

# FUEGO EN EL JARDÍN

Un juego creado por André Blanc para



**Versión ALPHA**  
A este juego todavía se la harán varias revisiones, así como se actualizará el diseño e incluirán las ilustraciones para llevarlo a su versión final. Así que no olvides regresar más adelante para obtener la versión más actualizada. Tampoco dudes en enviarnos cualquier retroalimentación.

Mediante este juego se trata de trabajar ir transmitir el concepto de Justicia Fiscal creado por Carlos Brown Sola que dice:

*Noción que sitúa a la naturaleza, las comunidades y las personas en el centro de las decisiones sobre el dinero público, para que a través de la redistribución de los recursos, y así del poder, se logre garantizar el ejercicio efectivo de los derechos y reducir y reparar las brechas de desigualdades.*

*C. BROWN*

**Objetivo del juego:** Lograr que los habitantes de todas las comunidades tengan una vida digna en comunión con su entorno antes de que termine la última ronda.

**Cómo ganar:** Hay dos condiciones de victoria. Primero al término del juego todos los jugadores y sus comunidades deben de estar en condiciones dignas en sus indicadores. De esta forma todos los jugadores habrán conseguido ganarle al juegos. Segundo, el jugador con más puntos es el ganador.

**Cómo perder:** El antagonista completa su plan antes de acabar las rondas o terminan las rondas sin que todos los jugadores estén en condiciones dignas (al lado izquierdo de la N),. También si el indicador de naturaleza lo llega al 15 o se terminan or completo los Recursos Naturales disponibles (RN).

**Duración:** 60 - 120 min

**Jugadores:** 2 - 6

**Edades:** se recomienda 13+

## Preparación del juego:

- 1- Separa y revuelve cada mazo: Eventos, Iniciativas, Tránsito. Colócalos en sus espacios designados a un lado del tablero (ver diagrama de acomodo)
- 2- Toma el tablero de "NATURALEZA" y colócalo cerca del tablero al alcance de todos. Coloca el marcador de "Relación con la naturaleza" en el primer indicador y dentro del área de reserva de recursos naturales coloca las 80 fichas de Recursos Naturales (RN).
- 3- Coloca el mazo de iniciativas en el área destinada dentro de la parte del tablero de GOBIERNO.
- 4- Si se usa un antagonista, toma su tarjeta y sigue sus instrucciones.
- 5- Coloca la ciudad y sus diferentes espacios con casillas.
- 6- Reparte un tablero de "COMUNIDAD" a cada jugador. Y su tarjeta de Población con su indicador.
- 7- Cada jugador toma las fichas de alguno de los diferentes colores.
- 8- Coloca el tablero de Puntos de Victoria (PV) y la ficha de cada jugador en la casilla 0.



## Como se juega:

Al inicio del juego cada jugador debe de asignar los valores iniciales de su comunidad, para esto pueden hacerlo de dos maneras: Primera, usando las tarjetas de "NÚMEROS". Para esto se revuelven y al azar van sacando una tarjeta por Rubro (Salud, vivienda, educación, empleo, seguridad y cuidados) y posicionando su indicador en el número que salga, tomando en cuenta las casillas de izquierda a derecha. Cada que saquen una tarjeta esta se descarta, hasta que se hayan usado todas. Segunda, pueden hacerlo tirando el dado de "NÚMEROS" para obtener resultados más diversos.

**Recomendación primer juego:** Revuelve las cartas numéricas y ve sacando una por cada indicador de tu comunidad, en el que salga el número 1, pongo una casilla en desventaja desde N, en el que salga el número 2, de la misma forma dos casillas. Todos los demás indicadores inician en N.

El Juego se lleva a cabo en 7 Rondas (ver diagrama "La Ronda" para ver la secuencia) Dentro de las rondas los jugadores tomarán sus turnos para realizar sus acciones (Ver secuencia de "El turno").

