

Un juego de Miguel Bruque  
 con arte de Heiko Günther  
 1 a 4 jugadores  
 12+ años  
 30 minutos

# NEW CORPOR ORDER

## UN JUEGO SOBRE EL MÁRKETING Y LA MANIPULACIÓN

Con la influencia de los gobiernos corruptos desapareciendo, las Mega Corporaciones están empezando a tomar el control del mundo. Pero deben ser cuidadosas: en este nuevo mundo de ciudadanos hiperconectados, conscientes de los errores del pasado, los Conglomerados de Medios de Comunicación tienen la llave de la dominación planetaria.

Como uno de los principales ejecutivos de una de las Mega Corporaciones punteras del mundo, tu tarea es mejorar la imagen pública de tu compañía mediante una manipulación astuta de los 4 mayores Conglomerados de Medios de Comunicación. Infiltrate en sus estructuras y usa esa influencia en tu beneficio, incluso si eso significa hacer luchar a un conglomerado con otro. Después de todo, el premio es lo suficientemente jugoso: El Mundo.

## COMPONENTES

¡Enhorabuena! ¡Acabas de adquirir un producto de calidad! Antes de su primer uso extrae cuidadosamente las fichas de la lámina troquelada. Si a tu copia le falta algún componente, háznoslo saber: [support@2tomatoesgames.com](mailto:support@2tomatoesgames.com).



18 loseta de Compañía y  
 18 cartas de Objetivo  
 Secreto. Para cada  
 uno de los seis tipos  
 de Compañía, hay tres  
 losetas de Compañía y  
 tres cartas de Objetivo  
 Secreto. Dichas cartas  
 tienen una ayuda de  
 jugador en el dorso.



16 Consultant cards,  
 four of each of four types.



80 cartas de  
 Conglomerado  
 y 100 cubos de  
 Agente. Por cada  
 uno de los cuatro  
 Conglomerados  
 distintos, hay 20  
 cartas y 25 peones de  
 Agentes de su color  
 correspondiente (rojo,  
 azul, negro y blanco).



El cubo restante se utiliza  
 como marcador de ODS.



©2018 2tomatoes - visita  
[www.2tomatoesgames.com](http://www.2tomatoesgames.com)  
 para más información

## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- Elige 6 tipos de **Compañía** y coloca sus fichas al azar formando un cuadro de 4x4. Si estáis jugando sólo 2 jugadores o en solitario, quita una ficha de cada tipo de Compañía y coloca el resto al azar en un cuadro de 4x3. Devuelve a la caja las fichas que no se hayan utilizado.
- Coloca cuatro **Agentes** de cada color en la tapa de la caja, agítalos bien y coloca uno al azar en cada una de las fichas de Compañía. Coloca los Agentes que queden en la reserva general, junto a las fichas de Compañía. Cuando sea un juego de 2 jugadores, utiliza sólo 3 Agentes de cada color.
- Devuelve a la caja las cartas de **Objetivo Secreto** que compartan el símbolo de las fichas de Compañía que no se hayan utilizado. Después reparte 2 cartas de Objetivo Secreto a cada jugador. Si recibes la misma carta dos veces, debes descartar una de ellas bocabajo en la caja y sustituirla por una nueva. Los jugadores pueden mirar sus propias cartas de Objetivo pero no pueden revelarlas, ni se ven afectadas por habilidades de Compañía o de Consultor. Devuelve las cartas que no hayas utilizado a la caja, bocabajo.
- 44 • Toma un juego de 4 cartas de **Consultor** diferentes, barájalas y reparte una al azar a cada jugador. Estas se colocan bocarriba sobre la mesa en el área delante de cada jugador, a la que se designa como el Centro de Mando (**CM**) de cada jugador. Cuando se juega una partida de dos jugadores, no se utiliza el Consultor "*Corporate Lawyer*".

