

Generar empleo

Cada vez que contrates a un trabajador, situarás una ficha de Empleado sobre uno de los números sin iluminar y sin tachar, ni ocupados por otra ficha de Empleado de una de tus Empresas. Una vez contratados, los Empleados no pueden ser despedidos.

En el CENTRO DE RECICLADO, podemos dar empleo a un total de 5 Empleados (números 1, 2, 3, 4 y 6) en las casillas numeradas sin iluminar y sin tachar, ni ocupadas por otro Empleado. Los costes salariales de cada empleado se especifican en la propia tarjeta (en este caso es de 5 Serotones por Empleado en cada turno).

| COSTES POR EMPLEADO | En la contratación | Salario Mensual |
|---------------------|--------------------|-----------------|
| Empresa nivel 1 | 1 Serotón | 1 Serotón |
| Empresa nivel 2 | 2 Serotones | 2 Serotones |
| Empresa nivel 3 | 5 Serotones | 5 Serotones |

Podemos contratar a tantos empleados como números sin iluminar y sin tachar, ni ocupados por otra ficha de Empleado queden libres sobre las Tarjetas de nuestras Empresas. No existe un límite de contrataciones por turno. En el caso del CENTRO DE RECICLADO, podríamos contratar hasta 5 Empleados simultáneamente.



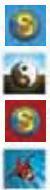
Los Números Iluminados señalan las oportunidades de negocio que la Empresa cubre de forma natural, sin necesidad de contratar a un empleado sobre ellos.

Los Números Tachados señalan las oportunidades de negocio que la Empresa no puede cubrir hasta que no desarrolle Campañas de Publicidad.

2. LANZAMIENTO DE LOS DADOS:

Tras conseguir nuevas cartas de Recursos, el siguiente paso, en cada turno, es el Lanzamiento de los los 2 Dados simultáneamente:

- **El dado especial de 6 caras**, muestra aquello que el jugador consigue durante el tiempo que no le dedica a su Empresa:



- 1 Desarrollo Personal: es imprescindible disponer de uno cada vez que queramos crear una Empresa. Además de con el Dado, también podemos conseguir Desarrollos Personales a través de algunas cartas de Karma o bien canjeando 3 Piedras de Karma.
- 1 carta dual de Karma
- 2 cartas extras de Recursos si las toma al azar del mazo ó 1 sola carta si la coge de entre las que están volteadas.
- Cualquiera de las anteriores. El jugador elige.

- **El dado de 10 caras** entra en juego a partir del momento en que uno de los jugadores consigue poner en marcha su primera Empresa, **nunca antes de la segunda ronda**. Desde ese momento todos los jugadores (también los que aún no dispongan de Empresas) deben tirar el dado de 10 caras durante su turno. Las tiradas del dado **marcarán las oportunidades de negocio para todos los Sorprendedores** no sólo para el que haya tirado el dado).

Si el número resultante del dado coincide con uno de los números cubiertos en cualquiera de nuestras tarjetas de Empresas, diremos que **habremos hecho negocio**, y cobraremos de la banca el **importe en Serotones que corresponda por cada negocio** que cerremos con éxito (especificado en cada tarjeta bajo el icono del dado de 10 caras).

Existen 2 formas de tener cubierto un número:

- con el peón que representa a los jugadores, o con una ficha de empleado.
- si dicho número ya figura iluminado, que es lo mismo que si esa casilla numérica estuviese ocupada por una ficha de empleado.

Y, si además, tenemos la suerte de que el dado arroja un número cubierto por el Peón cilíndrico que nos representa a nosotros, conseguiremos hacer un **NEGOCIO DOBLE**, por lo que en esa Empresa, cobraremos el importe en Serotones correspondiente multiplicado por 2.



Cada vez que hagamos un negocio, cobraremos el importe correspondiente señalado sobre cada Tarjeta de Empresa. En las Empresas de nivel 1 cobraremos 5 Serotones por cada negocio exitoso, 10 Serotones en las de nivel 2, y 20 en las de nivel 3.

Campañas de Publicidad

Prensa, radio, TV, Internet... La reputación de tus Empresas crecerá como la espuma y ganarán cuotas de mercado que hasta el momento te estaban vetadas. Sólo se puede realizar una Campaña de Publicidad por Empresa y Turno. Al hacerlo tenemos derecho a situar un **Empleado sobre una casilla tachada**. En cada uno de los turnos siguientes tendrás que pagar el salario de este Empleado, como el de un trabajador más de tu Empresa.

| CADA CAMPAÑA DE PUBLICIDAD CUESTA |
|-------------------------------------|
| 5 Serotones en empresas de nivel 1 |
| 10 Serotones en empresas de nivel 2 |
| 20 Serotones en empresas de nivel 3 |



A lo largo de esta ronda el dado de 10 ha ofrecido estos resultados: 1, 6, 8 y 10. El jugador propietario de las Empresas de JARDINERÍA y LUDOTECA ha conseguido 45 Serotones:

