

## **REGLAS DEL JUEGO "RISK MANAGEMENT ARENA"**

### **GUÍA BÁSICA DE JUEGO**

1. Usted recibirá una suma de dinero al iniciar el juego para realizar un proyecto "casa de campo familiar".
2. Recorrerá en el tablero un camino de actividades (casillas) relacionadas a su proyecto.
3. A medida que avance, su dinero inicial ira disminuyendo acorde vaya pasando por las casillas (actividades), esto es así porque cada actividad del proyecto tiene un costo normal de ejecución.
4. Los costos se acumulan, por lo tanto, finalizado su turno, deberá sumar los costos no solamente de la casilla en la que cayó, sino, el costo de todas las casillas por las que avanzó en ese turno.

Estos costos los restará en su contador de dinero correspondiente.

5. Cada vez que sea su turno, antes de lanzar el dado, Ud. tomará una carta de la baraja de "TRATAMIENTOS" y la leerá al resto del grupo y se quedará con esa tarjeta en su poder.

Podrá acumularlas para ser usadas cuando usted lo estime conveniente. Cuando use estos tratamientos frente a un riesgo o una oportunidad, deberá pagar el valor que indica esa tarjeta. Luego de usar una de estas cartas Ud. deberá retornar a la baraja.

### **INTERACCIÓN CON LOS RIESGOS y OPORTUNIDADES**

5. En el tablero hay casillas diferentes a las actividades, estas son riesgo negativos y riesgos positivos (oportunidades).
6. Cuando Ud. caiga en una casilla de estas, tome la tarjeta que describe ese riesgo (tarjetero de descripción de los riesgos) y léala al grupo. - La tarjeta le indicará a) La probabilidad de Ocurrencia de ese riesgo PO b) los impactos en tiempo y en dinero

Recuerde que aún no se le ha materializado el riesgo.

7. Para determinar que aquel riesgo u oportunidad se le materializó, deberá lanzar el dado de "Materialización" (dado 8 caras Negro, Gris o Blanco según le indique la tarjeta).
8. Pero antes de el paso #7, deberá decidir cual tratamiento de los que tiene acumulados en su poder usará frente a este riesgo o esta oportunidad (Nota: podrá decidir no usar ningun tratamiento para ese riesgo u oportunidad). Cuando haya decidido esto y pagado el valor de ese tratamiento, podrá lanzar el dado de materialización (Negro, Gris o Blanco) que le indique la tarjeta de descripción.
9. Si se materializó, usted deberá asumir los impactos o beneficios o si decidió usar algun tratamiento frente a ese riesgo u oportunidad, deberá sacar la tarjeta correspondiente que le indicará como proceder en ese caso

Ejemplo: si Ud. cayó en el riesgo #5 y decidió usar el tratamiento al riesgo “MITIGAR” que tenía acumulado, entonces, deberá tomar la tarjeta “MITIGAR R#5” del tarjetero de riesgos y seguir las instrucciones.

11. Al finalizar ese turno, devuelva las tarjetas de los tarjeteros de riesgos u oportunidades, devuelta la tarjeta de “tratamiento al riesgo u oportunidad” que haya usado a la baraja de tratamientos y no olvide siempre pagar los costos de las casillas por las que avanzó en su turno.

### **FINALIZAR EL JUEGO**

12. Cuando llegue a la meta y aún haya jugadores que no hayan llegado, usted podrá hacer uso de su turno normal, pero en este caso, solamente lanzará el dado multicolor correspondiente a ingresos por rentar la casa de campo para un evento.

13. El juego termina cuando el jugador más atrasado llegue a la meta y/o los jugadores que no hayan llegado a la meta se queden sin dinero.

14. Gana quien tenga más dinero en su poder y haya llegado más lejos en casillas con respecto a sus contrincantes.