






<h3>GENTRIFICACIÓN</h3> <div>  CONEXIÓN </div> <p>Costos para mejorar vivienda +2RE +1P para tomar acción contra los Tuluminitis</p>	<h3>PANDEMIA</h3> <div>  SALUD </div> <p>Los empleos dan 1 RE menos. -1 para calcular la moral de la ronda.</p>	<h3>SEQUÍA</h3> <p>Remueve 5RN de la reserva, todos los costos de RN se aumentan en 1.</p>
<h3>LLUVIAS</h3> <p>Agrega 5RN a la reserva. Quienes estén en desventaja en vivienda -1 para calcular moral esta ronda.</p>	<h3>DESPLOME FINANCIERO</h3> <p>Todos los costos de RE en las comunidades y el transito se aumentan en 1.</p>	<h3>INSECTOS ROBOT</h3> <div>  CONEXIÓN </div> <p>Se reducen en 1 los espacios de acción en todas las casillas que generan RE</p>
<h3>BUEN CLIMA</h3> <p>Regresa 5RN a la reserva, todos las acciones que generen RN esta ronda, generan 1RN adicional</p>	<h3>DESASTRE NATURAL</h3> <div>  CONEXIÓN -  -  </div> <p>Durante toda esta ronda , todos los jugadores pueden intercambiar recursos con otros jugadores al final de sus turnos.</p>	<h3>BABY BOOM</h3> <p>El marcador de población sube un nivel adicional en todas las comunidades esta ronda.</p>

0					5					10	
					15					20	
PUNTOS DE VICTORIA					25					30	
					35					40	
					45					50	
					55					60	
					65					70	
					75					80	
RONDA:					1	2	3	4	5	6	7

EVENTOS

EVENTOS

EVENTOS

EVENTOS

EVENTOS

EVENTOS

EVENTOS

EVENTOS

EVENTOS

PUNTOS DE VICTORIA

NATURALEZA

RESERVA DE RECURZOS NATURALES (RN)

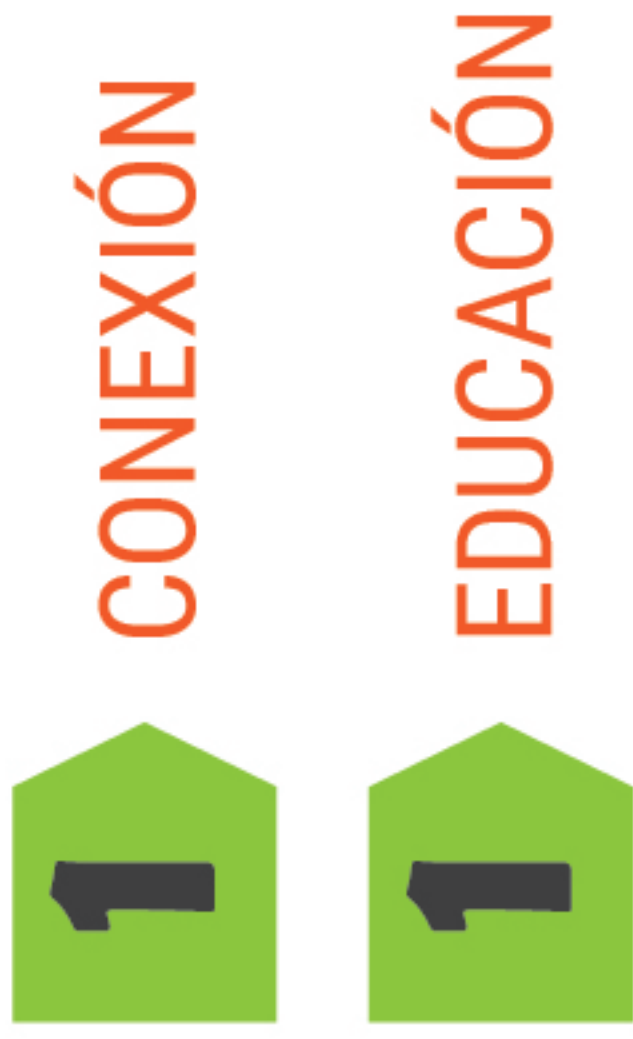
01	-1 RN	
02	-2 RN	
03	-2 RN	
04	-3 RN	
05	-3 RN	
06	-3 RN	-1 BIENESTAR
07	-4 RN	-1 BIENESTAR
08	-4 RN	-1 BIENESTAR
09	-4 RN	-1 BIENESTAR
10	-4 RN	-1 BIENESTAR
11	-5 RN	-2 BIENESTAR <div>1</div> SALUD
12	-5 RN	-2 BIENESTAR <div>1</div> SALUD
13	-5 RN	-2 BIENESTAR <div>1</div> SALUD
14	-5 RN	-3 BIENESTAR <div>2</div> SALUD
15	JUGADORES PIERDEN	

Al final de cada ronda el indicador de “Relación con la naturaleza” se mueve una posición hacia abajo por cada 5 desechos que se hayan juntado.



Relación con la naturaleza

APOYO A LA CULTURA



Todos los jugadores obtienen 1 punto adicional para calcular el bienestar al inicio de cada turno



LEY DEL MEDIO AMBIENTE



Al final de la ronda se elimina 1 desecho por cada comunidad que tenga su indicador de EDUCACIÓN en ventaja



REFORMA DE SEGURIDAD PÚBLICA



Mejorar SEGURIDAD en todas las comunidades cuesta 1RH menos.
Remueve "Policia Malo" del mazo de tránsito.



NOM 035



+1 para calcular BIENESTAR al inicio del turno en todas las comunidades.
+1PV cada vez que se use una acción en alguna casilla que genere RE y TRIBUTO.



PROGRAMA DE APOYO A EMPRENDEDORES



Las casillas de la ciudad "Centro de oficios" y "Reciclaje en casa" otorgan 1RE a quien las use.



PROGRAMA APOYO A LA VIVIENDA



Mejorar VIVIENDA en todas las comunidades cuesta 1RE menos.



APOYO A LA ONGs



A todas las comunidades al completar esta iniciativa
Al usar "El Colectivo" como primer paso toma las 3 primeras cartas del mazo de iniciativas y acomodalas en el orden que quieras.



CAMPAÑA PARA LA INCLUSIÓN POLÍTICA



Completar iniciativas ahora cuesta 1P menos.



CAMPAÑA DE EDUCACIÓN SEXUAL



Al inicio de cada ronda los jugadores pueden escoger si suben el indicador de población.



MEJORA DE ESPACIOS PÚBLICOS



1 SEGURIDAD

1 BIENESTAR

Al final de la ronda suma un punto adicional de Conexión Social en todas las comunidades.



APOYO A LOS CUIDADOS



1 CUIDADOS

Mejorar **CUIDADOS** en todas las comunidades cuesta **1RE** menos.



REGULARIZACIÓN DE EMPRESAS



Todas las casillas de la ciudad que generan tributo, genera 1 tributo adicional. Al final de la ronda se elimina un desecho generado por comunidad.



PROGRAMA DE EDUCACIÓN FINANCIERA



Al final de la ronda cada comunidad recibe **1RE** por cada **3RE** que tenga.



REFORMA AL SEGURO SOCIAL



1 SALUD

Mejorar **SALUD** Y **CUIDADOS** en todas las comunidades cuesta **1RE** menos.



APOYO A LAS INFANCIAS



1 CUIDADOS

1 EDUCACIÓN



APOYO A LA VIVIENDA



1 VIVIENDA

Mejorar **VIVIENDA** en todas las comunidades cuesta **1RE** menos.



REFORMA EDUCATIVA



1 EDUCACIÓN

Mejorar **EDUCACIÓN** en todas las comunidades cuesta **1RE** o **1RH** menos. Agrega un espacio adicional de acción en “Escuela pública superior”.



APOYO PARA LA REGULARIZACIÓN DEL EMPLEO



1 EMPLEO

Toda acción que genere **RE**, genera al menos 1 tributo.



