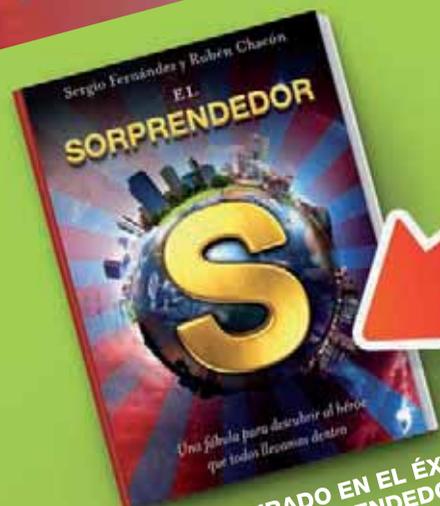


INSTRUCCIONES DEL JUEGO



EL JUEGO INSPIRADO EN EL ÉXITO
EDITORIAL "EL SORPRENDEDOR"
DE RUBÉN CHACÓN Y SERGIO FERNÁNDEZ

SORPRENDEDORES

KARMABUSINESS



DESCUBRE EL EMPRENDEDOR QUE LLEVAS DENTRO

UN JUEGO DE RUBÉN CHACÓN Y SERGIO FERNÁNDEZ



COMPONENTES DEL JUEGO:

- 8 Peones (2 de cada color).
- 72 fichas de Empleados (18 de cada color).
- 12 fichas de Acciones (3 de cada color).
- 20 Piedras de Karma de 1 unidad.
- 20 Piedras de Karma de 5 unidades.
- Billetes ficticios por valor 1, 2, 5, 10, 20 y 50 Serotones.
- Mazo de 16 cartas duales de Karma.
- Mazo de 20 cartas de Deseo Personal.
- Mazo de 24 cartas de Desarrollo Personal.
- Mazo de 40 cartas de Recursos:
 - 12 de Marketing (de color rojo).
 - 12 de Gestión (de color amarillo).
 - 12 de Contactos (de color verde).
 - 4 Comodines
- 39 Tarjetas de Empresas:
 - 18 de Nivel 1.
 - 12 de Nivel 2.
 - 9 de Nivel 3.
- Tablero de Préstamos.
- 1 dado de 10 caras.
- 1 dado especial de 6 caras.
- 1 hoja con adhesivos para decorar el dado especial de 6 caras.
- 4 ayudas de juego (una para cada jugador).
- Este libretto de reglas.

La Clave de la felicidad radica en estar conforme con lo que uno hace.

La forma más sencilla de lograr que los miembros de una sociedad tengan la sensación de ser felices consiste en concederles lo que estos desean y conseguir que nunca anhelan lo que no pueden obtener. En pocas palabras: exige mantenerles ocupados y distraídos, orientar sus preferencias y prevenir por todos los medios que se ilusionen con proyectos personales.

Este modelo exigiría que una élite gobernante monopolizase todos los recursos, gestionase los sistemas de producción y controlase los medios de comunicación. Por su parte, los miembros de dicha sociedad deberían carecer de deseos de autorrealización y de desarrollo personal propios y asumir como suyos aquellos que el orden establecido les proponga como válidos. Pero...

¿No preferirías ser miembro de una sociedad emprendedora donde la economía esté al servicio de los seres humanos y no al revés? ¿No sería maravilloso vivir en una civilización donde la ciencia y la tecnología fueran utilizadas al servicio del hombre y no como si el hombre debiera adaptarse y esclavizarse a ellas? ¿Imaginas una sociedad de seres humanos libres, responsables, felices, solidarios y comprometidos con construir cada día un mundo mejor? ¿Imaginas una sociedad en la que importe más el crecimiento personal que el material y donde la sostenibilidad sea uno de los valores principales?

¿No crees que podemos construir una sociedad cuyo principio de la máxima felicidad esté basado en vivir desde el amor hacia nosotros mismos y hacia los demás en cada momento? ¿Una sociedad solidaria y comprometida, compuesta por emprendedores que cooperen libremente, consagrados con pasión al logro de la cordura?

¡Nosotros sí! Esa sociedad es posible y a día de hoy ya hay gente trabajando apasionadamente para hacer de esta visión una realidad. Somos más de los que creemos. A simple vista pasamos desapercibidos pero si miras con atención comprobarás que se trata de un movimiento imparable. Nuestra aportación a esta nueva manera de entender la vida se llama Sorprendedores. El juego que tienes en tus manos es una potente herramienta para cambiar nuestra sociedad, pero ese cambio, sí o sí, ha de comenzar en ti. Cualquier transformación colectiva es el resultado de la suma de muchos cambios individuales. Nos encantará contar contigo.

¿Te sumas...?

SORPRENDEDORES KARMABUSINESS es un juego de Rubén Chacón y Sergio Fernández basado en el éxito editorial "EL SORPRENDEDOR"

SORPRENDEDORES KARMABUSINESS está editado por Gen X Games, Calle Puebla 15 (Madrid), bajo la supervisión de Servando Carballar.

El diseño del juego SORPRENDEDORES KARMABUSINESS es obra de Priority Soluciones Gráficas, de la mano de José Pascual, Alberto González y Manuel Arance.

SORPRENDEDORES KARMABUSINESS fue impreso y producido en Madrid por Priority Soluciones Graficas, en la calle Eduardo Requeñas 10 entre Septiembre y Octubre de 2011.

El Reglamento y los Componentes de SORPRENDEDORES KARMABUSINESS han sido traducidos al inglés por Carmen Chacón y Samuel J R O'Donoghue.

El juego SORPRENDEDORES KARMABUSINESS no habría sido posible sin la visión, la audacia y la música de Servando Carballar (Biovac N), la profesionalidad, amabilidad y diligencia de Alberto González (que hacemos extensiva a todo el equipo humano de Priority Soluciones Gráficas), y sin la inestimable colaboración de Amel Fernández, Carlos Fernández, Ernesto Fernández, Hada García Cock, Elsa González, Mencía González Barros, Mar Hernández, Raúl Hernández, Virginia Irurita, Adrián López de Manuel, Carmen López, Tino López, Alberto Peña, Beatrice Pieper, Antonio Rivas, Enrique Sesmero, Laura Toronjo, Alberto Triano y, muy especialmente de Elsa Molina, Diana Molina y Adolfo Ibáñez, que han seguido su desarrollo desde la gestación hasta el nacimiento. A todos ellos, muchas gracias y millones de Piedras de Karma.