

Consigue 30 días **GRATIS** de acceso a Limit en Board Game Arena escaneando el código QR. La oferta se activará después de validarla en el sitio web de Board Game Arena.



Para mayores de 13 años

40 minutos por persona

De 1 a 6 personas

Civilizaciones y gestión

ALEXANDRE POYÉ



GLOSARIO

 : Crisis financiera	 : Población	 : Juega una carta	 : Alianza	 : Producción de recursos industriales	 : Recurso industrial
 : Crisis militar	 : Nivel de población	 : Pasa	 : Rompe una alianza	 : Producción de recursos militares	 : Recurso militar
 : Crisis ecológica	 : Calidad de vida	 : Efecto permanente	 : Compra en el mercado	 : Producción de recursos renovables	 : Recurso renovable
 : Dinero	 : Clase social más alta	 : Efecto inmediato	 : Roba	 : Vende en el mercado	 : Recurso fósil
 : Banco Mundial	 : Clase social media	 : Mano	 : Nación	 : Cajas  : Limit	 : Territorio
 : Inestabilidad	 : Clase social media	 : Todas las naciones	 : Dáselo a	 : Producción a tu elección	 : Escasez
 : Descontento social					
 : Contaminación					
 : Exceso de contaminación	 : Transición demográfica				



DECLARACIÓN DE INTENCIÓNES DEL DISEÑADOR DEL JUEGO

Hace 20 años, descubrí el famoso informe Meadows, plasmado en el libro **Los límites del crecimiento***. Junto a él descubrí el modelo **world3**** y sus 375 variables, que forman la base de los casos posibles detallados en el informe. Como estudiante de física en aquella época, me fascinó la riqueza del modelo y me di cuenta de una realidad innegable: en un mundo finito, el crecimiento constante es imposible.

Muchos sistemas físicos reflejan esta realidad: una jarra que rebosa, una bomba que explota, la colonización por un parásito. Todo crecimiento llega a la saturación cuando se alcanzan los límites del sistema. Cuando uno estudia física, descubre otra aclaración importante: cuanto más fuerte es el crecimiento, más brusca es la saturación. Sin embargo, mientras yo descubría estos principios, la industria continuaba su carrera por la producción, los políticos abogaban por el crecimiento como fuente de felicidad y nosotros no dejábamos de comprar teléfonos nuevos.

¿Por qué no se enseñan estos fenómenos en la escuela primaria? ¿Por qué las conclusiones del informe Meadows no están grabadas en las páginas de los ficheros de todos los bancos y todas las empresas? ¿Qué estamos haciendo con el tiempo que nos queda?

En tus manos tienes mi respuesta a este problema: un juego de mesa. Limit es un juego con mecánicas de juego libre que pretende plasmar las interacciones simplificadas del modelo world3 (la producción contamina, la educación mejora la calidad de vida, etc.) y otras que tuvieron que añadir posteriormente, como el mercado mundial, las interacciones sociales y los aspectos militares. En Limit, tú eliges qué política aplicar: puedes ser dictatorial, razonable, expansionista, consumista... El juego reaccionará a tus políticas y juntos trazaréis el destino del planeta. ¿Felicidad o infelicidad? ¿Y para quiénes?

Limit es una reducción del modelo world3, una simulación muy simplificada. Su intención no es ser una verdad incontestable en todos sus aspectos y propuestas: es necesario poner a prueba y contradecir sus tesis. Aunque nos hemos esforzado en que los efectos que hemos integrado en el juego sean lo más precisos posible, puede que no estés de acuerdo con alguna carta o regla concreta. Si es así, introduce los cambios que veas necesarios.

Lo más crucial de este concepto sigue siendo inmutable: queremos que debatáis sobre vuestras partidas, que las comparéis con la realidad, que volváis a jugarlo y experimentéis con distintas elecciones políticas. Es hora de que estas ideas, que ya cumplen medio siglo, se diseminen por nuestras sociedades. Y ese es el objetivo del juego.

Alexandre Poyé

* - Meadows, D. H., Meadows, D. L., Randers, J. y Behrens, W. W. (1972). *Los límites del crecimiento: informe al Club de Roma sobre el predicamento de la Humanidad*. Nueva York, NY: Universe Books. <https://doi.org/10.1349/ddlp.1>

** - <https://es.wikipedia.org/wiki/World3>

ÍNDICE

2	GLOSARIO
3	OBJETIVO DEL JUEGO
4	COMPONENTES
6	PREPARACIÓN
11	MECÁNICAS
24	MODO SOLITARIO
25	EXPLICACIÓN DE LAS CARTAS

01

OBJETIVO DEL JUEGO

Limit es un juego competitivo de desarrollo de civilizaciones ambientado entre las décadas de 1850 y 2060 (*desde el inicio de la Revolución Industrial hasta el futuro próximo*) en el sistema mundial en el que vivimos, constreñido por unos recursos planetarios limitados.

Estás al frente de una nación y cada una de tus decisiones políticas influye no solo en tu población y producción, sino también en el equilibrio del mundo y de otras naciones. Surgirán crisis ecológicas, financieras y militares. ¿Le darás prioridad a la sostenibilidad o buscarás el dominio mundial? ¿Conducirás a tu país a un ideal determinado o te adaptarás a las cambiantes circunstancias? Tú decides.

Todas las naciones empiezan con condiciones iniciales idénticas. No jugarás con naciones reales, pero dependiendo de tus decisiones puede que encuentres similitudes entre la que has dado forma y algún país del mundo real.

Jugarás durante 7 rondas, llamadas **generaciones**, al final de las cuales contarás tus puntos. Sin embargo, es posible que la partida termine antes de la 7^a ronda si tú y tus oponentes desencadenáis al menos 4 crisis globales. La nación con la mayor puntuación gana la partida.

Descripción de una generación

Una generación se desarrolla en 3 fases:

- 01** La fase política, en la que tomas decisiones
- 02** La fase social, en la que tu población reacciona a esas decisiones
- 03** La fase internacional, en la que pueden surgir crisis globales

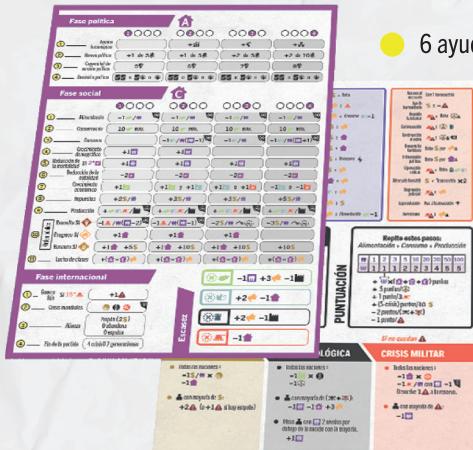
El transcurso de una generación depende a menudo de la calidad de vida de tu población.

Acerca de la puntuación

Al final de la partida, tu puntuación representa la fortaleza, el poder y el impacto negativo de tu nación. El juego evalúa estos resultados desde el punto de vista occidental actual. Ciertamente podría haberse orientado de otro modo: es el único aspecto del juego en el que se ha aplicado un cierto sesgo moral, mientras que el resto del juego carece de juicios en este aspecto. Este asunto se trata con más detalle en las páginas 23 y 24.

02 COMPONENTES

Tableros y hojas



- 6 ayudas de juego

- 9 cajas de almacenamiento



Antes de la primera partida, monta las cajas y guarda los componentes indicados a continuación en cada una. Despues de cada partida, guárdalos de la misma manera.

Caja internacional

Cada una de estas cajas contiene todos los elementos que usa una nación.



- 1 marcador de Liderazgo
- 6 fichas de Inestabilidad
- 1 ficha de Territorio
- 1 carta de Alianza
- 1 marcador de Desmilitarización
- 7 marcadores de Generación anverso: generación actual
reverso: generación anterior
- 12 marcadores de Crisis
4 financieras
4 militares
4 ecológicas
- 1 marcador de Reserva de colonización
- 1 carta de Reserva de contaminación y 1 carta de Reserva de inestabilidad

- 1 tablero de Mercado



- 6 tableros de Nación de doble cara

Ambas caras solo se diferencian en el estilo, elige el que prefieras.



6 cajas de nación

Esta caja contiene los elementos de cada nación.



3 marcadores de Decenas de recurso renovable (anverso/reverso 0/1; 2/3; 4/5)



3 marcadores de Decenas de recurso industrial (anverso/reverso 0/1; 2/3; 4/5)



3 marcadores de Decenas de recurso militar (anverso/reverso 0/1; 2/3; 4/5)



3 mazos de cartas de Política:



12 cartas de Sociedad



12 cartas de Ejército y economía



13 cartas de Producción

3 fichas de Dinero de 1 \$



3 fichas de Dinero de 2 \$



3 fichas de Dinero de 5 \$



3 fichas de Dinero de 10 \$



3 fichas de Dinero de 20 \$



3 fichas de Contaminación



10 fichas de Recurso fósil



5 marcadores de Transición demográfica



1 cubo de Descontento social



3 cubos de Fábrica de producción



1 ficha de Paso



2 fichas de Inestabilidad



6 fichas de Territorio



5 cilindros de Clase social



1 cilindro de Población



1 ficha de Alianza militar



Y 1 ficha de Alianza económica



Lado de negociación (ícono negro)

Lado de acuerdo (ícono blanco)

Importante: la caja de la nación estrella contiene además componentes que se usan en el modo solitario.

8 cartas de Evento y 1 carta de Nación estrella



2 cajas LIMIT

Estas cajas contienen elementos que se usan en la partida cuando se superan los límites.

El número de fichas (⚠️ 💸 \$) de las cajas LIMIT se considera ilimitado. Si se acaban, anota lo que tomas.



6 fichas de Dinero de 20 \$



12 fichas de Dinero de 50 \$



9 fichas de Inestabilidad



21 fichas de Exceso de contaminación



6 fichas de 5 de Inestabilidad



9 fichas de Recurso fósil



03 PREPARACIÓN

El tablero de Mercado y elementos comunes

Pon el Mercado en el centro de la mesa y toma los elementos de la caja *internacional*.

