



La Fábrica

Leo Gutiérrez, Ana Castillo y Mati Ruiz

- REGLAS DE JUEGO -



90-120
min



2-4
jugadores



+12
años

Como Directora General de la empresa, te doy la bienvenida a tu nueva casa. Quiero transmitirte el entusiasmo del consejo de administración y de todo el equipo directivo por haber aceptado nuestra oferta.



A partir de ahora, la dirección de las operaciones de nuestra compañía queda en tus manos. Es especialmente urgente la gestión de la fabricación de nuestras camisetas, para la que tendrás que seleccionar los distintos modelos, elegir hábilmente a las empresas proveedoras, gestionar eficazmente los almacenes y sus costes, firmar los contratos de distribución más convenientes e incluso, llegado el caso, expandir nuestras instalaciones para hacer crecer el negocio.

Además, tendrás que luchar contra nuestros competidores y afrontar las circunstancias cambiantes del entorno. Te necesitamos a pleno rendimiento desde ya.
¡No hay tiempo que perder!

LA FÁBRICA es un juego de estrategia empresarial cuyo objetivo es obtener los mejores resultados dirigiendo el área de operaciones de una empresa de fabricación textil. Para lograrlo, los jugadores tendrán que elegir distintos tipos de camisetas que fabricar, seleccionar proveedores convenientemente, competir contra empresas de otros jugadores por la venta de sus camisetas, mejorar sus procesos, aumentar la capacidad de su planta de fabricación o incluso desinvertir para evitar quedar en bancarota.

LA FÁBRICA es un juego de 2 a 4* jugadores que se desarrolla en 10 rondas**, con una duración total estimada de 2 horas. Una vez transcurridas las 10 rondas, el juego habrá terminado y se procederá al recuento de puntos, resultando ganador aquel jugador que haya conseguido más puntos.

Objetivo

Ser el jugador con más puntos tras las 10 rondas de juego.

Para partidas de 2 jugadores se recomienda eliminar los proveedores 2 y 5, así como 2 de las 4 tiendas de cada tipo situadas en el centro comercial. Para partidas con 4 jugadores se recomienda haber jugado con anterioridad a **LA FÁBRICA, facilitando mayor dinamismo durante la partida.*

***Antes de comenzar, si los jugadores así lo acuerdan, pueden reducir o aumentar el número de rondas en las que se desarrolle la partida.*

Componentes del juego

- 1 tablero común de juego, que incluye el contador de rondas, 5 proveedores, 1 centro comercial con 16 tiendas e información sobre precios de venta
- 4 tableros de planta de fabricación (1 para cada jugador)
- 4 fichas de información: desarrollo del juego y puntuación final (1 para cada jugador)
- 60 cartas de empresa
- 24 cartas de entorno
- 48 fichas de logo de empresa (12 de cada empresa)
- 96 fichas de camisetas (24 camisetas de cada color dependiendo del tipo de producto: bajo coste, último modelo, sostenibles y alta gama)
- 1 pack de billetes (30 billetes de valor 1; 30 billetes de 5; 30 billetes de 10; 30 billetes de 20; 30 billetes de 50)
- 1 dado para determinar la demanda
- 1 camión de color rojo para marcar en el contador la ronda correspondiente
- 1 figura humana de color blanco para indicar qué jugador inicia cada ronda
- 1 documento de reglas de juego

Conceptos

Logos de empresa: Existen 4 empresas disponibles, con 12 fichas de logo para cada una. Estos logos servirán para identificar los contratos con proveedores y tiendas en el tablero común de juego.



Marcador de ronda: Camión de color rojo que se utiliza para indicar en qué ronda de juego se encuentra la partida, posicionándolo en el lugar correspondiente del contador de rondas, situado en el tablero común de juego.



Marcador de inicio de ronda: Figura humana de color blanco que rotará entre los jugadores para indicar cuál de ellos es el que inicia cada ronda.



Presupuesto: Cada jugador contará al inicio con 200€ de presupuesto para el desarrollo de la partida. Si un jugador se queda sin presupuesto y entra en bancarrota, queda eliminado del juego.

Banca del juego: Lugar donde se centraliza todo el dinero del juego y al que se debe acudir para realizar pagos y cobros. Un jugador elegido aleatoriamente será el responsable de gestionar la banca del juego.

