3, sucederá lo siguiente:

- Si una ficha de emprendedor está ubicada en la zona de OPORTUNIDAD del **Distrito 3A**, el jugador que posea dicha ficha tendrá un descuento de 1 ficha de Dinero (●) o de 1 ficha de Energía (●) en el coste de cualquiera de las inversiones que se encuentran en la sección de Infraestructura.
- Si una ficha de emprendedor está ubicada en la zona de OPORTUNIDAD del **Distrito 3B**, el jugador que posea dicha ficha tendrá un descuento de 1 ficha de Dinero (●) en el coste de cualquiera de las inversiones que se encuentran en la sección de Especialista.
- Si una ficha de emprendedor está ubicada en la zona de OPORTUNIDAD del **Distrito 3C**, el jugador que posea dicha ficha tendrá un descuento de 1 ficha de Energía (●) en el coste de cualquiera de las inversiones que se encuentran en la sección de Tecnología.

Zonas de Oportunidad - Distrito 3

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



OPORTUNIDAD:

Descuento al invertir en cartas de Infraestructura.



OPORTUNIDAD:

Descuento al invertir en cartas de Especialista.



OPORTUNIDAD:

Descuento al invertir en cartas de Tecnología.

Distrito 4: Manufactura

Una vez que todos los jugadores han tenido oportunidad de adquirir una carta de inversión, el jugador que posea la ficha Momento Cero toma la ficha de recorrido y la posiciona en el Distrito 4 para activarlo y aplicar sus reglas (ver fig.11).

Fig. 11



REGLAS DEL DISTRITO 4,

Al activarse el Distrito 4 los jugadores deben mirar la **tabla de manufactura** de sus Tarjetas de Plan y recibir Productos (🎲) de la caja, de acuerdo a los Procesos activados en estas y en cartas de inversión.

Los jugadores pueden obtener más de una ficha de Producto (🎲) por Período, siempre y cuando tengan suficientes procesos activos entre su Tarjeta de Plan e inversiones. Recuerda que cada proceso solo puede usarse UNA VEZ por Período.

OPORTUNIDAD (Distrito 4):

Si al activarse el Distrito 4 un jugador tiene su ficha de emprendedor ahí, obtiene un Proceso del tipo que elija.

Tabla de Manufactura

Esta tabla muestra qué combinación de fichas de Proceso se necesita para generar cierto tipo de Productos, cada plan puede generar sólo dos tipos de Producto.



Fichas de Productos (🎲)



Materia prima



Bien de consumo



Servicio

Ícono de Producto

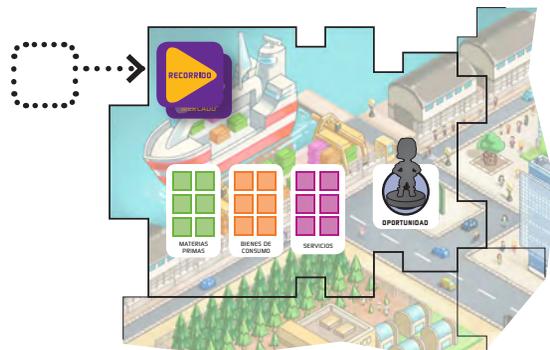
Este ícono representa la palabra "Producto".



Distrito 5: Mercado

Una vez que han sido aplicadas las reglas del Distrito 4, el jugador con la ficha Momento Cero toma la ficha de recorrido y la posiciona en el espacio correspondiente del Distrito 5 (ver fig.12).

Fig. 12



REGLAS DEL DISTRITO 5:

Al activarse el Distrito 5 sigue los siguientes pasos:

- 1.- **Comprar:** comenzando por quien posea la ficha Momento Cero y continuando hacia la izquierda, cada jugador puede pagar 3 fichas de Dinero (●) o recibir una carta de crédito a cambio de una ficha de Producto (●) disponible en el mercado (tablero). Si un producto no está disponible en el tablero, puede pagar 5 fichas de Dinero (●) para importarla desde la caja (para importar productos no sirven las cartas de crédito).

OPORTUNIDAD (Distrito 5):

Si al activarse el Distrito 5 un jugador tiene su ficha de emprendedor ahí, obtiene un descuento de 1 ficha de Dinero (●) para la compra de 1 ficha de Producto (●).