- 01 Pon los marcadores de Decenas de  ,  y  por su lado (0), delante del valor 3 de la bolsa de recursos del Mercado.
Pon los demás marcadores de Decenas cerca del tablero de Mercado.
- 02 Pon 3 fichas de Recurso fósil  en la bolsa de recursos fósiles.
- 03 Pon el cubo verde en la 3^a posición de la tasa de recursos renovables.
- 04 Pon los cubos azul, rojo y negro en la 4^a posición de sus correspondientes tasas de recursos.

Precios de los recursos

La posición de los cubos de Tasa de recursos indica los precios de compra y venta del recurso correspondiente. **Este precio aumenta cuando compras recursos** (mueves el cubo una posición a la derecha), **y disminuye cuando vendes recursos** (mueves el cubo una posición a la izquierda). Representa la ley de la oferta y la demanda. Para más detalles, consulta la página 25.

- 05 Pon los 7 marcadores de Generación por encima del tablero en orden cronológico, con la cara de generación actual bocarriba.
- 06 Pon los 12 marcadores de Crisis junto a los marcadores de Generación.
- 07 Pon las 2 cartas de Reserva de contaminación y Reserva de inestabilidad, así como el marcador de Reserva de colonización, junto al tablero de Mercado.
- 08 Pon las 6 fichas de Contaminación  en la carta de Reserva de contaminación.
- 09 Pon las 6 fichas de Inestabilidad  en la carta de Reserva de inestabilidad.
- 10 Pon 2 fichas de Recurso fósil  y 1 ficha de Territorio  en el marcador de Reserva de colonización.
- 11 Pon el marcador de Liderazgo junto al tablero de Mercado.
- 12 Deja las cajas  a mano. Servirán como pilas de descarte para las fichas que tendrás que descartar durante la partida.
- 13 Si incluyes en la partida el el paso de **Alianza** (explicado en la página 21), pon el marcador de Desmilitarización junto a la carta de Alianza y pon ambas cosas junto al tablero de Mercado.

Bolsa de recursos del tablero de Mercado y los tableros de Nación

La cantidad de un recurso en la bolsa del tablero de Mercado y de los tableros de Nación está representada por la posición del marcador de Decenas del recurso correspondiente en el medidor de bolsa.

Ejemplo: en la imagen de la derecha, tienes 23  , 36  y 8 .

Si en algún momento llegas a tener más de 59 unidades de un recurso, usa varias fichas de Decenas y súmalas.



Cronología de generaciones



07



08
se desencadena una crisis ecológica.



09
al final de la Generación se desencadena una crisis militar.



10



Inestabilidad

Si durante la partida necesitas tomar fichas de Inestabilidad y no quedan suficientes en la carta de Reserva de inestabilidad, toma las fichas de que faltan de la caja LIMIT.

11



12



13



El tablero de Nación

Cada persona hace lo siguiente:

Elige una de las seis naciones y toma el tablero y la caja de *nación* correspondiente, así como una ayuda de juego.

- 01 Si estás incluyendo en la partida el paso de **Alianza** (página 21), pon tus 2 fichas de Alianza junto a tu tablero de Nación. Si no, déjálas a un lado.

Este paso es opcional. Recomendamos omitirlo en partidas con 2 o 3 naciones o durante vuestra primera partida.

En tu tablero de Nación:

- 02 Pon tu cubo verde Fábrica  en la 2^a posición del medidor de producción de recursos Renovables,
- 03 Pon tu cubo azul Fábrica  en la 1^a posición del medidor de producción de recursos Industriales,
- 04 Pon tu cubo rojo Fábrica  en la 1^a posición del medidor de producción de recursos Militares,
- 05 Pon el cilindro de Población en la 2^a posición del medidor de Población.

Concepto de nivel

Tus producciones y población aumentan y disminuyen por «niveles». Mover la posición de los cubos de Fábrica o del cilindro de Población significa aumentar o reducir dicho nivel. **Por ejemplo**, si tienes 10 unidades de población y obtienes 1 nivel de población, significa que pasas a tener 20 unidades de población, y perder 1 nivel significa que pasas a tener 5 unidades de población.

- 06 Pon el marcador de Decenas de , bocarriba (0), en el valor 2 del medidor de bolsa,
- 07 Pon el marcador de Decenas de , bocarriba (0), en el valor 1 del medidor de bolsa,
- 08 Pon el marcador de Decenas de , bocarriba (0), en el valor 0 del medidor de bolsa,
- 09 Mantén los otros marcadores de Decenas de recurso junto a tu tablero.
- 10 Pon 8 fichas de Recurso fósil  en tu bolsa personal de recursos fósiles.
- 11 Pon 5  junto a tu tablero de Nación.
- 12 Pon 5 fichas de Territorio  en la zona de territorio.

T *Representan el tamaño de tu territorio y limitan tu producción máxima de recursos renovables .*

Al principio de la partida, tienes en tu bolsa 8 , 2 , 1 , 0  y 5 .

Observa que cada nación tiene asociada una forma para diferenciarla de las demás. Además de en su caja, esta forma aparece en su tablero de Nación, el reverso de sus cartas y sus fichas de Alianza.

Fábricas de producción

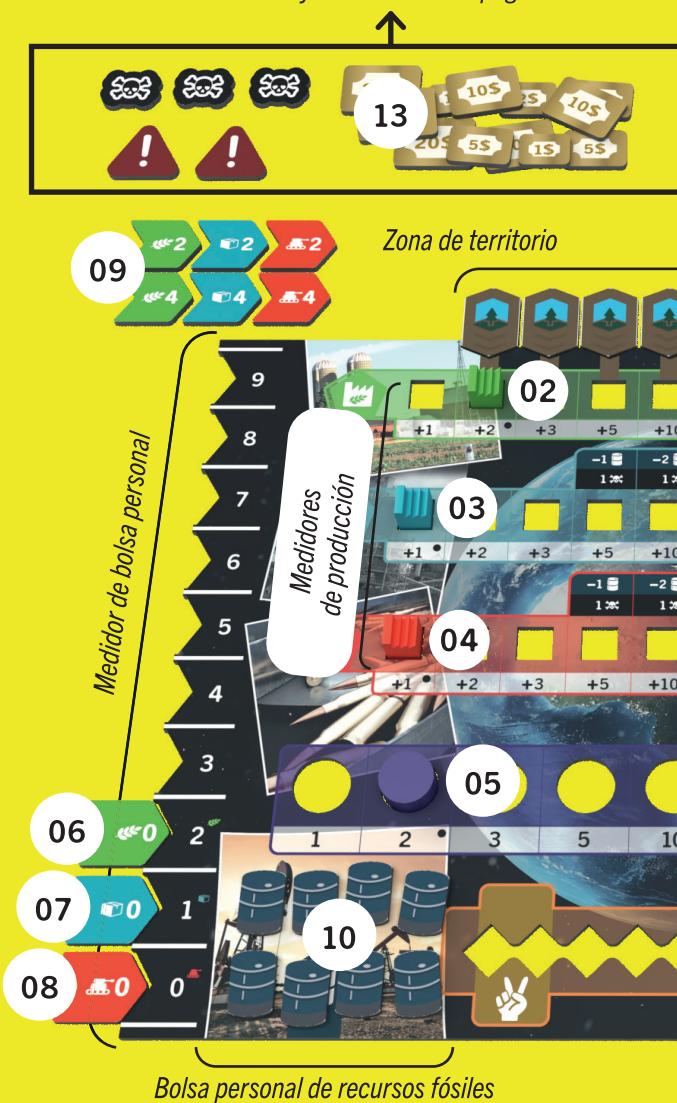
Hay tres zonas de producción: recursos renovables , industriales  y militares . Tu nación produce tantos recursos de un tipo concreto iguales al valor indicado en la posición del cubo de Fábrica correspondiente. Esto aumenta tu bolsa personal en ese valor.

A partir del 4º nivel, la producción de recursos industriales y militares ( ) requiere recursos fósiles  y genera contaminación .

El cubo de Fábrica  nunca puede moverse más allá del último territorio disponible.

Si necesitas mover tus cubos de , ,  de manera que fueran a salirse de su medidor, no hagas nada.

Reservas y Banco mundial (página 7)



Calidad de vida

Las clases sociales van de la **A** a la **E** y cada una compone el 20 % de tu población. La clase **A** es la más alta, mientras que la clase **E** es la más baja.

Cada clase social tiene una calidad de vida, que puede ir de 1 a 4 y viene indicada por la posición del cilindro correspondiente.

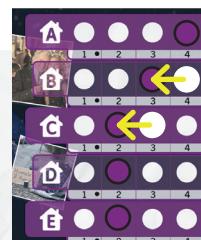
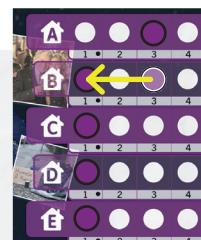
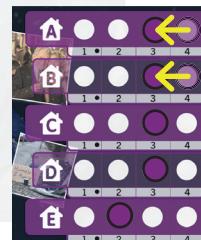
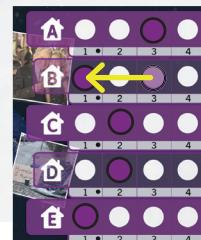
A medida que avance la partida, aumentas o reduces la calidad de vida de tus 5 clases moviendo los cilindros hacia la derecha o hacia la izquierda. Puedes distribuir estos aumentos o reducciones entre las distintas clases como prefieras, de acuerdo a las siguientes reglas.

Importante: las clases sociales más altas siempre aumentan su calidad de vida antes que las más bajas. Las clases sociales más bajas pierden su calidad de vida antes que las más altas. La calidad de vida de una clase social determinada **nunca** puede ser más alta (es decir, su cilindro nunca puede estar más avanzado) que la de una clase social superior. *Consulta el ejemplo de la izquierda.*

Cada fila de clase social contiene 1 marcador de Transición demográfica . Cuando un cilindro de Clase social alcance la 3^a posición por primera vez, toma la ficha de de la fila correspondiente, ponla en la zona de transición demográfica y pon el cilindro en la 3^a posición.

Ejemplo

Reducir la calidad de vida en 2 (-2) significa desplazar 1 mismo cilindro 2 posiciones a la izquierda o 2 cilindros distintos 1 posición cada uno. Del mismo modo, aumentar la calidad de vida en 2 (+2) significa desplazar 1 mismo cilindro 2 posiciones a la derecha o 2 cilindros distintos 1 posición cada uno.



