



START-UP UNICORNS!

El juego para futuros emprendedores

¡Crea una empresa de alta tecnología
valorada en un millón de dólares!

Un juego de **Esteban de Salas**



2-5



10+



20min

MISIÓN

¡La industria de alta tecnología necesita gente brillante como tú para sacar adelante la próxima gran novedad!



Junta el **MEJOR EQUIPO** en tu startup tecnológico y supera a la competencia en este divertido juego de emprendimiento y sabotaje industrial.

¡Convierte tu empresa en un **UNICORNIO** antes que tus competidores!

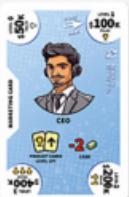
CONTENIDOS



16x
cartas de
producto



24x
cartas de
tecnología



18x
cartas de
marketing



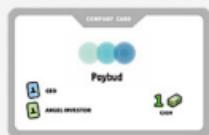
12x
cartas de
inversor



10x
cartas de
ventaja



10x
cartas de
sabotaje



10x
cartas de
empresa



5x
cartas
de
guía
rápida



1x instrucciones

PREPARACIÓN

Dale a cada jugador una **GUÍA RÁPIDA** y dos **CARTAS DE EMPRESA** al azar.



Deben seleccionar una **CARTA DE**

EMPRESA y ponerla boca arriba delante suyo.

Mira cada **CARTA DE EMPRESA** y busca en el mazo las 2 cartas indicadas bajo el logotipo. Este es el **EQUIPO FUNDADOR** de cada empresa. Ponlas delante de cada jugador, boca arriba y al lado de su empresa.



Quita las **CARTAS DE EMPRESA** y **GUÍA RÁPIDA** que sobran de la mesa y baraja el resto. Coloca el mazo barajado boca abajo en el centro de la mesa. Cada jugador coge otras **4 CARTAS** para su mano.

TU EQUIPO FUNDADOR

Estos son los audaces emprendedores con los que comienza tu empresa. Fíjate un momento en estas cartas. De ellas podemos calcular tu **DINERO EFECTIVO** y **VALOR DE EMPRESA** como se explica más adelante.

DINERO EFECTIVO



Hay que estar muy pendientes del dinero que dispones. ¡Cuidado al gastarlo, que tu empresa no puede crecer sin él!

Para calcular el dinero efectivo, suma los números al lado de los fajos de billetes () en las cartas que tienes boca arriba delante tuyo.



Aporte
de la empresa

+ Aporte de
Inversores

+ Coste de
Empleados

1 CASH

3 CASH

-2 CASH

Por ejemplo, a la empresa de arriba le quedan **2 DE DINERO EFECTIVO** ($1 + 3 - 2 = 2$). Úsalo para emplear talento ¡y hacer que crezca tu empresa!

A medida que empleas más gente, te gastarás el dinero.. ¡y tendrás que buscarte otros inversores!



No puedes tener **DINERO EN NEGATIVO**

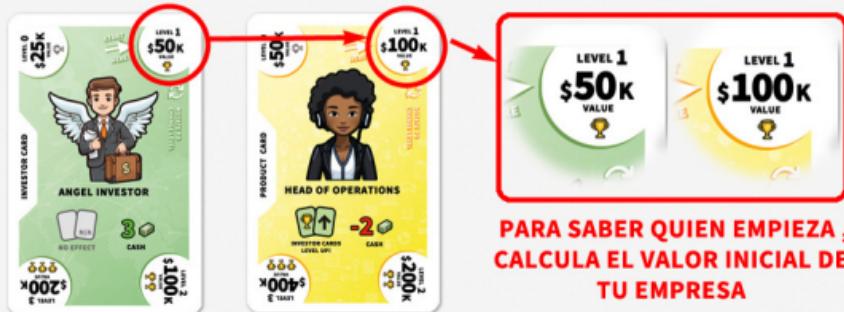
Si te encuentras con menos de cero (por ejemplo durante un **SABOTAJE**) debes **DESCARTARTE** hasta tener cero o positivo.

VALOR DE EMPRESA

Esto es lo que ganarías si vendes tu empresa.
¡Y cómo se gana el juego!



Suma el valor en las esquinas de tus cartas.
Cuanta más gente tienes ¡la empresa vale más!
La empresa con **VALOR MAS BAJO VA PRIMERO.**



Las cartas siempre **COMIENZAN EN EL NIVEL 1.**
Con las cartas de arriba, tu **VALOR DE EMPRESA** sería de **\$150,000.**

Este valor cambia constantemente. Cada vez que juegas una carta, esta afecta a las demás cartas que has puesto en juego anteriormente:



¡Tu valor debe alcanzar **\$1million** para ganar el juego!

SEGUIMIENTO DE VALOR

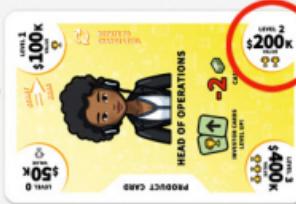


Tus empleados van a subir y bajar de nivel durante el juego, aumentando y disminuyendo el valor que aportan a la empresa.