Comprar

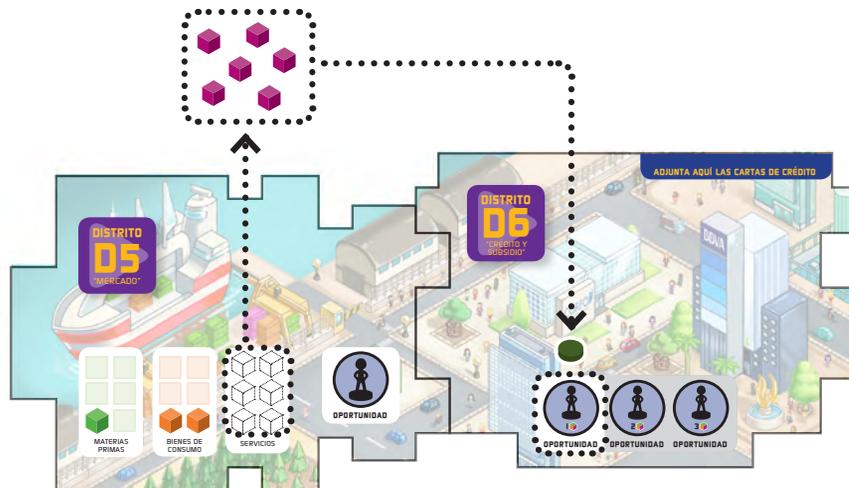
Un jugador puede comprar una o más fichas de Producto de un mismo tipo. Recuerda que para obtener fichas de Idea (●) necesitarás comprar o importar la ficha de Producto (●) que tu plan no puede manufacturar.



2.- **Vender:** comenzando por quien posea la ficha Momento Cero y continuando hacia la izquierda, cada jugador puede vender a cambio de 1 ficha de Dinero (●) o 1 ficha de Energía (●), una o más fichas de Producto (●), siempre y cuando sean todas del mismo tipo. No se puede comprar después de vender.

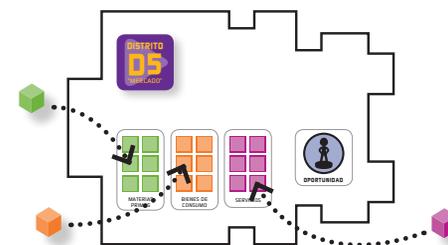
Exportación: si luego de que un jugador realice una venta en el mercado hay 6 fichas de Producto (●) de un mismo tipo, dichas fichas se devuelven a la caja. Al mismo tiempo, se debe poner una ficha de Dinero (●) en la primera casilla de subsidio (Distrito 6). Si la primera casilla de subsidio ya tiene una ficha de Dinero, esta se ubica en la segunda casilla de subsidio. Si en la segunda casilla de subsidio ya hay una ficha de Dinero (●), entonces se posiciona en la tercera casilla de subsidio. Si todas ya tienen una, se pone en la primera posición (ver fig. 13).

Fig. 13



➔ Vender

Para vender fichas de Producto los jugadores deberán dejarlas sobre el tablero en la zona demarcada, recibiendo a cambio 1 ● o 1 ● 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.



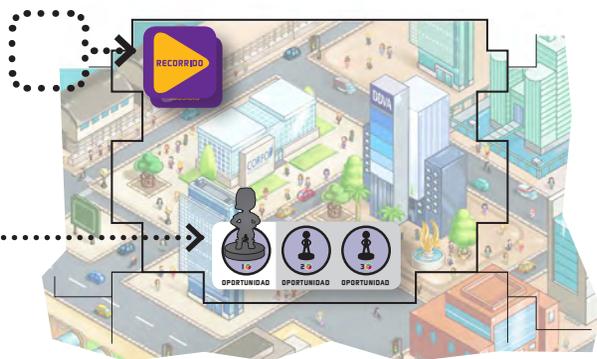
➔ Exportación

Cuando ocurre una exportación debes poner 1 ● en una casilla de subsidio. La primera casilla siempre obtiene la primera ficha de Dinero ● y las siguientes van siendo rellenas después de la primera casilla, siguiendo este orden: 1ro, 2do, 3ro
4to, 5to, 6to... etc.

Distrito 6: Crédito y subsidio

Una vez que todos los jugadores han tenido oportunidad de comprar y vender Productos, el jugador que posea la ficha Momento Cero toma la ficha de recorrido y la posiciona en la zona indicada en el Distrito 6 para activarlo y aplicar sus reglas (ver fig.13).

Fig. 13



REGLAS DEL DISTRITO 6:

Este Distrito solo posee regla de Oportunidad.

OPORTUNIDAD (Distrito 6):

Si al activarse el Distrito 6 un jugador tiene su ficha de emprendedor en una de las casillas de **subsidio**, obtiene una ficha de recurso (Capital humano ●, Dinero ● o Energía ●) de la caja. Además si esta casilla ha recibido Dinero a causa de las exportaciones o de un suceso, dicho Dinero pasa al jugador que se encuentra en esa casilla.

Subsidio

Un jugador que se encuentre posicionado en la sección de "Oportunidad" de este Distrito puede recibir una ficha de Capital humano (●), Dinero (●) o Energía (●) de la caja al activarse el Distrito 6.

