



El Plan, tú decides www.juegoelplantudecides.cl

Diseñado por Equipo Momento Cero (Mo.0), Benjamín Guerrero, Camilo Protocnjak, Tomás Yañez
 3-6 jugadores / 60-120 minutos / 10+
 Reglas a la JcK por Ketty Galleguillos (jugandoconketty@gmail.com) / www.jck.cl

El objetivo del juego es obtener la mayor cantidad de fichas de Idea Innovadora. Para ello los jugadores cuentan con 12 períodos (1 año) para transformar los recursos que poseen en productos, a través de los procesos que les permite su plan de inversión.



PREPARACIÓN

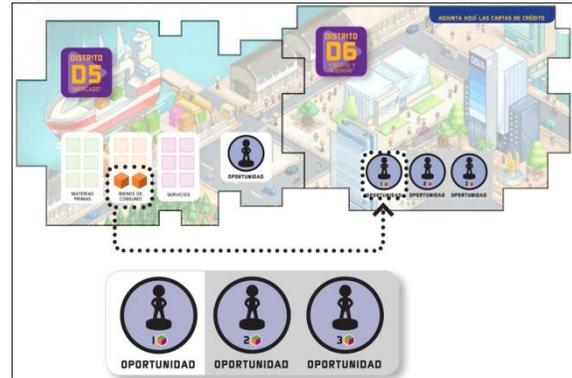
- Ensambla el tablero de juego.
- Coloca las cartas de crédito en la orilla superior del tablero (D6)
- Baraja los mazos de cartas por separado. Coloca cada mazo donde corresponde.
 - Mazos de Inversión (Infraestructura, Especialista, Tecnología): Con 3-4/5-6 jugadores revela 2/3 cartas de cada mazo para formar la oferta.
 - Mazo de Sucesos: Retira del juego las 8 cartas superiores, sin mirarlas. De este modo el mazo quedará con 12 cartas (1 por cada mes del año).
- Cada jugador recibe:
 - 1 Tarjeta de Plan a elección (todas de un mismo nivel) y el emprendedor correspondiente. **IMPORTANTE:** En cada partida debe haber al menos 1 plan de cada tipo (color de la materia prima).
 - 2 recursos de cada tipo (capital humano, dinero y energía)
 - El jugador inicial recibe las fichas de Momento Cero y Recorrido.

12 RONDAS = 12 PERIODOS

Fase 1: Oportunidad
 Fase 2: Recorrido
 Fase 3: Resumen

FASE 1: OPORTUNIDAD

- Comenzando por el jugador inicial cada jugador coloca su figura en un espacio de oportunidad.
- Sólo puede haber una ficha en cada espacio.
- OJO: En D6 la cantidad de casillas disponibles depende de la cantidad de productos distintos disponibles en el mercado (D5). Así con 0-1/2/3/ tipos se podrán usar hasta 1/2/3 casillas.



- El espacio escogido dará un beneficio durante la Fase de Recorrido.

FASE 2: RECORRIDO

A medida que se avanza por los distritos se debe ir moviendo la ficha de recorrido para indicar que se van activando.

DISTRITO 1: SUCESOS

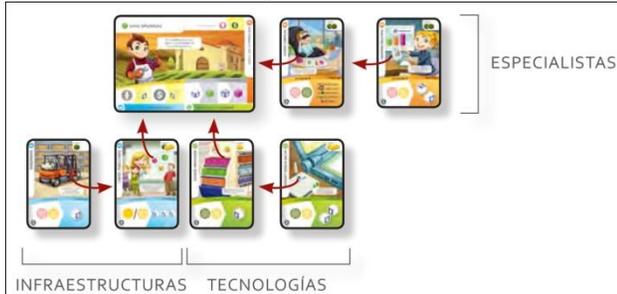
- El jugador inicial revela la carta superior de sucesos y la lee. Luego la coloca sobre el mazo.
- Todos los jugadores siguen las indicaciones del suceso.
- Beneficio del Personaje: Puedes ignorar el efecto del suceso de este período.

DISTRITO 2: ADMINISTRACIÓN

- En OT los jugadores desactivan y activan los procesos e inversiones (Tarjetas de Plan y cartas adquiridas en el distrito 3) que posean según deseen.
- Puedes devolver a la caja una de tus cartas de inversión. Recibes su costo menos 1 recurso. Lo mínimo que puedes recibir es 1 recurso (ie, si vale 1 recibes 1, no 0).
- Puedes intercambiar 2 fichas de recurso por 1 ficha de otro recurso.
- Las fichas utilizadas para activar no podrán ser usadas hasta el próximo período.
- Si tienes un crédito → Puedes pagarlo y devolverlo (sólo en D2)
- Beneficio del Personaje: Recibes 1 Capital Humano