Devuelve las cuatro copias de esa carta a la caja. De cada Consultor que utilices, pon una carta menos que el número de jugadores en la reserva general. Por tanto, si juegan cuatro jugadores, coloca tres copias de cada carta de Consultor en la reserva general. Devuelve las restantes cartas de Consultor a la caja.

Si lo tienes, puedes usar la carta de Consultor de "*Corporate Accountant*" de **Spillover** - colócala en la reserva. Sólo hay una disponible, independientemente del número de jugadores.

- Baraja las cartas de **Conglomerado** y reparte cuatro bocabajo a cada jugador. Cuando juegan sólo 2 jugadores, devuelve a la caja 5 cartas de cada Conglomerado antes de barajar y repartir. Coloca el resto bocabajo junto a las cartas de Consultor y crea un mercado revelando las 5 cartas superiores.

# EJEMPLO DE PREPARACIÓN PARA 3 JUGADORES

Mazo de Conglomerado y mercado



El CM de Karen

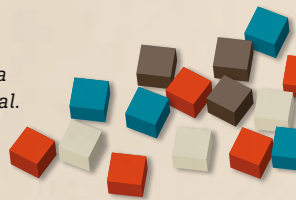


Con tres jugadores, hay dos copias de cada Consultor en la reserva general.

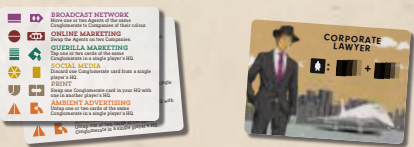


El cuadro de fichas de Compañía, con un Agente al azar sobre cada una. Debe haber un número igual de Agentes para cada Conglomerado.

Agentes en la reserva general.



Cada jugador comienza el juego con un Consultor distinto al azar en su CM, cuatro cartas de Conglomerado en su mano, y dos cartas de Objetivo Secreto.



El CM de Alba



El CM de Olja



## CÓMO JUGAR

Empezando con el ejecutivo de mayor rango de entre los jugadores, los jugadores van jugando turnos en sentido horario. Los jugadores siguen alternando turnos hasta que no puedan rellenar la zona abierta. Se juega una ronda final y el jugador con más Puntos de Victoria (PVs) gana.

### ORDEN DE TURNO

Los jugadores juegan turnos en sentido horario. En cada turno de cada jugador, ese jugador lleva a cabo **una** de las siguientes acciones, detalladas más abajo:



#### **Planear**

Robar cartas de Conglomerado



#### **Infiltrar**

Colocar cartas de Conglomerado en Centros de Mando para colocar Agentes en losetas de Compañía



#### **Tomar el control**

Girar cartas de Conglomerado en Centros de Mando para mover Agentes

46

Además, **pueden** usar **uno** de los Consultores que tienen en su Centro de Mando (ver *Consultores*, más abajo). Una vez que se juega una acción, el turno pasa al siguiente jugador.

### PLANEAR



El jugador roba dos cartas de Conglomerado, del mercado y/o de la parte superior del mazo. El jugador puede mirar la primera carta que ha robado antes de decidir de donde robar la segunda carta.

Tras robar ambas cartas, si es necesario, el jugador rellena la zona abierta hasta que vuelva a haber cinco cartas.

Los jugadores no pueden tener más de seis cartas en su mano **al final de su turno**. Si tienen más de seis, deben descartarse hasta tener seis; las cartas descartadas vuelven a la caja.

Las cartas de Consultor y Objetivos Secretos se mantienen en los CM de los jugadores y no cuentan para ese límite de mano.

Si no se puede rellenar el mercado, empieza el final de la partida (ver *Final de Partida*, más abajo).

## INFILTRAR



El jugador coloca cualquier número de cartas de Conglomerado de **un único color** de su mano en la mesa, frente a ellos y bocarriba. Esas cartas están en el Centro de Mando de ese jugador.

Entonces, ese jugador coloca ese mismo número de Agentes de ese color de la reserva general en **una** de las Compañías que ya tenga uno o más Agentes de **ese color**.