Distrito 7: Innovación

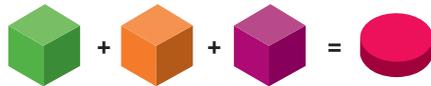
Una vez aplicadas las reglas del Distrito 6, el jugador que posea la ficha Momento Cero toma la ficha de recorrido y la posiciona en la zona indicada en el Distrito 7 para activarlo y aplicar sus reglas (ver fig. 14).

Fig. 14



REGLAS DEL DISTRITO 7:

Al activarse el Distrito 7, comenzando por quien posea la ficha Momento Cero y continuando hacia la izquierda, cada jugador intercambiará 3 fichas de Producto (cubos de colores) de distinto tipo por una ficha de Idea Innovadora (círculo rojo).



Además de darte puntos de victoria, puedes usar las fichas de Idea como comodín. Reemplaza cualquier ficha de recurso que estés utilizando para activar Procesos o cartas de inversión por la ficha de Idea. Recuerda que estas fichas no se pueden vender.

Todos los jugadores tienen la posibilidad de generar Ideas Innovadoras, por lo tanto, en este Distrito no existe una casilla que le dé un beneficio particular a un jugador, sino que permite que uno o más jugadores logren obtener sus Ideas Innovadoras.

→ Fichas de Idea Innovadora

Son las que determinan al ganador del juego.



→ Utilizar fichas de Idea Innovadora durante el juego

En el **02**, las fichas de Idea Innovadora que tengas, puedes utilizarlas como un comodín, reemplazando y liberando fichas de recursos.



Resumen

Una vez aplicadas las reglas del Distrito 7, el jugador que posea la ficha Momento Cero 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 tiene dos o más fichas de Producto, deberá devolverlas a la caja y quedarse sólo con una.
2. **Retirar** las fichas de emprendedor del tablero y devolverlas a los jugadores correspondientes.
3. **Retirar suceso:** tomar la carta de suceso que está boca arriba y ponerla al final del mazo de sucesos boca arriba.
4. **Retirar ofertas de inversión:** si alguna carta de inversión tiene el coste indicando hacia el exterior del tablero, ponerla bajo el mazo correspondiente boca arriba.
5. **Rotar ofertas de inversión:** las cartas de inversión cuyo coste esté tocando el borde del tablero deben rotar para que su efecto quede tocando el tablero.
6. **Rellenar ofertas de inversión:** se colocan nuevas cartas inversión boca arriba desde los mazos de Infraestructura, Tecnología y Especialista hasta completar el número correspondiente. Estas nuevas cartas deben quedar mirando hacia el tablero.
 - «3-4» 2 cartas de cada tipo a la vista.
 - «5-6» 3 cartas de cada tipo a la vista.
7. **Mover subsidios:** si hay fichas de Dinero en la segunda y/o tercera casilla, pero no en la primera, estas se mueven uno o dos espacios hacia la izquierda.
8. El jugador que posea la ficha Momento Cero se la entrega al jugador a su izquierda.
9. Comienza una nueva fase de Oportunidad.

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, esto significa que si el Período anterior guardaste una ficha de Producto y este Período guardaste otra, debes deshacerte de una de ellas.

Rotar y retirar ofertas de inversión

El rotar ofertas de inversión permite ir renovándolas para que no se queden estancadas.

Cuando se acaba un mazo de inversión

Cuando no quedan cartas boca abajo en un mazo de inversión, hay que barajar las cartas que se encuentran boca arriba y luego se colocan boca abajo.

Mover Subsidios

La idea es que quien se posicione en la primera casilla de Subsidio, tenga más opción de obtener un mayor beneficio por ser quien primero tomó la Oportunidad.



Fin del juego y determinar el ganador.

Fin del juego

El juego termina una vez se ha desactivado el Distrito 7 en el duodécimo Período. Cuando el juego ha acabado se pasa a determinar al ganador.

Determinar al ganador

Los jugadores reciben:

- 1 punto por cada ficha de Idea Innovadora que posean.
- 1 punto por cada **trío de cartas de inversión** (esto es una carta de Especialista, Tecnología e Infraestructura) activas que posean al finalizar el juego.

Si al finalizar el juego un jugador se queda con una tarjeta de crédito, pierde una ficha de Idea Innovadora.

El jugador con más puntos gana la partida. Si hay un empate, los jugadores empatados cuentan sus fichas de recursos, quién tenga más recursos gana el empate.

En caso de empatar también en el número de recursos, cada jugador deberá reunir todos los Productos e inversiones que posea y convertirlos en recursos:

- 1 Producto equivale a 1 recurso
- Cada inversión se liquida según las reglas, es decir, el coste menos uno (con un mínimo de uno).

El Plan con 2 Jugadores

Es posible jugar El Plan con dos jugadores. Para poder hacerlo, cada turno debes agregar al mercado una ficha del tipo de plan (los tipos de plan son ,  y ) que no esté en juego.