GIRA TUS CARTAS a medida que cambien de nivel. Esto te permite a tí y al resto de los jugadores saber su valor en cada momento.



Gira tus cards cuando cambien de nivel para seguir su valor.



El nivel de una carta **NO PUEDE SER MAYOR O MENOR** a lo que aparece en sus esquinas.

INICIO DEL JUEGO



La empresa de **MENOR VALOR** va primero. Si hay más que una, elige la del **JUGADOR MAS JÓVEN**. Cada jugador tiene un turno con 3 fases:

JUEGA UNA CARTA

DESCARTA UNA CARTA

COGE DOS CARTAS

TU TURNO

1. JUEGA UNA CARTA. Colócala boca arriba delante tuyo (o de otro jugador si es un **SABOTAJE**).

HAZ LOS CAMBIOS marcados en esta carta a la empresa que la recibe. Normalmente, tus cartas subirán de nivel, incrementando su valor. Si es una carta de **SABOTAJE**, sigue sus instrucciones.

2. DESCARTA UNA CARTA. Poniéndola boca arriba en la pila de descartes junto al mazo central.

3. COGE DOS CARTAS. Si el mazo central se queda sin cartas, baraja la pila de descartes y crea un mazo nuevo.



Fase 1 (**JUEGA UNA CARTA**) es **OPCIONAL**. Se puede saltar si el jugador no tiene dinero, o no quiere jugar nada. En tal caso hay que **DESCARTAR UNA CARTA ADICIONAL**.

Al final de su turno cada jugador debe tener siempre **CUATRO CARTAS EN LA MANO**. El turno pasa a la izquierda siguiendo las agujas del reloj.

ACLARACIONES

SI PIERDO UNA CARTA JUGADA ANTERIORMENTE, ¿HACE QUE MIS OTRAS CARTAS BAJEN DE NIVEL?

No. Si pierdes o descartas una carta en juego, NO AFECTA a las otras cartas que subieron de nivel anteriormente.

¿PUEDO QUITARME UNA CARTA EN JUEGO?

Sí. Pero solo si JUEGAS OTRA CARTA (empleas a alguien) sin tener el dinero efectivo para hacerlo. Si es así, te verás forzado a descartar una de tus cartas que has jugado previamente.

No es posible quitarse una carta de SABOTAJE. Una vez adquirida, la tienes ya para siempre.

LAS CARTAS QUE HE JUGADO ANTERIORMENTE. ¿SUBEN DE NIVEL A LAS CARTAS NUEVAS?

No. Cuando juegas una carta, solamente sube de nivel a las que has puesto en juego anteriormente. No funciona al revés.

UNA CARTA QUE AFECTA SU MISMO COLOR, ¿SE NIVELA A SI MISMA CUANDO ENTRA EN JUEGO?

No. Aún así entraría en juego al NIVEL 1.

SI ROBO LA CARTA DE MI OPONENTE ¿PUEDO MANTENERLA EN EL MISMO NIVEL?

No, la carta comienza para ti en NIVEL 1. Pero sube de nivel tus otras cartas como haría normalmente.

CARTAS ESPECIALES

HEADHUNTER

Esta carta te permite robarle a otro jugador un miembro de su equipo **UNA VEZ** (cartas **TECH**, **MARKETING** y **PRODUCTO**).

No puedes robar a un inversor, ni una ventaja o sabotaje.



El **HEADHUNTER** se le añade a la empresa de tu oponente y el empleado a la tuya, pero **USANDO SU VALOR INICIAL (NIVEL 1)**. Si no tienes suficiente efectivo con la carta robada, tendrás que descartar otras hasta que lo tengas.

TAX AUDIT



Tu oponente debe descartar su mejor inversor, y esto les obliga también a **DESCARTAR OTRAS CARTAS** si no tienen suficiente dinero efectivo.

El jugador saboteado decide cual de sus cartas descartar hasta llegar a cero o positivo.

Cuidado, esta es una de las cartas más **DEVASTADORAS**. Úsala con criterio para no desanimar mucho a tus amigos.

COMO GANAR EL JUEGO

El primer jugador que reúna estas condiciones gana el juego:



- 1) Su **VALOR DE EMPRESA** alcanza **UN MILLIÓN**
- 2) Tiene **1 EMPLEADO DE CADA COLOR**
- 3) Y grita '**UNICORNIO!**' durante su turno.

***¡QUE LA EMPRESA MÁS INGENIOSA
TRIUNFE EN EL JUEGO!***

CRÉDITOS

Juego diseñado con por **Esteban de Salas**

Pruebas de calidad y entretenimiento gracias a **Xavier y Ainoa de Salas, Dermot P Boyle, Victor Briz, Daniel Seguido, Emerson Clarke, Juan de Salas.**

Cartas, instrucciones y caja diseñados por **Esteban de Salas** con ayuda de *midjourney.com*

Fuente 'Source Sans Pro' de acceso libre gracias a **Paul D Hunt** y Google Web Fonts.

Algunas imágenes en la caja cortesía de **Freepik**, flaticon.com. Permiso de uso comercial gratis atribuido.