Si el jugador coloca tres o más cartas de Conglomerado de **un único color** de su mano en la mesa, ese jugador puede tomar 1 carta de Consultor de la reserva y colocarla en su CM. Si han usado una carta de Consultor en **este turno**, no pueden coger una carta de Consultor **del mismo tipo** de la reserva este turno.

Los Consultores pueden darte puntos de victoria al final de la partida y permanecen siempre bocarriba.

## TOMAR EL CONTROL



El jugador gira cualquier número de cartas de Conglomerado de **un único color** de su Centro de Mando para mover ese mismo número de Agentes de **ese color** de una loseta de Compañía de su elección a una loseta de Compañía adyacente ortogonalmente de su elección.

Entonces, dependiendo del número y color de los Agentes en la Compañía a la que llegan:

- Si la loseta de Compañía ya tiene Agentes de ese **mismo color**, no ocurre ningún otro efecto (no se activa la habilidad de la Compañía).
- Si la loseta de Compañía tiene el **mismo número** de Agentes **o más** de un **color diferente**, los Agentes que se han movido vuelven a su Compañía inicial (el intento de tomar el control fue fallido).
- Si la loseta de Compañía tiene un **número menor** de Agentes de un **color diferente**, se toma el control de la misma. Todos los Agentes que estuvieran sobre la loseta de Compañía objetivo antes de la toma de control vuelven a la reserva general, excepto uno de esos Agentes, que se coloca en el Centro de Mando del jugador activo (ver *Puntuación*).

El jugador activo puede además activar la habilidad de la Compañía que acaba de ser tomada. Dependiendo del tipo, cada Compañía tiene una habilidad diferente.

## NOTAS Y ACLARACIONES SOBRE LA TOMA DE CONTROL

En cada loseta de Compañía, debe haber al menos un Agente en todo momento. El último Agente nunca puede quitarse de una loseta de Compañía para tomar el control de una adyacente.

Agentes de diferentes colores no pueden permanecer en la misma loseta de Compañía.

Una toma de control no puede acabar con los últimos Agentes de un color de todas las losetas de Compañía. Esta toma de control no puede llevarse a cabo.

Para "girar" una carta, el jugador la rota hacia un lado 90 grados. Las cartas que están giradas no pueden girarse de nuevo. A menos que se enderecen por un efecto, las cartas permanecen giradas hasta el final de la partida.

## HABILIDADES DE COMPAÑÍA



**RED DE DIFUSIÓN** - Mueve hasta dos Agentes del mismo color. Deben moverse a una o dos losetas de Compañías que ya contengan Agentes del mismo color.



**MARKETING DE GUERRILLA** - Gira hasta dos cartas de Conglomerado del mismo color en el CM de un único jugador.



**MEDIOS IMPRESOS** - Intercambia una carta de Conglomerado de tu CM por otra carta de Conglomerado en el CM de otro jugador. El estado de dichas cartas de Conglomerado permanece igual (girada/enderezada).



**PUBLICIDAD AMBIENTE** - Endereza hasta dos cartas de Conglomerado del CM de un único jugador (pueden ser tuyas).



**REDES SOCIALES** - Devuelve a la caja hasta una carta de Conglomerado del Centro de Mando de un único jugador.



**MARKETING ONLINE** - Intercambia todos los Agentes de dos losetas de Compañía (pueden estar controladas por 2 Conglomerados distintos).

## CONSULTORES

Las cartas de Consultores se mantienen bocarriba en los CM y no cuentan para el límite de mano de seis cartas.

En cualquier turno, antes de realizar su acción, el jugador activo puede decidir usar cualquiera de los Consultores que tenga en su CM. Si lo hace, aplica el efecto del Consultor, y coloca el Consultor usado de vuelta a la reserva general.

Si los jugadores tienen Consultores en su CM al final de la partida, estos les darán puntos extra (ver *Puntuación*, más abajo).

