

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. Posicionar mazos

Toma cada uno de los mazos (Sucesos, Especialista, Tecnología e Infraestructura), barájalos y posiciónalos en el lugar correspondiente en el tablero (ver fig. 2). Toma las cartas de crédito y posiciónalas en la zona indicada en Distrito 6 (ver fig.2) .....



### MAZO DE SUCESO



### MAZOS DE INVERSIONES



INFRAESTRUCTURA



ESPECIALISTA



TECNOLOGÍA

### CARTAS DE CRÉDITO



## 2. Ubicar ofertas de inversión

«3-4» Toma las dos cartas superiores de cada mazo de inversión (Infraestructura, Especialista y Tecnología) y posicónalas 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 posicónalas 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

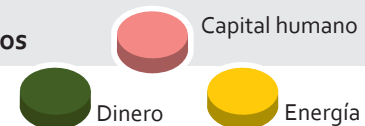


Esta tarjeta representa al emprendimiento que desarrollarás durante el juego.

## Ficha de emprendedor

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

## Fichas de recursos







## Ficha Momento Cero



## Ficha de recorrido



## 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.





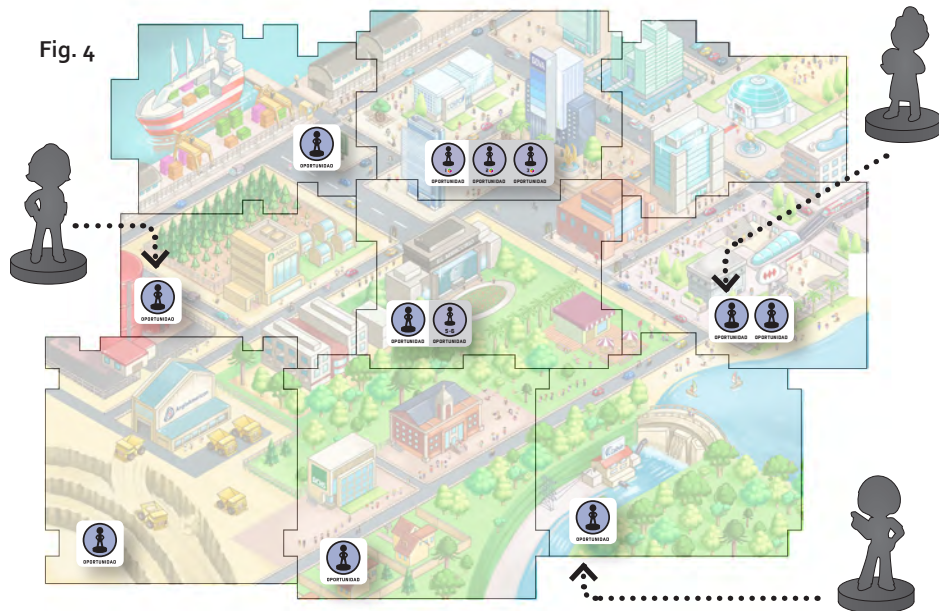
## COMENZANDO A JUGAR

### 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.

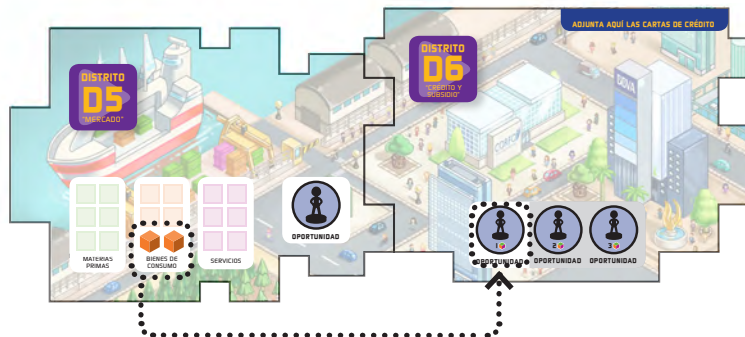


Este Distrito no tiene casilla Oportunidad.

**Nota:**

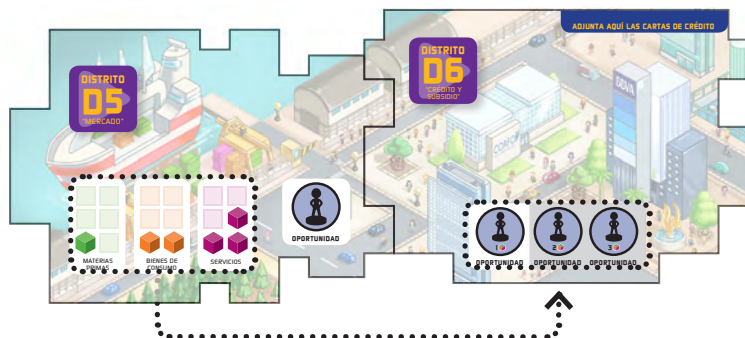
**Casillas del Distrito 6:** las casillas disponibles dependen de la existencia de fichas de Productos en el tablero (Distrito 5 - Mercado). Si hay cero o 1 tipo de **Producto** disponible en el mercado, solo 1 jugador podrá posicionarse en la primera casilla marcada "Oportunidad" en el Distrito 6 "Créditos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