Camisetas: Las empresas están especializadas en la fabricación de camisetas, de las que existen 4 tipos. En concreto, se pueden fabricar camisetas de **bajo coste**, **último modelo**, **sostenibles** y **alta gama**. Cada jugador seleccionará el tipo o tipos de camisetas que desea fabricar, pudiendo especializarse en uno de ellos o simultanear todos los que quiera a lo largo de la partida.



bajo coste



sostenibles



último modelo



alta gama

Materia prima: Material suministrado por los proveedores, necesario para comenzar los procesos de fabricación. Para simplificar el desarrollo del juego, se representa mediante las camisetas de distinto color, dependiendo del tipo de producto a fabricar: **bajo coste**, **último modelo**, **sostenibles** y **alta gama**.

Productos en curso: Productos que se encuentran en proceso de fabricación. Se representan mediante camisetas de distinto color, dependiendo del tipo de producto a fabricar: **bajo coste**, **último modelo**, **sostenibles** y **alta gama**.

Productos terminados: Productos resultantes del proceso de fabricación. Se representan mediante camisetas de distinto color: **bajo coste**, **último modelo**, **sostenibles** y **alta gama**.

Proveedores: Existen 5 proveedores en el mercado, representados en el tablero común de juego. Cada proveedor ofrece materia prima con unas características específicas de coste unitario, tiempo de suministro, calidad, sostenibilidad y flexibilidad, que condicionarán qué productos se podrán fabricar posteriormente. Bajo el nombre de cada proveedor se representan los tipos de camisetas que se pueden fabricar con su materia prima. Los jugadores seleccionarán aquellos proveedores que se ajusten a su estrategia de juego. Para seleccionar a un proveedor, el jugador debe firmar un contrato con él, colocando 1 ficha de su logo de empresa en la casilla correspondiente ("Contrato") y debiendo pagar el importe indicado en dicha casilla por la firma del contrato de exclusividad (máximo 1 contrato por ronda para cada jugador).

Los proveedores, según cada caso, podrán firmar un máximo de 2 ó 3 contratos en total, con lo que los jugadores, según su estrategia, tendrán que competir entre ellos por los proveedores.

Un mismo jugador puede firmar todos los contratos de un proveedor. Tras la firma del contrato, cada jugador podrá comprar materia prima a su proveedor, pagando su coste correspondiente. Los contratos con los proveedores 1, 3 y 4 permiten comprar 1 unidad de materia prima por ronda a cada uno de ellos, mientras que los contratos con los proveedores 2 y 5 permiten comprar hasta 2 unidades de materia prima por ronda a cada uno de ellos. Tras esta compra, se inicia el proceso de suministro.



PROVEEDOR 1	
Coste Unitario	4€
Tiempo suministro	1
Calidad	2
Flexibilidad	4
Sostenibilidad	3

Ejemplo de proveedor del tablero común de juego

Dependiendo del proveedor, la duración del proceso de suministro varía entre 1 y 3 rondas, tal y como queda representado por las casillas correspondientes en cada caso. En cada ronda, la materia prima avanza automáticamente 1 casilla. Una vez finalizado el proceso de suministro, la materia prima pasa al almacén de materia prima de la planta de fabricación de cada jugador.

Planta de fabricación: Cada jugador contará con su tablero de planta de fabricación, identificado mediante el logo de empresa localizado en la parte superior derecha. La planta de fabricación incluye la siguiente información:

- **Nivel de capacidad:** Existen dos niveles de capacidad: inicial y aumentada. El nivel de capacidad determina el tamaño o dimensión de la fábrica, por lo que un mayor nivel de capacidad implica mayor potencial de fabricación junto a mayores costes. Todos los jugadores comienzan en el nivel de capacidad inicial.

- El nivel de capacidad inicial implica unos gastos de personal, amortizaciones y suministros de 10€ por ronda y solo permite contar como máximo con 1 unidad de materia prima, 1 unidad de producto en curso y 1 unidad de producto terminado en cada casilla. Como consecuencia, para que 1 unidad se desplace a la siguiente casilla, esta debe estar vacía. En caso contrario, no podrá desplazarse, o se perderá si su desplazamiento es automático.

