



CAMINO A LA PROSPERIDAD



Juego creado por:

**MIST
WALL**
STUDIO





Creditos

Diseño de juego:

- JuanMa Verno
- Juan Antonio Gambín

Ilustración y edición gráfica

- Juan Carlos Ortega
- German Puertas

Colaboración especial y agradecimientos:

- Antonio Verdu
- Juana Aznar
- Claudia Bernabeu

Juego creado por:

**MIST
WALL**
STUDIO

Entidades colaboradoras:





CAMINO A LA PROSPERIDAD

OBJETIVO DEL JUEGO

¡Saludos, jugador/a!

Tu misión en **Camino a la Prosperidad** es, en solitario o en conjunto con otros jugadores, conseguir el mayor número de metas posibles.

Tienes **17 ODS**, que se subdividen hasta un total de **169 metas**. ¡Hay mucho trabajo que hacer!

Eso sí, lleva cuidado con **La Corporación**. ¡Hará todo lo posible por evitar tu avance!

Recuerda que estas normas son **generales**. Siempre puede ocurrir que dispongas de alguna carta que modifique parcialmente una acción al usarla, y **siempre tendrá prioridad** sobre las reglas generales.

¡También puedes jugar con tus propias reglas!





PREPARACIÓN DEL JUEGO

- 1 Tablero de juego
- 2 Coloca el marcador circular de ruleta ODS en la ronda 1
- 3 Mazo metas con 169 cartas
- 4 Mazo de La Corporación con 54 cartas
- 5 Se dispondrá de una carta de La Corporación en la zona de eventos de La Corporación
- 6 Se disponen las 5 cartas meta en la zona de exposición de objetivos ODS
- 7 Reparto de fichas de viaje para cada jugador, 2 de cada tipo (tierra, mar y aire)
- 8 Selecciona tu Prospe favorito entre los 8 diferentes que hay
- 9 Coloca el dado D6 al alcance de los jugadores
- 10 Y por último, dispón cerca el resto de tokens para el juego como son las fichas de viaje maestra, resto de fichas de viaje, los bonus de dado +1 y +2 y la ruleta ODS





<p>DE RECURSOS Y DEL BIENESTAR</p> <p>Mejora de recursos productivos de carácter medio y largo plazo y aumento de la capacidad de adaptación a los cambios de precios y disponibilidad de los recursos. El objetivo es mejorar la calidad de vida de las personas en todo momento.</p> <p>Indicador: Índice de Desarrollo Humano</p>	<p>CONTROL DE LA VOLATILIDAD DE LOS PRECIOS DE LOS ALIMENTOS</p> <p>Mejora de la capacidad de adaptación a los cambios de precios y disponibilidad de los recursos. El objetivo es mejorar la calidad de vida de las personas en todo momento.</p> <p>Indicador: Índice de Precios de Alimentos</p>	<p>GOBIERNO DE LOS MERCADOS AGROPECUARIOS INTERNACIONALES</p> <p>Mejora de la capacidad de adaptación a los cambios de precios y disponibilidad de los recursos. El objetivo es mejorar la calidad de vida de las personas en todo momento.</p> <p>Indicador: Índice de Precios de Alimentos</p>
---	--	---



UNIVERSITAT
Miguel Hernández



GENERALITAT
VALENCIANA

1





TURNOS Y RONDAS

- Cada vez que jueguen **La Corporación** y todos los jugadores se considera una **Ronda**.

- El juego finaliza cuando se cumplen las **18 Rondas**.

- Pasos a seguir durante una **Ronda**:

1.- Siempre juega **La Corporación** en primer lugar. Se revela su carta, se ejecuta la acción y se deja en su lugar en el tablero.

2.- El primer **jugador** será el que se haya decidido al inicio de la partida (o bien el de menor edad) y no se puede variar durante todo el juego.

3.- El resto de jugadores disponen de su turno en el sentido de las agujas del reloj.

4.- Finalizado el turno del último jugador, se **eliminará** la carta de **La Corporación** del tablero.

5.- Se avanza el **contador de turnos** una posición.

EL TURNO DEL JUGADOR

Camino a la Prosperidad se divide en **turnos**. Durante cada turno, el jugador puede realizar hasta **dos acciones** (incluso repetir su acción) del siguiente listado.