- Número 1: Iluminado en JARDINERÍA = 5 Serotones. Vacío en LUDOTECA = 0 Serotones.
- Número 6: A pesar de estar tachado, el jugador tiene un Empleado en el número 6 de la Empresa de JARDINERÍA, gracias a que realizó Publicidad = 5 Serotones. Mientras que en la LUDOTECA, este número permanece tachado = 0 Serotones.
- Número 8: Empleado en JARDINERÍA = 5 Serotones. Iluminado en LUDOTECA = 10 Serotones.
- Número 10: Tachado en JARDINERÍA = 0 Serotones. Peón de jugador en LUDOTECA = 20 Serotones (negocio doble por estar su Peón situado sobre ese número).

$$5 + 5 + 5 + 10 + 20 = 45 \text{ Serotones}$$

Comprar Acciones en Empresas de otros jugadores



Otra buena manera de conseguir puntos extras para cumplir tu Deseo Personal es convirtiéndote en accionista de las Empresas de nivel 2 y 3 (no en las de nivel 1) de tus contrincantes.

Al comprar Acciones situamos una de nuestras fichas de Acción sobre una de las casillas habilitadas para ello en las Empresas de nuestros contrincantes. En función de la casilla elegida obtendremos más o menos puntos extras del símbolo de esa Empresa y, a cambio, pagaremos al propietario de la empresa más o menos Serotones. **Cada jugador dispone de 3 fichas de acciones y sólo se puede comprar una Acción por turno.**

Una vez que el jugador haya hecho uso de sus 3 fichas, ya no podrá comprar más Acciones. El CENTRO DE RECICLADO dispone de 2 casillas para Accionistas. En una de ellas recibiremos 2 puntos extras de Loto a cambio de pagar 20 Serotones (ver ilustración en pág. anterior). Y, si situásemos, nuestra ficha de Acción sobre la otra casilla, obtendríamos 3 puntos extras de Loto por 30 Serotones. Si nos interesase situar 2 de nuestras fichas de acciones en esta Empresa, primero tendríamos que poner una y esperar a que durante nuestro turno siguiente la otra casilla aún siguiese disponible.

Solicitar un Préstamo

¿Te estás quedando corto de efectivo...? ¿Necesitas liquidez para poner en marcha ese nuevo negocio que tienes entre ceja y ceja...? ¡No lo dudes...!

¡Pide un Préstamo a la Banca! **Cada jugador podrá acceder a una sola línea de crédito por un máximo de 100 Serotones.**

Una vez solicitado el Préstamo, el jugador sitúa su segundo peón cilíndrico **SIEMPRE sobre el escalón superior** que corresponda a la cantidad solicitada, comprometiéndose a amortizar las cantidades que correspondan en cada turno durante la fase de GASTOS. **Cada vez que lo haga descenderá un peldaño.** Y si, posteriormente, necesita ampliar su línea de crédito, podrá hacerlo siempre sobre un máximo de 100 Serotones.



Para conseguir la Victoria los jugadores deben haber amortizado previamente todo su Préstamo.

Ejemplo: El jugador 1 ha solicitado un Préstamo de 80 Serotones, por lo que sitúa su segundo Peón cilíndrico sobre el escalón superior de la cantidad solicitada. Durante el turno siguiente, en su fase de GASTOS deberá amortizar 10 Serotones para descender un escalón; luego 9 Serotones para descender hasta la franja inferior, etc. Si posteriormente el jugador quisiera solicitar más dinero a la Banca, sólo podría pedir la diferencia entre 100 Serotones (que es el máximo) menos la cantidad que aún debe, en este caso 70 (pues ya habría amortizado un par de escalones) Es decir, la Banca le concedería como máximo otros 30 Serotones. Para ello, debe situar su peón en lo más alto de la tabla, en el escalón que corresponde a 100.

Para conseguir la Victoria los jugadores deben haber amortizado todo su Préstamo.

Si un jugador desea cancelar su deuda por completo de una sola vez, puede hacerlo pagando el importe especificado en la casilla de Cancelación Total correspondiente al peldaño en que esté situado su Peón en ese momento. Ejemplo: para cancelar un Préstamo de 80 Serotones debemos pagar a la Banca 112 Serotones.

Vender una empresa

Si un jugador ha alcanzado su tope de endeudamiento (100 Serotones) y aún así no puede hacer frente al pago de los salarios de sus trabajadores, a la amortización de su Préstamo, o a otros pagos durante su turno, se verá obligado a vender una Empresa. Para ello debe multiplicar el número de trabajadores que tiene contratados en la Empresa que piensa vender por los Puntos de Victoria que proporciona esa Empresa. Entonces recibe de la Banca esa cantidad en Serotones, la Tarjeta de Empresa es descartada definitivamente del juego y los Empleados vuelven a la mano del jugador. Si hubiese algún jugador interesado en su compra, podría adquirirla en ese precio como mínimo. Si hubiera más de un jugador interesado, se pujaría por ella y el propietario recibiría el dinero de la oferta más alta.