- El paso del nivel de capacidad inicial a aumentada implica un pago único de 100€ que permitirá la ampliación de las instalaciones y de la plantilla. Una vez se haya hecho este pago a la banca, todas las unidades de materia prima, de productos en curso y de productos terminados que estén en el nivel de capacidad inicial pasan automáticamente a la misma posición de la planta de fabricación en el nivel de capacidad aumentada. Para la fabricación de camisetas último modelo y sostenible, independientemente del paso del proceso de fabricación en el que se encuentren los productos en curso en capacidad inicial, estos pasarán al único paso del proceso de fabricación en capacidad aumentada. En el caso de alta gama, los productos en curso que estén en el primer paso del proceso de fabricación en capacidad inicial pasarán al primer paso de capacidad aumentada, y los que estén en el segundo y tercer paso, pasarán al último de capacidad aumentada.

- El nivel de capacidad aumentada implica unos gastos de personal, amortizaciones y suministros de 20€ por ronda, permitiendo contar como máximo con 3 unidades de materia prima, 3 unidades de producto en curso y 3 unidades de producto terminado en cada casilla. Para que cualquiera de estas unidades se desplace a la siguiente casilla, debe haber espacio disponible. En caso contrario, no podrá desplazarse, o se perderá si su desplazamiento es automático.

- *Almacén de materia prima:* Esta columna incluye la materia prima recibida de nuestros proveedores. La materia prima se sitúa en la casilla de almacén correspondiente según el tipo de camiseta que se ha decidido fabricar. El proceso de fabricación no se inicia hasta que lo deseemos. Así, la materia prima puede quedar almacenada tanto tiempo como se quiera, respetando las limitaciones de capacidad de nuestra planta de fabricación y pagándose el coste de almacenamiento correspondiente por ronda.

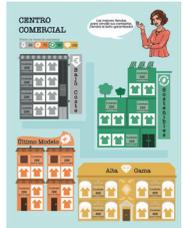
- *Coste unitario de fabricación:* Se refiere al coste unitario en el que se incurre para iniciar el proceso de fabricación de cada uno de los tipos de camisetas. El nivel de capacidad aumentada permite alcanzar economías de escala, lo que disminuye el coste unitario de fabricación de cada tipo de camiseta.

- *Procesos de fabricación y productos en curso:* Los procesos de fabricación pueden comenzar cuando deseemos, siempre y cuando contemos con materia prima almacenada en el almacén correspondiente y paguemos el coste unitario de fabricación. Tras ello, desplazaremos la materia prima a la primera casilla del proceso de fabricación. En función del tipo de camiseta que se fabrique, la duración del proceso variará de 1 a 3 rondas, representados por las casillas correspondientes. Desde el comienzo del proceso de fabricación, la materia prima pasa a considerarse producto en curso y avanzará de forma automática 1 casilla por cada ronda. Una vez avance a almacén de productos terminados, cada unidad de producto en curso se convertirá en 1 unidad de producto terminado.

- **Almacén de productos terminados:** Una vez finalizado el proceso de fabricación, los productos pasan a almacenarse en el almacén de productos terminados. Igual que la materia prima, los productos terminados pueden almacenarse tanto tiempo como se quiera, respetando las limitaciones de capacidad de nuestra planta de fabricación y pagándose el coste de almacenamiento correspondiente por ronda.



Centro comercial: El centro comercial cuenta con 16 tiendas de camisetas, 4 para cada tipo de camiseta. Para poder vender sus camisetas, los jugadores deberán firmar contratos de distribución con estas tiendas, cuyos importes variarán en función del tipo de camiseta que se desee vender. Una vez pagado dicho importe, el jugador colocará 1 de sus fichas de logo de empresa en la casilla de "Contrato", convirtiendo dicha tienda en propia y pudiendo colocar como máximo 2 unidades por tienda. Solo se pueden vender aquellos tipos de camisetas específicas de cada tienda. Así, por ejemplo, en las tiendas de bajo coste, solo se podrán vender camisetas de bajo coste.



Demanda: Se refiere a la cantidad de camisetas deseadas por los consumidores y que, por lo tanto, se puede vender en cada ronda. La demanda es aleatoria y viene determinada por el dado de demanda.

Cartas de juego: Existen dos tipos de cartas de juego que se diferencian por su nombre, visible en el reverso: cartas de empresa y cartas de entorno.