INICIATIVAS

INICIATIVAS

INICIATIVAS

INICIATIVAS

INICIATIVAS

INICIATIVAS

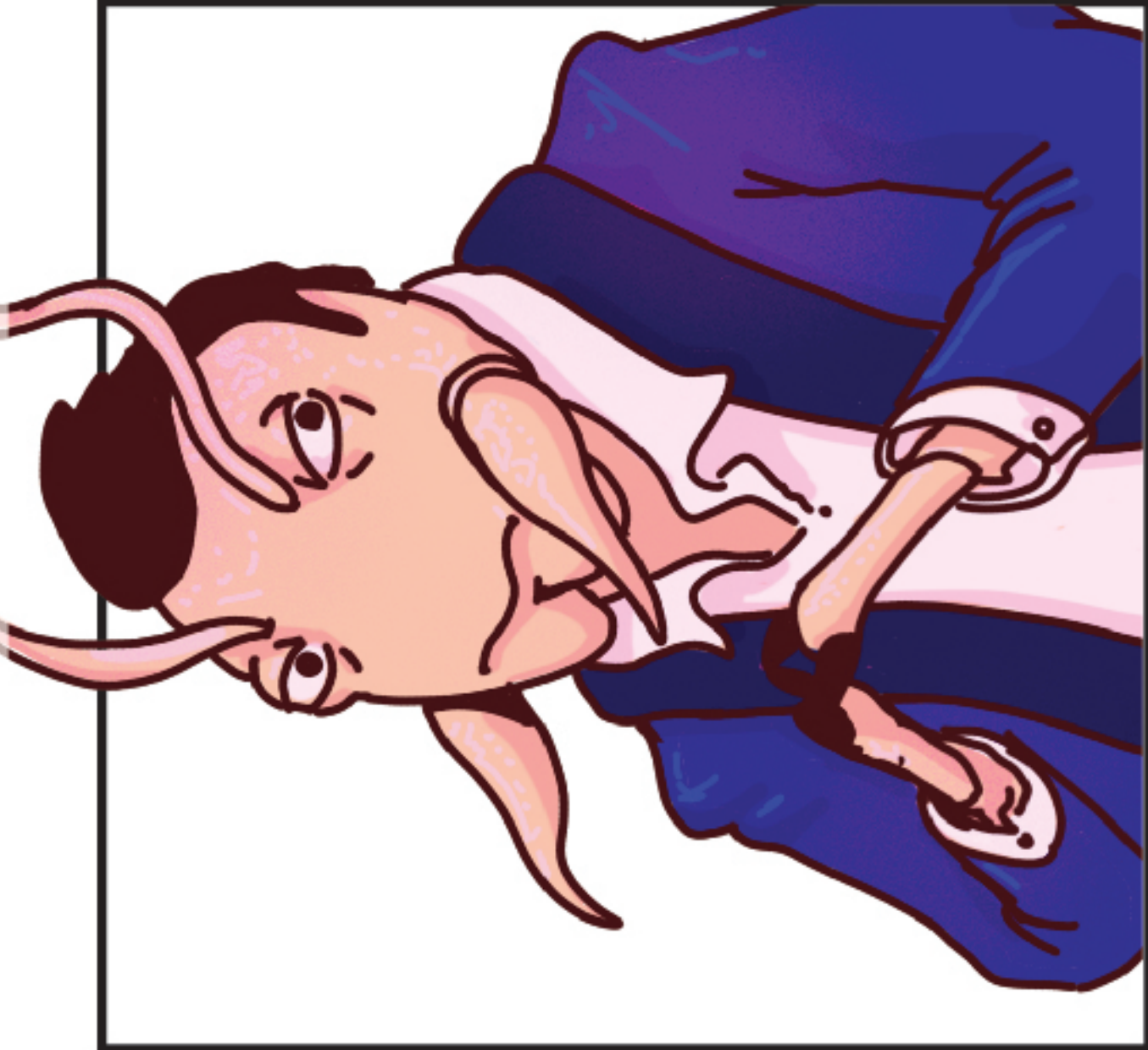
INICIATIVAS

INICIATIVAS

INICIATIVAS

WETON TUSK

EMPRENDEDOR, VISIONARIO Y
DEPREDAADOR CAPITALISTA



Weton Tusk quiere tener todos los RE
que pueda y hará todo lo necesario para
lograrlo.

Si TUSK llega a 80 PV los jugadores
pierden el juego.

Preparación:

Pon una ficha de TUSK en el número 30 del
marcador de PV.

Revuelve el mazo de TUSK y ponlo en su
espacio.

Pon una ficha TUSK sobre las casillas: “La
Fábrica”, “Venta Callejera” y la “Escuela
Pública Superior”.

Efectos:

Cada vez que TUSK gane un RE en su lugar
gana un PV.

Cada vez que un jugador utilice una casilla
de TUSK este gana 1PV

PON AQUÍ EL
MAZO TUSK

DESCARTE DEL
MAZO TUSK

RESERVA DE
FICHAS TUSK



TRIBUTOS POR INGRESOS



Todos los Negocios de TUSK pagan
ahora el doble del tributo marcado,
mínimo 2.



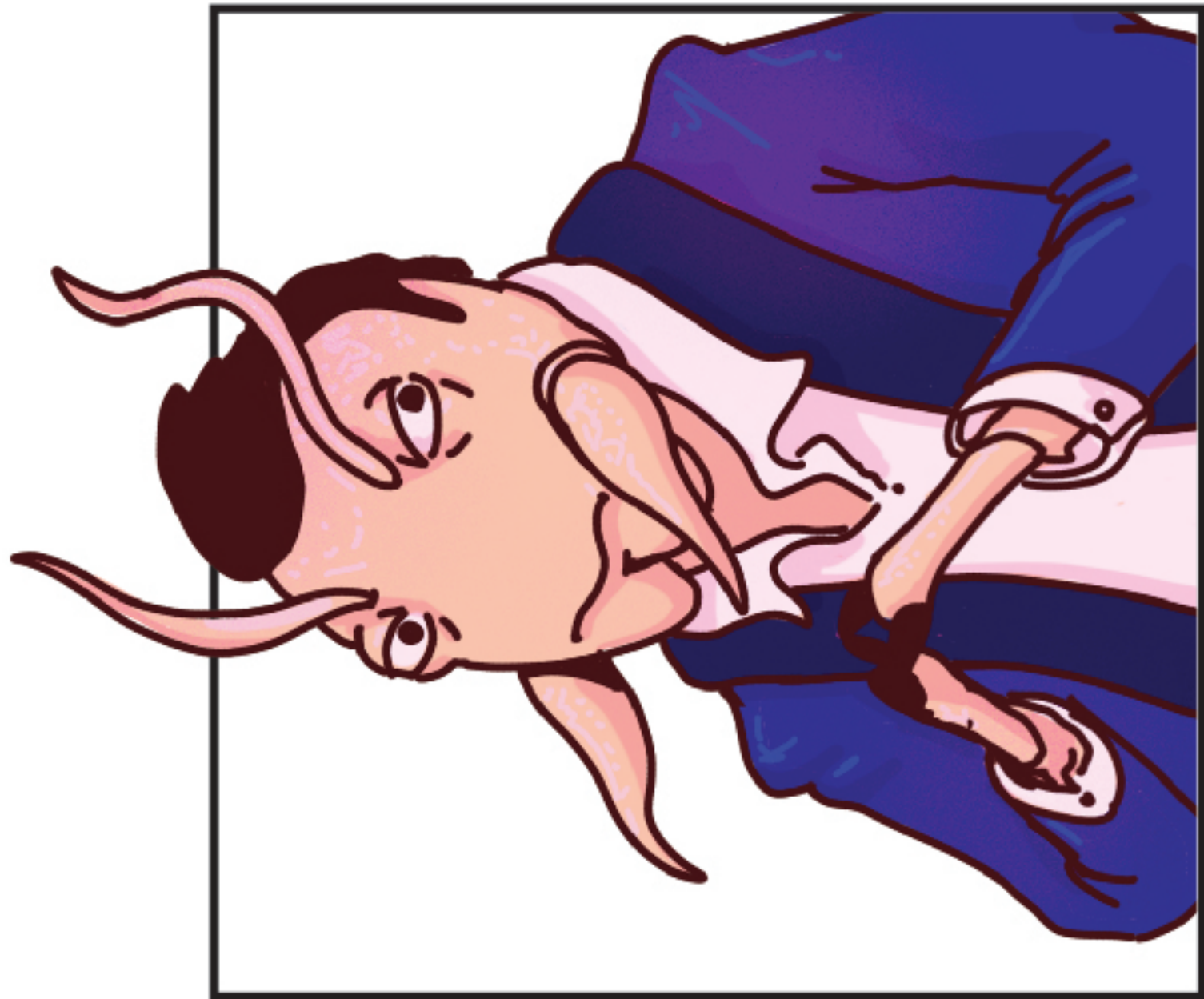
Baraja la iniciativa “REPARACIÓN
DEL DAÑO” en el maso de iniciati-
vas.

REPARACIÓN DEL DAÑO



Asigna hasta la mitad de los PVs
que tenga TUSK en este momento
como tributos a las inciativas
disponibles.










WETON
TUSIK

 TUSIK	 TUSIK	 TUSIK	 TUSIK
 TUSIK	 TUSIK	 TUSIK	 TUSIK
 TUSIK	 TUSIK	 TUSIK	 TUSIK
 TUSIK	 TUSIK	 TUSIK	 TUSIK
 TUSIK	 TUSIK	 TUSIK	 TUSIK
 TUSIK	 TUSIK	 TUSIK	 TUSIK

INICIATIVAS

INICIATIVAS

<div>UNA OFERTA QUE NO PODRÁS REHUSAR</div> <div>Revuelve las casillas sin un marcador TUSK y selecciona una al azar para ponerle un marcador TUSK.</div>	<div>CONDONACIÓN DE IMPUESTOS</div> <div>Quita la mitad de los tributos redondeando hacia arriba de la iniciativa con más tributos. TUSK gana esa cantidad de PV.</div>	<div>LA SUPERVIVENCIA DEL MÁS GANDALLA</div> <div>TUSK gana una cantidad de PV igual a los indicadores en desventaja de todas las comunidades.</div>
<div>CACHIN!</div> <div>TUSK gana 5 PV</div>	<div>NUEVO PRODUCTO MARAVILLOSAMENTE INNECESARIO</div> <div>El jugador en turno</div> <div>+ - </div>	<div>CORTINA DE HUMO</div> <div> CONEXIÓN</div> <div>En todas las comunidades</div>
<div>ROLANDO Y DERROCHNADO</div> <div>TODAS LAS COMUNIDADES</div> <div>+</div>	<div>TUSKING</div> <div>TUSK está distraído peleando en internet. No pasa nada.</div>	<div>TUSKING</div> <div>TUSK está distraído peleando en internet. No pasa nada.</div>
<div>CACHIN!</div> <div>TUSK gana 5 PV</div>	<div>TUSKING</div> <div>TUSK está distraído peleando en internet. No pasa nada.</div>	<div>CONTROLANDO LA OFERTA</div> <div>Hasta el inicio del siguiente turno del jugador en turno, todas las casillas con un marcador TUSK generan 1PV adicional a TUSK al ser usadas.</div>
<div>COLCHÓN</div> <div>Logro</div> <div>Quien termine el juego con más RE</div> <div>6 PV</div>	<div>LENTES EN LA NUCA</div> <div>Logro</div> <div>Quien termine el juego con más RH</div> <div>6 PV</div>	<div>MOLOCH</div> <div>Logro</div> <div>Quien termine el juego con más personajes integrados a su comunidad</div> <div>6 PV</div>
<div>EMPODERADX</div> <div>Logro</div> <div>Quien termine el juego con más P</div> <div>6 PV</div>	<div>NEUTRAL</div> <div>Logro</div> <div>Quien termine el juego con más indicadores en N</div> <div>6 PV</div>	<div>SOLIDARIDAD</div> <div>Logro</div> <div>Todos los jugadores votarán por quien mostró mayo solidaridad con todas las comunidades para recibir este logro.</div> <div>6 PV</div>



