

CÓMO GANAR

La persona que logre alterar la temperatura a su favor gana inmediatamente el juego. La facción **Destrucción Climática** buscará aumentarla hasta que el termómetro llegue a +15 puntos. La facción **Salvación Mundial** buscará reducirla hasta que el termómetro llegue a -15 puntos.

FACCIONES Y CARTAS DEL JUEGO

El juego está diseñado para dos jugadores o dos grupos de personas. Cada uno asumirá el rol de una facción:

Destrucción Climática, que pretende aumentar la temperatura del planeta, que juega con las cartas color rojo.

Salvación Mundial, que busca reducirla, y que se identifica con el color verde en sus cartas.

Cartas neutrales. Son las cartas de color gris. Estas cartas se consideran neutras porque tienen la capacidad de destruir o ayudar al planeta según, el jugador o grupo de jugadores que la adquiera.

Cartas especiales o de inicio. Hay rojas y verdes, sirven para comprar cartas por turnos en el mercado del tablero.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

El juego comienza decidiendo qué persona o equipo estará a favor del planeta (Salvación Mundial) y cuál buscará destruirlo (Destrucción Climática).

Cartas especiales

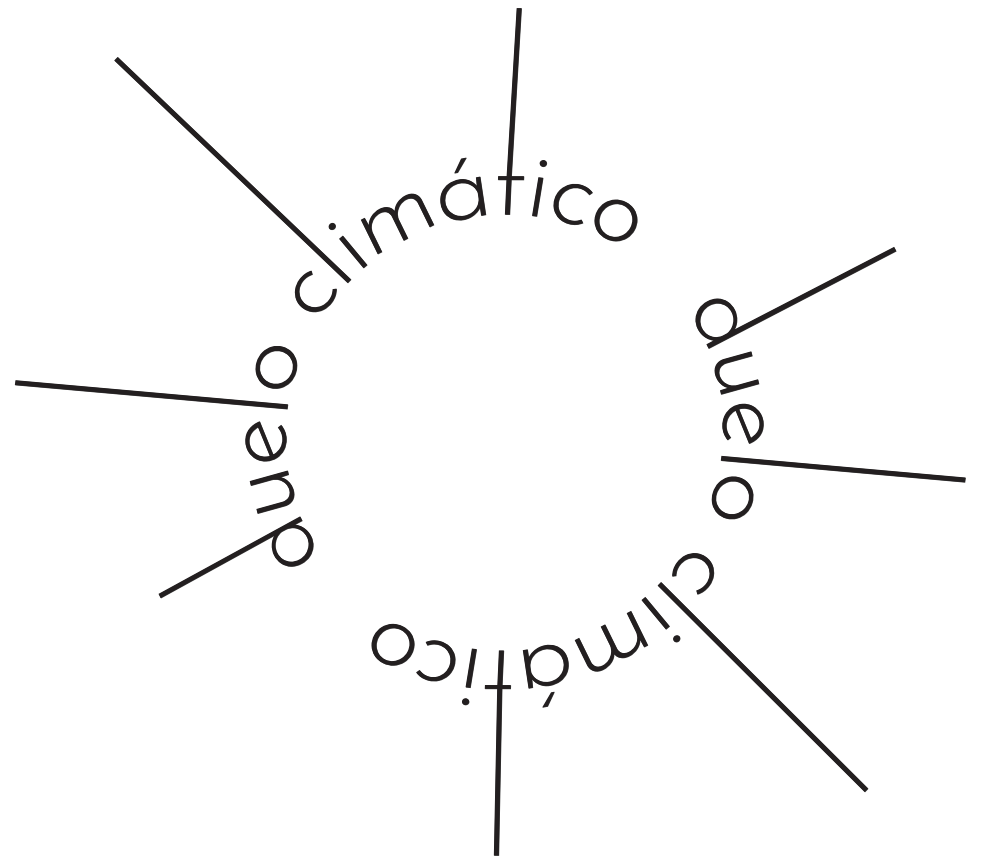
Separamos las cartas especiales o de inicio. Éstas se deben repartir a cada persona o equipo según el color que corresponda. Son 10 cartas para cada facción: en cada mano habrá ocho cartas con valor de [1] y dos cartas con valor [0].

Las cartas especiales deben barajarse bien y bajar cinco cartas cerca del tablero, sin revelarlas. Con las otras cinco se crea una pila (también oculta) que usaremos después.

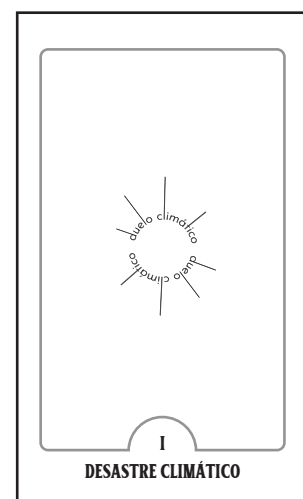
Mazo del mercado

Las cartas rojas, verdes y grises contienen temáticas relacionadas con el medio ambiente y conforman el mazo del juego. Se barajan bien y se colocan en su lugar dentro del tablero.