- **Cartas de empresa:** Estas cartas incluyen diferentes tipos de prácticas empresariales o mejoras de gestión que afectan a los procesos de suministro, fabricación o venta del jugador que las use o de sus competidores.



Entre las cartas de empresa hay 3 cartas de protección, que actúan como comodín bloqueando los efectos de la carta puesta en juego por otro jugador.

- **Cartas de entorno:** Estas cartas incluyen situaciones del entorno que afectan a los procesos de suministro, fabricación o venta de todos los jugadores.



Pagos y cobros: A lo largo de cada ronda de juego, los jugadores deberán llevar a cabo los pagos y cobros correspondientes. El momento de la ronda en que el jugador debe realizar los pagos y cobros está indicado en su ficha de información en color rojo y azul, respectivamente.

Tabla resumen de pagos y cobros							
Pagos	Salarios, amortizaciones y suministros	Costes de almacenamiento	Costes de fabricación	Contratos con proveedores	Compra de materia prima	Contratos con tiendas	Ampliación de capacidad de la planta de fabricación
Cobros	Venta de camisetas		Venta de contratos con proveedores y tiendas		Reducción de capacidad de la planta de fabricación		

Preparación de la partida

1. Se sitúa el tablero común de juego en el centro de la mesa al alcance de todos los jugadores.
2. Las cartas de empresa y las cartas de entorno se separan en sus 2 mazos, que se barajan y se colocan boca abajo.
3. Cada jugador elige una empresa y recibe el tablero de planta de fabricación correspondiente y sus 12 fichas de logo de empresa, junto a una ficha de información.
4. Se sortea aleatoriamente el jugador que se hará cargo de la banca del juego.
5. Cada jugador recibe la cantidad de 200 euros.
6. Todos los jugadores comienzan en el nivel de capacidad inicial de su planta de fabricación. Cada jugador elige 1 camiseta del tipo que desee para colocarla en su almacén de materias primas, 1 camiseta del tipo que desee para colocarla en la primera casilla del proceso de fabricación correspondiente y 1 camiseta del tipo que desee para colocarla en su almacén de productos terminados.
7. Para determinar el orden de juego, se sortea aleatoriamente el jugador que comienza la partida (jugador 1), continuando el jugador a su derecha (jugador 2) y así sucesivamente (jugador 3, etc.). A continuación, en sentido inverso al orden que se ha establecido, cada jugador firma 1 contrato con una tienda y 1 contrato con un proveedor. Así, el último jugador (jugador 3 en partidas de 3 jugadores o jugador 4 en partidas de 4 jugadores) firma, a su elección, 1 contrato con una tienda y 1 contrato con un proveedor, pagando el precio de cada uno y poniendo su logo de empresa en la casilla "Contrato" en los espacios correspondientes; continúa el siguiente jugador (jugador 2 en partidas de 3 jugadores o jugador 3 en partidas de 4 jugadores), y así sucesivamente hasta el jugador 1. Una vez todos los jugadores hayan establecido sus primeros contratos, podrán comprar 1 unidad de materia prima al proveedor que hayan contratado y colocarla en la primera casilla del proceso de suministro de proveedores.

Desarrollo del juego

Para cada una de las 10 rondas de juego se seguirá la siguiente secuencia de acciones:

Comienzo de ronda

Cada ronda será iniciada por un jugador diferente de forma rotatoria. Por ejemplo, para partidas de 3 jugadores, el jugador 1 iniciará la primera ronda, la segunda ronda será iniciada por el jugador 2, el jugador 3 iniciará la tercera ronda, el jugador 1 la cuarta, y así sucesivamente. Se utilizará el token blanco para identificar al jugador que inicia cada ronda.

El jugador que inicia la ronda avanza 1 casilla el token rojo en el marcador de ronda. A continuación, toma 1 carta de entorno y la pone en juego bocarriba en la mesa. El efecto de esta carta estará en funcionamiento hasta que se ponga en juego otra carta de entorno en la siguiente ronda.