Las posiciones iniciales de todas las fichas y todos los marcadores se indican con un •



13 Las 2 fichas de restantes se ponen en el marcador de Reserva de colonización.

Las otras fichas de Dinero (*un total de 109*) se ponen en el Banco Mundial.

La 6^a ficha de Territorio se pone en el marcador de Reserva de colonización.

Pon las 3 fichas de y las 2 fichas de en sus respectivas cartas de Reserva (contaminación e inestabilidad) junto al Mercado.

14 Pon los 5 cilindros de Clase social en la 1^a posición de las filas del recuadro de calidad de vida.

15 Pon los 5 marcadores de Transición demográfica en las 5 filas de clase social, cubriendo la 3^a posición.

16 Pon el cubo de Descontento social en la posición central del medidor de descontento social .

Descontento social

El medidor de descontento social representa la estabilidad de tu nación y cómo reacciona tu población a los cambios.

Cada vez que tengas que aumentar tu descontento social y tu cubo de Descontento social ya esté en el máximo (*en la posición más a la derecha del medidor*), no muevas el cubo. En vez de eso, toma 1 ficha de Inestabilidad de la carta de Reserva de inestabilidad por cada aumento no realizado. Si está al mínimo (*en la posición más a la izquierda del medidor*) y tienes que reducirlo, no pasa nada.

17 Pon la ficha de Paso en tu ayuda de juego.

Cartas de Política

Cada nación forma 3 mazos de cartas, organizadas por su anverso:

Sociedad	Ejército y economía	Producción
Estas cartas influyen sobre todo en el calidad de vida, el descontento social y los hábitos de consumo de tu población.	Estas cartas influyen sobre todo en tus relaciones con otras naciones, en el mercado y en la inestabilidad.	Estas cartas influyen en las fábricas de producción y en su impacto en términos de contaminación y consumo de recursos fósiles.

Las cartas de Política representan las decisiones que tomas durante la partida en cada una de estas tres áreas.

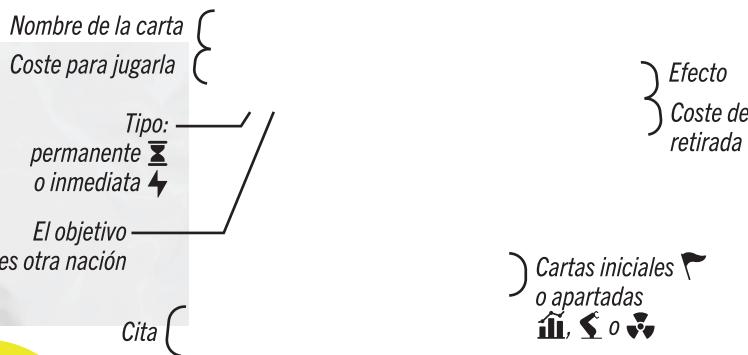
Nota: al final de este reglamento hay una lista de las cartas como en la ayuda de juego, pero con descripciones más detalladas. Recomendamos estudiarla antes de jugar la primera partida.

Aparta las 4 cartas que forman tu mano inicial: **Escolarización**, **Gasto público**, **Industrialización** y **Artesanía**. Estas cartas tienen el símbolo  en la esquina inferior derecha.

Toma también las cartas **Acceso al mercado**, **Automatización** y **Destrucción masiva**. Estas cartas tienen respectivamente los símbolos ,  y  en la esquina inferior derecha. Ponlas junto a tu tablero de Nación.

Baraja las 10 cartas de Sociedad restantes y ponlas bocabajo formando una pila junto a tu tablero de Nación. Haz lo mismo con las 10 cartas restantes de Ejército y economía y las 10 de Producción para formar los 3 mazos.

Anatomía de una carta de Política



Esta sección es solo para quienes ya estén familiarizados con las reglas.

¿Cómo explicar el juego?

Lo más habitual es que la tarea de explicar un juego con mecánicas avanzadas recaiga en quien adquirió el juego (y agradecemos su labor). Serás responsable de explicarles las normas a tus colegas. Esta sección está diseñada para ayudarte a hacerlo.

Empieza preparando la partida, junto con el resto de quienes van a jugar o con antelación. Menciona brevemente la historia y el objetivo del juego. En una partida de introducción, cada nación comienza con 4  en lugar de los 5  habituales.

Comienza el primer turno directamente con el paso de Decisiones políticas de la fase política. Pide a cada nación que juegue sus cartas guiándose por sus preferencias. En este punto, explica cómo se juegan las cartas: 2 cartas por turno hasta que todas las naciones pasen. Debes animar a tus oponentes a confiar en sus instintos más que en optimizar al máximo cada turno durante su primera partida.

Cada carta jugada es una oportunidad para introducir gradualmente algún elemento del juego:

- **Artesanía:** el uso de las fichas de **Decenas de recursos**,
- **Gasto público:** el medidor de **descontento social**,
- **Industrialización:** los medidores de **producción**,
- **Escolarización:** las **clases sociales** y su **calidad de vida**.

Las cartas **Escolarización** y **Gasto público** también son un buen momento para hablar del medidor de **población**.

A continuación, pasa a la fase **social** y jugadla paso por paso explicando cada uno en detalle y en contexto con el resumen de la ayuda de juego. No olvides explicar los conceptos de **nivel** y **escasez**.

Señala que el consumo, la demografía y el crecimiento económico varían mucho en función de la **calidad de vida** de tu **clase social C**.

Reserva la explicación de las crisis para el final de la segunda ronda. Una vez completada la primera ronda, pasa al comienzo de la segunda.

Explica cómo funcionan las transacciones cuando tus oponentes tomen la carta **Acceso al mercado**.

Explica la diferencia entre los 3 mazos de cartas cuando llegues al paso de Nueva política en la fase Política, especificando el significado de la palabra **resistir** en las cartas de **Ejército** y **Economía** relacionadas con la guerra.

Si es vuestra primera partida, no incluyas las reglas del paso de **Alianza**.

Ejemplo de preparación para 3 naciones

Elegid al azar a la nación inicial. Dicha nación toma el marcador de Liderazgo.

04 MECÁNICAS

La partida se desarrolla en un máximo de 7 generaciones.

Cada generación, o ronda, se divide en 3 fases, empezando por la nación que tiene el marcador de Liderazgo:

01 La fase política: tomas decisiones

págs 12 a 13

Como estratega de tu nación, es tu deber tomar decisiones que den forma a su futuro según tu visión política.

02 La fase social: tu población reacciona a estas decisiones

págs 14 a 19

Todas las decisiones políticas tienen siempre sus consecuencias: afectan a la calidad de vida de tu población, a su demografía, a tus producciones...

03 La fase internacional: se producen crisis y se forman alianzas

págs 19 a 22

Tendrás que enfrentarte a crisis que afectan a todos los habitantes del planeta. Podría interesarte formar alianzas por el bien de tu nación.

01 La fase política

Durante la fase política, robas y obtienes cartas, gestionas tu mano y juegas cartas de Política en el orden que elijas.

La progresión de esta fase puede cambiar de una generación a otra y puede diferir según las naciones. De hecho, viene determinada por la posición del cilindro de Clase social A en la tabla de calidad de vida de tu tablero de Nación. Este cilindro puede estar en la posición 1, 2, 3 o 4.

Usa la ayuda de juego para marcar el paso que estás jugando poniendo tu ficha de Paso en la columna correspondiente a la posición del cilindro A (*en el ejemplo mostrado, en la 3^a posición*). Una vez completado un paso, desplaza la ficha al siguiente.

Los 3 primeros pasos de esta fase (Avance tecnológico, Nueva política y Capacidad de acción política) los realizan simultáneamente todas las naciones. Solo el paso de Decisiones políticas se tiene que jugar por orden de turno.

Completa los siguientes pasos **en el siguiente orden:**

1 Avance tecnológico Simultáneo

En la preparación apartaste las 3 cartas indicadas aquí. Accederás gradualmente a estas cartas a lo largo de la partida, en función de la calidad de vida de tu clase social A.



Si al inicio de la generación tu cilindro de Clase social A está en la posición:

- **1:** no ocurre nada.
- **2:** si aún está apartada, añade la carta **Acceso al mercado**  a tu mano.
- **3:** si aún están apartadas, añade las cartas **Acceso al mercado**  y **Automatización**  a tu mano.
- **4:** si aún están apartadas, añade las cartas **Acceso al mercado** , **Automatización**  y **Destrucción masiva**  a tu mano.

Nota: una vez obtenidas, las cartas siguen estando disponibles aunque disminuya la calidad de vida de tu Clase social A.

Recordatorio: al inicio de la primera generación, tu cilindro de Clase social A está en la posición 1, y tienes las 4 cartas iniciales  en la mano.

2 Nueva política Simultáneo

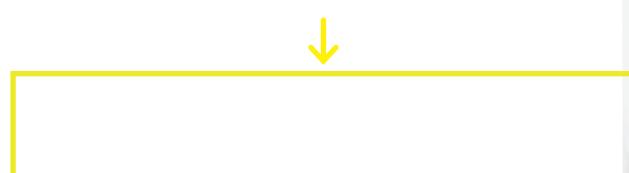
Elige **uno de los tres mazos**: Sociedad, Ejército y economía o Producción. Robas del mazo elegido y te quedas con 1 o más cartas nuevas que añades a tu mano y te dan nuevas opciones para esta generación.

Aviso: el mazo elegido tiene un impacto significativo en las políticas que puedes aplicar y, por tanto, en tu estrategia.



Si al inicio de la generación tu cilindro de Clase social A está en la posición:

- **1:** roba 5 cartas, elige 1 y añádela a tu mano.
- **2:** roba 5 cartas, elige 1 y añádela a tu mano.
- **3:** roba 5 cartas, elige 2 y añádelas a tu mano.
- **4:** roba 10 cartas, elige 2 y añádelas a tu mano.



Vuelve a poner las cartas no elegidas debajo de su respectivo mazo en el orden que elijas. No barajes el mazo.

3 Capacidad de acción política Simultáneo

Debes respetar tu límite de cartas de mano.

A Si al inicio de la generación tu cilindro de Clase social A está en la posición:

- **1:** tu mano está limitada a 5 cartas.
- **3:** tu mano está limitada a 7 cartas.
- **2:** tu mano está limitada a 6 cartas.
- **4:** tu mano está limitada a 8 cartas.

