

# PREPARANDO UNA PARTIDA DE SORPRENEDORES...

- 1 Separamos las Tarjetas de Empresas por niveles: 1, 2 y 3. Dejamos aparte por el momento las Tarjetas de Empresas de nivel 2 y 3, y colocamos sobre la mesa, al azar, 2 tarjetas de Empresas de nivel 1 por cada jugador que participe en la partida (8 tarjetas en partidas de 4 jugadores, 6 en las de 3 y 4 en las de 2).
- 2 Cerca de las Tarjetas de Empresas situamos el Tablero de Préstamos.
- 3 Barajamos los mazos de cartas de Desarrollo Personal y de Karma, situándolos al alcance de todos los jugadores.
- 4 Mezclamos bien todas las cartas de Recursos y repartimos una mano inicial de 3 cartas a cada jugador. Colocamos el resto del mazo de Recursos en el centro de la mesa. A continuación volteamos las 3 primeras cartas del mazo y las situamos al lado boca arriba.
- 5 Separamos los billetes de Serotón en base a su valor. Se recomienda que el jugador más experimentado gestione la banca.
- 6 Finalmente, amontonamos las Piedras de Karma (separamos las de 1 unidad de las de 5 unidades), cerca de la Banca.



## Cada jugador...

- 1 Toma al azar 5 cartas de Deseo Personal y, sin leer los requisitos para su cumplimiento (al dorso), selecciona aquella con la que se sienta más afín. El resto se descartan. Una vez seleccionado, podremos voltear la carta para averiguar nuestro objetivo, que deberá permanecer en secreto para el resto de los jugadores.
- 2 Elige un color, toma los 2 Peones cilíndricos (uno de ellos lo sitúa sobre el Tablero de Préstamos) y reúne las 18 fichas de empleados de la misma tonalidad.
- 3 Toma una de las Ayudas de Jugador. En ellas encontrará un resumen de los conceptos más importantes, así como de las acciones de cada turno.
- 4 Recibe 30 Serotones en billetes y 10 Piedras de Karma.
- 5 Tira el dado de 10 caras. El jugador inicial será aquél que obtenga la puntuación más alta. El resto irán jugando en el sentido inverso a las agujas del reloj.

## ¡Ahora ya estáis preparados para convertirnos en SORPRENEDORES!

## Objetivo del juego

En SORPRENEDORES gana aquel jugador que consigue materializar su DESEO PERSONAL antes que el resto. En el dorso de la carta se especifican los objetivos para lograrlo. En este caso, para ganar deberemos reunir 44 puntos entre corazones y lotos. Y, aparte, hemos de conseguir 17 Piedras de Karma.



En función de nuestro Deseo Personal, los requisitos que deberemos cumplir serán de índole más materialista, emocional o espiritual. Estos objetivos se muestran en forma de una cantidad determinada de estrellas, corazones o lotos (o una combinación de ellos) que cada jugador debe conseguir a través de la puesta en marcha de diversas Empresas (las Empresas de nivel 1 proporcionan 5 puntos, 10 puntos las de nivel 2 y 20 puntos las de nivel 3), así como reuniendo una cantidad concreta de Karma.

### También podemos conseguir puntos extras para lograr nuestro objetivo...

- Comprando Acciones en Empresas de nuestros contrincantes conseguiremos 1, 2 ó 3 puntos extras.
- A través de algunas cartas de Karma.
- Copando sectores empresariales (hay 9 distintos):
  - o 2 Empresas del mismo sector = 2 puntos extras.
  - o 1 Empresa de cada nivel del mismo sector = 5 puntos extras.
  - o Cada Empresa adicional a partir de 3 del mismo sector = 1 punto extra.

### Alternativamente, gana la partida el jugador que:

- agota su cupo de 18 empleados,
- copa todo un Sector Empresarial (crea una Empresa de cada nivel y todas pertenecen a la misma Familia),
- y, además, consigue reunir 20 Piedras de Karma.

Aunque cumpla su Deseo Personal o logre los 3 objetivos de Victoria Alternativa, **un jugador no podrá alzarse con la Victoria hasta que no haya amortizado completamente sus Préstamos.**

### Veamos un ejemplo:

El jugador 1 anuncia que ha ganado la partida porque ha conseguido los requisitos necesarios para materializar su Deseo Personal - Viajar durante el resto de mi vida. Al mostrar el dorso de su carta de Deseo Personal, descubre que su objetivo era conseguir 44 puntos sumando corazones y lotos. Aparte, debía reunir 17 Piedras de Karma.