## INDICADORES EN LAS COMUNIDADES

Los indicadores en las comunidades representan algunas de las características de las mismas, al final del juego para poder ganar todas las comunidades no deben tener indicadores en desventaja (a la izquierda del punto neutro N). Para incrementar los indicadores y llevarlos a ventaja se pueden pagar el costo o cumplir la condición para subirlo al final del turno, el costo o condición básica la encontramos de color gris claro junto al nombre. Algunos de los indicadores tiene costo adicional al querer subir los indicadores a condiciones de mayor ventaja (verde o azul)

De esta forma si nosotros queremos subir el indicador de EMPLEO debemos de pagar "1RE, 1RN, 1P" para subir cualquier de los primeros 5 marcadores, pero para subir al 6 deberemos de pagar 2P adicionales para un total de "1RE, 1RN, 3P" y de la misma forma para subir al marcador 7 será necesario pagar 1RE, 1RN, 4P". En el caso de SEGURIDAD Y CUIDADOS, el costo no se eleva pero no pide cumplir con la condición de que la conexión social esté en ventaja "CON >".

La CONEXIÓN SOCIAL y BIENESTAR se incrementan de forma diferente al resto.

La CONEXIÓN SOCIAL se incrementa por sí misma si cumple las condiciones al final de la ronda. Para subir se deben de tener puntos de conexión igual al número de jugadores. Los puntos de conexión se calculan al final de la ronda por cada ficha de acción del jugador que comparta casilla con otra ficha de acción, si en alguna casilla hay una ficha de acción de cada jugador, todos obtienen 1 punto de conexión adicional. Para lograr llegar al marcador 7, se deben de tener 2 puntos de conexión adicionales al número de jugadores.

El BIENESTAR se calcula al inicio de la ronda pero después de ver el estado de todos los otros indicadores posibles. Cada indicador en N o Ventaja suma un punto, cada indicador en desventaja resta un punto, el indicador de Bienestar se pone de acuerdo al número de puntos totales en la casilla adecuada de izquierda a derecha.

¡Gracias por jugar con nosotros!



# ACOMODO

1

### NATURALEZA

RESERVA DE RECURSOS 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	1 SALUD
12	-5 RN -2 BIENESTAR	1 SALUD
13	-5 RN -2 BIENESTAR	1 SALUD
14	-5 RN -3 BIENESTAR	2 SALUD
15	<b>JUGADORES PIERDEN</b>	



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.

0				5				10
PUNTOS DE VICTORIA	9			15				20
				25				30
				45				50
				55				60
				65				70
				75				80
	RONDA: 1 2 3 4 5 6 7							

**GENTRIFICACIÓN**

1 CONEXIÓN

Costos para mejorar vivienda +3RE  
+1P para tomar acción contra los Tulumatis

**EVENTOS**

2

**REFORMA DE SEGURIDAD PÚBLICA**

1 SEGURIDAD

Mejorar **SEGURIDAD** en todas las comunidades cuesta 1RH menos.  
Remove "Policia Mala" del mazo de tránsito.

**PROGRAMA APOYO A LA VIVIENDA**

3 +1NJ  
4 +1NJ

1 VIVIENDA

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

**LEY DEL MEDIO AMBIENTE**

3 +1NJ  
5 +1NJ

+10

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

**CAMPAÑA DE EDUCACIÓN SEXUAL**

2 +1NJ  
3 +1NJ

1 SALUD

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

**INICIATIVAS**

3

4

**WETON TUSK**

EMPRENDADOR, VISIONARIO Y DEPRIDADO CAPITALISTA

**Preparación:**  
Pon una ficha de TUSK en el número 30 del marcador de PV.  
Renueve 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.

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.

**TUSK**

**CACHIN!**

TUSK gana 5PV



**CAMPAÑA DE EDUCACIÓN SEXUAL**

2 +1NJ  
3 +1NJ

1 SALUD

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

**LEY DEL MEDIO AMBIENTE**

3 +1NJ  
5 +1NJ

+10

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

**Leñador ilegal**

SALIDA: Remove 2RN de la reserva.

2PV

**PILA DE SALIDA DEL TRÁNSITO**

**Recolector de basura**

APOYO: 2RE, 1RH, 1RN

Elimina 2 DESDECHOS de una comunidad de tu elección.