TUSK



TUSK



TUSK



TUSK



TUSK



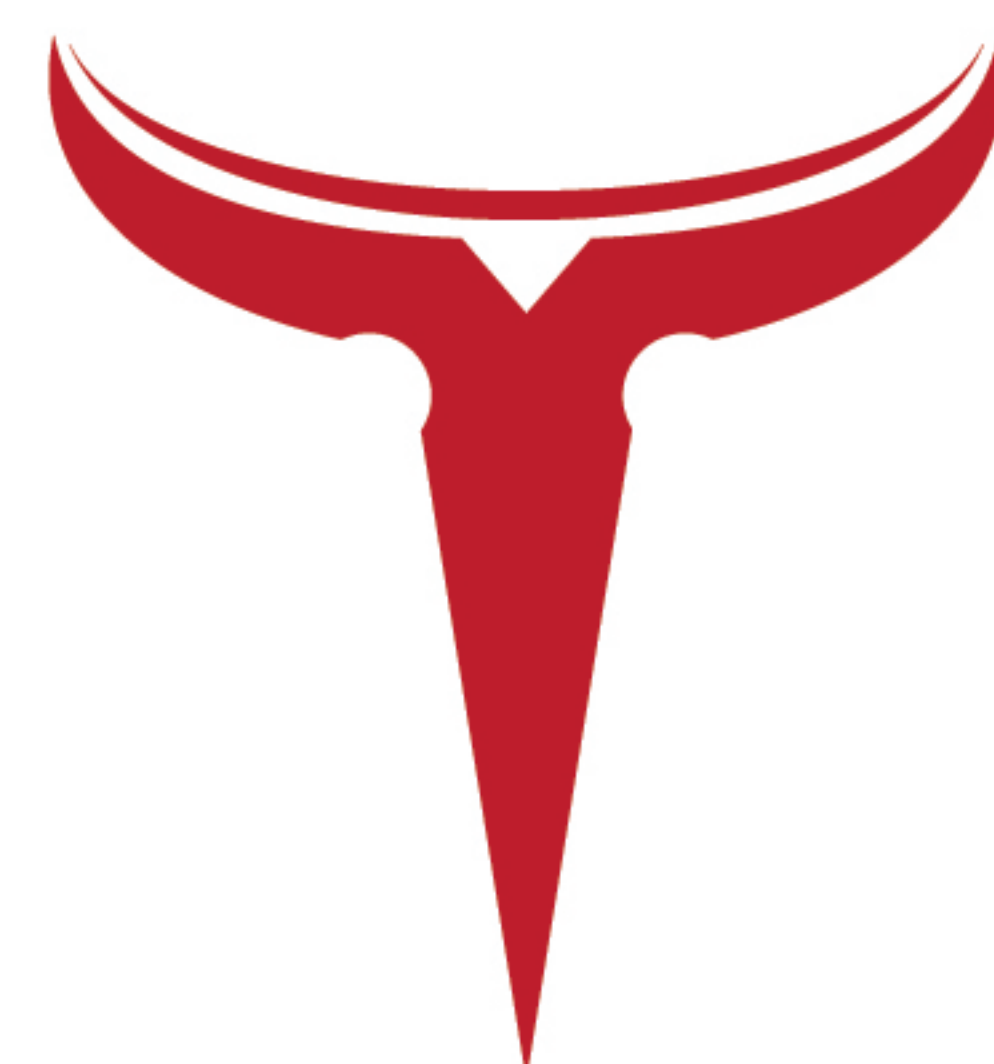
TUSK



TUSK



TUSK



TUSK



TUSK



TUSK



TUSK

LOGROS

LOGROS

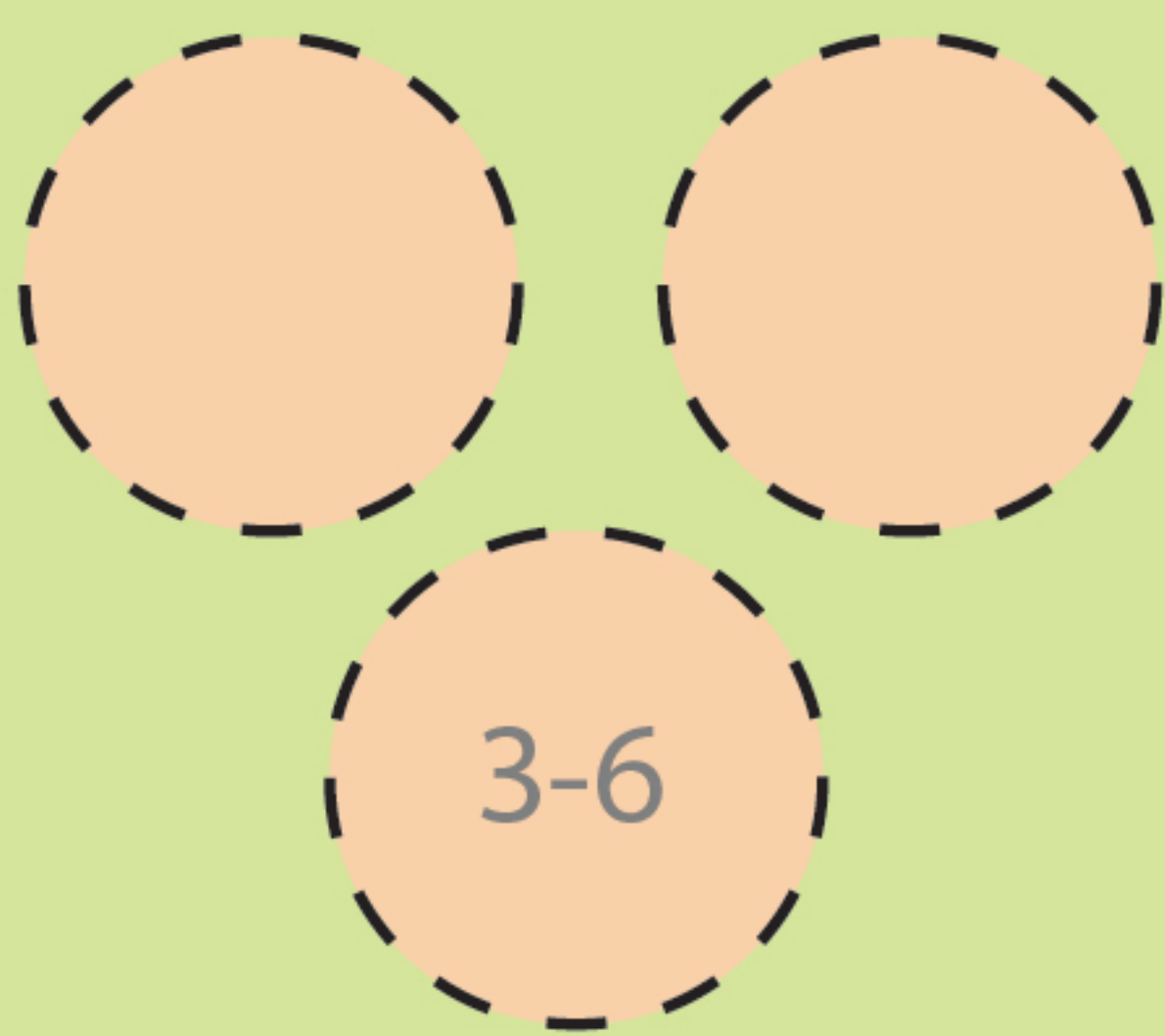
LOGROS

LOGROS

LOGROS

