

<https://www.planetchange.eu>

# Juego de Logística de datos satelitales

## Propósito del juego

- El juego termina cuando se acaba el tiempo. El profesor puede decidir cuánto tiempo se jugará el juego.
- El jugador con más créditos al final del juego es el ganador.

## Configurar antes del juego

- Coloque el tablero sobre la mesa.
- Cada jugador obtiene su propia cadena logística.
- Mezcla las cartas de “datos satelitales” y colócalas boca arriba en el tablero.
- Mezcla las cartas de oportunidad, orden y acción y colócalas boca abajo en el tablero.
- Cada jugador coloca su peón en INICIO del tablero • Cada jugador recibe 20 créditos al inicio del juego • Dispone de un contenedor (BANCO) con el resto de los créditos.
- Decide qué jugador será el BANCO.
- Comienza la persona con el lanzamiento de dados más alto.

## Normas

- Recorre en el sentido de las agujas del reloj el número de ojos del dado en el tablero.
- Se permiten varios jugadores en el mismo lugar del tablero.
- Si aterrizas en un lugar de pedido en el tablero, elige la carta de pedido superior
- Los pedidos se pueden aceptar o rechazar
- Realizar nuevos pedidos en la casilla de proveedores.
- Los jugadores pueden tener un máximo de 4 pedidos en su cadena logística.
- El BANCO paga créditos a un jugador cuando un pedido ha llegado a la casilla del cliente

- Los pedidos rechazados y cumplidos se devuelven al final de la pila de pedidos
- Un jugador puede comprar la carta de datos de satélite superior cuando esté en un lugar de datos de satélite en el tablero; de lo contrario, coloque la carta en la parte inferior de la pila.
- Recibe 10 créditos al pasar el inicio.

## Desarrollo del juego

1. Tira el dado
2. Mueve el peón en el tablero.
3. Toma la tarjeta asignada en el tablero.
4. Todos mueven los pedidos un lugar más abajo en su cadena logística.
5. El BANCO paga los pedidos que llegaron a la casilla del cliente en la cadena logística.