2PV

**Nina Hormiga**

APOYO: 2RE, 1RH, 1RN

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

INTEGRAR: 2RE, 1RH, 1RN

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

3PV

**FanTUSK**

TRANSITO: Al aparecer en tránsito muestra una carta del mazo de TUSK.

SALIDA: TUSK gana 3PV

1PV

5

**TRÁNSITO**

10



6

**CENTRO DE OFICIOS**

3-6

**LA FÁBRICA**

3-6

**LA PLAZA**

3-6

**EL HUERTO**

3-6

**EL MERCADO**

3-4 5-6  
3-4 5-6

Intercambiar, donar o recibir recursos al final de cada uno de tus turnos con los otros jugadores que se encuentren en esta casilla.

**EL AVIATENTO**

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

**EL PARQUE**

3-4 5-6

**ESCUELA PÚBLICA SUPERIOR**

3-6

**REINTEGRA**

3-4 5-6

**LA CALLE**

3-4 5-6

-1RE para subir **SALUD** este turno.

**EL COLECTIVO**

3-4 5-6

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

**VENTA CALLEJERA**

3-6

12



13



7

**COMUNIDAD**

**SALUD** 2RE, 1RH, 1RN  
-2RH -1RH -1RE -1RN N +1RE, 1P  
-2P -1P -1P N +1P +2P

**VIVIENDA** 2RE, 2RH, 2RN  
-2P -1P -1P N +1P +2P

**EDUCACIÓN** 1RE, 2RH, 1RN  
-2P -1P -1P N +1P +2P

**EMPLEO** 1RE, 1P, 1RN  
-2RE -1RE -1RE N +1RE +2RE +3RE

**DESVANTAJA** VENTAJA

**SEGURIDAD** 2RE, 2RH  
-2P -1P -1P N +1P +2P

**CUIDADOS** 2RE, 2RH  
-2P -1P -1P N +1P +2P

**CONEXIÓN SOCIAL** 3  
-2P -1P -1P N +1P +2P

**BIENESTAR** 2RE, 2RH, 1RN  
-2RE -1RE -1RE N +1RE +2RE +3RE

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**

**SALUD** 2RE, 1RH, 1RN  
-2RH -1RH -1RE -1RN N +1RE, 1P  
-2P -1P -1P N +1P +2P

**VIVIENDA** 2RE, 2RH, 2RN  
-2P -1P -1P N +1P +2P

**EDUCACIÓN** 1RE, 2RH, 1RN  
-2P -1P -1P N +1P +2P

**EMPLEO** 1RE, 1P, 1RN  
-2RE -1RE -1RE N +1RE +2RE +3RE

**DESVANTAJA** VENTAJA

**SEGURIDAD** 2RE, 2RH  
-2P -1P -1P N +1P +2P

**CUIDADOS** 2RE, 2RH  
-2P -1P -1P N +1P +2P

**CONEXIÓN SOCIAL** 3  
-2P -1P -1P N +1P +2P

**BIENESTAR** 2RE, 2RH, 1RN  
-2RE -1RE -1RE N +1RE +2RE +3RE

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**

**SALUD** 2RE, 1RH, 1RN  
-2RH -1RH -1RE -1RN N +1RE, 1P  
-2P -1P -1P N +1P +2P

**VIVIENDA** 2RE, 2RH, 2RN  
-2P -1P -1P N +1P +2P

**EDUCACIÓN** 1RE, 2RH, 1RN  
-2P -1P -1P N +1P +2P

**EMPLEO** 1RE, 1P, 1RN  
-2RE -1RE -1RE N +1RE +2RE +3RE

**DESVANTAJA** VENTAJA

**SEGURIDAD** 2RE, 2RH  
-2P -1P -1P N +1P +2P

**CUIDADOS** 2RE, 2RH  
-2P -1P -1P N +1P +2P

**CONEXIÓN SOCIAL** 3  
-2P -1P -1P N +1P +2P

**BIENESTAR** 2RE, 2RH, 1RN  
-2RE -1RE -1RE N +1RE +2RE +3RE

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

4 Acciones 1 CUIDADOS +3 -2 -1

3 Acciones +3 -2

3 Acciones 1 VIVIENDA +2 -1

3 Acciones 1 CUIDADOS +2 -1

3 Acciones +1

2 Acciones +1

# ÁREAS Y ELEMENTOS DEL JUEGO

- 1- **TABLERO DE NATURALEZA.**
- 2- **TARJETAS DE EVENTOS DE LA RONDA.**
- 3- **ÁREA DE INICIATIVAS.**
- 4- **TABLERO DE ANTAGONISTA.**
- 5- **ÁREA DE TRÁNSITO.**
- 6- **ÁREA DE LA CIUDAD.**
- 7- **ÁREA DE LAS COMUNIDADES.**