**OPORTUNIDAD**  
↑  
Casilla activa, incluso si no hay ningún Producto presente en el mercado.

**OPORTUNIDAD**  
↑  
Casilla inactiva, se activa solo si hay 2 tipos de Productos en el mercado.

**OPORTUNIDAD**  
↑  
Casilla inactiva, se activa solo si hay 3 tipos de Productos en el mercado.

➔ Tipos de Productos

Hay 3 tipos de fichas de Producto:



Materia prima



Bien de consumo



Servicio

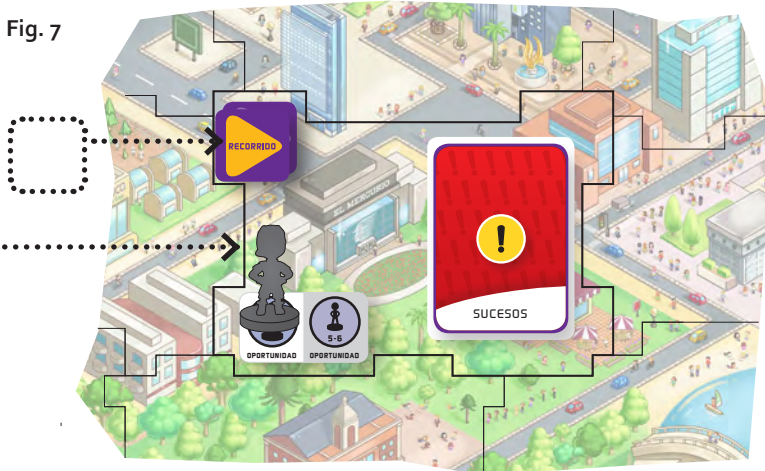


## 2. Recorrido

### 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.

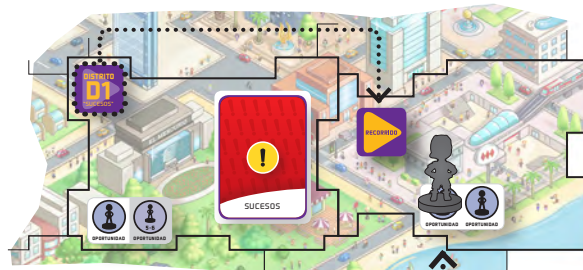
### Efecto del suceso

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.

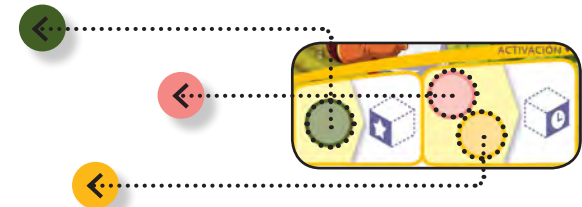
**OPORTUNIDAD (Distrito 2):** si al activarse el Distrito 2 un jugador tiene su ficha de emprendedor ahí, recibe una ficha de Capital humano de la caja.

### 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.

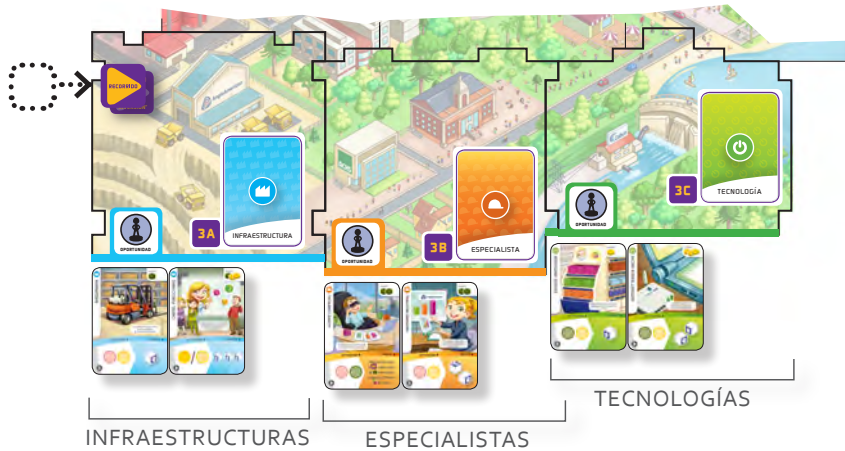
### Activar un Proceso

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:

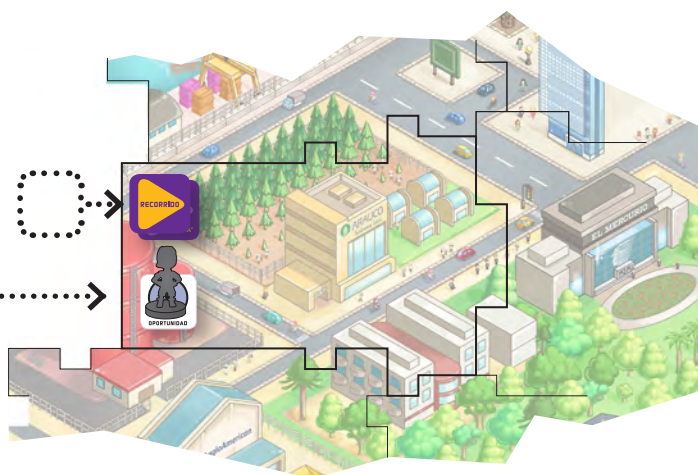
Descuento al invertir en cartas de Tecnología.



