

# Join The World

**Join The World (Version 1.0)** Translate By: Mary Righetto

## DOTACIÒN\*

- Un Tablòn
- Diez peones Recursos Verdes (**Sostenibilidad Ambiental**)
- Seis peones Recursos Azules (**Economía**)
- Diez peones Recursos Rojos (**Aspectos Sociales**).
- Doce peones blancos (Esperanza)
- Un Peón Progreso (de dimensión superior a las otras)  
Sociedad Actual
- Un Peón Progreso (de dimensión superior a las otras)  
Sociedad Libre
- 40 Cartas Sociedad Libre (claras)
- 40 Cartas Sociedad Actual (oscuras)

\* Los colores pueden variar con base en lo que tenéis en casa para usar como peones

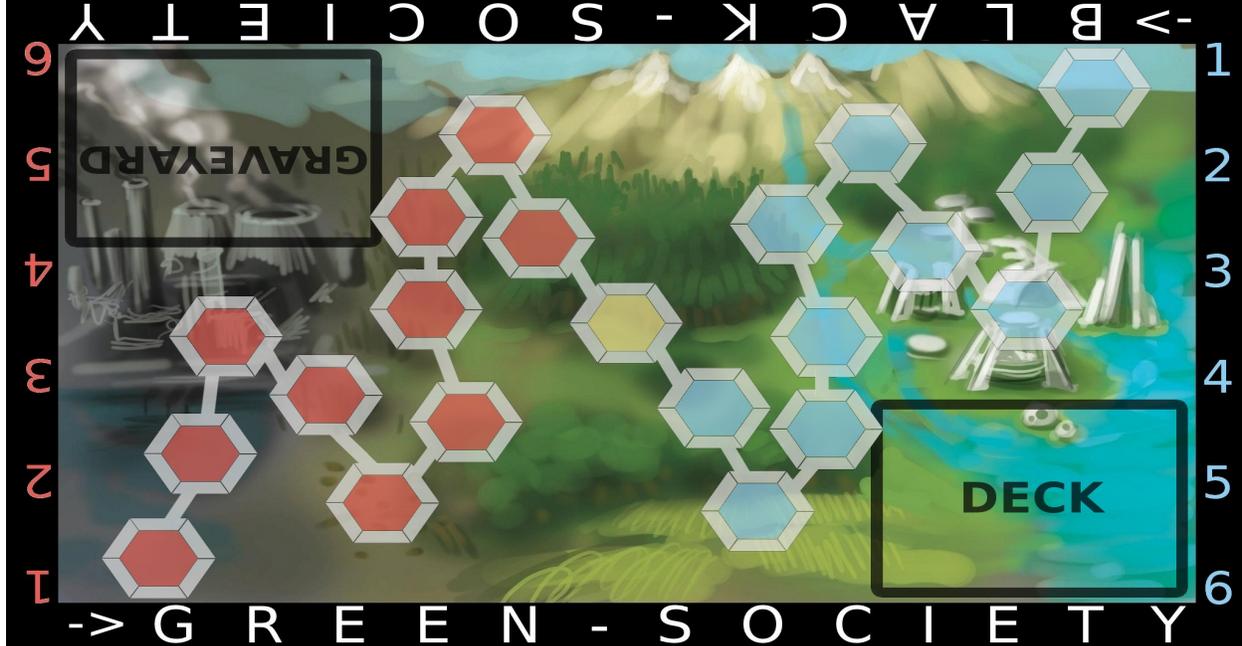
Las cartas son caracterizadas por una cifra llamado **Factor de Desarrollo** que puede ser **positiva** o **negativa** (imagen a lado) y de un señalen pintado indicante la **Categoría** o sea el color de los peones de posicionar sobre la carta retirándolas del juego.



## COMO DISPONER LA MESA Y PREPARACIÓN Y OBJETIVOS DEL JUEGO

Posicionar la baraja de 80 cartas, después de las haber mezclado, en el adecuado espacio **DECK**.

En el espacio **GRAVEYARD** deberá ser posicionado todas las cartas descartadas durante el juego.



¡Decide quién debe desarrollar la primera acción, establece un diálogo entre los jugadores y prepararse a salvar el mundo del decaimiento!