- 8- **TARJETA DE POBLACIÓN.**
- 9- **TABLERO DE PUNTOS DE VICTORIA.**
- 10- **RESERVA DE PODER.**
- 11- **RESERVA DE DESECHO.**
- 12- **RESERVA DE RECURSOS ECONÓMICOS.**
- 13- **RESERVA DE RECURSOS HUMANOS.**

## 1- TABLERO DE NATURALEZA.

En este tablero encontraremos el estado de la naturaleza el cual tiene 15 niveles. Al final de cada ronda por cada 5 desechos que se hayan juntado el marcador con la flama baja un nivel. Del lado derecho encontraremos la reserva de RECURSOS NATURALES donde encontraremos todas las fichas con el dibujo de la hoja verde.

## 2- TARJETAS DE EVENTOS DE LA RONDA.

Se apilan a un costado del tablero de naturaleza (tarjetas de color morado). Al inicio de cada ronda se revela una, al final de la ronda se revuelven todas de nuevo.

## 3- ÁREA DE INICIATIVAS.

Se revuelve el mazo de iniciativas (color rosa) y se coloca justo debajo del tablero de naturaleza. Al inicio de cada ronda en la etapa del gobierno, se sacan cartas del mazo hasta completar los 4 espacios. Al final de la ronda verificaremos al continuidad del gobierno (tira una moneda dos veces para ver si coinciden, un dado en pares y nones, etc) si el gobierno continua se mantienen las iniciativas que estén reveladas con los recursos que tengan encima, si no se mantiene, se revuelven todas y se rebelan 4 nuevas.

## 4- TABLERO DE ANTAGONISTA.

Inicialmente se coloca dentro debajo de iniciativas (algunos antagonistas podrían colocarse en otro lugar, siempre consulta la ficha del antagonista a usar) Sigue las instrucciones dentro de la tarjeta del antagonista. Para TUSK deberás de poner las cartas de su mazo y sus fichas.

## 5- ÁREA DE TRÁNSITO.

El mazo de tránsito se coloca a la izquierda dejando 4

espacios para ir sacando cartas durante el turno de los jugadores. A la derecha de estos espacios hay que dejar dos más, uno para "la salida" de las cartas y otro para "el descarte" de las mismas.

## 6- ÁREA DE LA CIUDAD

Revuelvan las casillas y acomodalas en una cuadrícula de 4x3.

## 7- ÁREA DE LAS COMUNIDADES.

Cada jugador recibirá un tablero de comunidad para ponerlo enfrente suya alrededor de la mesa. Deberán tener fichas para utilizar como marcadores en los indicadores de su tarjeta de comunidad.

## 8- TARJETA DE POBLACIÓN.

Cada jugador recibe una tarjeta de población la cual colocará en el costado izquierdo de su tablero de comunidad. Con un marcador irá indicando su nivel de población.

## 9- TABLERO DE PUNTOS DE VICTORIA. (PV)

Cada jugador pone un marcador de su comunidad en la casilla con el número 0 la cual irá avanzando cada vez que ganen puntos de victoria (PV).

## 10- RESERVA DE PODER (P)

Pila o bonche con las fichas azules que representan el Poder.

## 11- RESERVA DE DESECHO (DES)

Pila o bonche con las fichas cafés que representan los Desechos.

## 12- RESERVA DE RECURSOS ECONÓMICOS. (RE)

Pila o bonche con las fichas amarillas que representan los Recursos Económicos.