- **MOVERSE POR EL MUNDO**

- **COMPRAR FICHAS DE VIAJE**

- **CONSEGUIR UNA META DE LA ZONA DE EXPOSICIÓN**

- **INTERCAMBIAR FICHAS DE VIAJE CON OTRO JUGADOR**

- **PASAR TURNO**

Las acciones deben ser consumidas en el turno del jugador y realizarse de forma continua, no pudiendo alternarlas entre ellos.





MOVERSE POR EL MUNDO

Este juego se basa en estar en el lugar apropiado en el momento preciso.

Existen tres tipos de rutas: tierra, mar y aire.

- **Tierra:** viajas en tren, son las rutas de color marrón, con la forma de vía de tren.
- **Mar:** viajas en barco, son las rutas de color azul, con línea discontinua.
- **Aire:** viajas en avión, son las rutas de color blanco, con línea continua.

Cada viaje consume una **ficha de viaje**. Recuerda que las fichas de viaje son distintas para Tierra, Mar o Aire. Solo podrás viajar por un medio si dispones de **fichas de viaje** apropiadas.

Por cada ficha de viaje consumida, podrás avanzar hasta dos ubicaciones correspondientes, sin cambiar de tipo de ruta.

COMPRAR FICHAS DE VIAJE

Debes acumular **fichas de viaje** para poder recorrer el mapa. ¿Cómo hacerlo? ¡Muy fácil!

Puedes **comprar** una ficha de viaje:

- Puedes comprar fichas de viaje en las ubicaciones al posicionar tu **Prospe** en ella. Para poder comprar una ficha de una ruta determinada, esta ubicación debe disponer de dicha ruta.
- Para comprar una ficha, debes obtener un 4 o más en una tirada de dados (aplicando cualquier modificador que puedas tener, ¡tenlo en cuenta!).

Puedes **obtener** una ficha de viaje por otros medios:

- Como una recompensa al conseguir una meta en una zona de exposición.

Pero también puedes **perder** fichas de viaje:

- ¡Cuidado con **La Corporación!** Te puede hacer perder fichas de viaje.





CONSEGUIR UNA META DE LA ZONA DE EXPOSICIÓN

Cuando un jugador está en una ubicación determinada y el número de ella coincide con una de las cartas de meta de la zona de exposición, puede intentar obtener dicha carta.

El modo de conseguirla es mediante una ficha especial de ruleta ODS con la que obtienes directamente la meta o al lanzar un dado y obtener un 4 o más (aplicando cualquier modificador que puedas tener, ¡tenlo en cuenta!).

- **Si ha tenido éxito**, podrá seleccionar una carta de la zona de exposición y leerla en voz alta al resto de jugadores. Después la guardará para el conteo al final de la partida. Se repondrá el hueco existente en las cartas de la zona de exposición con una nueva del mazo de metas.

- **Si fracasa**, se mantendrá en su ubicación y podrá realizar otra acción (si le quedan acciones disponibles este turno). ¡Incluso puede volver a intentar obtener un objetivo de nuevo!

Si además coincide el número de la ubicación con el número del turno, el jugador dispone de hasta dos tiradas de dados para intentar obtener un 4 o más. Además, este bonus se aplica para todas las ubicaciones y todos los jugadores en la ronda 18.

Al conseguir una meta también recibes una bonificación indicada en la carta de meta obtenida como pueden ser **fichas de viaje maestra**, **fichas de viaje** de distinto tipo, **fichas de bonus de dado** con +1 o +2 para aplicar tu próxima tirada y **fichas de ruleta ODS** con las que podrás obtener metas sin necesidad de lanzar dados.



INTERCAMBIAR FICHAS DE VIAJE

Cualquier jugador puede utilizar una de sus **acciones** para intercambiar **fichas de viaje** con otro jugador. Se puede intercambiar una **ficha de viaje** por otra distinta, o bien el jugador con el turno puede entregar/recibir **una única ficha de viaje** de otro jugador. Para ello, ambos jugadores deben estar en dos ubicaciones enlazadas entre sí mediante al menos un tipo de ruta.

PASAR TURNO

¡El tiempo es esencial! De todos modos, si la estrategia que hace quedarte en un punto, puedes pasar turno.





LA CORPORACIÓN

La Corporación hará todo lo posible para que fracases en tu misión. ¿Serás capaz de anular sus esfuerzos, o se llevará la partida?

La Corporación juega de modo automático, siguiendo estas reglas:

- Al comienzo de cada ronda, **La Corporación** dispone del primer turno.
- Se coge la primera carta del mazo de **La Corporación** y se pone boca arriba en el área de **La Corporación**.
- Los jugadores leen la carta y se aplican sus normas de modo inmediato.
- La carta se deja en un mazo de descartes cuando acabe la ronda.