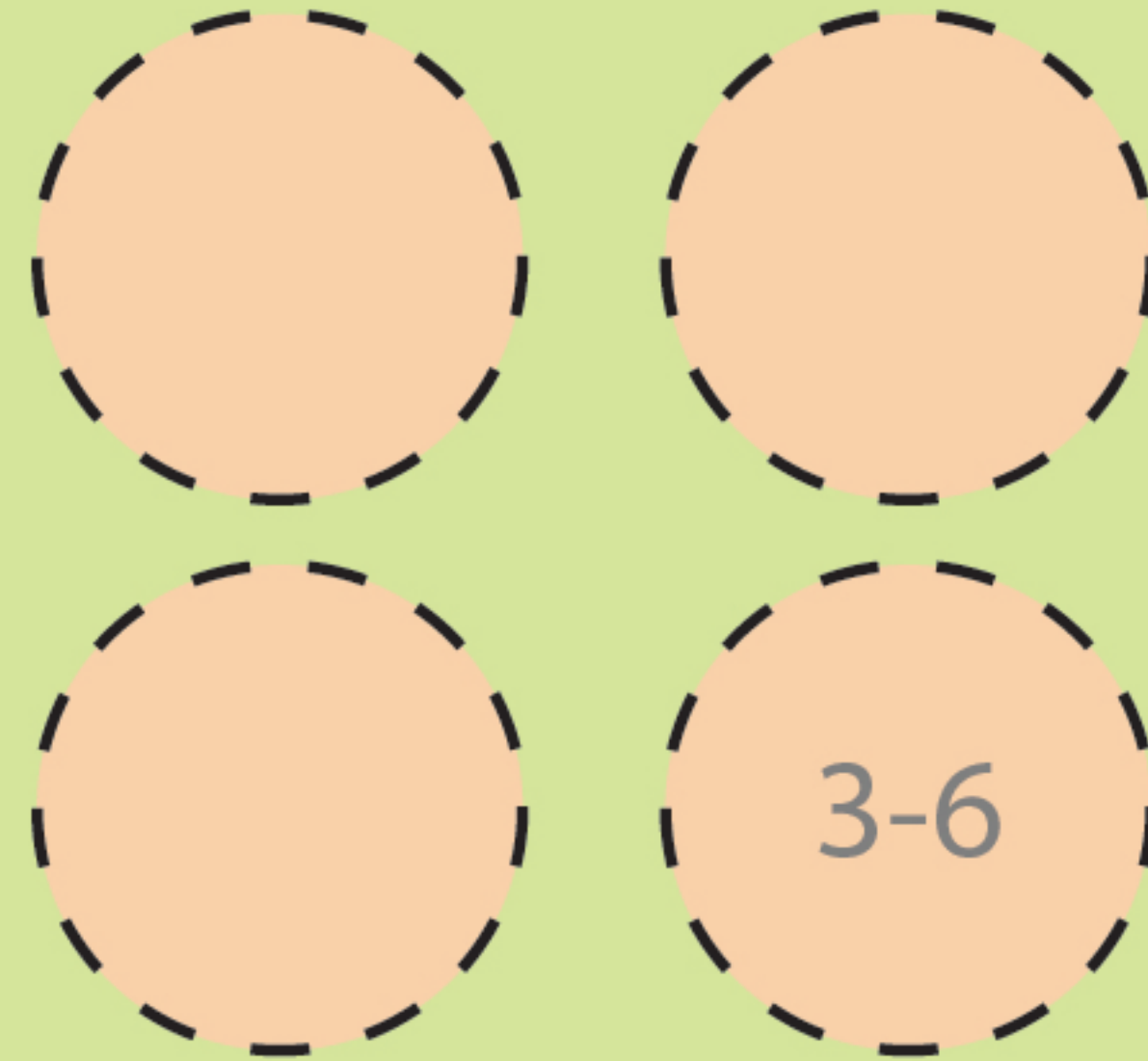
LOGROS

CENTRO DE OFICIOS



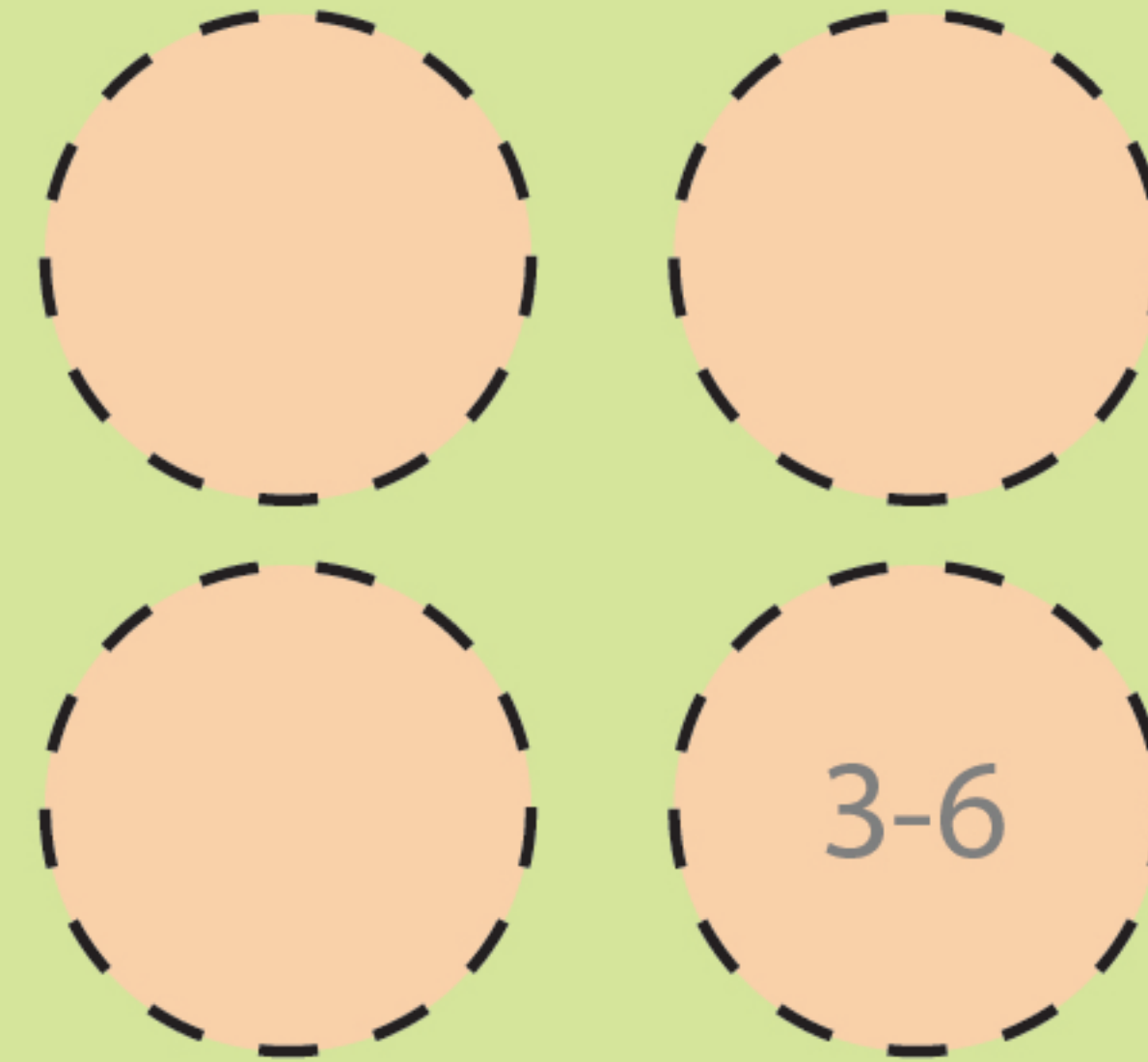
+
+

LA FÁBRICA



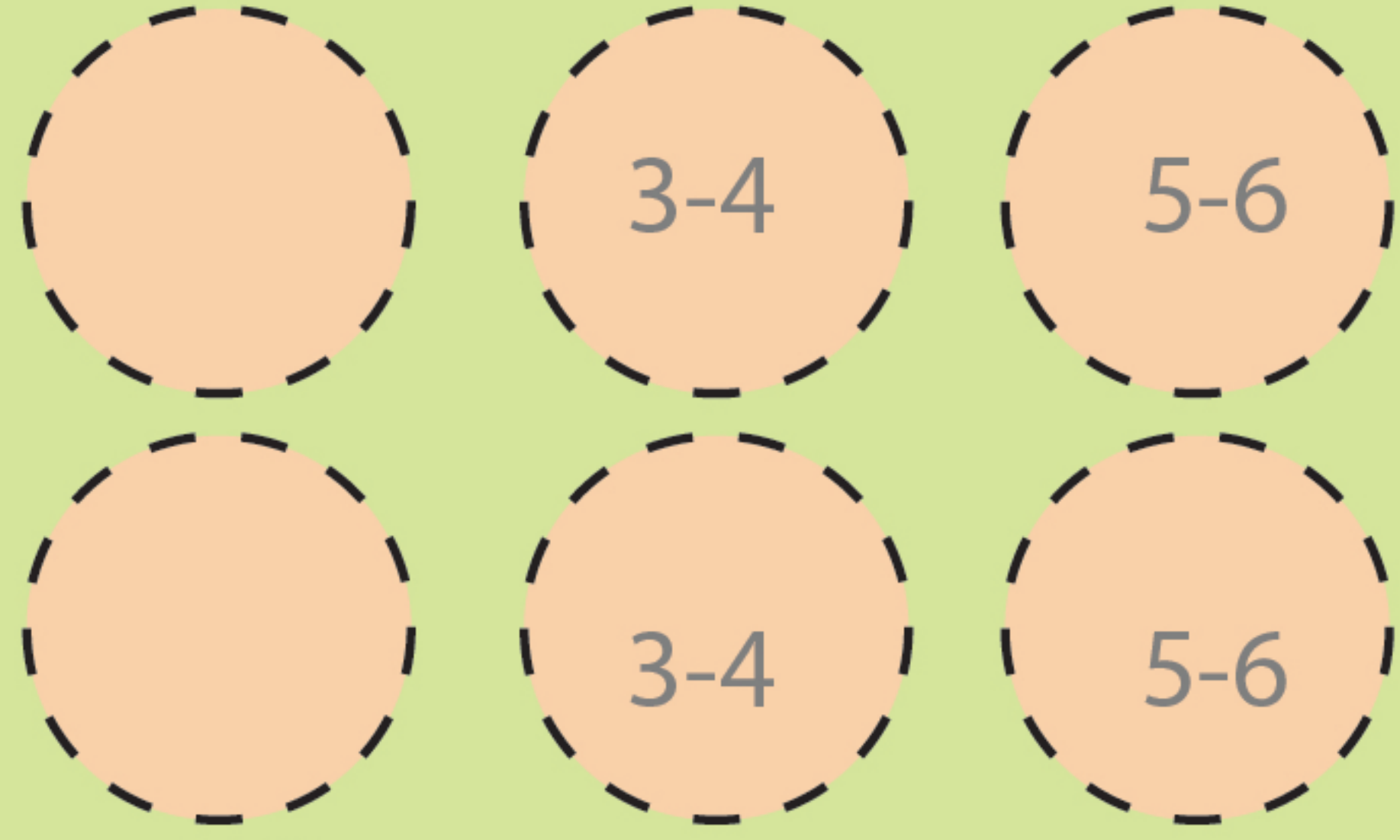
+ +
- +

EL HUERTO



+ +