Tanto si desea venderla como si se ve obligado a hacerlo, el propietario de la Empresa de JARDINERÍA recibirá como mínimo 15 Serotones (3 Empleados x 5 Puntos de Loto que otorga esta empresa). Al venderla, el jugador pierde los puntos que esta empresa le proporcionaba.

3. GASTOS:

Tras lanzar los Dados y recoger las ganancias correspondientes, pagaremos todos los Gastos que nos genera nuestra actividad:

- Salarios de los Empleados: en cada turno pagaremos tantos salarios como Empleados tengamos contratados. Recuerda que dependiendo del nivel de la Empresa en la que trabajen, cobran más o menos salario.
- Amortización de Préstamos: en caso de que hubiésemos solicitado un Préstamo a la Banca, pagaremos en este momento el importe correspondiente a este turno (la cantidad reflejada en la casilla donde esté situado nuestro peón) y descenderemos nuestro peón 1 peldaño.

En este trámite, el jugador que tengas a tu izquierda deberá auditarte las cuentas para evitar posibles errores. Y UNA VEZ PASADO EL TURNO NADIE PODRÁ RECLAMARTE NADA DE TURNOS ANTERIORES.

4. GESTIÓN EMPRESARIAL:

Durante la última fase de nuestro turno podremos:

- Crear o vender Empresas
- Invertir en Campañas de Publicidad
- Comprar Acciones de otras Empresas
- Contratar Empleados
- Gestionar nuestro Karma
- Solicitar Préstamos

¡No pares de Negociar...!

Recursos, Karma, Serotones, Acciones... Todo menos los Desarrollos Personales (que son intransferibles) es susceptible de mercadeo. Aprovechate de las debilidades de tus oponentes para sacar un buen trato o solicítale a ellos lo que te haga falta procurando que no te desplumen. SORPRENDEDORES trata, sobre todas las cosas de potenciar tus Habilidades Negociadoras. Así que siéntete libre de pedir y de ofrecer... Y, si algún trato no es considerado del todo justo o consideráis que contraviene alguna regla, lo mejor es que dediquéis unos minutos a debatirlo y establezcáis vuestros propios límites.

KARMA

Destinar parte de tus beneficios a proyectos sociales contribuirá a que consigas antes tu Deseo Personal: **la acumulación de KARMA es un requisito fundamental** en la consecución de todos los objetivos para ganar el juego.

Existen 4 formas de conseguir Karma:

- **A través de las cartas duales de Karma**, cuando el dado especial de 6 caras así te lo indique. A través de estas cartas, el Karma te ofrecerá 2 posibilidades: Beneficiar a la sociedad y ganar Karma o beneficiarte tú y perderlo... el precio en Serotones que tendrás que pagar por ambas es el mismo, pero el resultado no. Y serás tú quién lo elijas...
- **Algunas cartas de Karma te ofrecerán puntos extras.** En caso de que los consigas, conserva dicha carta como prueba para canjearlos al final de la partida. **El resto de las cartas de Karma se devuelven al fondo del mazo.**
- **Otras cartas no te dejarán elección, sino que, a través de ellas el Karma premiará o castigará tu compromiso con el bienestar social.**
- **Cada vez que contrates a un Empleado conseguirás una Piedra de Karma.**
- **Algunos Desarrollos Personales te proporcionan Karma extra.**
- **Y siempre podrás canjear 3 cartas de Recursos diferentes (1 de cada tipo) por 3 piedras de Karma.** Estas cartas de Recursos van a la pila de descartes a no ser que algún jugador (por orden de turno) esté interesado en adquirirlos. En ese caso, será el jugador interesado quien te entregará 3 piedras de su propio Karma (y no la Banca) a cambio de las 3 cartas de Recursos.

Una vez por turno podrás canjear 3 piedras de Karma por:

- **1 Campaña de Publicidad gratis en cualquiera de tus Empresas.**
- **1 Carta de Desarrollo Personal.**
- **1 Cambio de Empresa:** Toma 3 tarjetas de Empresa del fondo de uno de los mazos y quédate sólo con una. Retira de la mesa una tarjeta del mismo nivel y sustitúyela por la tuya. Finalmente, devuelve las otras 2 tarjetas y la que has quitado de la mesa al mazo correspondiente y barájalo. Si a algún jugador no le interesase este cambio de Empresa, puede ofrecerte Karma, dinero, Recursos..., para tratar de convencerte de que retires otra Empresa de la mesa. Sin embargo, no estás obligado a aceptar (incluso puede que lo hagas a propósito, con el fin de obstaculizar la Victoria de un contrincante).

NOTA PARA JUGAR A SORPRENDEDORES CON DOS JUGADORES:

En las partidas de 2 jugadores, cada uno de ellos, durante la fase de Lanzamiento de Dados, tirará 2 veces el Dado de 10 caras. Ambas tiradas marcarán oportunidades de negocio para los 2 jugadores. Sin embargo, el dado de 6 caras sólo se tirará una vez por turno, como es habitual.

En la web www.sorprendedores.com podrás personalizar tu Deseo Personal, encontrar aclaraciones sobre las reglas, calendarios de eventos y muchas sorpresas más.