Si te sobran cartas, descarta las que tú elijas y ponlas de nuevo debajo de su respectivo mazo.

Nota: las cartas , ,  y  pueden descartarse y ponerse bajo su mazo, igual que las demás. No se apartan al hacerlo.

En la 1^a generación, al final de este paso, tendrás por tanto en la mano las 4 cartas iniciales, más 1 carta que hayas elegido de 1 de los 3 mazos en el paso anterior.

4 Decisión política Por orden de turno

Empezando por la nación que tiene el marcador de Liderazgo y por orden de turno, cada nación elige una de las 3 opciones siguientes:

- Jugar 2 cartas de su mano consecutivamente, pagando su coste y aplicando su efecto.
- Jugar 1 carta de su mano, pagando su coste y aplicando su efecto, y luego pasar.
- Pasar.

Pasar es definitivo a menos que seas objetivo de una carta de  jugada por otra nación. En este caso, vuelve a la partida en tu turno y puedes elegir de nuevo entre las 3 opciones anteriores.

A continuación, la nación de tu izquierda hace la misma elección. Este paso se repite hasta que todas las naciones hayan decidido pasar.

Aclaraciones de las cartas

- Si no puedes pagar el coste total para jugar una carta de Política, no puedes jugarla. Nota: las cartas con un coste en  tienen que pagarse sin tomar .
- Si el coste de una carta es Dinero , págalo poniendo fichas de  en el Banco Mundial.
- Siempre tienes que resolver todos los efectos de las cartas que sea posible aplicar.
- No es obligatorio que juegues todas las cartas de tu mano.
- Si el coste implica tomar dinero  del Banco Mundial y no hay suficiente, no puedes jugar la carta.

Carta de efecto inmediato

Cuando juegues una carta de este tipo, aplica su efecto.

Una vez que todas las naciones hayan decidido pasar, recoge todas las cartas jugadas de este tipo y devuélvelas a tu mano.

Carta de efecto permanente

Cuando juegas una carta de este tipo, no tiene un efecto inmediato, pero modifica ciertas reglas del juego.

Una vez que todas las naciones hayan decidido pasar, deja todas las cartas jugadas de este tipo en la mesa.

Nota: los efectos de las cartas con el símbolo  se aplican hasta el final de la partida, excepto las de Agricultura intensiva y Planificación política, que se pueden retirar pagando su coste de Retirada. Jugar estas cartas libera espacio en tu mano para la siguiente generación.

Ejemplo

En tu turno, decides jugar las cartas **Gasto público** y **Producción ecológica**.

Para jugar **Gasto público**, tienes que pagar 1  por , en tu caso 5 . Disminuyes tu descontento social en 1 .

Para jugar **Producción ecológica**, tienes que reducir tu producción de recursos industriales  en 1 nivel. El efecto de la carta no es inmediato; es una carta permanente que mantendrás delante de ti. A partir de ahora, en cada paso de Producción de , tomarás 1  menos de la que te correspondería.

02 La fase social

Durante la fase social, tu población consumirá recursos, crecerá, pagará impuestos, producirá riqueza y, a veces, es posible que se rebale. No tendrás que tomar ninguna decisión durante esta fase. La juegan simultáneamente todas las naciones.

La progresión de esta fase puede cambiar de una generación a otra y puede diferir según las naciones. De hecho, viene determinada por la posición del cilindro de Clase social C en la tabla de calidad de vida de tu tablero de Nación. Este cilindro puede estar en la posición 1, 2, 3 o 4.

Usa la ayuda de juego para marcar el paso que estás jugando poniendo tu ficha de Paso en la columna correspondiente a la posición del cilindro C. Una vez completado un paso, desplaza la ficha al siguiente.

Aunque la calidad de vida de la clase social C cambie durante los pasos, una vez determinada la columna de la ayuda de juego, esta no cambia en toda la fase social en curso.

Todas las naciones juegan **simultáneamente** todos los pasos de la fase social. Completa los siguientes pasos **en el siguiente orden**:

T La calidad de vida de la clase social C es la media de tu nación. Representa el tipo de sociedad en la que vive tu población. Que la nación avance en este medidor implica su evolución de una sociedad agraria a una sociedad preindustrial, industrial o centrada en el sector terciario. Cada tipo de sociedad tiene sus propias características de consumo, natalidad, desarrollo, etc.

1 Alimentación

Tu población consume .

Sea cual sea la posición del cilindro de Clase social C, **tienes que** gastar 1  por  , y no puedes decidir no alimentar a tu  . Reduce el valor de tu bolsa de  : ajusta el marcador de Decenas de  en consecuencia.

Si tienes menos  en tu bolsa personal que el valor de tu población  , sufres escasez de recursos renovables (consulta el cuadro de al lado).

T La hambruna diezma tu población. Ya no tienes suficientes trabajadores para hacer funcionar algunas de tus fábricas. Las huelgas y las protestas amplifican el descontento social.

Escasez de recursos renovables

Completa la alimentación del nivel más alto posible de  . Por cada nivel de población que no hayas alimentado:

- reduce tu  1 nivel
- reduce 1  a tu elección 1 nivel
- aumenta tu  en 3.

No gastos el resto de los recursos renovables.

Ejemplo

Tu población  es 20 (el 6º nivel del medidor de ), por lo que tendrías que consumir 20  , pero solo tienes 6  . Por tanto, sufres **escasez de recursos renovables**.

El nivel de población más alto que puedes alimentar es el 4º nivel ( =5), así que consumes 5  . Mantén el 1  restante en tu bolsa. Por los 2 niveles de población que no pudiste alimentar, reduce tu  en 2 niveles y tu  en 2 niveles. Además, tienes que aumentar tu  en 6: esto provoca que aumentes tu  al máximo y tomes 3  de la Reserva de inestabilidad.

2 Conservación de los recursos renovables

Después de alimentar a tu población, comprueba tu bolsa de  . Si es superior a 10, pierdes el excedente. Pon tu marcador de Decenas por su cara (1)  en la posición 0. Si no, no ocurre nada.

T Los recursos renovables son perecederos.

3 Consumo de recursos industriales

Cuando la clase social C alcanza la 2^a posición de calidad de vida, tu población empieza a consumir recursos industriales. Tendrás que asegurarte de que puedes satisfacer esta demanda.

 Si el cilindro de Clase social C está en la posición:

- **1:** no ocurre nada.
- **2:** gasta  equivalentes a la  del nivel inferior al actual.
- **3:** gasta  equivalentes a la .
- **4:** gasta  equivalentes a la  del nivel superior al actual.

No puedes elegir no satisfacer las necesidades de  de tu . Si no tienes suficientes  en tu bolsa personal, sufres **escasez de recursos industriales** (consulta el recuadro de al lado).

La mejora del confort resulta más cara para la sociedad y el planeta a medida que aumenta la calidad de vida.

Escasez de recursos industriales

Paga el consumo de recursos industriales del nivel de  más alto posible que puedes satisfacer. Por cada nivel de  que no hayas podido satisfacer:

- reduce 1 
- aumenta tu  en 2 (consulta los recuadros sobre calidad de vida y descontento social en la página 9).

No gastas el resto de los recursos industriales.

Ejemplo

Tu clase social C tiene una calidad de vida de 3 y tu población es de 10 , por lo que tendrás que consumir 10 , pero solo tienes 8 . Como resultado, sufres una escasez de recursos industriales.

El nivel de población más alto que puedes satisfacer es el 4^o nivel ($\text{pop} = 5$), así que gastas 5 . Por el nivel de población cuyo consumo no pudiste satisfacer, reduce 1  (consulta *Calidad de vida* en la página 9) y aumenta tu  en 2.



4 Crecimiento demográfico

Tu población crece.

 Si el cilindro de Clase social C está en la posición:

- **1 o 2:** aumenta tu población  en 1 nivel.
- **3 o 4:** no ocurre nada.

Ejemplo

Tu cilindro de Clase social C está en la posición de la calidad de vida 2. Por tanto, aumenta tu Población  en 1 nivel, de 10 a 20.



En las calidades de vida 1 y 2, son los recursos los que limitan el crecimiento. En los niveles 3 y 4, has completado la transición demográfica y la población pasa a estabilizarse.

5 Reducción de la mortalidad

Si tienes 2 o más fichas de Transición demográfica  en la zona de transición demográfica, aumenta tu Población  en 1 nivel (consulta el recuadro sobre calidad de vida en la página 9).

T La transición demográfica se produce paralelamente al aumento de la calidad de vida. Comienza con un descenso de la mortalidad infantil gracias a las mejoras en la higiene y a los avances médicos. Como la tasa de natalidad sigue siendo alta, la población aumenta.

6 Reducción de la natalidad

Si tienes 1 ficha de Transición demográfica  en tu zona de transición demográfica, ponla en la caja .

Si tienes 2 o más fichas de Transición demográfica , pon únicamente 2 de ellas en la caja .

T La transición demográfica continúa con una reducción de la tasa de natalidad debido a la introducción de anticonceptivos y el acceso a la educación de la mujer y todo lo que conlleva. La tasa de natalidad desciende y se estabiliza la población.

7 Crecimiento económico

Tu nación se desarrolla y tu producción varía.

C Si el cilindro de Clase social C está en la posición:

- **1:** aumenta tu producción de recursos renovables  en 1 nivel.
- **2:** aumenta tu producción de recursos renovables  Y TAMBIÉN tu producción de recursos industriales  en 1 nivel.
- **3:** aumenta tu producción de recursos industriales  O BIEN tu producción de recursos militares  en 1 nivel, a tu elección.
- **4:** reduce tu producción de recursos industriales  O BIEN tu producción de recursos militares  en 1 nivel, a tu elección.

Recordatorio: tu producción de recursos renovables  nunca puede superar el tamaño de tus territorios . Si tu cubo de Fábrica de producción de recursos renovables ya está en el nivel más a la derecha de tu número de territorios, no aumentes su nivel.

Recordatorio: si estás en el máximo (o mínimo) de un medidor de producción y tienes que aumentar (o reducir) tu nivel de producción, no hagas nada.

T Tu nación evoluciona de una sociedad agraria a una sociedad industrial y finalmente a una sociedad de sector terciario.

8 Impuestos

L Las sociedades producen cada vez más riqueza a medida que se desarrollan.