Fase individual

Los jugadores llevarán a cabo los siguientes pasos, siendo el primero en realizar cada paso el jugador que inicia la ronda, seguido del resto de los jugadores en el orden descrito en el apartado anterior. Todos los jugadores deben finalizar el mismo paso antes de comenzar el siguiente. Así, cada jugador:

DESARROLLO DEL JUEGO	
El jugador que inicia la ronda sacará el token y pone en juego 1 carta de entorno.	
FASE DESECCIÓN:	
1	Toma 1 carta de entorno y juega; decide si la juega en ese momento poniéndola boca arriba en la mesa, si la reserva en su mano para futuras rondas o si la desecha. Una vez puesta en juego, el efecto de esta carta se mantendrá hasta que finalice esa ronda de juego.
2	Si lo desea, compra materias primas y productos terminados.
3	Si lo desea, firma nuevos contratos con las plantas de fabricación.
4	Si lo desea, firma nuevos contratos con el centro comercial.
5	Si lo desea, vende los contratos con proveedores o clientes.
6	Si lo desea, vende los contratos con proveedores o clientes.
7	Si lo desea, vende los contratos con proveedores o clientes.
8	Si lo desea, vende los contratos con proveedores o clientes.
9	Si lo desea, vende los contratos con proveedores o clientes.
10	Si lo desea, vende los contratos con proveedores o clientes.
11	Si lo desea, vende los contratos con proveedores o clientes.
12	Si lo desea, vende los contratos con proveedores o clientes.
13	Si lo desea, vende los contratos con proveedores o clientes.
14	Si lo desea, vende los contratos con proveedores o clientes.
15	Si lo desea, vende los contratos con proveedores o clientes.
16	Si lo desea, vende los contratos con proveedores o clientes.
FASE CONTRATACIÓN:	
El jugador firma el deal para determinar el mercado o el precio de compra de la venta de contratos.	

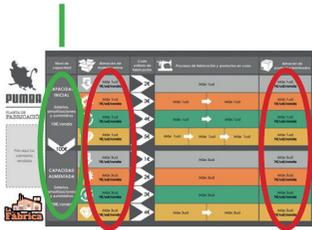
Tabla de desarrollo de juego incluida en la ficha de información de cada jugador

1. Toma 1 carta de empresa y decide si la juega en ese momento poniéndola boca arriba en la mesa, si la reserva en su mano para futuras rondas o si la desecha. Una vez puesta en juego, el efecto de esta carta se mantendrá hasta que finalice esa ronda de juego. Solo se puede poner en juego 1 carta de empresa por ronda, al inicio de la misma. Esta regla no aplica para las cartas de protección: aunque ya haya jugado su carta de empresa, un jugador puede poner en juego una carta de protección para bloquear el efecto de la carta de otro jugador. En cada ronda se podrán tener como máximo 2 cartas reservadas en la mano y 1 en juego; si se supera ese máximo, habrá que elegir 1 carta que desechará.

En el caso de que existan efectos contrarios entre la carta de entorno y las de empresa jugadas en una ronda, prevalecerá siempre el efecto de la carta de entorno sobre los de las cartas de empresa.

En el caso de que se den efectos contrarios entre cartas de empresa jugadas en una ronda, prevalecerá el efecto de la carta puesta en juego en primer lugar.

2. Paga los salarios, suministros y amortizaciones, según su nivel de capacidad.



3. Paga el coste de almacenamiento de materias primas y de productos terminados almacenados en este momento, según las cuantías especificadas en el tablero de planta de fabricación.

4. Si lo desea, avanza sus productos terminados en almacén hacia las tiendas contratadas en el centro comercial disponible, respetando el máximo de 2 unidades por tienda.



5. Avanza obligatoriamente todos sus productos en curso a la siguiente casilla del proceso de fabricación o al almacén de productos terminados si están en la última casilla del proceso de fabricación, siempre y cuando haya espacio disponible según el nivel de capacidad. Aquellas unidades para las que no hubiera espacio **se pierden**.

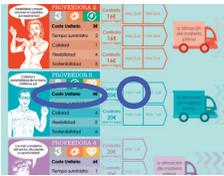


7. Avanza obligatoriamente todas sus unidades de materia prima en suministro de proveedores a la siguiente casilla o al almacén de su planta de fabricación si están en la última casilla del suministro, siempre y cuando haya espacio disponible según el nivel de capacidad. Aquellas unidades para las que no hubiera espacio **se pierden**.

6. Si lo desea, inicia uno o varios procesos de fabricación, avanzando su materia prima disponible desde el almacén y pagando el coste unitario de fabricación correspondiente.



8. Si lo desea, firma nuevos contratos con proveedores pagando la cuantía correspondiente. Como máximo se podrá firmar 1 nuevo contrato por ronda.