Trío de cartas de inversión activas

Esto significa tres cartas de inversión de distinto tipo que estén activadas. Si un jugador posee tres cartas de inversión de distinto tipo, pero una o más de ellas no se encuentran activas, estas no cuentan para la suma de puntos.

Las cartas de crédito no son cartas de inversión





GLOSARIO DE CARTAS

Algunas cartas podrían generar dudas respecto a sus efectos. Para ayudarte con esto revisa la siguiente lista:



Cierre de año fiscal

Si no tienes recursos ociosos, igualmente recibes 2 recursos de cada tipo de la caja.



Cartel publicitario

Ya viene activa y al activarse el **04** entrega el Proceso indicado antes del signo "/". Si se activa con una ficha adicional, entrega los Procesos indicados después del signo "/". Esta opción es una u otra, no se suman.



Laboratorio

Al activar esta inversión se puede elegir solo 1 Proceso de los que se señalan en su efecto, no los 3 juntos. Al siguiente Período, si se tiene activada la inversión, se puede volver a elegir el mismo Proceso o bien puede cambiarse por otro según sea su estrategia.



Bodega

En el espacio de activación de esta tarjeta de inversión, hay 3 espacios para colocar fichas, se activa colocando 1, 2 ó 3 fichas. Depende de la cantidad de espacios activados, la cantidad de procesos que recibes. Si tiene 1 ficha en el sector de activación, se toma como activada y puede contar dentro de un trío de inversiones al final del juego.



GLOSARIO DE CARTAS



Central de energía limpia

Debe estar activo desde el Período anterior para recibir la ficha de .



Técnico en calidad

Si tienes la carta "Tienda Virtual" los Productos que aún estén sobre la carta no cuentan como vendidos.



Industria

Ya viene activa y al activarse el  entrega el Proceso indicado antes del signo "/". Si se activa con una ficha adicional, entrega los Procesos indicados después del signo "/". Esta opción es una u otra, no se suman.



Analista de riesgos

Si el efecto de un suceso neutro te beneficia, puedes decidir ser afectado.

GLOSARIO DE CARTAS



Comité emprendedor

Debe estar activo desde el Período anterior para recibir la ficha de ●.



Tienda virtual

Los Productos sobre esta carta cuentan como en oferta, no como vendidos. Los Productos puestos en esta tarjeta no pueden ser retirados de ella ni son afectados por la merma al final del Período.



Red de transporte limpio

Si te posicionas en el 06, no recibes fichas de ● en caso de haber alguna exportación o un suceso que entregue fichas de ● al 06.



Externalización

Debes tener activa la carta de externalización para activar otra inversión. Esta tarjeta no cuenta para tríos de inversión, sin embargo, la carta que activa sí cuenta (independiente de que no hayas puesto recursos).



GLOSARIO DE CARTAS



Informática

Ya viene activa y al activarse el **04** entrega el Proceso indicado antes del signo "/". Si se activa con una ficha adicional, entrega los Procesos indicados después del signo "/". Esta opción es una u otra, no se suman.



Prevención de riesgos

En el espacio de activación de esta tarjeta de inversión, hay 3 lugares para colocar fichas, se activa colocando 1, 2 ó 3 fichas. Depende de la cantidad de espacios activados, la cantidad de Procesos que recibes. Si tiene 1 ficha en el sector de activación, se toma como activada y puede contar dentro de un trío de inversiones al final del juego.



Etiquetas RFID

Si hay más de una exportación por Período, solo se entrega 1 ficha de **04** por la primera exportación, no se entregan fichas de **04** por otras exportaciones generadas en el mismo Período.



Estrategia RSE

Debe estar activo desde el Período anterior para recibir la ficha de **04**.



EL PLAN

tú decides

CRÉDITOS

Concepto original: equipo Momento Cero

Diseño de producción: Camilo Potocnjak y Benjamín Guerrero

Diseño de juego: Benjamín Guerrero, Camilo Potocnjak y Tomás Yáñez

Diseño gráfico: Daniela Cartagena y Fiorella Queirolo

Ilustraciones: Karla Díaz, Carlos Eulefí y Jorge Verdugo

Participantes pruebas de juego 2011

Luciano Achurra, Franco Acuña, Carla Arellano, Mario Ayarza, Daniela Cartagena, Teresa Collados, Cristian Fournies, Mauricio Fuentealba, Ximena Gambra, Kenneth Gent, Benjamín Guerrero, Odette Inostroza, Silvia Muñoz, Camilo Potocnjak, Fiorella Queirolo, Loreto Rebolledo, Aldrin Rocha, Tadashi Takaoka, Elías Tefarikis, Cecilia Vásquez.

¡MUCHAS GRACIAS!