A través de los impuestos, tu población genera dinero para tu nación, que tomarás del Banco Mundial.

C Si el cilindro de Clase social C está en la posición:

- **1:** obtén 2  por .
- **2:** obtén 3  por .
- **3:** obtén 3  por .
- **4:** obtén 5  por .

El modelo representa todas las desviaciones económicas posibles, como el fraude fiscal, limitando la cantidad de dinero en el Banco Mundial. Destruir el dinero significa retirarlo de la economía real, debilitándola. Así pues, no es el impuesto lo que desencadena la crisis, sino la limitación de la reserva monetaria.

Banco Mundial vacío

Si no hay suficiente  en el Banco Mundial junto al tablero de Mercado, pon un marcador de Crisis financiera  encima del marcador de Generación actual. Luego, toma el dinero necesario para la distribución de impuestos de la caja .

9 Producción

Es hora de producir. Tu producción tiene que realizarse en el siguiente orden: , luego  y por último .

Importante: no puedes decidir producir menos de lo que te permitan tus fábricas de producción y la bolsa de recursos fósiles.



Recursos renovables

Aumenta la cantidad de  de tu bolsa en el valor que indique el nivel de tu cubo de Fábrica de producción de recursos renovables .



Recursos industriales

Aumenta la cantidad de  de tu bolsa en el valor que indique el nivel de tu cubo de Fábrica de producción de recursos industriales .

Hasta el nivel de producción 3, produces sin consumir recursos fósiles ni contaminar.

A partir del nivel de producción 4 (+5), tienes que perder tantos  de tu bolsa personal y obtener tantos  de la carta de Reserva de contaminación como indica **el número que aparece junto a la posición de tu cubo de Fábrica**.

Los  que pierdas se ponen en la caja . Las fichas de  que obtengas se ponen junto a tu tablero de Nación.

Si no quedan fichas de  suficientes (o ninguna) en la carta de Reserva de contaminación, toma  de la caja .

Si no tienes suficientes  en tu bolsa personal, sufres **escasez de recursos fósiles** (consulta el recuadro de al lado).



Recursos militares

La producción de recursos militares  funciona exactamente igual que la de recursos industriales  descrita anteriormente. En caso de escasez de recursos fósiles, reduces tu .

Cada tipo de recurso del juego representa una gran variedad de recursos diferentes del mundo real. Los recursos renovables incluyen tanto los alimentos producidos como el agua. Los recursos industriales incluyen la ropa, los edificios, el transporte, el ocio, etc. Los recursos fósiles incluyen, cómo no, el petróleo, pero también las tierras raras, la arena, el cobre, el estaño... todo aquello cuyo suministro es limitado y no es renovable en nuestra escala temporal.



Escasez de recursos fósiles

En caso de escasez de recursos fósiles durante la producción de  o , produce  (o 

- aumenta tu  en 2
- reduce la producción de  (o de 

La producción industrial utiliza materias primas no renovables y genera contaminación. En volúmenes de producción pequeños, a escala global el nivel de polución se considera inapreciable. La contaminación generada es lo bastante baja para ser absorbida por el planeta.



Ejemplo

Tu  produce 5 . Añade 5  al valor de  en tu medidor de bolsa personal, que pasa de 10 a 15.

Tu  produce 10 . Añade 10  al valor de  en tu medidor de bolsa personal, que pasa de 9 a 19. Pierde 2  y obtén 1 .

Tu  tendría que producir 10  pero ya no te quedan . Como resultado, sufres una **escasez de recursos fósiles** y solo puedes producir 3 . Añade 3  al valor de  en tu medidor de bolsa personal, que pasa de 18 a 21. Aumenta tu  en 4 y reduce tu  en 2 niveles.

10 Orden público

Dependiendo de la posición del cubo de  en tu medidor de descontento social, pueden darse tres situaciones: revuelta, progreso o bonanza.



Revuelta

Tu nación sufre una revuelta cuando tu cubo de  está en una de las 2 posiciones más a la derecha del medidor de descontento social.



Si el cilindro de Clase social C está en la posición:

- **1:** gasta 1  por cada  de 2 niveles por debajo del actual.
- **2:** gasta 1  por cada  del nivel por debajo del actual.
- **3:** pierde 2  por  y devuelve estas fichas de  a la caja .
- **4:** pierde 3  por  y devuelve estas fichas de  a la caja .

Si no tienes suficientes , sufres una **escasez de recursos militares** (consulta el recuadro de al lado).

La población en estado de revuelta reacciona de forma distinta dependiendo del tipo de sociedad que dirijas. Una sociedad agraria tenderá a responder con violencia, mientras que una sociedad de sector terciario será más propensa a recurrir a la evasión fiscal.



Progreso

Tu nación disfruta de un periodo de progreso cuando tu cubo de  está en una de las 7 posiciones centrales del medidor de descontento social.



Si el cilindro de Clase social C está en la posición:

- **1, 2 o 3:** aumenta en 1 una calidad de vida  a tu elección (consulta *calidad de vida en la página 9*).
- **4:** no ocurre nada.

Escasez de recursos militares

Gasta los  correspondientes al nivel de población  más alto posible. Por cada nivel de población para el que no pudieras gastar , reduce la calidad de vida  de tu elección en 1 (consulta *calidad de vida en la página 9*).



Bonanza

Tu nación disfruta de un periodo de bonanza cuando tu cubo de  está en una de las 2 posiciones más a la izquierda del medidor de descontento social.



Si el cilindro de Clase social C está en la posición:

- **1:** aumenta en 1 una calidad de vida  a tu elección y obtén 5  que tomas del Banco Mundial.
- **2 o 3:** aumenta en 1 una calidad de vida  a tu elección y obtén 10  que tomas del Banco Mundial.
- **4:** obtén 10  que tomas del Banco Mundial.

En una sociedad pacífica, de forma natural, tus ciudadanos intentarán mejorar su calidad de vida.

Si no hay suficiente  en el Banco Mundial junto al tablero de Mercado, consulta el recuadro de **Banco Mundial vacío** de la página 16.

Si ya hay un marcador de Crisis financiera encima del marcador de Generación actual, coge el  necesario de la caja , pero no añadas un segundo marcador de Crisis financiera.

Cuanto más tranquilos están los ciudadanos, más gastan, alimentando así el ciclo de crecimiento e inversión.

Ejemplo

Tu nación sufre una **revuelta** y tu clase social C tiene una calidad de vida de 2. Por tanto, tienes que gastar 1  por cada  del nivel inmediatamente inferior al actual. Tu Población tiene nivel 5 (10), por lo que a estos efectos cuenta como de nivel 4 y gastas 5 .

Como solo tienes 4 , sufres una **escasez de recursos fósiles**. El nivel más alto para el que puedes gastar  es el 3º (3). Por tanto, gasta los 3  (aún te quedarán 1) y reduce una calidad de vida en 1.

11 Lucha de clases

Calcula la diferencia entre la calidad de vida de tu clase social A y la de tu clase social E.

Avanza tu cubo de Descontento social tantas posiciones como indique el resultado.

F Las grandes disparidades entre los distintos segmentos de la población generan desórdenes públicos (huelgas, revueltas o incluso la guerra civil).



Ejemplo

Tu clase social **A** tiene una calidad de vida de 4 y tu clase social **E** tiene una calidad de vida de 1. Por tanto, hay una diferencia de nivel de $4-1=3$ entre estas dos clases sociales.

Deberías avanzar tu cubo de Descontento social 3 posiciones hacia la derecha, pero no es posible porque tu cubo está casi al final del medidor. Hazlo avanzar 1 posición hacia delante y toma 2 fichas de Inestabilidad .

03 Fase internacional

Durante la fase internacional, se desencadenan y resuelven crisis, y opcionalmente pueden formarse alianzas.

Todas las naciones juegan simultáneamente los dos primeros pasos de esta fase (Guerra fría y Crisis mundiales). Solo el paso de Alianza se tiene que jugar por orden de turno.

Completa los siguientes pasos **en el siguiente orden**:

1 Guerra fría

Simultáneo



F Una militarización excesiva agrava las tensiones en las relaciones diplomáticas y empuja a otras naciones a una escalada armamentística, provocando conflictos globales.



Si tienes más de 15  en tu bolsa personal, generas una inestabilidad en las relaciones internacionales, así que tomas 1 ficha de  de la Reserva de inestabilidad.

Las crisis globales son consecuencias que afectan al mundo entero de los abusos de determinadas naciones y de la falta de cooperación entre ellas, con efectos dramáticos para el planeta.

Las crisis, si las hay, se desencadenan **en el siguiente orden:**



1. Crisis financiera

El sistema financiero de Limit representa una bolsa de valores en lugar de un flujo de dinero. Por eso, cuestiones como la inflación de los precios o la devaluación de la moneda se representan de la misma manera: la bolsa se vacía. Con una población y una calidad de vida estables, la nueva bolsa de dinero debería bastar para evitar futuras crisis financieras.

Condición: si hay un marcador de Crisis financiera encima del marcador de Generación actual (porque el Banco Mundial se vació durante esta ronda), aplica los siguientes efectos en el orden que se indica a continuación.

Efectos

Todas las naciones pierden 1 por por cada marcador de Crisis financiera presente sobre todos los marcadores de Generación (actual y anteriores).

Todas las naciones reducen una calidad de vida a su elección en 1.

La nación más rica, es decir, la que tiene más , toma 2 fichas de Inestabilidad . En caso de empate, todas las naciones empatadas toman 1 .

Aviso: una crisis financiera puede desembocar en una crisis militar.

Nota: no puede haber 2 marcadores de Crisis idénticos en la misma generación.



2. Crisis ecológica

Una vez superado cierto umbral, se desencadenan en cascada desastres climáticos y ecológicos. La situación volverá a la normalidad cuando se restablezca este umbral.

Condición: si, durante la resolución de este paso, la Reserva de contaminación está vacía, pon **ahora** un marcador de Crisis ecológica encima del marcador de Generación actual y aplica los siguientes efectos en el orden que se indica a continuación.

Efectos

Todas las naciones reducen su producción en 1 nivel por cada marcador de Crisis ecológica presente sobre todos los marcadores de Generación (actual y anteriores).

Todas las naciones pierden 1 . Las fichas se ponen en la caja .