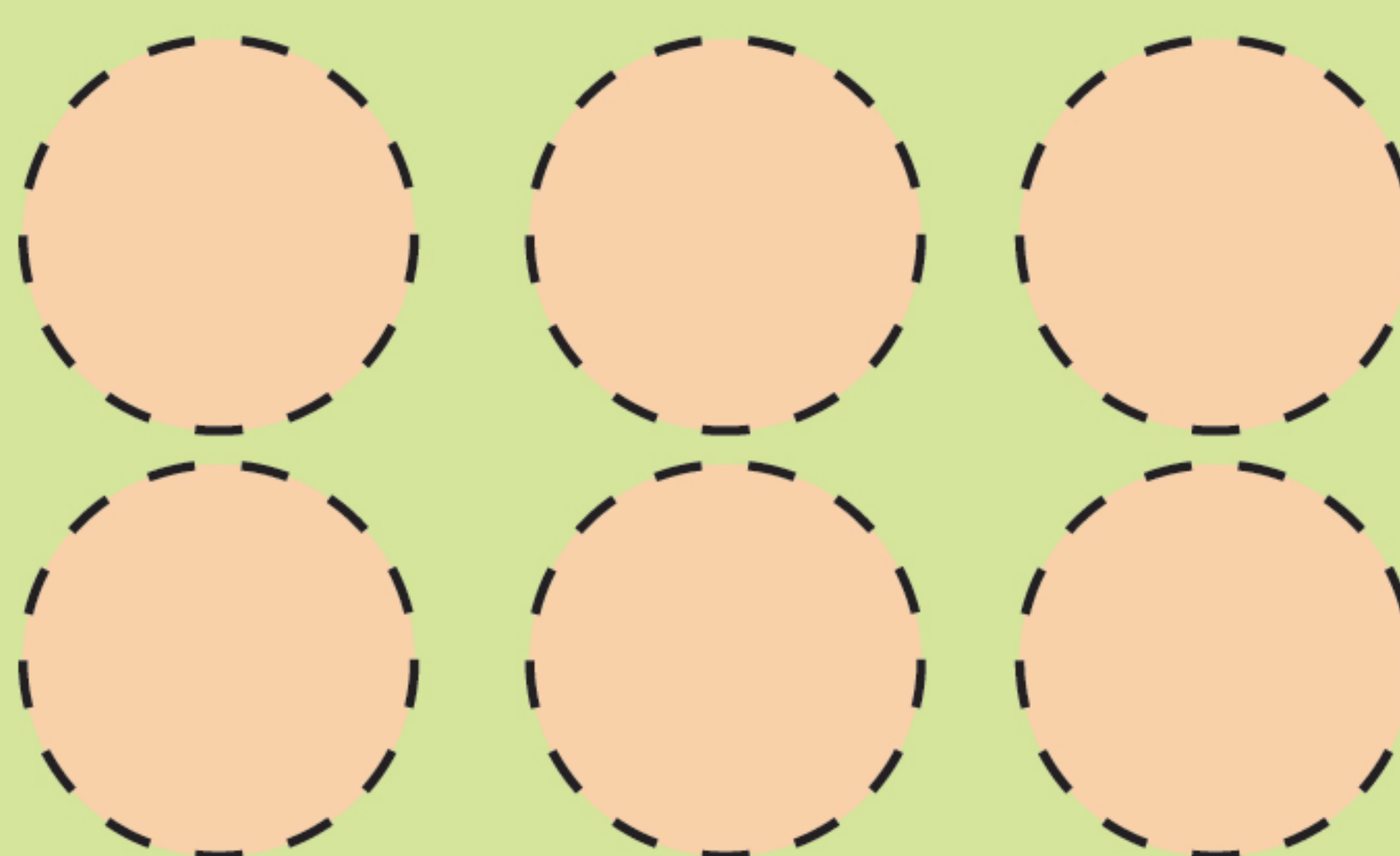
EL MERCADO



↔ + +

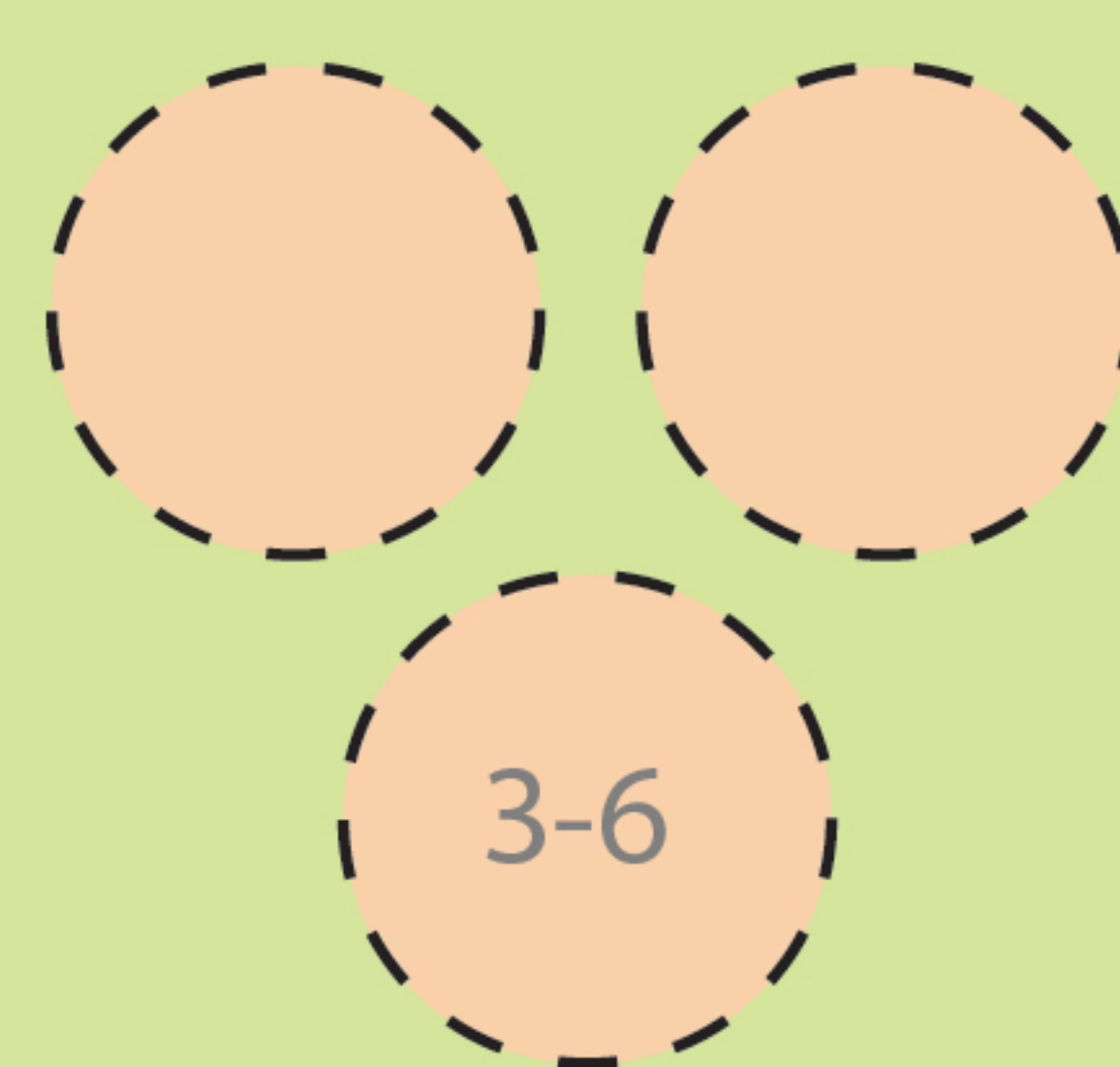
Intercambia, dona o recibe recursos al final de cada uno de tus turnos con los otros jugadores que se encuentren en esta casilla.