9. Si lo desea, compra materia prima a aquellos proveedores que tenga contratados y la sitúa en la primera casilla de suministro. Como máximo se podrá comprar 1 unidad por ronda por cada contrato a los proveedores 1, 3 y 4; y hasta 2 unidades por ronda por cada contrato a los proveedores 2 y 5. Además, se puede comprar a proveedores diferentes en una misma ronda, pagando la cuantía correspondiente.

10. Si lo desea, firma nuevos contratos con tiendas del centro comercial pagando la cuantía correspondiente. Como máximo se podrá firmar 1 nuevo contrato por ronda.



11. Si lo desea, aumenta el nivel de capacidad de la planta de fabricación pagando la cuantía correspondiente.



12. Si lo desea, realiza desinversiones mediante venta de contratos con objeto de aumentar su liquidez. Para ello, puede vender a la banca sus contratos con proveedores y tiendas de distribuidores, recuperando el 50% del precio original, y quedando estos contratos liberados.

13. Si lo desea y se encuentra en el nivel de capacidad aumentada, realiza desinversiones regresando al nivel de capacidad inicial, recuperando así 50€. Este cambio implica que todas las unidades de materia prima, de productos en curso y de productos terminados que estén en el nivel de capacidad aumentada pasan automáticamente a la misma posición de la planta de fabricación en el nivel de capacidad inicial, siempre y cuando haya espacio disponible. Aquellas unidades para las que no hubiera espacio **se pierden**. Para la fabricación de camisetas último modelo y sostenibles, las unidades pasarán al primer paso del proceso de fabricación en capacidad inicial. En el caso de alta gama, las unidades que estén en el primer y segundo paso del proceso de fabricación en capacidad aumentada pasarán al primer y segundo paso respectivamente de capacidad inicial.

Fase conjunta

En esta fase se procede a la venta de camisetas. Para determinar la demanda, uno de los jugadores lanzará el dado de demanda. Si sale el valor 0, no habrá demanda en esa ronda, quedando todas las camisetas de los jugadores almacenadas en las tiendas. Si salen los valores 1, 2 ó 3, cada jugador, si lo desea, podrá vender hasta 1, 2 ó 3 camisetas respectivamente, del tipo que quiera. Si sale el valor "T", los jugadores podrán vender todas las camisetas que deseen de entre las disponibles en sus tiendas. Las camisetas se venderán al precio fijado en la tabla de precios incluida en el tablero común de juego. Los jugadores deben conservar las unidades vendidas en el espacio habilitado para ello en la planta de fabricación para poder hacer el recuento al final de la partida.



Precios de venta de camisetas

Fin de ronda

Nota 1:

Las desinversiones de los pasos 12 y 13 se podrán llevar a cabo en cualquier momento de la partida en el que un jugador no tenga liquidez para afrontar un pago, evitando así quedar en bancarota y ser eliminado.

Nota 2:

Los jugadores podrán alcanzar acuerdos entre ellos, siempre que se respeten las normas de juego establecidas en estas instrucciones.

Fin de la partida

El juego finaliza una vez que todos los jugadores han completado la ronda 10. En ese momento, el juego se detiene y se procederá al recuento de puntos según la tabla recogida a continuación. **Ganará aquel jugador que haya obtenido más puntos.** En caso de empate a puntos, ganará aquel jugador con mayor cantidad de dinero en su mano.

TABLA DE PUNTUACIÓN FINAL	
Descripción de la acción	Puntos
Primer jugador o mejor jugador con mayor cantidad de dinero	5
jugadores que hayan vendido las cuatro tallas de camisetas	3
jugadores con mayor cantidad de camisetas vendidas	3
jugadores que están en el nivel de capacidad aumentada	2
jugadores con mayor cantidad de camisetas en tienda	2
jugadores con mayor cantidad de camisetas terminadas en almacén	2
jugadores con mayor cantidad de productos en caso	1
jugadores con mayor cantidad de materias primas en almacén	1
jugadores con mayor cantidad de tiendas	1
Por cada tienda controlada con las distribuidoras	1
jugadores con mayor cantidad de camisetas con previsiones	1
Por cada control con las previsiones	1