La nación (o naciones si hay empate) con más y reduce su en 1 nivel, aumenta su en 3 y reduce la de su clase social más alta en 1, siguiendo las reglas de calidad de vida de la página 9.

Todas las demás naciones con una al menos 2 niveles por debajo de las naciones que acaban de sufrir la pérdida de aumentan su en 1 nivel.

Los flujos migratorios afectan significativamente al crecimiento demográfico de los países menos poblados.

Aviso: una crisis ecológica puede desencadenar una crisis militar.



3. Crisis militar

La tensión entre las naciones es tal que cualquier chispa podría hacer estallar el polvorín. Dependerá de ti no agravar la situación.

Condición: si, durante la resolución de este paso, la Reserva de inestabilidad está vacía, pon **ahora** un marcador de Crisis militar encima del marcador de Generación actual y aplica los siguientes efectos en el orden que se indica a continuación.

Efectos

Todas las naciones reducen la de su clase social con la calidad de vida más baja en 1 por cada marcador de Crisis militar presente sobre todos los marcadores de Generación (actual y anteriores).

Todas las naciones gastan 1 por cada del nivel inmediatamente inferior al actual.

Escasez de : consulta la página 18.

Todas las naciones devuelven 1 ficha de a la carta de Reserva de inestabilidad si tienen alguna.

La nación con más reduce su en 1 nivel. En caso de empate, todas las naciones empatadas reducen su en 1 nivel.

Ejemplo

Esta es la segunda crisis ecológica. Todas las naciones pierden 1 y reducen su en 2. Tienes la mayor cantidad de , por lo que reduces tu en 1 nivel, que baja de 30 a 20, aumentas tu en 3 y reduces la calidad de vida de tu clase social más alta posible (en este caso, la A) en 1. Como la nación B tiene 10 , no le afecta. La nación C tiene 5 , por lo que aumenta su en 1 nivel y pasa de 5 a 10.

3 Alianza (opcional)

Este paso del juego es opcional. Recomendamos no jugarlo en partidas de 2 o 3 naciones, ni durante vuestra primera partida.

Durante este paso, podrás formar alianzas con otras naciones usando fichas de Alianza. Hay 3 tipos de ficha, que corresponden a las dos clases de alianza posibles: militar y económica.

Los dos tipos son independientes uno del otro. Una nación puede pertenecer a dos alianzas diferentes con naciones diferentes.

Cada nación juega este paso una vez, por orden de turno. En tu turno, solo puedes realizar una de las siguientes acciones:

- **Hacer una propuesta de alianza a una nación:** tu ficha de Alianza y la suya tienen que estar ambas por su lado de negociación.

Si la nación se niega, termina tu turno. Si acepta, pon tu ficha de Alianza y la suya **del mismo tipo** por sus lados de acuerdo formando un pequeño grupo en el centro de la mesa, junto a la carta de Alianza.

Si tú o la nación a la que propones la alianza ya formáis parte de una Alianza de este tipo, cuando propongas una nueva alianza, todos los miembros de las alianzas anteriores implicadas tendrán que dar su aprobación antes de combinar las alianzas o aceptar a un nuevo aliado.

- Si la dan, reunid en un grupo y poned por el lado de acuerdo todas las fichas de Alianza relevantes de este tipo de todas las naciones implicadas.

- De lo contrario, tu propuesta es rechazada y no ocurre nada.

Para validar esta alianza, tienes que pagar al Banco Mundial 2 \$ (esta cantidad puede pagárla una sola nación o el pago puede ser compartido).

Importante: una alianza nueva o una alianza modificada no puede cambiarse durante una misma generación.

- **Abandonar una alianza ya establecida con una o más naciones:** recupera tu ficha de Alianza y ponla por su lado de negociación.

- **Expulsar a una nación de la alianza:** esta decisión tiene que ser aprobada por todos los miembros de la alianza. Dale la vuelta a la ficha de Alianza de la nación expulsada y ponla por su cara de negociación.

Si, tras una acción de abandonar o expulsar, una ficha de Alianza se queda sola en el centro de la mesa, la nación afectada recupera su ficha y la pone por su lado de negociación.

- **No hacer nada.**

Importante: las fichas de Alianza, una vez están por el lado de acuerdo, ya no se pueden mover, lo que significa que otra nación no puede ofrecer o aceptar una alianza del mismo tipo contigo o con tu grupo durante la generación en curso.

Una nación pertenece a una alianza en cuanto su ficha de Alianza está en el centro de la mesa.

Cuando todas las naciones hayan jugado, dales la vuelta a todas las fichas de Alianza para ponerlas por su lado de negociación.

F La negociación es una parte implícita de la geopolítica mundial, pero no está reflejada en el informe Meadows (Los límites del crecimiento) ni en el modelo World3. Esta mecánica refleja un impulso típico que observamos durante las pruebas del juego.

Alianza militar



Negociación Acuerdo

Alianza económica



Negociación Acuerdo

Desmilitarización

Si **todas** las naciones forman parte de la misma alianza **militar**, inicias la desmilitarización. Pon el marcador de Desmilitarización en la carta de Alianza. Solo puede haber 1 desmilitarización por partida.

Todas las naciones con una producción de recursos militares mayor o igual a +5 aumentan entonces su producción de recursos industriales en 1 nivel (excepto si están ya al máximo, en cuyo caso no hay efecto).

A continuación, todas las naciones ponen su cubo de Fábrica de producción de recursos militares en el 1^{er} nivel, pierden toda su bolsa de recursos militares , aumentan su calidad de vida en 1, reducen su descontento social en 1 y devuelven hasta 2 de sus fichas de Inestabilidad a la carta de Reserva de inestabilidad si tienen alguna.

Nota: es posible abandonar la alianza militar después de que se realice una desmilitarización y también reiniciar la producción de .

Ejemplo

Al inicio del paso de Alianza, la situación es la siguiente:

Las naciones y son aliadas militares.

Las naciones y son aliadas económicas.



En su turno:

propone una alianza militar a , que acepta. Con este acuerdo, todas las naciones están aliadas militarmente, lo que conduce a la desmilitarización.

propone una alianza económica a , que acepta.

ya no puede ofrecer una alianza porque sus 2 fichas de alianza están por su lado de acuerdo. Podría decidir abandonar una de las alianzas o excluir a una nación aliada, pero decide no hacer nada.

decide no hacer nada.



Una alianza puede intercambiarse recursos y dinero **únicamente según las reglas** del marco específico de cada alianza, como se explica a continuación.



Implicaciones de las alianzas



Alianza militar

Si una nación aliada es objetivo de una carta que ofrece la opción de resistir, puede pedir a las demás naciones de su alianza militar que le den  para resistir (consulta la sección sobre la guerra en la página 25).

Si una nación aliada está a punto de sufrir una escasez de  , puede pedir a las demás naciones de su alianza militar que le den  para evitarlo.



Alianza económica

Una nación aliada puede pagar parcial o totalmente el coste de una carta con un coste de  en lugar de otra nación de su alianza económica, para que esta pueda jugarla.

Si una nación aliada está a punto de sufrir una escasez de  ,  o  , puede pedir a las demás naciones de su alianza económica que le den recursos de  ,  o  para evitar la escasez.



Rechazo de ayuda a una nación aliada

Si una nación pide ayuda a sus aliados y esta le es denegada, puede romper la alianza de inmediato. En este caso, todos los miembros de la alianza, incluida la nación que pidió ayuda, toman cada uno 1  y recuperan su ficha de Alianza del tipo que tuviera la petición que fue rechazada, y ponen la ficha de nuevo por su cara de negociación delante de sí.

4 Fin de una generación

Dale la vuelta al marcador de Generación actual para ponerla por el reverso, lo que señala el final de esta generación. Pasa el marcador de Liderazgo a la nación de tu izquierda.



La partida termina al final de una generación, ya sea en la 7^a o cuando se hayan producido al menos 4 crisis. Si no se da ninguno de estos casos, inicia una nueva generación.

Fin de la partida

Prueba de fortaleza

Antes de contar tus puntos, tienes que poner a prueba la fortaleza de tu nación de cara a las generaciones futuras.

Para ello, repite los pasos de **Alimentación**, **Consumo** y **Producción** de la fase social y sus efectos de escasez si se produjeran, pero sin generar nuevas crisis.

Recuento de puntos

Anota como quieras los puntos o descarga la hoja de puntuación disponible aquí:



Tu resultado es la suma de las siguientes puntuaciones:

Felicidad nacional bruta

a) Calcula tu calidad de vida general sumando la posición de tus clases sociales **A** + **C** + **E**.

b) Determina tu índice demográfico en función del valor que indique la posición de tu cilindro de Población , utilizando la tabla siguiente:

	1	2	3	5	10	20	30	50	100
	1	1	1	2	2	3	4	5	5

c) Multiplica tu calidad de vida general (**A** + **C** + **E**) por tu Índice demográfico (). Obtienes este resultado en puntos.

Poder financiero

Resta a 5 el número de crisis que se hayan producido:

- Si este valor es negativo o cero, el dinero no da puntos.
- Si este valor es positivo, multiplica ese valor por cada 10 que te hayan quedado y obtienes esos puntos.

Territorio

Obtienes 5 puntos por cada 1 de tus fichas de Territorio .

Poder militar

Obtienes 1 punto por cada 3 en tu bolsa.

Impacto histórico

Pierde 2 puntos por cada ficha de y que tengas.

Pierde 1 punto por cada ficha de que tengas.

La nación con la mayor puntuación gana la partida.

Puede que hasta ahora hayas gestionado bien tu nación, pero si has tentado los límites, el futuro podría complicarse...

Ejemplo

Felicidad nacional bruta: tienes una calidad de vida general de $3+3+2=8$ y un índice demográfico de 4 (tu **Población** es 30). Por tanto, tu Felicidad nacional bruta es de $8 \times 4 = 32$ puntos.