### EFFECTOS DE CONSULTORES



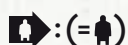
**JEFE DE Prensa** - Cuando infiltras en este turno, puedes colocar **una** carta de Conglomerado de un color diferente. Se considera que tiene el mismo color que el resto de cartas de Conglomerado que coloques.



**NEGOCIADORA** - Cuando tomes el control en este turno, roba las 2 cartas superiores del mazo de Conglomerado.



**ABOGADO CORPORATIVO** - Cuando te infiltras este turno, puedes colocar cartas de dos Conglomerados diferentes y colocar Agentes de ambos colores. Nótese que sólo puedes coger un Consultor si colocas al menos tres cartas del **mismo color**.



**CONTRATISTA MILITAR** - Para tomar el control en este turno, solo necesitas el mismo número de Agentes en la Compañía que quieres controlar (en vez de superarlos).

## FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando no quedan cartas suficientes en el mazo de Conglomerado para rellenar el mercado.

Una vez que se cumpla esta condición, los jugadores juegan una ronda final. El jugador que activó el final de la partida será el último en jugar un turno en esa ronda final.

A continuación se cuentan los puntos de victoria (ver *Puntuación*, más abajo). El jugador con más puntos de victoria gana la partida. Si hay un empate, el jugador con más Agentes en su Centro de Mando gana la partida. Si persiste el empate, jugad de nuevo.

# PUNTUACIÓN

## **PARTICIPACIONES EN LOS CONGLOMERADOS**

Para **cada uno** de los cuatro Conglomerados, cada jugador suma el número de participaciones que posee. Cada carta del color de ese Conglomerado en su CM, girada o no, cuenta como **una** participación. Cada Agente del color de ese Conglomerado en su CM cuenta como **dos** participaciones.

Ejemplo: Si tienes cinco cartas azules y dos cubos azules en tu Centro de Mando, tienes 9 participaciones en dicho Conglomerado.

El jugador con más participaciones de un Conglomerado recibe 2 PVs (puntos de victoria) **por cada loseta de Compañía** controlada por Agentes de ese Conglomerado.

Si 2 o más jugadores están empatados, el/los jugador/es con más Agentes de ese Conglomerado en su/s Centro de Mando recibe/n los PVs. El/Los otro/s jugador/es empatado/s recibe los PVs por ser el segundo jugador con más participaciones de ese Conglomerado, como se describe más abajo.

El segundo jugador con más participaciones de un Conglomerado recibe 1 PV **por cada loseta de Compañía** controlada por Agentes de ese Conglomerado.

50

Si 2 o más jugadores están empatados, el/los jugador/es con más Agentes de ese Conglomerado en su/s Centro de Mando recibe/n los PVs. El/Los otro/s jugador/es empatado/s no recibe ningún PVs. La puntuación por ser **el segundo con más participaciones no se aplica cuando juegan dos jugadores**.

Para cada Conglomerado, cada jugador que recibe PV gracias a sus participaciones puede revelar sus cartas de Objetivo Secreto y puntuarlas también. Cada Compañía controlada por Agentes del Conglomerado que comparte el símbolo con el Objetivo Secreto del jugador que ha puntuado, da 2 PV extra a ese jugador.

## **CONSULTORES**

Cada jugador obtiene 1 PV por cada pareja de Consultores diferentes en su Centro de Mando, más 1 PV extra si tienen los 4 Consultores diferentes en su Centro de Mando.

Ejemplo: Silvia tiene tres Negociadoras, dos Jefe de Prensa, y uno de cada de Abogado Corporativo y Contratista Militar. Tiene 3 parejas diferentes de Consultores, y tiene al menos uno de cada, con lo que consigue 4 PV.



## EJEMPLO DE PUNTUACIÓN

Al final de una partida de tres jugadores, tras recibir los PV de los otros tres Conglomerados, Karen, Alba y Olja puntúan por último el Conglomerado rojo.

