

# 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.

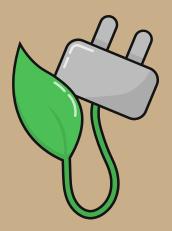


# Descripción del juego

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.