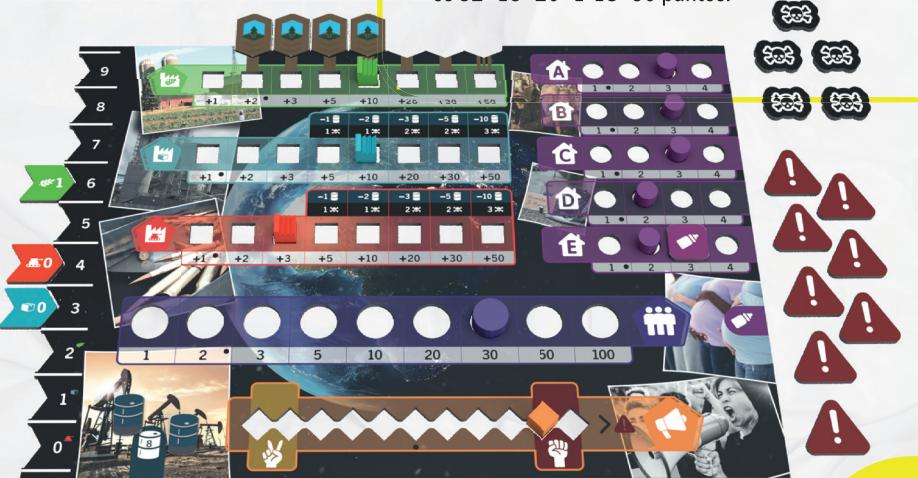
Poder financiero: ha habido 4 crisis, por lo que el valor del dinero es $5-4=1$. Tienes 154 , por lo que tu poder financiero es de $154/10 \times 1 = 15$ puntos.

Territorio: posees 4 Territorios, lo que te da $4 \times 5 = 20$ puntos.

Poder militar: tienes 4 , lo que te da un poder militar de $4/3 = 1$ punto.

Impacto histórico: tienes 5 fichas de Contaminación y 8 fichas de Inestabilidad, lo que te hace perder $(5 \times 2) + (8 \times 1) = 18$ puntos.

Puntuación final: por tanto, tu puntuación final es $32 + 15 + 20 + 1 - 18 = 50$ puntos.



ACERCA DE LA PUNTUACIÓN

Os invitamos a debatir el significado de los resultados en relación con las decisiones que hayan tomado las naciones y los acontecimientos que se produjeron a lo largo de la partida.

Este juego evita, en la medida de lo posible, hacer juicios morales. Es un medio para que podáis experimentar libremente con determinadas políticas y obtener resultados que esperamos sean plausibles.

Sin embargo, al decidir las reglas de puntuación, es inevitable emitir implícitamente un juicio sobre la importancia de determinados valores morales.

De esto modo, para evitar este sesgo, proponemos incluir en la puntuación diferentes ejes morales de forma equilibrada. Si evitas que predomine ninguna filosofía en particular, el resultado es un cierto grado de neutralidad moral.

Después de varias partidas, también podéis adaptar el sistema de puntuación en función de aquello a lo que deis más importancia.

Por ejemplo, si en vuestra opinión el poder militar es primordial, cada podría valer 1 punto. Por el contrario, si vuestra visión es pacifista, podríais decidir que los recursos no valen nada.

Del mismo modo, para calcular la calidad de vida, podríais contar x 3 en lugar de + + si vuestra perspectiva se acerca más a la comunista, o x 3 si vuestra visión es más neoliberal.

Por supuesto, otra opción es castigar de forma diferente a las naciones que hayan contaminado el planeta o desestabilizado la paz mundial, aumentando o reduciendo la penalización de las fichas de o .

También puedes ajustar el valor del poder financiero considerando que, sea cual sea el estado del mundo, el dinero siempre tenga el mismo valor (**por ejemplo**, 2 puntos por cada 10). Si queréis acentuar o atenuar el impacto de las desigualdades financieras entre naciones, ajustad los umbrales de puntos de Victoria. **Por ejemplo**, 1 punto si tienes 5 o 10 si tienes 50 .

Por otro lado, si queréis quitar o añadir peso a la fortaleza de la nación, podéis saltaros la prueba de fortaleza o ejecutarla dos veces.

A lo largo del desarrollo de este juego, pensamos que Limit suponía un experimento lúdico en el que contar puntos no era lo más importante. La victoria importa menos que las emociones que hayáis experimentado, la experiencia que hayáis vivido y el debate que pueda generar más adelante.



05 MODO SOLITARIO

El modo en solitario es muy similar a las reglas que hemos presentado hasta ahora. Simularás una partida con dos naciones: una que controlas tú y otra que controla el juego (*la nación estrella* .

En lugar del paso de Alianza, roba 1 carta de Evento, aplica su efecto y descártala. Si el efecto no se aplica, roba otra carta. Si no quedan cartas en el mazo de Eventos, baraja las cartas de Evento descartadas y forma un nuevo mazo.

Si juegas una carta que tiene como objetivo a otra nación, consulta la carta de la Nación estrella y usa como valores los de la columna que corresponda con la posición del marcador de Generación que esté bocarriba.

La nación tiene recursos en forma de valores (, , ,) y recursos en forma de fichas (, , ,).

	1	2	3	4	5	6	7
	2	3	5	10	20	30	50
	1	2	2	3	3	3	4
	3	5	5	10	10	20	20
	1	2	3	5	5	10	10

Nota: los demás recursos se ignoran porque no afectan al modo solitario.

Los recursos en forma de valores no cambian durante una misma generación, pase lo que pase y son los que indique la tabla para la generación en curso. Sin embargo, la bolsa de recursos físicos sí que puede cambiar.

Calcula tu puntuación como se describe en la página 23 (*haz la prueba de fortaleza y suma la puntuación*). Si superas los 100 puntos, tu partida ha sido excelente, ¡enhorabuena!

PREPARACIÓN

Prepara la partida en solitario con la caja *internacional*, la caja de nación que prefieras y las cajas de . Completa la preparación sacando los componentes del modo solitario de la caja de la nación estrella :

- Pon la carta de la Nación estrella en el centro de la mesa.
- Pon las siguientes fichas en la carta de la Nación estrella: 5 + 8 + 40 .
- Pon 1 y 2 en el marcador de Reserva de colonización.
- Pon 3 fichas de en la carta de Reserva de contaminación.
- Pon 2 fichas de en la carta de Reserva de inestabilidad.
- Baraja y pon, bocabajo, las 8 cartas de Evento junto a la carta de la nación estrella.
- Vuelve a meter en la caja todos los componentes que no uses.

06 EXPLICACIÓN DE LAS CARTAS

Transacciones

Una transacción es una acción de compra o venta en el tablero de Mercado del centro de la mesa. Las desencadenan las cartas **Acceso al mercado** y **Especulación**.

En una transacción, compras o vendes **solo un tipo** de recursos (, , o). Tú decides la cantidad, pero ten cuidado: al comprar, la cantidad está limitada por la bolsa del mercado, y al vender, por tu bolsa personal.

El Banco Mundial paga o recibe el dinero correspondiente a la transacción.

Al vender, no puedes vender más recursos de los que el Banco Mundial puede pagarte. En tal caso, no podrás tomar de la caja **LIMIT**.

El precio de venta o de compra viene determinado por la posición del cubo de Tasa correspondiente al recurso implicado en la transacción.

- **Después de una venta** (): el cubo de Tasa correspondiente se desplaza hacia la izquierda. Los precios se reducen.

Si el cubo de Tasa de un recurso está en la posición más a la izquierda, entonces ya no es posible vender este recurso en el mercado.

- **Después de una compra** (): el cubo de Tasa correspondiente se desplaza hacia la derecha. Los precios aumentan.

Si el cubo de Tasa de un recurso está en la posición más a la derecha, la compra sigue siendo posible, pero el precio ya no cambia y se mantiene en 20 por recurso.

Nota: no olvides ajustar tu bolsa personal y la bolsa del mercado, ni tampoco poner los recursos de vendidos en el mercado en la bolsa de recursos fósiles.

Ejemplo

Juegas **Acceso al mercado** y decides vender 3 . Disminuyes tu bolsa de en 3 y aumentas la bolsa del mercado correspondiente en 3. Tomas 9 del Banco Mundial y desplazas el cubo de Tasa de recursos militares una posición a la izquierda.



Guerra

Las cartas **Anexión territorial**, **Destrucción masiva** y **Operación militar** desencadenan conflictos militares entre naciones. Su coste incluye un umbral en , pero la nación atacante puede **siempre** elegir gastar más. Una vez jugada la carta y gastados los , la nación objetivo puede elegir resistir o no. Pueden darse dos casos:

- La nación objetivo (*la que tiene que defenderse*) se resiste, gastando tantos como la nación atacante, y como resultado la nación atacante no aplica el efecto de la carta.
- La nación objetivo (*la que tiene que defenderse*) no se resiste, no gasta y la nación atacante aplica el efecto de la carta.

Nota: solo la nación objetivo puede pedir ayuda a sus aliados para resistir.

F *El mercado y el comercio internacional están ausentes del modelo world3, que trata el planeta como un sistema único. En el periodo que cubre el juego, los mercados financieros evolucionan de mercados de masas a mercados de información. Para reflejar este cambio, las mecánicas juegan con el número de accesos al mercado. Al limitarlos, domina la ley de la oferta y la demanda, y cada venta implica un volumen real de recursos. Al aumentarlos, se permiten acciones especulativas que alteran artificialmente los precios. Es información que amplifica las fluctuaciones de los precios.*



Los conflictos bélicos también están ausentes del informe Meadows y del modelo world3. Las cartas que involucran estos acontecimientos son las que suponen una mayor simplificación con respecto al mundo real en el juego. Era necesario para que fuera jugable, dadas las restricciones que supone este medio.





Cartas de Sociedad

Las cartas de Sociedad representan acciones políticas que afectan a tu población. Modifican el descontento social, la calidad de vida y los hábitos de consumo.



Gasto público

Coste: paga 1 \$ por

Efecto: reduce 1

Carta inicial.



Escolarización

Coste: paga 1 \$ por

Efecto: aumenta 1 de la clase social que elijas, siguiendo las restricciones de la regla de la página 9.

Carta inicial.



Política de inversiones

Coste: paga 2 \$ por

Efecto: reduce 3



Educación superior

Coste: paga 2 \$ por

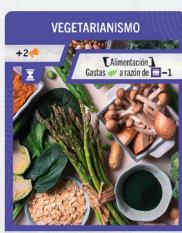
Efecto: aumenta 3 distribuyéndolos entre las clases sociales que elijas, siguiendo las restricciones de la regla de la página 9.



Adoctrinamiento

Coste: reduce 1 de la clase social que elijas, siguiendo las restricciones de la regla de la página 9.

