

BOICOT AL

★ ★ ÉXITO ★ ★



"El juego que rompe sociedades"



Socios capitalistas: Alice Ciobanu, Javier  
Díaz, Teresa Montoro y Mateo Muela

# INTRODUCCIÓN AL ÉXITO

En la empresa Bonito Ejercicio, S.A. se crea un departamento encargado de cuidar y garantizar la salud empresarial de esta misma. Como empresarios, debemos asegurar el buen funcionamiento de este departamento pero, además cuidarnos de la competencia que nos esta pisando los talones...

Éticos o no, los medios a tu alcance valen para ganar. El vencedor será colmado de reconocimiento y los perdedores arrojados a las enfurecidas autoridades fiscales.



NO OLVIDES...

Usar tu astucia para alzarte con la victoria boicoteando los esfuerzos de tus rivales.

Nombre  
empresario:

*Como Bertrand Russell dijo una vez: "lo único que redimirá a la humanidad, es la cooperación". Obviamente, no conocía este juego.*

# TIPOS DE CARTAS

## 17 COMPONENTES PRINCIPALES

- 4 Socios
- 4 Trabajadores
- 4 Dinero
- 4 Entorno
- 1 Universal (puede sustituir a cualquiera de las anteriores)

## 17 PROBLEMAS

- 4 Peleas entre socios
- 4 Huelgas
- 4 Faltas de liquidez
- 4 Crisis en el sector de la empresa
- 1 Universal -> Bancarrota (puede afectar a cualquiera)

## 20 PREVENCIONES Y/O SOLUCIONES

- 4 Mediación
- 4 Pactos con el sindicato
- 4 Préstamos
- 4 Política fiscal expansiva
- 4 Universal -> mayor inversión

ESPECIALES: 3 robos, 2 contagios, 1 traspaso, 1 soltar y 3 transplantes

# PREPARACIÓN



Baraja el mazo de cartas y reparte 3 cartas a cada jugador. Coloca el mazo boca abajo sobre la mesa al alcance de todos los jugadores. Junto a él, boca arriba, se formara el mazo de los descartes y al terminar se le dará la vuelta. Entre 2 y 5 jugadores.

## OBJETIVO DEL JUEGO

Nuestro objetivo es muy simple, llegar el ÉXITO empresarial, creando una empresa con sus cuatro principales componentes (Socios, Trabajadores, Dinero en caja y Entorno) sin problemas y mucho mejor, inmunizada y preparada ante algún caso de peligro.



# MÉCANICA DEL JUEGO

Cada jugador debe tener siempre al comienzo de su turno 3 cartas en mano y tan sólo podrá realizar una acción por turno. Después de haber actuado, robará cartas del mazo para volver a tener su mano completa. Juega los distintos tipos de carta, colocándolos sobre la mesa frente a ti para construir tu empresa, o sobre las cartas de tus rivales para evitar que éstos lo logren antes que tú, dándoles problemas y solucionando los tuyos. Algunas cartas pueden obligarte a descartar o cambiar tus componentes, tus soluciones o incluso tu mano de cartas. Elabora una estrategia para ser el primero en formar tu empresa y así alcanzar el ÉXITO.



# FASES DEL JUEGO

**FASE 1: Elige una de estas dos acciones, JUGAR o DESCARTAR**

Juega una sola carta de tu mano por turno.



Descarta tantas cartas como desees.



ó

**FASE 2: ROBAR**

Roba tantas cartas como sean necesarias para tener 3 en tu mano.



**FASE 3: PASAR**

Pasa el turno al jugador de tu derecha.