Karen tiene 9 cartas rojas en su CM, Alba tiene 4 cartas rojas y 1 Agente rojo en su CM y Olja tiene 6 cartas rojas en su CM.



**Karen:**  
9 cartas = 9  
participaciones



**Alba:** 4 cartas y  
1 Agente = 6 participaciones



**Olja:**  
6 cartas = 6  
participaciones

El Conglomerado rojo controla dos Compañías de **Medios Impresos**, una Compañía de **Redes Sociales** y una Compañía de **Red de Difusión**.

Karen tiene 9 participaciones, que es el mayor número de los tres. Recibe 2 PV por cada una de las 4 Compañías controladas por el Conglomerado rojo, dando un total de 8 PV. Karen también tiene el Objetivo Secreto "**Medios Impresos**", así que recibe 2 PV extra por cada una de las 2 Compañías de Prensa Escrita que controla el Conglomerado rojo, siendo el total de 4 PV extra. Su segundo Objetivo Secreto, "**Publicidad Ambiente**" no puntúa con el Conglomerado rojo.

51



Alba y Olja tienen 6 participaciones cada una del Conglomerado rojo. Sin embargo, Alba tiene un Agente rojo en su Centro de Mando, por lo que gana el desempate por el segundo puesto y recibe 1 PV por cada una de las 4 Compañías controladas por el Conglomerado rojo, dando un total de 4 PV. Alba no tiene ningún Objetivo Secreto que corresponda a una de las Compañías controladas por este Conglomerado, por lo que no recibe PVs extra.



Olja tiene el Objetivo Secreto "**Redes Sociales**" pero como no ha recibido ningún punto por el Conglomerado **rojo**, no consigue PV por las Compañías de Redes Sociales controladas por dicho Conglomerado.

# JUEGO EN SOLITARIO

¡Estás solo en la cima! - En la variante en solitario, juegas contra los malvados **ODS** (Omnidyne Systems); pero no te dejes confundir por sus anuncios...juegan duro. Recuerda, sólo la marca 2tomatoesCorp te ama.

## OBJETIVO DEL JUEGO


El juego termina cuando no haya suficientes cartas disponibles en el mazo para reponer el mercado.

A continuación cuenta los PV: obtienes 1 PV por cada Compañía que controles que sea de uno de los tres tipos de los Objetivos Secretos; ODS cuenta sus PV de la misma forma. Si tienes más PV que ODS, has Ganado; si no, ODS gana. En caso de empate si tienes más Agentes en tu Centro de Mando, ganas; si no, pierdes...¡Mejor suerte para la próxima vez!

## PREPARACIÓN INICIAL

Sigue las instrucciones para preparar el juego como si fuera para 2 jugadores, con los siguientes cambios:

52

- Coloca el **marcador de ODS** junto a la primera loseta de Compañía en tu cuadro de 4x3, fuera del mismo y sobre la posición superior izquierda del cuadro. 
- Devuelve todas las **cartas de Consultores** a la caja. No se usan en el modo en solitario.
- Elige 2 Conglomerados diferentes para ti; ODS jugará con los dos restantes. Nunca puedes usar cartas de los Conglomerados de ODS, ni ODS puede usar cartas de tus Conglomerados. Para recordar qué Conglomerados pertenecen a quien, coloca uno de los Agentes correspondientes a cada uno en tu Centro de Mando y en el de ODS.
- No repartas ninguna carta de Conglomerado a ODS ni a ti mismo. Ambos empezáis con cero cartas "en la mano".
- El mercado de cartas de Conglomerado tiene 4 cartas, en vez de cinco.
- En vez de repartir dos cartas de Objetivo Secreto bocabajo a cada jugador, revela tres y colócalas bocarriba junto al área de juego. Tanto ODS como tú usáis esos objetivos.

Tú empiezas la partida y juegas el primer turno. Ya va a ser suficientemente difícil, por lo que te damos algo de ventaja.