LA PLAZA



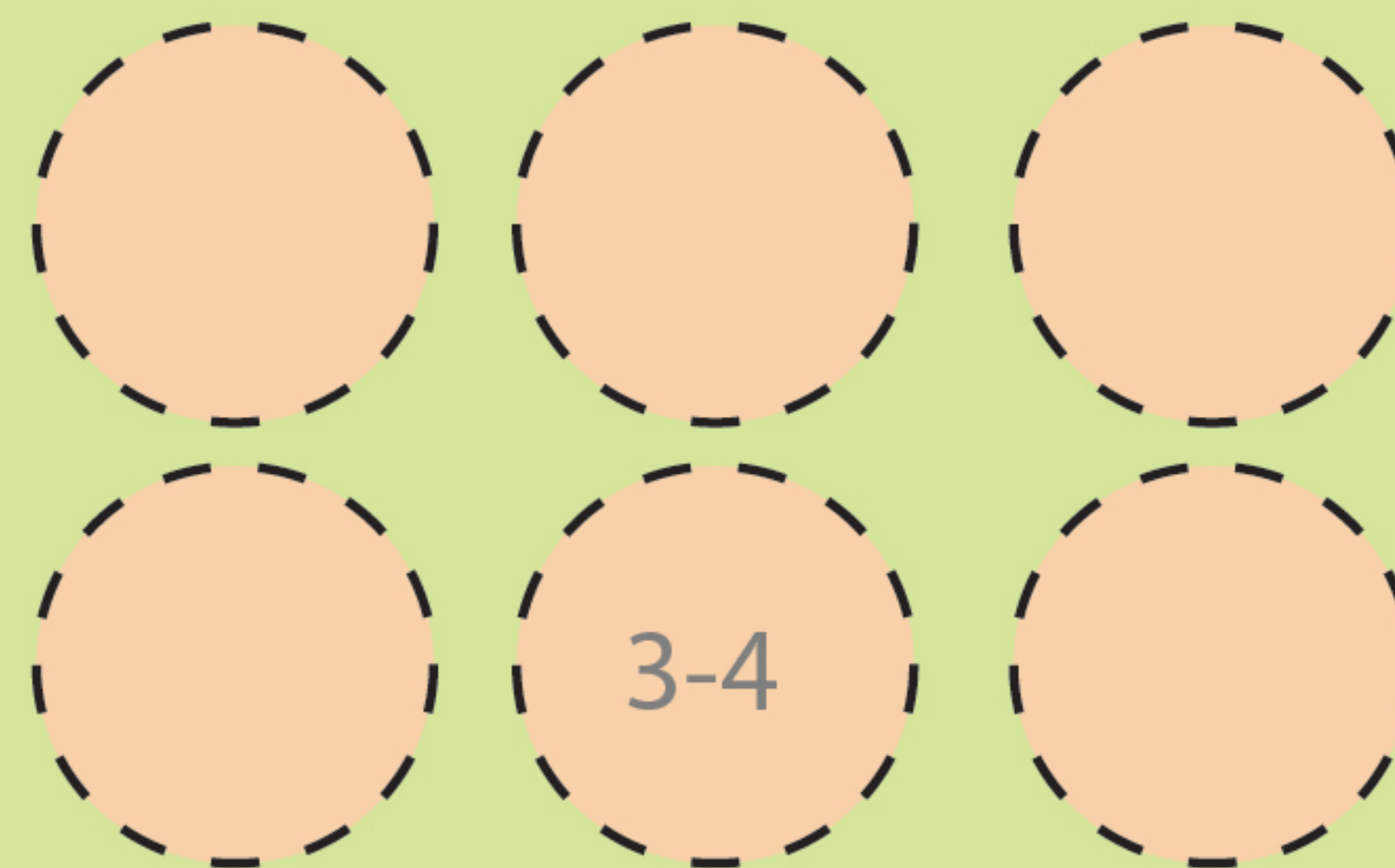
+ +
+

VENTA CALLEJERA



+
+ -

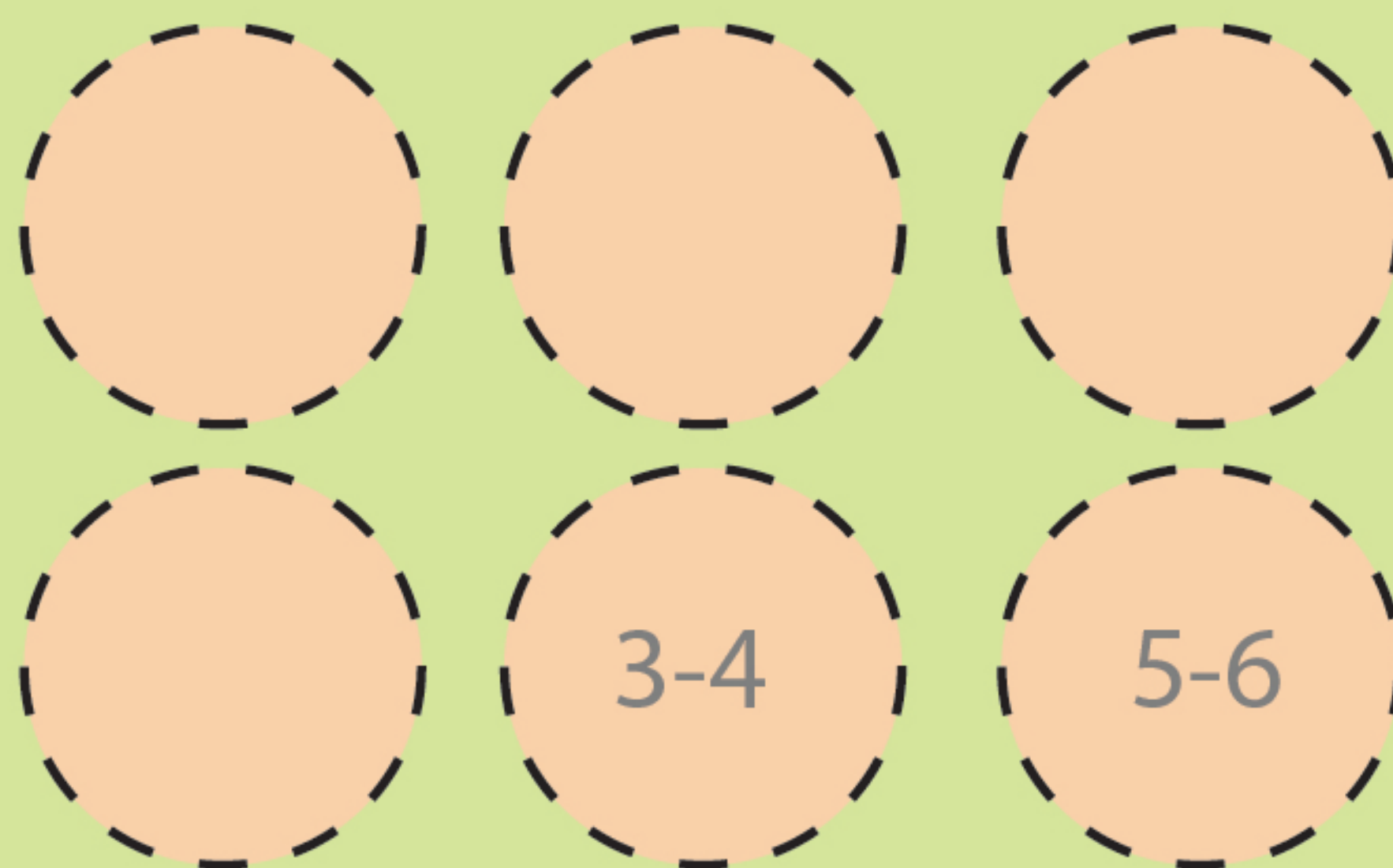
EL AYUNTAMIENTO



+ +

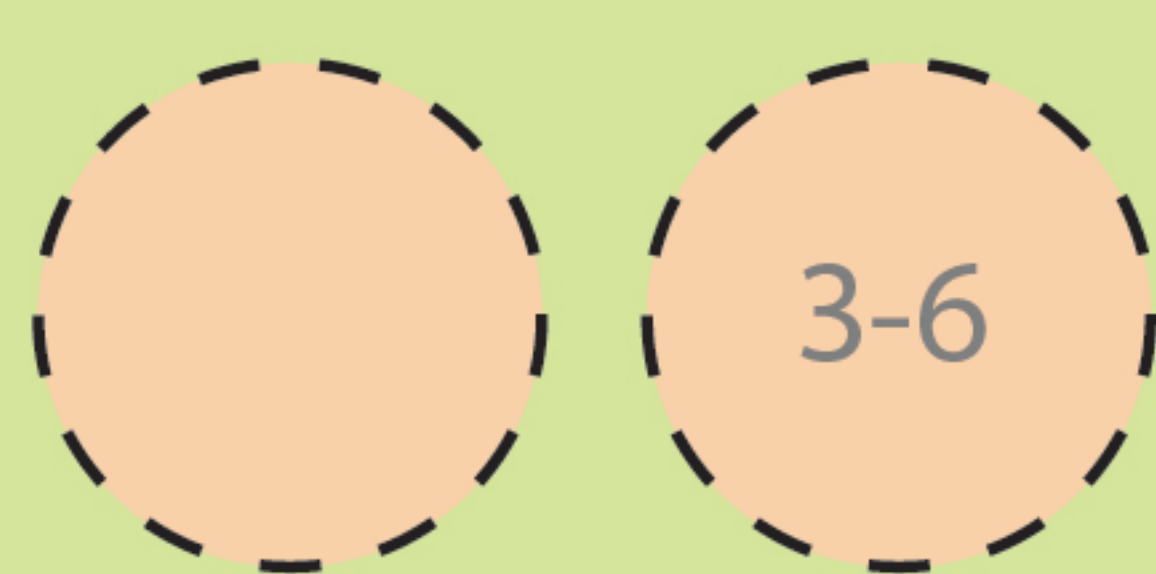
Mueve 1 tributo de una iniciativa a otra. Puedes asignar recursos a una iniciativa

