**REGLAS JUEGA Y EMPRENDE**

**1.- SUCESOS**

Efecto General.- Se da vuelta a la carta superior del mazo y se aplica el efecto. Si el efecto es negativo deberá pagar según se indique. En caso de que no tenga como pagar un recurso que no posea, deberá pagar con 2 de otro tipo. Ejemplo si le piden una personita y un rayo y sólo tiene dos billetes pagará con los 2 billetes. Si no tiene 2 billetes y solo uno, deberá pagar una carta de inversión o puede pagar con todos los recursos que ha asignado a la activación de los procesos. Si no tiene como pagar se retira del juego y lo pierde.

Efecto Especial.- Si visitas el distrito, no te pasa nada malo sólo lo bueno.

**2.- ADMINISTRACIÓN**

Efecto General.- Se colocan las fichas de recursos en los espacios de la tarjeta plan para activar los procesos o para activar los procesos en las tarjetas de inversión. Si los colocastes en donde decidistes, ya no los puedes remover. Si quieres cambiar puedes hacerlo en la siguiente fase de administración.

Se puede intercambiar recursos con el banco a razón de 2 x 1. Ejemplo: quiero una personita y pago 2 billetes al banco por dicha personita. Lo puedo hacer las veces que quiera.

Efecto Especial.- Si visitas el distrito 2, recibes una personita. Tienes la posibilidad de vender una de tus Cartas de Inversión a cambio de fichas de recursos igual al coste de la carta menos uno. Las cartas con coste de un recurso, se pueden vender recibiendo dicho recurso. En caso de haber dos recursos diferentes en el coste de la carta, se elegirá cual se quiera recibir.

**3.- INVERSIÓN**

No se pueden utilizar los recursos utilizados para activar los procesos en la fase II o en las cartas de inversión preexistentes para comprar cartas de Inversión.

No se pueden activar las cartas de inversión recién activadas.

Efecto General.- Siguiendo el orden de Mo.O, cada jugador puede comprar una carta de Inversión. Si no hay cartas de inversión, no se compra nada.

Efecto Especial.- Según la casilla del distrito que visites recibirás un descuento de uno en el coste de la carta de inversión del tipo que visitastes. Si la carta cuesta solo uno, y no tienes la ficha de recurso que te pida, puedes pagar con otra ficha de recurso. Ejemplo: una inversión me cuesta un rayo, pero ya no tengo rayos, puedo pagar con un billete o una personita.

**4.- PRODUCCIÓN**

En esta fase se elaboran los productos. Estos productos se podrán vender o comprar en la fase de “Mercado” o utilizar para generar ideas innovadoras.

Efecto General.- Se activan las casillas de recursos que generan procesos. La combinación respectiva de procesos generarán los respectivos productos. Los procesos sólo son utilizados una vez por período, esto implica también que deben retirarse las fichas de productos de las casillas al terminar la fase o período. Los productos sí pueden ser almacenados.

Efecto Especial.- Si visitas el distrito 4 activarás un proceso a tu elección. Este proceso no se guarda y debe utilizarse para producir Productos.

**5.- MERCADO**

En este distrito se compran o se venden los productos a conveniencia.

Efecto General.- Se pueden comprar los productos por el coste de 3 billetes. Si no existe el producto requerido se lo puede importar de la caja por 5 billetes. Se pueden vender productos por el valor de un billete o un rayito. Sólo puedes vender un solo tipo de producto por período o fase.

Efecto Especial.- Si visitas este distrito recibirás un descuento de uno para comprar o para importar productos.

**6.- CRÉDITO/SUBSIDIO**

Cada vez que se produzca una exportación desde el mercado hasta la caja, se agrega una bonificación de un dólar a una de las casillas de este distrito. El número de casillas disponibles se determina según el número de tipos de productos que existan, es decir, si hay un o ningún tipo de producto en el mercado, se habilita una casilla, si hay 2 tipos de productos, se habilitan 2 casillas, si hay 3 tipos de productos, se activan las 3 casillas.

Sólo en caso de que exista al menos un producto de cualquier tipo, se recibirá bonificación de un billete o un rayo al visitar este distrito.

**7.- CENTRO DE EMPRENDIMIENTO**

En este distrito se generan las ideas innovadoras. Si se tienen tres tipos de productos se genera una idea innovadora.

Las fichas de idea se pueden utilizar para reemplazar el recurso que dice “+BONUS”, en la esquina inferior derecha, en la fase II de administración.

**DETERMINAR EL GANADOR.**

Se declarará ganador al jugador que posea más fichas de Idea. Se puede generar una idea teniendo 3 inversiones diferentes, una de cada tipo.

Caso contrario se sumarán las fichas de Recursos y quien tenga más será ganador.

Caso contrario se sumarán los productos y quien tenga más se declarará ganador.

Caso contrario se sorteará el ganador.

**RESUMEN**

1. Se revisan las condiciones de victoria.
2. La carta de suceso se devuelve a la caja.
3. Se rellenan las ofertas de inversión.
4. Se calculan la cantidad de casillas libres para el distrito de Crédito/Subsidio.
5. Sólo se puede almacenar una ficha de producto por turno. Si se tiene más de un producto se elegirá que producto almacenar.
6. Se retiran todas las fichas de Emprendedores.
7. Se pasa la ficha Mo.O al jugador ubicado a la izquierda del jugador que la poseía. Esto indica el comienzo del nuevo período.