## CÓMO JUGAR

Juega la partida de forma normal, alternando turnos entre tú y ODS, con las siguientes diferencias:

- ODS sigue una malvada estrategia para decidir qué hacer en su turno. Ver la *Guía de Prioridades de ODS*, más adelante.
- Ni tú ni ODS tenéis “mano”.
- Mover el marcador de ODS: Al comienzo de cada turno de ODS, avanza su marcador una columna a la derecha. Si el marcador está en la última columna del cuadro, muévelo de vuelta a la primera columna del cuadro. La posición del marcador puede ser crucial para decidir el siguiente movimiento de ODS!

### PLANEAR

- Si robas cartas de los Conglomerados de ODS, descártalas inmediatamente. Si ODS roba cartas de tus Conglomerados, descártalas inmediatamente. Las cartas descartadas se eliminan del juego y van de vuelta a la caja.
- Cuando tú u ODS robéis cartas de vuestros propios Conglomerados, no los pongas en la mano del jugador (ya que no tenéis “manos”). En vez de eso úsalas para infiltrar inmediatamente.

*Ejemplo: Tienes los Conglomerados rojo y azul. Planeas para conseguir una carta de Conglomerado rojo y otra azul. Las colocas directamente en tu Centro de Mando y colocas un Agente rojo y uno azul de la reserva general en cualesquiera dos Compañías del tablero que puedas, según las reglas de infiltrar.*

- **Sólo** debes reponer el mercado de cartas de Conglomerado si no tiene **ninguna carta** en él, inmediatamente después de que tú o ODS llevéis a cabo una acción de planear.

### INFILTRAR

- Esta acción está ahora conectada a la acción de planear. Ni tú ni ODS podéis infiltrar como una acción independiente.

### TOMAR EL CONTROL

- La acción funciona según las reglas normales. Sin embargo, date cuenta de que ODS **nunca** toma el control de una Compañía que ya controla.

## GUÍA DE PRIORIDADES DE ODS

ODS es **malvado**, ¡y siempre querrá atacarte y destruir tu posición! ¡Malvado! ¿Serás capaz de derrotarle?

En su turno ODS usa una lista de prioridades para decidir cuál es el mejor curso de acción. Al comienzo del turno de ODS, primero avanza una columna el marcador de ODS hacia la derecha, entonces comprueba las prioridades de ODS y ejecuta la primera acción disponible.

**IMPORTANTE** Cuando una acción afecte a una Compañía (As y BBs), elige su objetivo siguiendo la siguiente regla:

- Primero comprueba las Compañías que están en la columna actual del marcador de ODS, de arriba abajo.
- Si ninguna de estas Compañías sirve, continúa comprobando la siguiente columna, y así hasta que encuentres una que valga.
- Si ninguna de las Compañías del cuadro sirve, pasa a comprobarlas para la siguiente prioridad.

---

### PRIORIDAD A - TOMAR EL CONTROL

54

Si ODS puede tomar el control de una Compañía controlada por el jugador, decide cuál siguiendo el siguiente orden de prioridades:

A-1 Una Compañía de uno de los tipos de los **Objetivos Secretos**.

A-2 La Compañía con **más Agentes del jugador**.

A-3 La Compañía **adyacente** al mayor número de Compañías controladas por el jugador.

A-4 La Compañía que está **más cerca de un borde** del cuadro.

---

### PRIORIDAD B - PLANEAR PARA INFILTRAR

Si ODS **no** puede tomar el control de una Compañía controlada por el jugador y **hay cartas que se corresponden** con los Conglomerados de ODS en el mercado, planea según las siguientes prioridades:

B-1 Si hay **dos cartas** de Conglomerado de uno de sus Conglomerados, ODS roba esas cartas.

En caso de que haya **dos cartas de cada uno** de sus Conglomerados, ODS roba las 2 cartas del Conglomerado

del que ya tenga más cartas en su CM. En caso de empate, roba las cartas del Conglomerado de más a la izquierda.