EL PARQUE



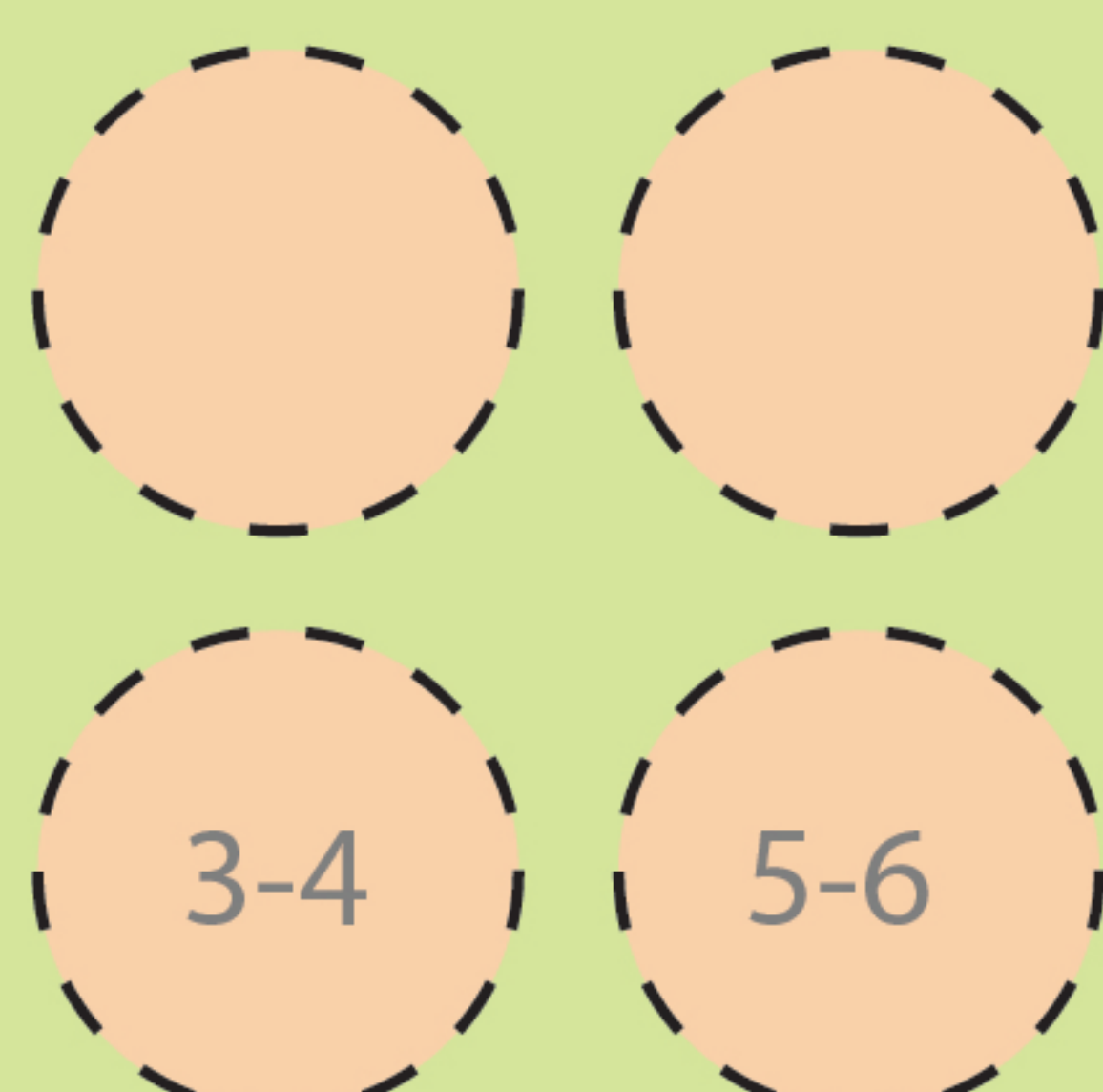
+ +
+

ESCUELA PÚBLICA SUPERIOR



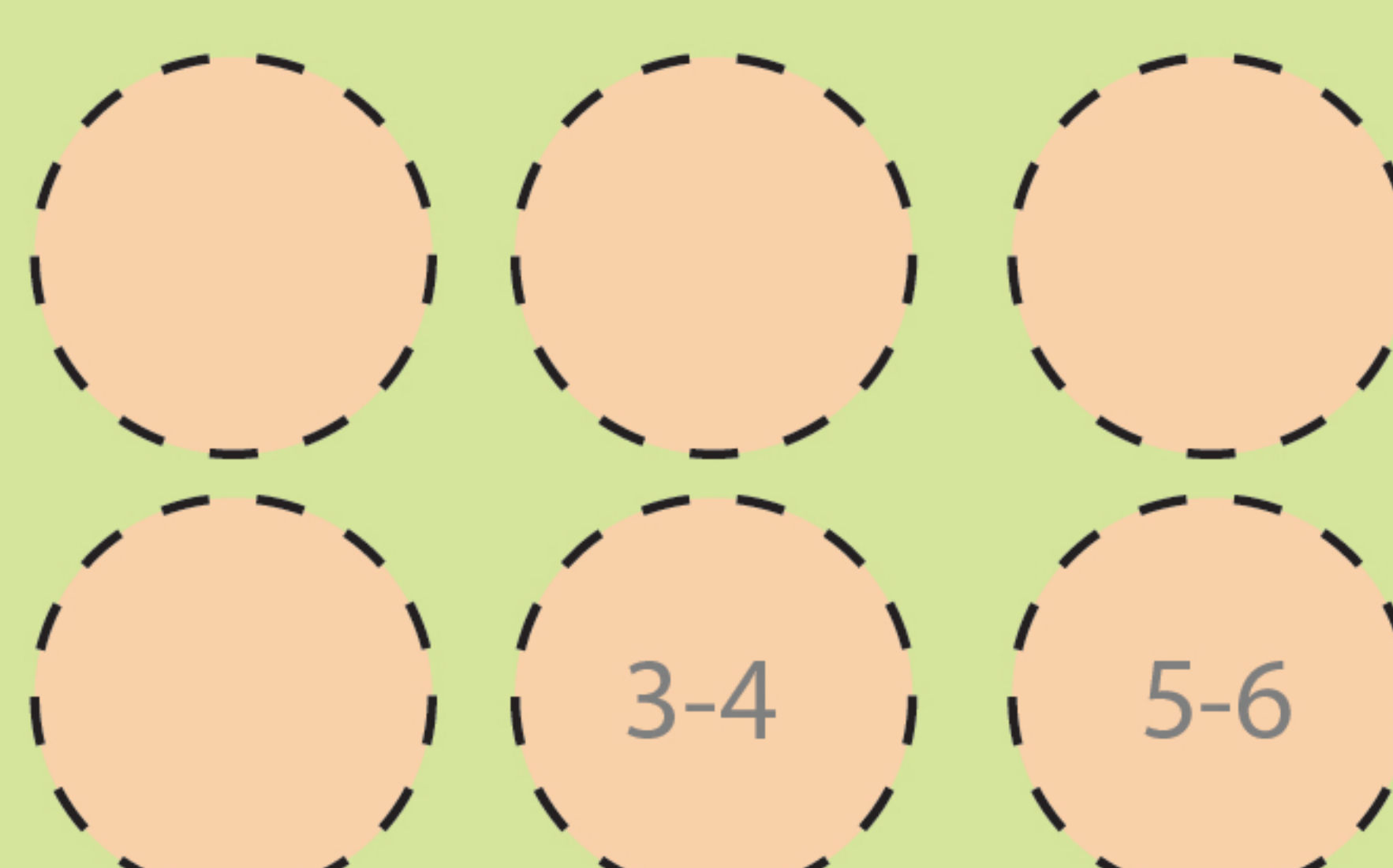
+ + +
- +

RECICLAJE EN CASA



- : +

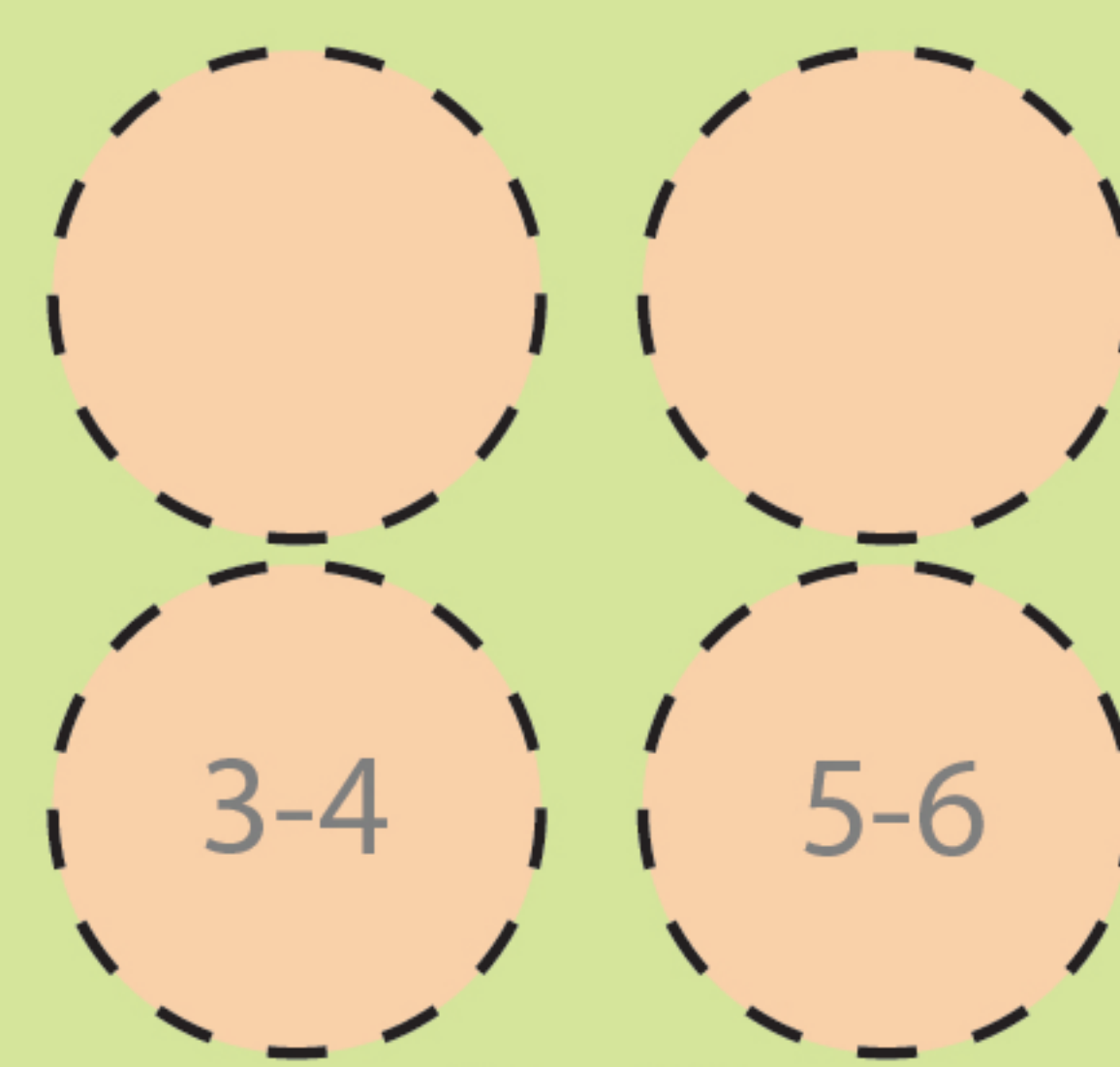
LA CANCHA



+

-1RE para subir SALUD este turno

EL COLECTIVO



+

-1RH: Descarta una iniciativa y pon una nueva del mazo en su lugar. Puedes asignar recursos a una iniciativa

CIUDAD

CIUDAD

CIUDAD

CIUDAD

CIUDAD

CIUDAD

CIUDAD

CIUDAD

CIUDAD

CIUDAD

CIUDAD

CIUDAD

Albañil

APOYO:  

Gana **1P** Y hasta el final de tu siguiente turno, mejorar la **VIVIENDA** en todas las comunidades cuesta **1RH** menos.

2PV

Nina Hormiga

APOYO:  

Gana **1P** Y hasta el final de tu siguiente turno, mejorar la **VIVIENDA** en todas las comunidades cuesta **1RH** menos.

INTEGRAR:   

Mejorar **VIVIENDA** te cuesta **1RH** y **1RE** menos.

3PV

Recolector de basura

APOYO:   

Elimina **2 DESECHOS** de una comunidad de tu elección.

2PV

Recolector de basura

APOYO:   

Elimina **2 DESECHOS** de una comunidad de tu elección.

2PV

Lalombriz

APOYO:   

Elimina **2 DESECHOS** de una comunidad de tu elección.

INTEGRAR:     

Mejorar **VIVIENDA** te cuesta **1RH** y **1RE** menos.

3PV

Emprendedor

APOYO:    

Por esta ronda coloca al emprendedor como un espacio de casilla adicional en "la chamba" cada vez que alguien utilice esta casilla, recibes **1RE** de la reserva.

3PV

Tarde de juegos

APOYO: 

Los jugadores que indiques pueden pagar el costo de apoyo también. Quienes hayan apoyado cuentan **1 CONEXIÓN** adicional al final del turno.

1PV

Club de juegos

APOYO: 

Los jugadores que indiques pueden pagar el costo de apoyo también. Quienes hayan apoyado cuentan **1 CONEXIÓN** adicional al final del turno.

INTEGRAR:     

1 CONEXIÓN adicional al final del turno por cada 2 cartas integradas que tengas.

2PV

“La Doña” líder comunitaria

APOYO:  

Gana **1P** y asignalo a una iniciativa. Adicionalmente, puedes cambiar los recursos que quieras de una iniciativa a otra

INTEGRAR:    

Cada que tributes puedes aplicarlo a la iniciativa que quieras.