FINAL DEL JUEGO

El fin del juego ocurre al llegar a la Ronda 18 marcada en el contador de turnos. En este momento, los jugadores mostrarán al resto qué metas se han conseguido.

Cada jugador apuntará en su hoja de checklist personalizada las metas obtenidas para intentar, en las siguientes partidas, lograr el resto de metas y así cumplir con los 17 ODS.

Cuando un jugador obtenga todas las metas de un ODS obtendrá el identificador de dicho ODS y las siguientes bonificaciones:

o Cuando su turno empiece en una ubicación de la que disponga el identificador ODS, no se le aplicará la condición de **La Corporación** y cogerá una **ficha de viaje** de su elección sin consumir acción alguna.

Ahora que tiene el identificador del ODS, podrá centrarse en obtener otras metas y así, ¡ayudar al resto de jugadores en sus misiones!



Nombre: _____

<input type="checkbox"/> ODS 1:Fin de la pobreza	<input type="checkbox"/>												
	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.A	1.B						
<input type="checkbox"/> ODS 2:Hambre cero	<input type="checkbox"/>												
	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	2.A	2.B	2.C					
<input type="checkbox"/> ODS 3:Salud y bienestar	<input type="checkbox"/>												
	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7	3.8	3.9	3.A	3.B	3.C	3.D
<input type="checkbox"/> ODS 4:Educación de calidad	<input type="checkbox"/>												
	4.1	4.2	4.3	4.4	4.5	4.A	4.B	4.C					
<input type="checkbox"/> ODS 5:Igualdad de género	<input type="checkbox"/>												
	5.1	5.2	5.3	5.4	5.5	5.A	5.B	5.C					
<input type="checkbox"/> ODS 6:Fin de la pobreza	<input type="checkbox"/>												
	6.1	6.2	6.3	6.4	6.5	6.A	6.B						
<input type="checkbox"/> ODS 7:Agua limpia y saneamiento	<input type="checkbox"/>												
	7.1	7.2	7.3	7.4	7.5	7.A	7.B						
<input type="checkbox"/> ODS 8:Trabajo decente y crecimiento económico	<input type="checkbox"/>												
	8.1	8.2	8.3	8.4	8.5	8.6	8.7	8.8	8.9				
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>										
	8.10	8.A	8.B										
<input type="checkbox"/> ODS 9:Industria,innovación e infraestructura	<input type="checkbox"/>												
	9.1	9.2	9.3	9.4	9.5	9.A	9.B	9.C					
<input type="checkbox"/> ODS 10:Reducción de las desigualdades	<input type="checkbox"/>												
	10.1	10.2	10.3	10.4	10.5	10.6	10.7	10.A	10.B	10.C			
<input type="checkbox"/> ODS 11: Ciudades y comunidades sostenibles	<input type="checkbox"/>												
	11.1	11.2	11.3	11.4	11.5	11.A	11.B	11.C					
<input type="checkbox"/> ODS 12:Producción y consumo responsable	<input type="checkbox"/>												
	12.1	12.2	12.3	12.4	12.5	12.6	12.7	12.8	12.A	12.B			
<input type="checkbox"/> ODS 13:Acción por el clima	<input type="checkbox"/>												
	13.1	13.2	13.3	13.A	13.B								
<input type="checkbox"/> ODS 14:Vida submarina	<input type="checkbox"/>												
	14.1	14.2	14.3	14.4	14.5	14.6	14.7	14.A					
<input type="checkbox"/> ODS 15:Vida y ecosistemas terrestres	<input type="checkbox"/>												
	15.1	15.2	15.3	15.4	15.5	15.6	15.7	15.A	15.B	15.C			
<input type="checkbox"/> ODS 16:Paz,justicia e instituciones públicas	<input type="checkbox"/>												
	16.1	14.2	14.3	16.4	16.5	16.6	16.7	16.8	16.9	16.10			
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>											
	16.A	16.B											
<input type="checkbox"/> ODS 17:Alianza para lograr los objetivos	<input type="checkbox"/>												
	16.1	14.2	14.3	16.4	16.5	16.6	16.7	16.8	16.9	16.10			
	<input type="checkbox"/>												
	16.11	16.12	16.13	16.14	16.15	16.16	16.17	16.18	16.19				