B-2 Si hay **una carta de cada uno** de sus Conglomerados, ODS coge esas cartas.

B-3 B-3 Si sólo hay **una carta de uno** de sus Conglomerados, ODS roba esa carta y descarta una de las cartas de tus Conglomerados.

ODS siempre descarta la carta del Conglomerado que más tengas en tu CM. En caso de empate, descarta la que esté más a la izquierda.

Después de robar cartas y colocarlas en su CM, ODS añade Agentes a las losetas de Compañía que correspondan con esas cartas según las siguientes prioridades:

BB-1 Una Compañía que controla de uno de los tipos de los Objetivos Secretos que no tiene más Agentes que las Compañías adyacentes.

BB-2 Una Compañía que controla de uno de los tipos de los Objetivos Secretos.

BB-3 Una Compañía que controla que no tiene más Agentes que las Compañías adyacentes.

BB-4 Una Compañía que controla.

55

---

### PRIORIDAD C - PLANEAR PARA DESCARTAR

Si ODS **no** puede tomar el control de una Compañía controlada por el jugador y **no hay cartas que se corresponden** con los Conglomerados de ODS en el mercado, planea según las siguientes prioridades:

C-1 Si hay **dos cartas de uno** de tus Conglomerados, ODS descarta esas cartas.

En caso de que haya **dos cartas de cada uno** de tus Conglomerados, ODS descarta las cartas del Conglomerado del que tengas más en tu CM. En caso de empate, descarta la pareja que está más a la izquierda.

C-2 Si hay **una carta de cada uno** de tus Conglomerados, ODS descarta esas cartas.

---

### PRIORIDAD D - VOLCAR LA MESA

Si ODS no puede hacer nada de lo descrito anteriormente, estás haciendo trampas. Se enfada y... ¡vuelca la mesa!

## RESUMEN DE REGLAS

En tu turno, realiza **una** de las siguientes acciones:



**Planear** - Coge dos cartas de Conglomerado, del mercado y/o el mazo.



**Infiltrar** - Coloca carta(s) de Conglomerado del mismo color de tu mano en tu CM para colocar Agente(s) en una loseta.



**Tomar el control** - Gira cartas de Conglomerado del mismo color en tu CM para mover Agentes de una loseta a otra adyacente. Si los Agentes movidos son más numerosos que los Agentes en la loseta de destino, toman el control. En ese caso, activa **la habilidad especial de la Compañía**:



**RED DE DIFUSIÓN** - Desplaza hasta 2 Agentes de un mismo Conglomerado.



**MARKETING DE GUERRILLA** - Gira hasta 2 cartas de un mismo CM.



**MEDIOS IMPRESOS** - Intercambia 1 carta en tu CM con 1 carta en otro CM.



**PUBLICIDAD AMBIENTE** - Endereza hasta 2 cartas de un mismo CM.



**REDES SOCIALES** - Devuelve a la caja 1 carta en un CM.



**MARKETING ONLINE** - Intercambia los Agentes en dos losetas.

56

Adicionalmente, **puedes** usar uno de tus **Consultores**:



**JEFE DE PRENSA** - Cuando infiltras puedes usar una carta como "comodín".



**NEGOCIADORA** - Después de tomar el control este turno, roba dos cartas del mazo de Conglomerado.



**ABOGADO CORPORATIVO** - Infiltra dos veces.



**CONTRATISTA MILITAR** - Sólo necesitas igualar el número de Agentes en las compañía para tomar el control este turno.

**Un juego de** - Miguel Bruque

**Desarrollado por** - Álvaro Lerma & Jordi Rodríguez

**Con diseño gráfico e ilustraciones de** - Heiko Günther

**Reglas en castellano** - Daniel Collado

**Gracias** - Alberto Cano, Victor Samitier, Linus Garriga, Sergi Marcet and Patrick Surdez, Pati Llimona, Ludo & PnP playtesters

**Os queremos** - Alba, Karen, Lluna, Olja, Silvia