DISTRITO 3: INVERSIÓN

- En OT cada jugador puede adquirir 1 carta (en total) por período.
- Puedes escoger cualquier carta, incluso las rotadas.
- Debe pagar el coste indicado en la carta.
Alternativamente puede tomar 1 crédito, en cuyo caso no paga por la carta. Cada jugador puede tener 1 sólo crédito a la vez.
Cada jugador puede tener solo 1 copia de cada carta.
- Adosa tu inversión a tu plan,



- Deberás esperar al próximo período para activar la nueva carta en D2. Excepción: Las cartas con flecha (Play) podrán activarse de inmediato.
- Beneficio del Personaje: Tienes un descuento de 1 recurso al adquirir una carta del sub-distrito en el que está. 3A dinero o energía / 3B dinero / 3C energía.
FAQ: Si compra en otro sub-distrito el descuento no aplica.

DISTRITO 4: MANUFACTURA

- Cada jugador combina sus procesos activos como desea para a través de su plan y sus inversiones recibir productos.
- Beneficio del Personaje: Recibe 1 proceso extra a elección.

DISTRITO 5: MERCADO

En OT todos los jugadores realizan sus compras y luego todos realizan sus ventas.

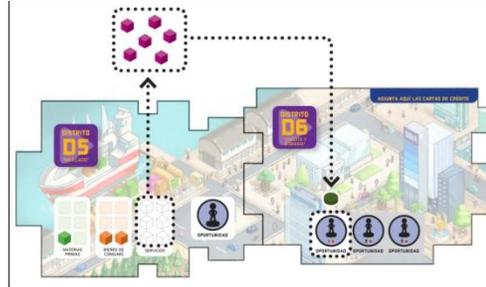
COMPRA

- En OT cada jugador puede comprar un tipo de producto del mercado.
- Costo de cada cubo:
 - Si hay en el mercado: \$3 o recibir 1 crédito.
 - Si no hay en el mercado (debe importarlo): \$5 (no puede acceder a crédito).
- Beneficio del Personaje: Tienes \$1 de descuento en la compra de 1 cubo.
- OJO: Cada emprendedor puede producir sólo 2 de los 3 tipos de productos, por lo que siempre deberá comprar del tercero para realizar Ideas Innovadoras.

VENTA

- No puedes comprar después de vender.
- Vende 1 o más productos de un tipo.
- Por cada producto escoge entre recibir \$1 o 1 energía.
- Coloca los productos vendidos en el mercado.
Si se completa el mercado correspondiente (tiene 6 cubos) → Exportación → Devuélvelos a la reserva y coloca \$1 en la 1ª casilla de subsidio del distrito 6. Si dicha casilla ya

tiene \$1, se coloca en la 2ª, si no en la 3ª. Si las 3 tienen \$1, se comienza a colocar nuevamente a partir de la 1ª.



DISTRITO 6: CRÉDITOS Y SUBSIDIOS

- No hay efecto general.
- Beneficio del Personaje: Recibes 1 recurso a elección. Adicionalmente si la casilla ha recibido dinero en la activación de D5, el jugador recibe dicho dinero.

DISTRITO 7: INNOVACIÓN

- Cada jugador cambia los set de 3 productos distintos que posea por 1 ficha de Idea Innovadora.
- Cada ficha de Idea Innovadora:
 - Da 1PV al final de la partida.
 - Es un comodín: puede ser usada para reemplazar cualquier recurso al activar procesos.
 - No puede ser vendida.
- Beneficio del Personaje: No hay.

FASE 3: RESUMEN

- Cada jugador puede conservar 1 solo producto.
- Devuelve las figuras a sus propietarios.
- Coloca la carta de suceso revelada boca arriba bajo el mazo.
- Oferta de inversión:
 - Coloca las cartas de inversión giradas bajo el mazo que corresponda.
 - Gira las cartas de inversión colocadas en este período.
 - Rellena las ofertas de manera que haya 2/3 cartas con 3-4/5-6 jugadores. (Si se agotase el mazo baraja las cartas que estaban boca arriba).
- D6: Si no hay subsidios en la 1ª casilla pero sí en la otras, desplaza los subsidios hacia la izquierda.
- Pasa el marcador de jugador inicial a la izquierda (ficha de Momento Cero).

FIN DEL JUEGO

- Termina al final de D7, luego de 12 períodos.
- Puntuación:
 - Por cada crédito → Pierde 1 ficha de innovación
 - Cada ficha de innovación → 1PV
 - Cada trío de cartas de inversión de distinto tipo activas → 1PV
- El jugador con más PV será el ganador.
Empate → + recursos
Empate → Convierte cada producto en 1 recurso. Vende cada Inversión por 1 recurso menos que su coste (mínimo 1).