### Para lograrlo, el jugador 1 ha seguido la siguiente estrategia:

Ha creado una Empresa de nivel 1 – WEDDING PLANNER que tiene el símbolo de corazón y le proporciona 5 puntos.

También puso en marcha un RESTAURANTE EXÓTICO (Empresa de nivel 2) que ostenta el símbolo del loto, con la que suma otros 10 puntos.

Y, finalmente, consiguió dirigir un HOTEL CON ENCANTO (Empresa de nivel 3) que le proporciona 20 puntos más del símbolo del corazón.



Como todas estas Empresas pertenecen al mismo sector, el jugador 1 obtiene otros 5 puntos extras.



Además, el jugador 1 tiene una Acción en el CENTRO DE RECICLADO (Empresa de nivel 3 con símbolo de loto que pertenece al jugador 2) que le costó 30 Serotones y le proporciona 3 puntos del símbolo del loto.

A continuación, el jugador 1 muestra la carta de Karma ESQUIAR EN LOS ALPES, que le otorga el punto extra que necesita para sumar los 44 requeridos por su Deseo Personal.

Por último, el jugador 1 cuenta sus Piedras de Karma para cerciorarse de que ha conseguido reunir al menos 17.

**La partida termina inmediatamente después de que un jugador cumpla su Deseo Personal o consiga satisfacer los 3 objetivos de victoria alternativos. Además deberá haber cancelado todo su Préstamo. El jugador demostrará que ha cumplido los requisitos y podrá obtener su merecido reconocimiento y admiración por parte del resto de jugadores.**

### SECUENCIA DEL TURNO

- 1. RECURSOS:**  
Se toman 2 cartas del mazo o sólo 1 si ésta se coge de entre las cartas volteadas. (y 1 Serotonín si el jugador aún no dispone de ninguna empresa).
- 2. LANZAMIENTO DE DADOS**  
  - Dado de 10 caras:** Muestra oportunidades de negocio para todos los jugadores, no sólo para el que lo lanza.
  - Dado de 6 caras especial:** Muestra si el jugador debe coger además:
- 3. GASTOS**  
  - Pagas el salario de todos tus trabajadores
  - Si has solicitado préstamo, pagas lo que corresponda en este turno
- 4. GESTIÓN EMPRESARIAL**  
  - Iniciar o vender una empresa
  - Emplear trabajadores
  - Invertir en publicidad
  - Cambiar Karma
  - Solicitar o ampliar préstamo
  - Comprar una acción de otra empresa

## Turno del Juego en SORPRENDEDORES

Todos los jugadores empezáis el juego como asalariados de otro Sorprendedor. Y todos sentís unas ganas enormes de dejar de serlo y de poner en marcha vuestras propias Empresas.

Estos son los pasos que debéis seguir en cada turno para conseguirlo:

1. Cartas de Recursos
2. Lanzamiento de Dados
3. Calcular Gastos
4. Gestión de Empresas



### 1. CARTAS DE RECURSOS:

Cada jugador dedicará el comienzo de su turno a conseguir nuevos Recursos. Para ello tiene que elegir entre 2 opciones:

- Tomar 2 cartas al azar del mazo de Recursos
- Escoger sólo 1 de entre las 3 cartas volteadas



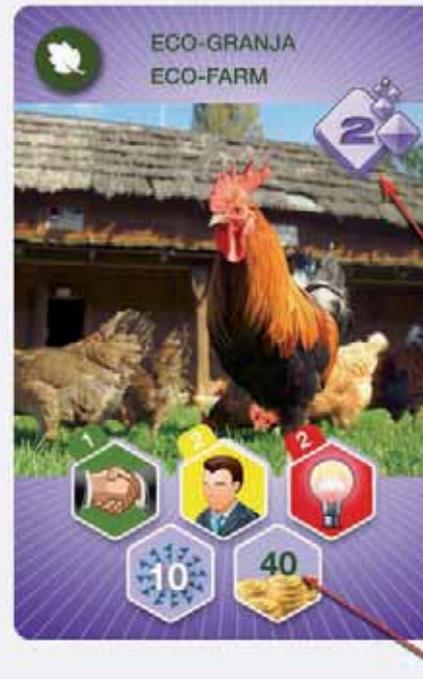
Si un jugador toma una carta volteada, deberá reemplazarla inmediatamente con una del mazo, que pondrá boca arriba en el lugar de la que ha cogido.