3PV

Maestro Bueno

APOYO:   

Gana 1P, Hasta el final de tu siguiente turno, mejorar el indicador de EDUCACIÓN en todas las comunidades cuesta 1RH menos.

2PV

Policia Bueno

APOYO:   

Gana 1P, Hasta el final de tu siguiente turno, mejorar el indicador de SEGURIDAD en todas las comunidades cuesta 1RH menos.

2PV

Oficial Libel

APOYO:   

Gana 1P, Hasta el final de tu siguiente turno, mejorar el indicador de SEGURIDAD en todas las comunidades cuesta 1RH menos.

INTEGRAR:    

Cada que tributes puedes aplicarlo a la iniciativa que quieras.

3PV

Maestro Bueno

APOYO:  

Gana 1P, Hasta el final de tu siguiente turno, mejorar el indicador de EDUCACIÓN en todas las comunidades cuesta 1RH menos.

2PV

Maestro Catarino

APOYO:  

Gana 1P, Hasta el final de tu siguiente turno, mejorar el indicador de EDUCACIÓN en todas las comunidades cuesta 1RH menos.

INTEGRAR:    

Actuar contra las “Noticias Falsas” y “Badfluencers” cuesta 1P menos.

3PV

Horticultora

APOYO:  

Añade 2RN a la reserva

2PV

Horticultora

APOYO:  

Añade 2RN a la reserva

2PV

Espinosa la araña

APOYO:  

Añade 2RN a la reserva

INTEGRAR:    

Cada vez que uses “El Huerto” o “El Parque” agrega 1RN a la reserva.

2PV

Albañil

APOYO:  

Gana 1P Y hasta el final de tu siguiente turno, mejorar la VIVIENDA en todas las comunidades cuesta 1RH menos.

2PV

FanTUSK



TRANSITO:

Al aparecer en tránsito muestra una carta del mazo de TUSK

SALIDA:

TUSK gana 3PV

1PV

FanTUSK



TRANSITO:

Al aparecer en tránsito muestra una carta del mazo de TUSK

SALIDA:

TUSK gana 3PV

1PV

FanTUSK



TRANSITO:

Al aparecer en tránsito muestra una carta del mazo de TUSK

SALIDA:

TUSK gana 3PV

1PV

FanTUSK



TRANSITO:

Al aparecer en tránsito muestra una carta del mazo de TUSK

SALIDA:

TUSK gana 3PV

1PV

FanTUSK



TRANSITO:

Al aparecer en tránsito muestra una carta del mazo de TUSK

SALIDA:

TUSK gana 3PV

1PV

FanTUSK



TRANSITO:

Al aparecer en tránsito muestra una carta del mazo de TUSK

SALIDA:

TUSK gana 3PV

1PV

FanTUSK



TRANSITO:

Al aparecer en tránsito muestra una carta del mazo de TUSK

SALIDA:

TUSK gana 3PV

1PV

FanTUSK



TRANSITO:

Al aparecer en tránsito muestra una carta del mazo de TUSK

SALIDA:

TUSK gana 3PV

1PV

FanTUSK



TRANSITO:

Al aparecer en tránsito muestra una carta del mazo de TUSK

SALIDA:

TUSK gana 3PV

1PV

Tuluminati



TRANSITO:

Mejorar al indicador de **VIVIENDA** cuesta **1RE** adicional.

SALIDA:

Por cada 2 Tuluminatis en la pila de salida al final de la ronda, todos las comunidades retroceden 1 indicador de **VIVIENDA**.

2PV

Tuluminati



TRANSITO:

Mejorar al indicador de **VIVIENDA** cuesta **1RE** adicional.

SALIDA:

Por cada 2 Tuluminatis en la pila de salida al final de la ronda, todos las comunidades retroceden 1 indicador de **VIVIENDA**.

2PV

Tuluminati



TRANSITO:

Mejorar al indicador de **VIVIENDA** cuesta **1RE** adicional.

SALIDA:

Por cada 2 Tuluminatis en la pila de salida al final de la ronda, todos las comunidades retroceden 1 indicador de **VIVIENDA**.

2PV

Noticias Falsas

TRANSITO:

Tomar acción contra las “Noticias Falsas” cuesta **1P** igual al número de del espacio en que se encuentre. Da esa misma cantidad de PVs.

SALIDA:

Todos los jugadores pierden un indicador de Educación

*PV

Noticias Falsas

TRANSITO:

Tomar acción contra las “Noticias Falsas” cuesta **1P** igual al número de del espacio en que se encuentre. Da esa misma cantidad de PVs.

SALIDA:

Todos los jugadores pierden un indicador de Educación

*PV

Noticias Falsas

TRANSITO:

Tomar acción contra las “Noticias Falsas” cuesta **1P** igual al número de del espacio en que se encuentre. Da esa misma cantidad de PVs.

SALIDA:

Todos los jugadores pierden un indicador de Educación

*PV

Badfluencer



TRANSITO:

Mejorar al indicador de **EDUCACIÓN** cuesta **1P** adicional.

SALIDA:

Toma la primera Fake news que este en la pila de descarte y ponla en la primer casilla de tránsito.

2PV

Policia Bueno

APOYO:



Gana **1P** , Hasta el final de tu siguiente turno, mejorar el indicador de **SEGURIDAD** en todas las comunidades cuesta **1RH** menos.

2PV

FanTUSK



TRANSITO:

Al aparecer en tránsito muestra una carta del mazo de TUSK

SALIDA:

TUSK gana 3PV

1PV

Policia Malo



TRANSITO:

Mejorar el indicador de **SEGURIDAD** cuesta **1RH** adicional.

SALIDA:

Todos los jugadores pierden **1RE**.

3PV

Maestro Malo



TRANSITO:

Mejorar el indicador de **EDUCACIÓN** cuesta **1RH** adicional.

SALIDA:

Todos los jugadores pierden **1P**.

2PV

Delincuente



TRANSITO:

Al usar “El Mercado” pierdes un **1RE**.

SALIDA:

Al salir se revuelve inmediatamente en el mazo de transito.

3PV

Delincuente



TRANSITO:

Al usar “La Plaza” pierdes un **1RE**.

SALIDA:

Al salir se revuelve inmediatamente en el mazo de transito.

3PV

Delincuente



TRANSITO:

Al usar “El Parque” pierdes un **1RE**.

SALIDA:

Al salir se revuelve inmediatamente en el mazo de transito.

3PV

Leñador ilegal



SALIDA:

Remueve **2RN** de la reserva.

2PV

Vecina chismosa



SALIDA:

-1 punto de conexión al final de la ronda.

1PV

Mente de tiburón



TRANSITO:

Al usar “La Fábrica” cuesta **1RH** adicional.

SALIDA:

-1 punto de conexión al final de la ronda.

3PV

Tuluminati



TRANSITO:

Mejorar al indicador de **VIVIENDA** cuesta **1RE** adicional.

SALIDA:

Por cada 2 Tuluminatis en la pila de salida al final de la ronda, todos las comunidades retroceden 1 indicador de **VIVIENDA**.

2PV



COMUNIDAD

POBLACIÓN

SALUD2RE, 1RH, 1 RH

-2RH

-2RE

-2P

-1ACC

-1RH

-2RE

-1P

-1RH

-1RE

-1P

-1RH

-1RE

-1RH

N

+1RH

VIVIENDA2RE, 2RH, 2RN

-2P

-1P

-1P

N

+1P

+1P

+2P

EDUCACIÓN1RE, 2RH, 1RN

-2P

-1P

-1P

N

+1P

+1P

+2P

+1RE

EMPLEO1RE, 1P, 1RN

-2RE

-1RE

-1RE

N

+1RE

+2RE

+3RE

DESVENTAJA

VENTAJA

SEGURIDAD2RE, 2RH

-2P

-1P

-1P

N

+1P

+1P

+2P

CONEXIÓN SOCIALXpts CON

-2P

-1P

-1P

N

+1P

+1P

+2P

+1RE

BIENESTAR

Otros indicadores

DESVENTAJAS -1, N O MÁS +1

-2RE

-1RE

-1RE

N

+1RE

+2RE

+3RE

1

2

3

4

5

7

8

Al final de cada turno, puedes pagar recursos para mejorar los indicadores. Bienestar se calcula al inicio de la ronda y Con. social al final.

COMUNIDAD

POBLACIÓN

SALUD2RE, 1RH, 1 RH

-2RH

-2RE

-2P

-1ACC

-1RH

-2RE

-1P

-1RH

-1RE

-1P

-1RH

-1RE

-1RH

N

+1RH

VIVIENDA2RE, 2RH, 2RN

-2P

-1P

-1P

N

+1P

+1P

+2P

EDUCACIÓN1RE, 2RH, 1RN

-2P

-1P

-1P

N

+1P

+1P

+2P

+1RE

EMPLEO1RE, 1P, 1RN

-2RE

-1RE

-1RE

N

+1RE

+2RE

+3RE

DESVENTAJA

VENTAJA

SEGURIDAD2RE, 2RH

-2P

-1P

-1P

N

+1P

+1P

+2P

CONEXIÓN SOCIALXpts CON

-2P

-1P

-1P

N

+1P

+1P

+2P

+1RE

BIENESTAR

Otros indicadores

DESVENTAJAS -1, N O MÁS +1

-2RE

-1RE

-1RE

N

+1RE

+2RE

+3RE

1

2

3

4

5

7

8

Al final de cada turno, puedes pagar recursos para mejorar los indicadores. Bienestar se calcula al inicio de la ronda y Con. social al final.

8

4 Acciones

1

VIVIENDA +4

-3

-2

7

4 Acciones

1

CUIDADOS +3

-2

-1

6

4 Acciones

+3

-2

5

3 Acciones

1

VIVIENDA +2

-1

4

3 Acciones

1

CUIDADOS +2

-1

3

3 Acciones

+1

2

2 Acciones

+1

1

8

4 Acciones

1

VIVIENDA +4

-3

-2

7

4 Acciones

1

CUIDADOS +3

-2

-1

6

4 Acciones

+3

-2

5

3 Acciones

1

VIVIENDA +2

-1

4

3 Acciones

1

CUIDADOS +2

-1

3

3 Acciones

+1

2

2 Acciones

+1

1

POBLACIÓN

