



ENERGY LIFE



El juego sostenible perfecto

Activista Ecológico

Promueve la conciencia ambiental y la educación.

El activista tendrá poder persuasivo por lo que su objetivo será convencer a los ciudadanos de unirse a su movimiento.

Agricultor Orgánico

Se encarga de cultivar alimentos de manera sostenible.

El agricultor tendrá una ventaja significativa en la naturaleza.

Científico

Impulsor del desarrollo buscando impulsar sus investigaciones mediante métodos poco éticos afectando a todos los jugadores por sus nefastas decisiones.

Político

El político tendrá un gran poder económico y persuasivo ayudándose de estos mismos para poder hacer todo lo que él quiera sin recibir ninguna penalización.



Descripción del juego

Los jugadores deben trabajar juntos por equipos para recolectar "Puntos de Sector" (PS). Ganará el equipo que más puntos de sector tenga en su poder.


Equipos

- Ecologistas
 - Político
 - Científico
- Ecocidas
 - Activista Ecológico
 - Agricultor Orgánico





INSTRUCCIONES Y REGLAS



El juego transcurrirá en el tablero con los distintos roles, la acción principal se tratara de una tirada de un dado de 6 caras.
Si caes en una casilla específica conseguirás puntos.
Quien tenga mas puntos ganará.
Los puntos se cuentan de 100 en 100.

1. Preparación: el rol será elegido aleatoriamente y pertenecerán a un equipo según su respectivo rol.

2. Rondas de Juego: en cada ronda, los jugadores lanzan un dado para avanzar en el tablero. Cada casilla de evento representa una oportunidad para ganar PS.

3. Casillas: las casillas pueden incluir:

- **Beneficios:** los jugadores podrán recibir beneficios para ellos o su equipo con las cartas correspondientes.
- **Perjuicios:** los jugadores podrán recibir un castigo para ellos o su equipo con las cartas correspondientes.
- **Desastres:** cada miembro de cada equipo recibirá un castigo al aparecer un desastre natural que perjudique a ambos.

Objetivo: ser el equipo que más contribuya a su propio beneficio obteniendo el máximo de puntos posible.
Cuando todos lleguen al centro del tablero (la meta), los equipos contarán los puntos para saber qué equipo es el ganador.

Bonus de llegada a la meta

Dependiendo de el orden de llegada a la ciudad, que es la meta, se añadirá un bonus de posición para recompensar los primeros puestos:

Primer puesto: el jugador que llegue el primero a la ciudad sumará 500 puntos de sostenibilidad a su equipo.

Segundo puesto: el jugador que llegue el segundo a la ciudad sumará 300 puntos de sostenibilidad a su equipo.

Tercer puesto: el jugador que llegue el tercero a la ciudad sumará 100 puntos de sostenibilidad a su equipo.

Último puesto: el jugador que llegue el último a la ciudad no tendrá ningún bonus.

Casillas que representen:

- **Beneficios:** son las casillas de color azul. Los jugadores podrán recibir beneficios para ellos o su equipo con las cartas correspondientes.
- **Perjuicios:** son las casillas de color negro. Los jugadores podrán recibir un castigo para ellos o su equipo con las cartas correspondientes.
- **Desastres:** son las casillas de color morado. Cada miembro de cada equipo recibirá un castigo al aparecer un desastre natural que perjudique a ambos.
- **Personajes:** son las casillas especiales de las esquinas. Al pasar por encima de estas casillas recibirás 400 PS adicionales.

Mecánica del Juego

- **Juego tipo “parchís”:** el juego está basado en el parchís, nada mas llegar de nuevo a tu casilla de personaje debes moverte hacia el centro por el camino que lleva a este mismo.
- **Tirada de Dados:** cada jugador tira un dado para avanzar en el tablero.
- **Casilla de Aterrizaje:** al caer en una casilla de evento, el jugador tomará una carta que beneficie o perjudique a algún jugador o equipo y le sume o reste puntos. Por ejemplo:
 - **Beneficios:** los jugadores podrán recibir beneficios para ellos o su equipo con las cartas correspondientes.
 - **Perjuicios:** los jugadores podrán recibir un castigo para ellos o su equipo con las cartas correspondientes.
 - **Desastres:** cada miembro de cada equipo recibirá un castigo al aparecer un desastre natural que perjudique a ambos.

Puntos de Sostenibilidad: cada acción positiva que el jugador realice le otorga puntos de sostenibilidad. El objetivo es acumular la mayor cantidad de puntos al final del juego.