Tabla de puntuación final incluida en la ficha de información de cada jugador

* * * * *

Variantes avanzadas del juego

Los jugadores experimentados pueden disfrutar de todo el potencial de **LA FÁBRICA**, añadiendo alguna/s de las siguientes variantes a la versión básica del juego:

- **Enfoque pull:** En la versión básica, el último paso de cada ronda consiste en determinar de forma conjunta la demanda para vender las camisetas. Como hemos visto, esta acción se lleva a cabo una vez se han desarrollado los pasos individuales de compra de materia prima, desarrollo de procesos de fabricación, distribución de camisetas a tiendas, etc. Esta forma de jugar se asocia al método de fabricación *push* o de empuje. En cambio, es posible aplicar la variante *pull* o de arrastre, determinando la demanda con antelación, en concreto al comienzo de cada ronda y tras poner en juego la carta de entorno. De este modo, tras descubrir la carta de entorno de la ronda correspondiente, se lanzará el dado de demanda para determinar qué cantidad de camisetas se venderán al final de dicha ronda. Conocer la demanda en este punto permitirá a los jugadores llevar a cabo los pasos individuales con mayor conocimiento y exactitud, evitando costes y perjuicios innecesarios.

Préstamos: Con esta variante el jugador tiene la posibilidad de obtener financiación de la banca del juego. Así, al comienzo de ronda (salvo en la última), el jugador puede pedir un préstamo a la banca, pagando posteriormente un coste adicional en concepto de intereses. En concreto, el jugador puede solicitar un máximo de 100 euros a la banca, comprometiéndose siempre a devolver al comienzo de la ronda siguiente el importe del préstamo solicitado más un 10% en concepto de intereses. En el caso de que el jugador no pueda devolver dicho préstamo al comienzo de la ronda siguiente, todos sus contratos con proveedores y tiendas son liberados y el jugador queda eliminado de la partida. Si, por el contrario, el jugador devuelve correctamente el préstamo recibido por la banca, podrá solicitar un nuevo préstamo en esa misma ronda o en cualquier ronda posterior. Por otro lado, también existe la opción de que los jugadores se concedan préstamos entre ellos, bajo los términos y condiciones que acuerden en cada caso.

Puja de precios: En esta variante avanzada, el proceso de venta de camisetas es diferente. Para llevarlo a cabo, se desarrolla la siguiente secuencia de pasos, que mostramos para las camisetas de bajo coste y que debe repetirse para camisetas de último modelo, sostenibles y de alta gama.

1. En primer lugar, si uno o más jugadores tienen camisetas de bajo coste en tiendas del centro comercial, se tira el dado de demanda. El valor obtenido en el dado indica la cantidad total demandada de camisetas de bajo coste.

2. Una vez conocida la demanda, si esta es mayor a la oferta total de camisetas disponibles en las tiendas de todos los jugadores, estas camisetas se venden al precio más alto del rango de la tabla de precios que puede verse a la derecha.

Tipo de camiseta	Rangos de precio
Bajo coste	30-60
Último modelo	60-90
Sostenible	70-100
Alta gama	90-120

Tabla de rangos de precios

3. Si, por el contrario, la demanda es menor a la oferta, los jugadores que tengan camisetas de bajo coste en sus tiendas apuntan de forma secreta su precio de venta elegido, dentro del rango indicado en la tabla anterior y siempre en números enteros.

4. Finalmente, comienza la puja de precios, en la que los jugadores implicados descubren sus precios. Las camisetas se venden desde el precio más bajo en orden creciente y hasta alcanzar la cantidad obtenida en el dado de demanda. En caso de coincidencia de varios precios, las camisetas se venderán siguiendo el orden establecido en esa ronda, teniendo prioridad el jugador que inició la ronda, y así sucesivamente.



UNIVERSIDAD DE GRANADA



Idea original & Copyrights & Derechos Intelectuales © Leo Gutiérrez, Ana Castillo y Mati Ruiz.
Ilustración y Diseño Gráfico © Paywoken (Pinbro Games).

Queda prohibida la reproducción de ilustraciones sin expreso consentimiento del propietario.
Todos los derechos reservados. Impreso en España por AGR Games. Editado en España. No
recomendado para menores de 3 años. Peligro de asfixia. Contiene piezas pequeñas.

*All World Rights Reserved. Not suitable for children under 3. Choking hazard. Contains small
pieces.*

