

SECUENCIA DEL TURNO

1. Comprobad la alerta (si el equipo sacó una alerta en el turno anterior y aun no se ha resuelto, ésta pasa al montón de retos no superados. Ved en las instrucciones cómo penalizar/recompensar a los equipos cuando esto sucede).

2. Avanzad el indicador de Alerta (si llega a 7 robad una carta de alerta, leed en voz alta y colocadla junto a la tarjeta de equipo).

3. Robad un nuevo reto (sacad el último del mazo, leedlo en voz alta y colocadlo en el tablero).

Sólo puede haber 5 retos en juego, si sale un 6º, el que ocupa la posición "reto inicial" pasa a ser no superado (ved en las instrucciones cómo se penaliza/recompensa a los equipos cuando esto sucede).

4. Lanzad los 3 dados para producir recursos.

- | | |
|-------------------|------------------------|
| 1 Económicos | 4 Educación |
| 2 Política | 5 Pautas individuales |
| 3 Presión social | 6. elegid |

5. Usad los recursos para resolver retos y/o alertas.

6. Cuando se resuelve un reto o alerta, los equipos implicados deben **obtener sus recompensas**.

EQUIPO 1

PONED AQUÍ
LOS
RECURSOS
(Al acabar el turno
no puede haber
más de 3)

MADRE CORAJE

CARTA DE ALERTA

SECUENCIA DEL TURNO

1. Comprobad la alerta (si el equipo sacó una alerta en el turno anterior y aun no se ha resuelto, ésta pasa al montón de retos no superados. Ved en las instrucciones cómo penalizar/recompensar a los equipos cuando esto sucede).

2. Avanzad el indicador de Alerta (si llega a 7 robad una carta de alerta, leed en voz alta y colocadla junto a la tarjeta de equipo).

3. Robad un nuevo reto (sacad el último del mazo, leedlo en voz alta y colocadlo en el tablero).

Sólo puede haber 5 retos en juego, si sale un 6º, el que ocupa la posición "reto inicial" pasa a ser no superado (ved en las instrucciones cómo se penaliza/recompensa a los equipos cuando esto sucede).

4. Lanzad los 3 dados para producir recursos.

- | | |
|-------------------|------------------------|
| 1 Económicos | 4 Educación |
| 2 Política | 5 Pautas individuales |
| 3 Presión social | 6. elegid |

5. Usad los recursos para resolver retos y/o alertas.

6. Cuando se resuelve un reto o alerta, los equipos implicados deben **obtener sus recompensas**.

EQUIPO 2

PONED AQUÍ
LOS
RECURSOS
(Al acabar el turno
no puede haber
más de 3)

MADRE CORAJE

CARTA DE ALERTA

SECUENCIA DEL TURNO

1. Comprobad la alerta (si el equipo sacó una alerta en el turno anterior y aun no se ha resuelto, ésta pasa al montón de retos no superados. Ved en las instrucciones cómo penalizar/recompensar a los equipos cuando esto sucede).

2. Avanzad el indicador de Alerta (si llega a 7 robad una carta de alerta, leed en voz alta y colocadla junto a la tarjeta de equipo).

3. Robad un nuevo reto (sacad el último del mazo, leedlo en voz alta y colocadlo en el tablero).

Sólo puede haber 5 retos en juego, si sale un 6º, el que ocupa la posición "reto inicial" pasa a ser no superado (ved en las instrucciones cómo se penaliza/recompensa a los equipos cuando esto sucede).

4. Lanzad los 3 dados para producir recursos.

- | | |
|-------------------|------------------------|
| 1 Económicos | 4 Educación |
| 2 Política | 5 Pautas individuales |
| 3 Presión social | 6. elegid |

5. Usad los recursos para resolver retos y/o alertas.

6. Cuando se resuelve un reto o alerta, los equipos implicados deben **obtener sus recompensas**.

EQUIPO 3

PONED AQUÍ
LOS
RECURSOS
(Al acabar el turno
no puede haber
más de 3)

MADRE CORAJE

CARTA DE ALERTA

SECUENCIA DEL TURNO

1. Comprobad la alerta (si el equipo sacó una alerta en el turno anterior y aun no se ha resuelto, ésta pasa al montón de retos no superados. Ved en las instrucciones cómo penalizar/recompensar a los equipos cuando esto sucede).

2. Avanzad el indicador de Alerta (si llega a 7 robad una carta de alerta, leed en voz alta y colocadla junto a la tarjeta de equipo).

3. Robad un nuevo reto (sacad el último del mazo, leedlo en voz alta y colocadlo en el tablero).

Sólo puede haber 5 retos en juego, si sale un 6º, el que ocupa la posición "reto inicial" pasa a ser no superado (ved en las instrucciones cómo se penaliza/recompensa a los equipos cuando esto sucede).

4. Lanzad los 3 dados para producir recursos.

- | | |
|-------------------|------------------------|
| 1 Económicos | 4 Educación |
| 2 Política | 5 Pautas individuales |
| 3 Presión social | 6. elegid |

5. Usad los recursos para resolver retos y/o alertas.

6. Cuando se resuelve un reto o alerta, los equipos implicados deben **obtener sus recompensas**.

EQUIPO 4

PONED AQUÍ
LOS
RECURSOS
(Al acabar el turno
no puede haber
más de 3)

MADRE CORAJE

CARTA DE ALERTA