Los Comodines sustituyen a cualquiera de los 3 Recursos.

En caso de que el mazo de Recursos de agote, se baraja la pila de descartes y se vuelve a utilizar como mazo de Recursos. A continuación se voltean 3 nuevas cartas.

## Requisitos para poner en marcha una Empresa

Para iniciar cualquier Proyecto Empresarial, los jugadores necesitarán devolver a la Banca:



**1. SIEMPRE, una carta de Desarrollo Personal** (que se devuelve al fondo del mazo).

**2. Inversión inicial** Existen 3 niveles empresariales:

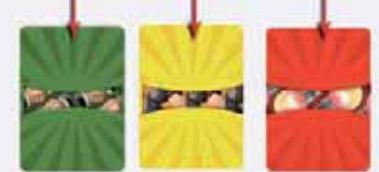
- Nivel 1 ó freelance,
- Nivel 2 ó PYME,
- Nivel 3 ó gran empresa.

Las del primer nivel no requieren inversión económica inicial, tan sólo una combinación de Recursos (que se especifica sobre la tarjeta) y SIEMPRE 1 Desarrollo Personal. Poner en marcha empresas de nivel 2 ó 3, exige además que dispongamos de un capital o que lo consigamos solicitando un Préstamo.

*En el caso de la ECO-GRANJA, empresa de nivel 2, el jugador que quiera ponerla en marcha necesitará depositar en la Banca 40 Serotonines*

### 3. Cartas de Recursos: las hay de 3 tipos: **Contactos, Gestión y Marketing**

Cada empresa requerirá un número determinado de cartas de cada tipo. En el caso de la ECO-GRANJA, el jugador que quiera ponerla en marcha dejará en la pila de descartes 1 carta de Contacto, 2 de Gestión y 2 de Márketing.



## Creación de Empresas

A medida que avance la partida, los jugadores irán poniendo en marcha distintos tipos de Empresas (nivel 1 = 5 Puntos de Victoria; nivel 2 = 10 Puntos de Victoria; Nivel 3 = 20 Puntos de Victoria). Cuando esto suceda, se procederá de la siguiente manera:

1. Tras devolver el Desarrollo Personal y los Recursos requeridos (así como la Inversión Inicial, en su caso) para ponerla en marcha, el jugador tomará del centro de la mesa la Tarjeta de Empresa correspondiente y la situará cerca de su mano;



2. Dará la vuelta a la Tarjeta, poniendo boca arriba la cara que muestra una tabla numerada como la de la ilustración de abajo;



3. Reemplazará el hueco que ha quedado sobre la mesa con otra Tarjeta de Empresa de un nivel superior que sacará del fondo del mazo correspondiente (si coge de la mesa una Empresa de nivel 1, situará en su lugar la Empresa de nivel 2 que esté en el fondo del mazo de Empresas de nivel 2). Las Empresas de nivel 3, cuando un jugador las coge del centro de la mesa para ponerlas en marcha, no se reemplazan por otras.

4. Cada vez que iniciemos un nuevo negocio deberemos contratar, como mínimo y obligatoriamente, a un Empleado (representado por una ficha del color que hayamos elegido) para que trabaje en la nueva Empresa. Esta regla no se aplica cuando pongamos en marcha nuestro primer negocio. En este caso el primer trabajador al que contratamos es a nosotros mismos representado por el peón cilíndrico de nuestro color). Este peón no cobra salario y podrá ser situado posteriormente en aquella de nuestras empresas que más nos interese.

5. Después, cada jugador es libre de contratar (en ese mismo turno o en sucesivos) o no más Empleados. Cuantos más contrate, más oportunidades de negocio podrá cubrir. Pero también tendrá más gastos salariales.

6. Los jugadores son libres para crear tantas Empresas, del mismo o de distinto nivel, como quieran y puedan mientras aún haya Tarjetas sobre la mesa. No es necesario (aunque sí recomendable) tener una Empresa de nivel 1 antes de crear otra de nivel 2, o disponer de Empresas de nivel 2 para poner en marcha una de nivel 3.