## 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

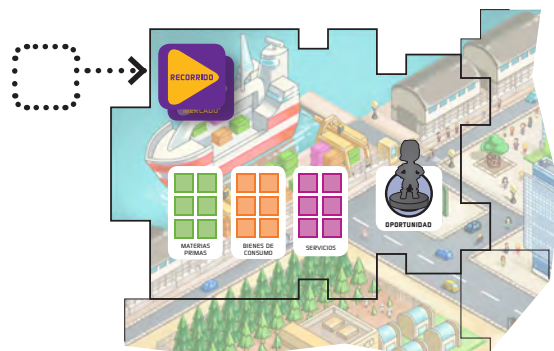
Este ícono representa la palabra "Producto".



## 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.

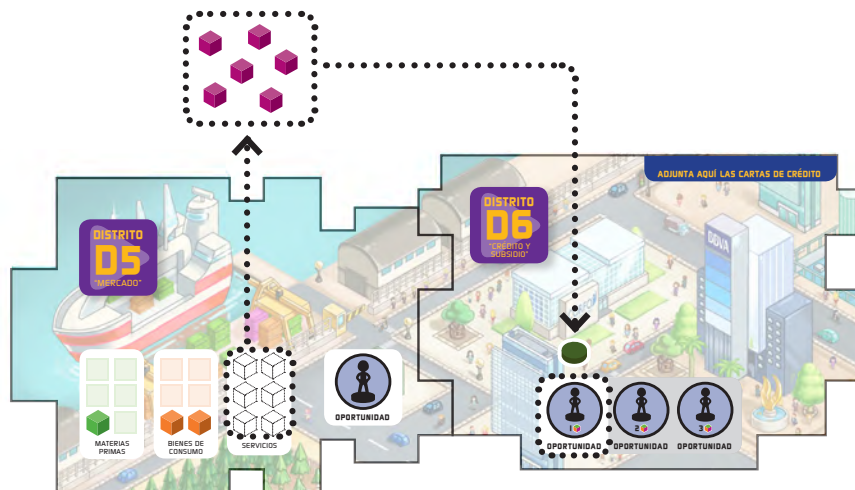




2.- **Vender:** comenzando por quien posea la ficha Momento Cero y continuando hacia la izquierda, cada jugador puede vender a cambio de 1 ficha de Dinero (●) o 1 ficha de Energía (●), una o más fichas de Producto (●), siempre y cuando sean todas del mismo tipo. No se puede comprar después de vender.

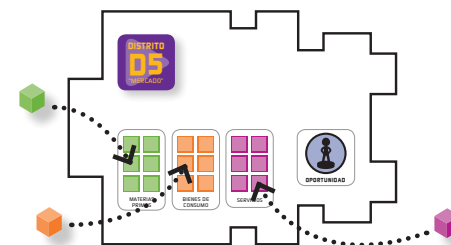
**Exportación:** si luego de que un jugador realice una venta en el mercado hay 6 fichas de Producto (●) de un mismo tipo, dichas fichas se devuelven a la caja. Al mismo tiempo, se debe poner una ficha de Dinero (●) en la primera casilla de subsidio (Distrito 6). Si la primera casilla de subsidio ya 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.



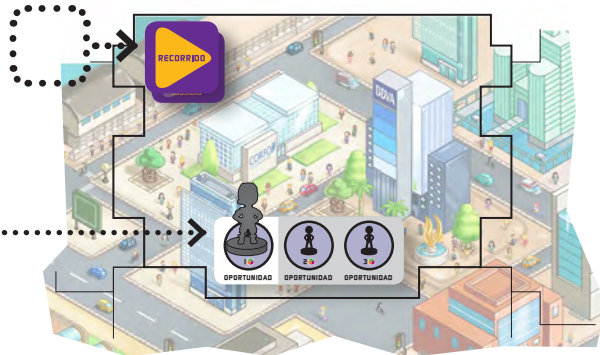
### ➔ Exportación

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).



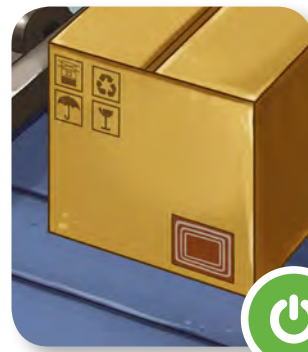


## GLOSARIO DE CARTAS



### 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.



### 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.



### 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.



### 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 Gamba, Kenneth Gent, Benjamín Guerrero, Odette Inostroza, Silvia Muñoz, Camilo Potocnjak, Fiorella Queirolo, Loreto Rebolledo, Aldrin Rocha, Tadashi Takaoka, Elías Tefarikis, Cecilia Vásquez.

¡MUCHAS GRACIAS!