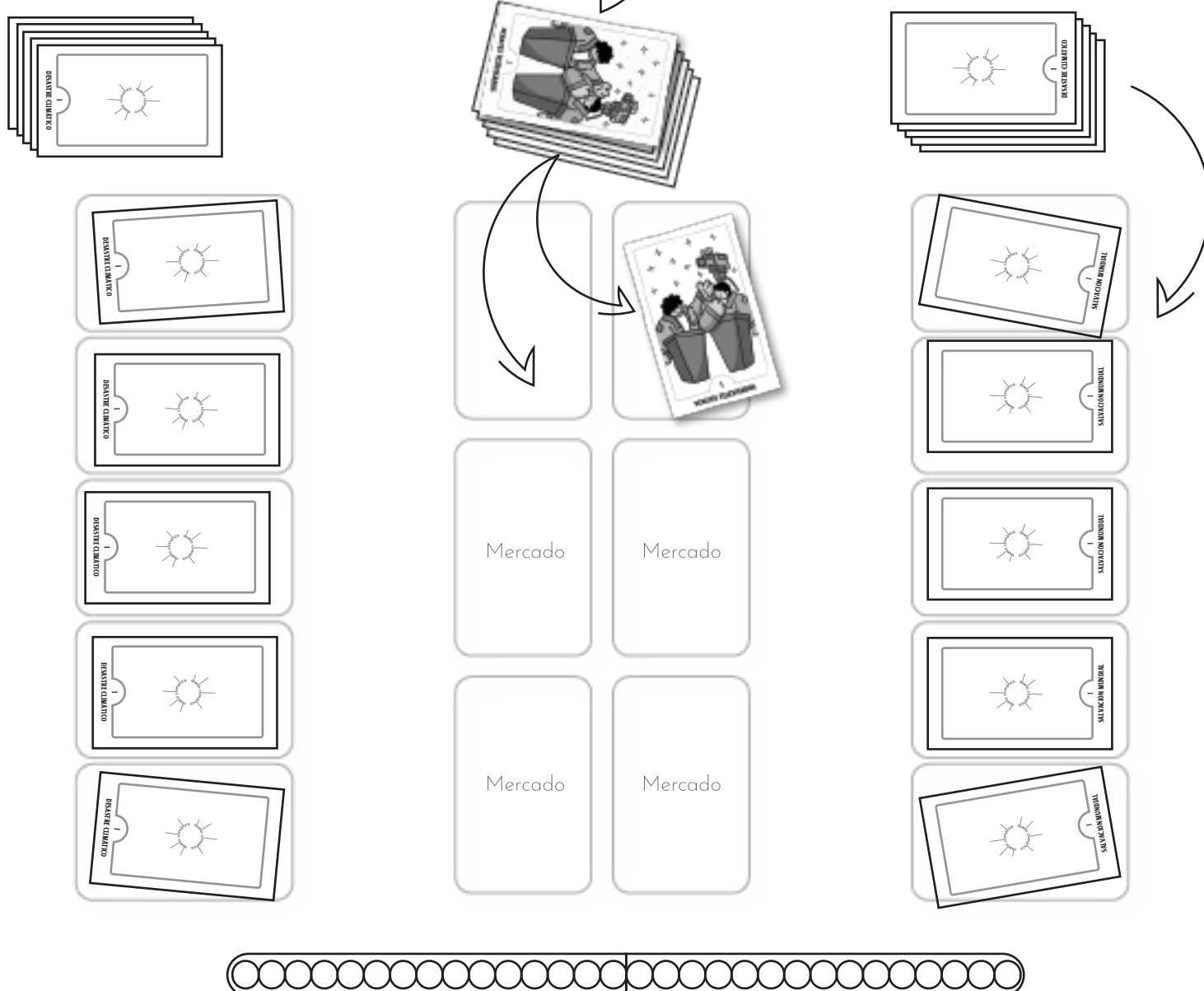
Se bajan seis cartas a la sección de mercado dentro del tablero. Estas cartas deben estar visibles.



Cartas especiales (10 por jugador)



Mazo del juego (99 cartas a tres colores)



CÓMO SE JUEGA

Fase de compra

Son los dos primeros turnos de cada participante o equipo, en los cuales solo se pueden utilizar las cartas especiales. Estas cartas sirven para hacer las primeras compras en el mercado y seguirán usándose únicamente para ese fin. Es decir, no sirven para cambiar la posición del termómetro con ellas.

Quien tiene el turno revela sus cinco cartas y puede comprar con ellas en el mercado.

Tiene que sumar los puntos de sus cartas y valorar qué cartas del mercado le conviene comprar o si posee la cantidad requerida.

Todas las cartas, las que pudo comprar, las que usó para la transacción y las que no pudo utilizar en la partida, se agregan (boca abajo) a una pila de descarte que tiene cada jugador o equipo.

Cada facción tiene dos turnos, después de los cuales ambas partes ya cuentan con cartas que permiten seguir comprando en el mercado o bien usarlas para cambiar el clima en el termómetro.

Fase de cambio climático

Siempre que acaba un turno, se deben llenar de nuevo los espacios del mercado que han quedado vacíos con nuevas cartas del mazo de juego. Siempre habrá seis cartas.

Siempre habrá cinco cartas en el juego de cada facción. Se conoce como 'mano'. Visibles para quien está de turno y ocultas para quien espera turno.

Para completar la mano cada vez que se invierten las cartas, se usarán cartas de la pila de descarte. Para ello es necesario que cada participante o equipo baraje esas cartas antes de bajar a su mano las que necesite.

La facción opuesta está obligada a verificar en todo momento que la facción de turno baraje sus cartas, para evitar que haya ventajas.

Cada facción de turno decidirá si sus cartas las utiliza para comprar más en el mercado, o bien para mover a su favor el termómetro del juego.

Gana quien logre mover el termómetro a la última casilla de su color.

Este juego es parte de las acciones que realiza AECID a través de sus Centros Culturales para la concientización sobre los efectos del cambio climático. Se permite su reproducción y su uso doméstico o pedagógico. Los archivos de descarga se pueden encontrar en la web del Centro Cultural de España en Tegucigalpa, Honduras: <https://cctegucigalpa.org>