Efecto: reduce 2



Vegetarianismo

Coste: aumenta 2

Efecto: durante el paso **Alimentación** de la fase social, tu cuenta como si fuera 1 nivel inferior a la hora de determinar la cantidad de que consumes. *Por ejemplo: si tu =20, solo consumes 10 .*

Carta de efecto permanente.



Consumo excesivo

Coste: gasta 1 por

Efecto: reduce 3



Consumo sostenible

Coste: aumenta 2

Efecto: durante el paso **Consumo** de la fase social, tu cuenta como si fuera 1 nivel inferior a la hora de determinar la cantidad de que consumes. Esta modificación del nivel es adicional a las reglas del paso de Consumo. *Por ejemplo, si tu tiene calidad de vida 2, consumes tu con un nivel de -2 en lugar de -1.*

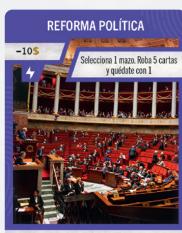
Carta de efecto permanente.



Sobretasa

Coste: aumenta 1 y retira 10 \$ del Banco Mundial, ponlos en la caja .

Efecto: obtén 2 \$ por



Reforma política

Coste: paga 10 \$

Efecto: elige 1 mazo de cartas de Política, roba 5 cartas de él y quédate con 1 en tu mano. Pon las demás debajo del mazo correspondiente en el orden que elijas.



Servicio militar

Coste: aumenta 1

Efecto: obtén una cantidad de igual a tu nivel de -2 niveles.

Por ejemplo, si tu = 20, obtén 5 .



Inteligencia artificial

Coste: paga 10 \$

Efecto: devuelve 1 carta de efecto no permanente que hayas jugado esta generación a tu mano. Puedes volver a jugarla durante esta generación.



Cartas de Producción

Las cartas de Producción representan acciones políticas que repercuten en el desarrollo de la industria y la producción, así como en el medio ambiente.



Industrialización

Coste: elige un tipo de producción (Fabrica, Fábrica o Refinería) y paga en \$ el valor indicado por la posición del cubo de Fábrica del tipo elegido.

Efecto: aumenta la producción del tipo elegido en 1 nivel.

Carta inicial.



Automatización

Coste: elige un tipo de producción (Fabrica, Fábrica o Refinería) y paga en \$ el valor indicado por la posición del cubo de Fábrica del tipo elegido.

Efecto: aumenta la producción del tipo elegido en 2 niveles.

Carta disponible cuando la clase alcanza la calidad de vida 3.



Planificación política

Coste: aumenta en 2

Efecto: no realices el paso Crecimiento económico de la fase social.

Puedes retirar esta carta en cualquier momento aumentando tu en 2. Ponla debajo de su mazo.

Carta de efecto permanente.

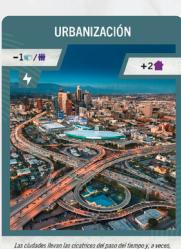


Extracción

Coste: paga 5 \$ y obtén 1

Efecto: obtén 2 de la caja

Recordatorio: los recursos de la caja son ilimitados.



Urbanización

Coste: gasta 1 por

Efecto: aumenta 2 distribuyéndolos entre las clases sociales que elijas, siguiendo las restricciones de la regla de la página 9.



Sobreproducción

Coste: aumenta en 1

Efecto: realiza una producción de o , a tu elección. Pierde y obtén si es necesario.



Artesanía

Coste: paga 1

Efecto: obtén 2 o 2 o 2

Carta inicial. Esta carta proporciona recursos para tu bolsa pero no modifica la producción.



Reciclaje

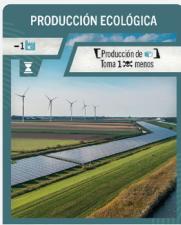
Coste: reduce tu en 1 nivel

Efecto: cuando gastes más de 10 de una sola vez, obtén 1 de la caja

Evidentemente, esta carta no tiene ningún efecto durante una transacción.

Carta de efecto permanente.

Recordatorio: los recursos de la caja son ilimitados.



Producción ecológica

Coste: reduce tu en 1 nivel

Efecto: durante el paso de Producción de la fase social, al producir , obtienes 1 menos de lo indicado por la posición de tu cubo de

Carta de efecto permanente.



Agricultura intensiva

Coste: pierde una cantidad de 1 \$ igual al valor del nivel del cubo de Fábrica de producción

Efecto: durante el paso de Producción de la fase social, pierde 1 , obtén 1 y tu cuenta como si fuera 1 nivel inmediatamente superior a la hora de determinar la cantidad de que produces. Si tu está al máximo, produce 100

Puedes retirar esta carta en cualquier momento perdiendo 1 nivel de . Ponla debajo del mazo. Si tu está en el mínimo, no pierdes pero puedes seguir retirando esta carta. Si en algún momento no tienes suficientes , es obligatorio que retires la carta antes de realizar tu producción.

Carta de efecto permanente.



Limpieza del planeta

Coste: paga 50 \$. Otras naciones pueden ayudarte y participar en el pago aunque no sean tus aliadas.

Efecto: si es posible, pierde 1 o 1 , y entonces todas las naciones pierden 1 o 1 , y cada una de esas fichas se devuelve a la caja si es o a la carta de Reserva de contaminación si es

Siempre hay que devolver primero el , antes que la . Si es necesario, intercambia fichas de Contaminación entre las naciones para que nunca se dé la situación de que haya en juego mientras queden fichas en la Reserva de contaminación.



Externalización

Coste: elige como objetivo una nación . Dale una cantidad de \$ igual al valor indicado en el nivel de su cubo de Fábrica de y luego retira 10 \$ del Banco Mundial y ponlos en la caja

Efecto: produce usando la producción de de la nación objetivo. Obtén esa cantidad de . Si es necesario, pierdes de tu bolsa, pero en tal caso la la obtiene la nación objetivo.

La nación objetivo no puede oponerse a Externalización.



Poder blando

Coste: paga 20 \$

Efecto: elige como objetivo una nación . Dale hasta 2 de tus

La nación objetivo no puede oponerse a Poder blando.



Cartas de Ejército y economía

Las cartas de Ejército y economía representan acciones políticas que repercuten en otras naciones, sobre todo mediante el mercado y acciones militares.



Acceso al mercado

Coste: esta carta no tiene coste

Efecto: realiza una transacción (consulta la página 25).

Carta disponible cuando la clase A alcanza la calidad de vida 2.



Especulación

Coste: retira 5 \$ del Banco Mundial y 5 \$ de tu propia bolsa, y ponlos en la caja LIMIT.

Efecto: mueve un cubo de Tasa de recursos a tu elección y, a continuación, realiza una transacción (consulta la página 25).



Mercado bursátil

Coste: retira 10 \$ de tu propia bolsa y ponlos en la caja LIMIT.

Efecto: cuando juegues las cartas de Acceso al mercado o Especulación, puedes hacer 2 transacciones en lugar de 1 usando recursos diferentes, consulta la página 25.

Carta de efecto permanente.



Ayuda humanitaria

Coste: paga 50 \$. Otras naciones pueden ayudarte y participar en el pago aunque no sean tus aliadas.

Efecto: si es posible, pierde 1 !, y entonces todas las naciones (incluida la tuya) pierden 1 ! que ponen en la carta de Reserva de inestabilidad.



Intromisión política

Coste: retira 10 \$ del Banco Mundial y ponlos en la caja LIMIT.

Efecto: elige como objetivo una nación y toma de ella una cantidad de \$ equivalente al valor indicado en la posición de su cilindro de . Dicha nación aumenta en 1 la de tu elección, siguiendo las restricciones de la regla de la página 9.

La nación objetivo no puede oponerse a Intromisión política.



Desarrollo turístico

Coste: retira 10 \$ del Banco Mundial y ponlos en la caja LIMIT.

Efecto: elige como objetivo una nación y toma como referencia la calidad de vida inmediatamente inferior a la de su clase social C. Multiplica este valor por 10 y toma de la nación objetivo una cantidad de \$ equivalente al resultado. La nación objetivo también reduce su en 2.

Por ejemplo: si la calidad de vida de la clase C de tu oponente es 3, toma de su nación $(3-1) \times 10 = 20 \$$.

La nación objetivo no puede oponerse a Desarrollo turístico.



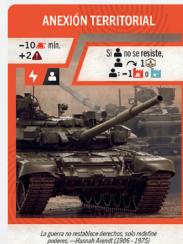
Destrucción masiva

Coste del ataque: gasta la cantidad de que elijas (como mínimo 10) y obtén 2 !.

Efecto: si la nación objetivo no se resiste (consulta la página 25), pierde 1 ! que se pone en la caja LIMIT, reduce su producción de o (a tu elección) en 1 nivel y obtiene 3 ! tomados de la carta de Reserva de contaminación.

Nota: perder 1 ! puede desembocar a veces en perder 1 !, ya que nunca puedes tener más ! que !.

Carta disponible cuando la clase A alcanza la calidad de vida 4.



Anexión territorial

Coste del ataque: gasta la cantidad de que elijas (como mínimo 10) y obtén 2 !.

Efecto: si la nación objetivo no se resiste (consulta la página 25), toma 1 ! de su nación y reduce su Producción de o (a tu elección) en 1 nivel.

Nota: perder 1 ! puede desembocar a veces en perder 1 !, ya que nunca puedes tener más ! que !.



Operación militar

Coste del ataque: gasta la cantidad de que elijas (como mínimo 3) y obtén 1 !.

Efecto: si la nación objetivo no se resiste (consulta la página 25), toma hasta 2 , 5 o 5 ! de su nación, a tu elección.



Colonización

Coste: gasta 5 ! y obtén 2 !.

Efecto: toma 1 ! y 2 ! de la Reserva de colonización si quedan.

Una vez que el marcador de Reserva de colonización esté vacío, dicho marcador y la carta de Colonización dejan de ser útiles.



Terrorismo

Coste: gasta 1 ! y obtén 1 !.

Efecto: elige como objetivo una nación , que aumenta su en 3. La nación objetivo no puede oponerse a Terrorismo.



Represión policial

Coste: gasta tantos recursos de como tendría tu si estuviera 2 niveles por debajo, y obtén 1 !.

Efecto: reduce tu en 2.