Descargar e imprimir el tablero y posicionar ambas los peones sociedad al centro, en el apartado de color **AMARILLO**.

Cada jugador empezará el juego con **SIETE** papeles a disposición



Cada jugador reservará un espacio, entre si y el tablero, por el propio **Laboratorio de las Ideas** dónde tendrá que

**SIEMPRE** disponer tres cartas positivas de color diferente (a cada turno el jugador podrá jugar **UNA** sola carta) y los correspondientes recursos (los peones pintados) de número igual al número indicado en la carta (en el ejemplo aquí bajo deberíamos colocar sobre a cada carta, respectivamente: 3 peones verdes, 5 peones rojos y 3 peones azules).

En el caso en que hay recursos disponibles de número inferior al número indicado en la carta el jugador se tendrá que "conformarse" con tales recursos. En caso de que no nos sean presentes los recursos de un color específico, las cartas correspondientes a tal color no podrán ser jugáis hasta la "disponibilidad" de nuevos recursos. Cuando un jugador logre acumular 3 cartas en el propio **Laboratorio**, una carta positiva presente en la misma mano podrá ser jugada en el tablero al coste de **UN** peón **Sostenibilidad Ambiental**, **UN** peón **Economía** y **UN** peón **Aspectos Sociales**. Cuando un papel en el propio **Laboratorio** acaba los recursos, ella es eliminada por el juego.

Puede ocurrir que un jugador NO cuente enseguida con **Cartas Recursos Positivos**:

En aquel caso será obligado a jugar aquí una carta negativa (imagen a lado) haciendo así aumentar los puntos **Resignación** en el tablero.

Una vez jugada, la carta **Negativa** es eliminada por el juego (acabando en el espacio **GRAVEYARD** a haga manta).

El juego termina cuando:

1. El peón Sociedad Libre o aquella Sociedad Actual llega al final del justo recorrido.
2. En el caso en que el ramo se agote, la sociedad con puntuación (peón progreso) mayor vence.

## **DESARROLLO**

- Se mezclan las cartas, se meten en el panel **DECK**, en el tablero, y a turno cada jugador toma **SIETE** cartas.
- Jugar una **Carta Recurso** + (positiva) para iniciar a desarrollar una **Tecnología** o para analizar una **Corriente de Pensamiento** en el **Laboratorio de las Ideas** si no hay otras cartas del mismo color, este porque se tienen que analizar todos los **Aspectos de la Sociedad** y dar credibilidad a la gente. En juego la carta recursos toma muchos peones del mismo color igual a su valor si disponibles o las que quedan.

- Usar dos recursos de una carta presente en el propio **Laboratorio de las Ideas** para pescar o hacer pescar una carta:  
Puede ocurrir en el curso del juego que un jugador con espíritu colaborativo exclama "**¿ A quien hace falta pescar?**" en la mayor parte de los casos el jugador anterior advirtió el equipo de no poseer cartas positivss en mano y de no contar con recursos en laboratorio
- Usar tres recursos, uno por color, para jugar una carta positiva en mano sobre el tablero y por lo tanto informar la gente de una determinada tecnología o filosofía de pensamiento. A este punto el jugador ha conseguido credibilidad y ha demostrado de haber analizado bien los **Aspectos Sociales, Económicos y del Sostenibilità Ambiental**. La **Sociedad Libre** aumenta la misma "esperanza" (**peones blancos**, de poner en los números **AZULES**) de tantos puntos cuanto el valor de la carta jugada. Si el **Valor Esperanza** llega a seis el peón **Sociedad Libre** avanza de un apartado **AZUL** y los peones blancos son sacadas.
- Jugar una **Carta** - (menos) sobre el tablero, las dogmas de la sociedad son respetadas e indiscutidos, la **Sociedad Actual** aumenta la "resignación" (**peones blancos**, de poner en los números **ROJOS**) de muchos puntos cuanto el valor de la carta jugada. Si el **Valor Resignación** llega a seis el peón **Sociedad Actual** avanza de un apartado **ROJO** y los peones blancos son sacadas.
- Si no se tienen cartas en mano se salta el turno.