## 13- RESERVA DE RECURSOS HUMANOS. (RH)

Pila o bonche con las fichas rojas que representan los Recursos Humanos.

# LA RONDA

## INICIO DE LA RONDA

## FIN DE LA RONDA

Saca de la pila de eventos (morado) una tarjeta y revelala.	<b>Evento de la ronda</b>	Se revuelven todos los eventos de nuevo en el mazo de eventos.
De acuerdo al nivel del estado de la naturaleza, haz el efecto indicado.	<b>Estado de la naturaleza</b>	Se cuentan los desechos generados por todas las comunidades durante la ronda, por cada 5 el indicador de estado de la naturaleza baja un nivel.
Si es la primer ronda o el gobierno cambió, saca 4 cartas de iniciativas nuevas(rosa).	<b>El gobierno</b>	Revuelve el mazo numérico y saca una carta, si es número no indica que el gobierno cambia con la ronda y todas las iniciativas reveladas se revuelven de nuevo en el mazo de iniciativas, cualquier recurso que tuvieron se regresa a su reserva. Si es par, hay continuidad en el gobierno y las iniciativas se mantienen con todos los recursos asignados.
Haz cualquier instrucción indicada en al tarjeta del antagonista para el inicio de la ronda.	<b>El antagonista</b>	Haz cualquier instrucción indicada en al tarjeta del antagonista para el final de la ronda.
Verifica si hay algún efecto que se aplique al inicio de la ronda para la ciudad.	<b>La ciudad</b>	Los jugadores regresan sus fichas de acción a su comunidad. Se recogen las tarjetas de tránsito de la salida y el descarte y se revuelven en el mazo de nuevo.
Ajusta tu nivel de población. De acuerdo a los indicadores en tu comunidad toma o paga los recursos necesarios. (Si es el primer turno, inicia el jugador más joven, turnos posteriores inicia el jugador con más PV y después continúa a la derecha.) Calcula el nivel de BIENESTAR en las comunidades, si es la primer ronda es N	<b>Las comunidades</b>	Todos los jugadores actualizan su indicador de <b>conexión social</b> de acuerdo a los puntos generados por sus fichas de acción.
En el mismo orden que las comunidades, los jugadores toman sus turnos para ir haciendo sus acciones una a la vez.	<b>Las personas</b>	Cuando se coloca la última ficha de acción disponible para los jugadores es utilizada, se inicia el fin de la ronda.

## EL TURNO

1

Saca una carta del mazo de tránsito y colocala en el primer lugar disponible desde la izquierda. De no haber lugares vacios la última carta a la derecha se pone en el espacio de "salida de tránsito" y realiza cualquier efecto de salida que tenga. Se recorren todas las otras cartas un espacio a la derecha, dejando así espacio disponible para la carta del turno.

2

Asigna una ficha de acción a una casilla y realiza su efecto.



3

Mejora los indicadores de tu comunidad cubriendo los costos, toma acción con las cartas en "tránsito" y realiza cualquier efecto de fin de turno.

# GLOSARIO VISUAL



Ficha de Recurso Económico **RE**



Ficha de Poder **P**



Pago o costo de Recurso Económico **RE**



Pago o costo de Poder **P**



Ficha de Recurso Natural **RN**



Ficha de Desecho **DES**



Pago o costo de Recurso Natural



Pago o costo de Desecho **DES**



Ficha de Recurso Humano **RH**



Subir indicador



Pago o costo de Recurso Humano **RH**



Bajar indicador



Pago o costo de tributo



Costo base de **RE**

El costo se aumenta en 1 por cada Jugador



Tarjeta de Tránsito



Costo base de **P**

El costo se aumenta en 1 por cada Jugador



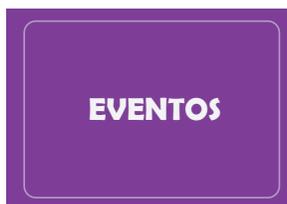
Tarjeta de Iniciativas



Casilla de acción



Casilla de acción habilitada a partir de 3 jugadores.



Tarjeta de Eventos



Ficha de acción



Fichas marcadoras