

smartphone Inc.

FASE 1: Planificación
 • Pad en paralelo o perpendicular
 • Cubre de 1 a 4 celdas

FASE 2: Precios
 • Comienza en 5
 • Mira el pad y ajusta arriba o abajo (-+\$)

FASE 3: Producción
 • Símbolos del pad
 • 1 por cada celda cubierta (1-4)
 • Tecnologías, minoristas, losetas de mejora y fichas de producto

FASE 4: Mejoras de producción
 • Si el símbolo está activo coge una mejora
 • Si el símbolo no está activo, coge una ficha de producto

FASE 5: Investigación de tecnologías

FASE 6: Logística

FASE 7: Venta de productos
 • vende si tiene un en la región
 • No hay minoristas
 • Hay clientes dispuestos a comprar ≥ \$

FASE 8: Obtención de PV
 N° de x | Más = +

Número de cajas por precio | Mayoría = PV en casilla del jugador más a la derecha

PREPARACIÓN DE LA SIGUIENTE RONDA

Retira todos los cubitos del tablero

Limpia y añade 5 nuevas losetas de mejora

Reinicia a 5 el precio de los productos

Desplaza el marcador de ronda a la siguiente

smartphone Inc.

FASE 1: Planificación
 • Pad en paralelo o perpendicular
 • Cubre de 1 a 4 celdas

FASE 2: Precios
 • Comienza en 5
 • Mira el pad y ajusta arriba o abajo (-+\$)

FASE 3: Producción
 • Símbolos del pad
 • 1 por cada celda cubierta (1-4)
 • Tecnologías, minoristas, losetas de mejora y fichas de producto

FASE 4: Mejoras de producción
 • Si el símbolo está activo coge una mejora
 • Si el símbolo no está activo, coge una ficha de producto

FASE 5: Investigación de tecnologías

FASE 6: Logística

FASE 7: Venta de productos
 • vende si tiene un en la región
 • No hay minoristas
 • Hay clientes dispuestos a comprar ≥ \$

FASE 8: Obtención de PV
 N° de x | Más = +

Número de cajas por precio | Mayoría = PV en casilla del jugador más a la derecha

PREPARACIÓN DE LA SIGUIENTE RONDA

Retira todos los cubitos del tablero

Limpia y añade 5 nuevas losetas de mejora

Reinicia a 5 el precio de los productos

Desplaza el marcador de ronda a la siguiente

smartphone Inc.

FASE 1: Planificación
 • Pad en paralelo o perpendicular
 • Cubre de 1 a 4 celdas

FASE 2: Precios
 • Comienza en 5
 • Mira el pad y ajusta arriba o abajo (-+\$)

FASE 3: Producción
 • Símbolos del pad
 • 1 por cada celda cubierta (1-4)
 • Tecnologías, minoristas, losetas de mejora y fichas de producto

FASE 4: Mejoras de producción
 • Si el símbolo está activo coge una mejora
 • Si el símbolo no está activo, coge una ficha de producto

FASE 5: Investigación de tecnologías

FASE 6: Logística

FASE 7: Venta de productos
 • vende si tiene un en la región
 • No hay minoristas
 • Hay clientes dispuestos a comprar ≥ \$

FASE 8: Obtención de PV
 N° de x | Más = +

Número de cajas por precio | Mayoría = PV en casilla del jugador más a la derecha

PREPARACIÓN DE LA SIGUIENTE RONDA

Retira todos los cubitos del tablero

Limpia y añade 5 nuevas losetas de mejora

Reinicia a 5 el precio de los productos

Desplaza el marcador de ronda a la siguiente

smartphone Inc.

FASE 1: Planificación
 • Pad en paralelo o perpendicular
 • Cubre de 1 a 4 celdas

FASE 2: Precios
 • Comienza en 5
 • Mira el pad y ajusta arriba o abajo (-+\$)

FASE 3: Producción
 • Símbolos del pad
 • 1 por cada celda cubierta (1-4)
 • Tecnologías, minoristas, losetas de mejora y fichas de producto

FASE 4: Mejoras de producción
 • Si el símbolo está activo coge una mejora
 • Si el símbolo no está activo, coge una ficha de producto

FASE 5: Investigación de tecnologías

FASE 6: Logística

FASE 7: Venta de productos
 • vende si tiene un en la región
 • No hay minoristas
 • Hay clientes dispuestos a comprar ≥ \$

FASE 8: Obtención de PV
 N° de x | Más = +

Número de cajas por precio | Mayoría = PV en casilla del jugador más a la derecha

PREPARACIÓN DE LA SIGUIENTE RONDA

Retira todos los cubitos del tablero

Limpia y añade 5 nuevas losetas de mejora

Reinicia a 5 el precio de los productos

Desplaza el marcador de ronda a la siguiente