

# Â

## Antes de jugar

### Prepara la baraja

*Separa cada palo y baraja sus contenidos. Coloca las estaciones una encima de otra, en orden.*

### Dibuja el terreno

*Discutid brevemente la zona donde se desarrollará vuestra partida.*

*Luego, cada jugador introduce un detalle sobre la zona y lo dibuja en el mapa.*

### Recursos básicos

*Cada jugador propone un recurso importante para la comunidad.*

*Elegid uno de ellos entre todo el grupo. De él, habrá abundancia y tendréis escasez del resto.*

*Anotad la situación de abundancia/escasez de los recursos en una carta índice, además de dibujarlos en el mapa.*

# Ñ

## Cada semana

1. El jugador con el turno saca una carta y la interpreta. Sigue todas las instrucciones en negrita.
2. Todos los dados de proyecto avanzan un punto. Los proyectos terminados se actualizan en el mapa.
3. El jugador con el turno realiza una acción (el listado de acciones).

# Ö

## Acciones

### Descubrir algo nuevo

*Introduce una nueva situación y dibújala en el mapa.*

### Mantener un debate

*Elige un tema.  
Todos intervienen de uno en uno.*

### Empezar un proyecto

*Determina un proyecto que la comunidad vaya a empezar. En grupo, decidid su duración.*

# ZONAS PREGENERADAS

UN RECURSO PARA EL AÑO TRANQUILO

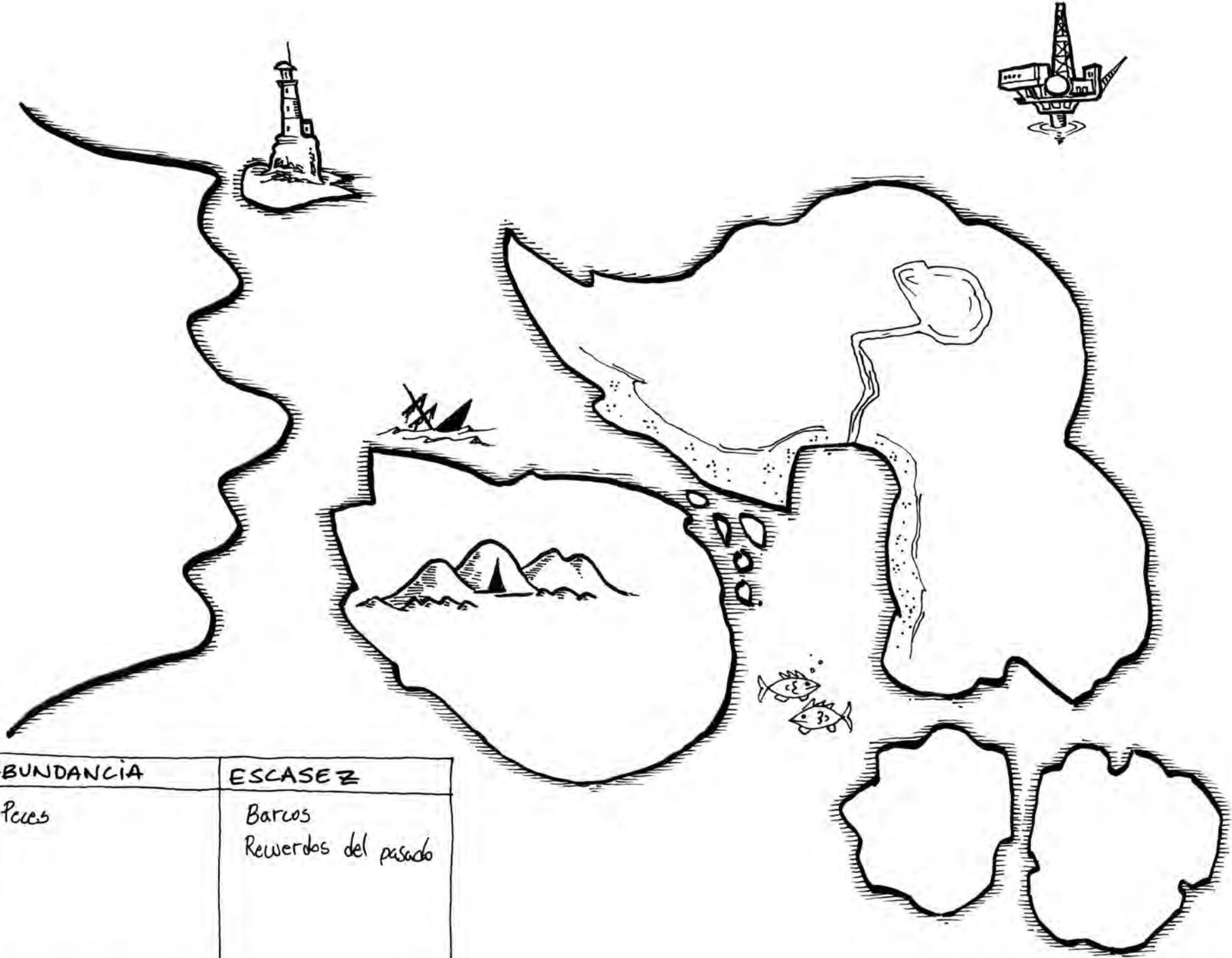
Las zonas pregeneradas son una herramienta opcional que podéis usar para empezar a jugar a *El año tranquilo* más rápido y así concentraros en un tipo determinado de paisaje.

Estos mapas realizan las etapas previas del juego por vosotros (dibujando el terreno y decidiendo los recursos básicos). Simplemente escoged el mapa que queréis usar y empezad.

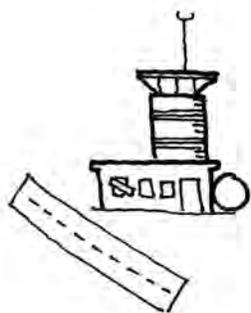
Si solo participan dos jugadores, tachad uno de los recursos escasos antes de empezar (y haced lo mismo con su representación simbólica en el mapa, si está clara). Cuando participen cuatro jugadores, añadid otro recurso más en escasez antes de empezar.

Tony Dowler es el dibujante de estos mapas. Podéis ver otros de sus trabajos cartográficos en <http://tonydowler.com/>.

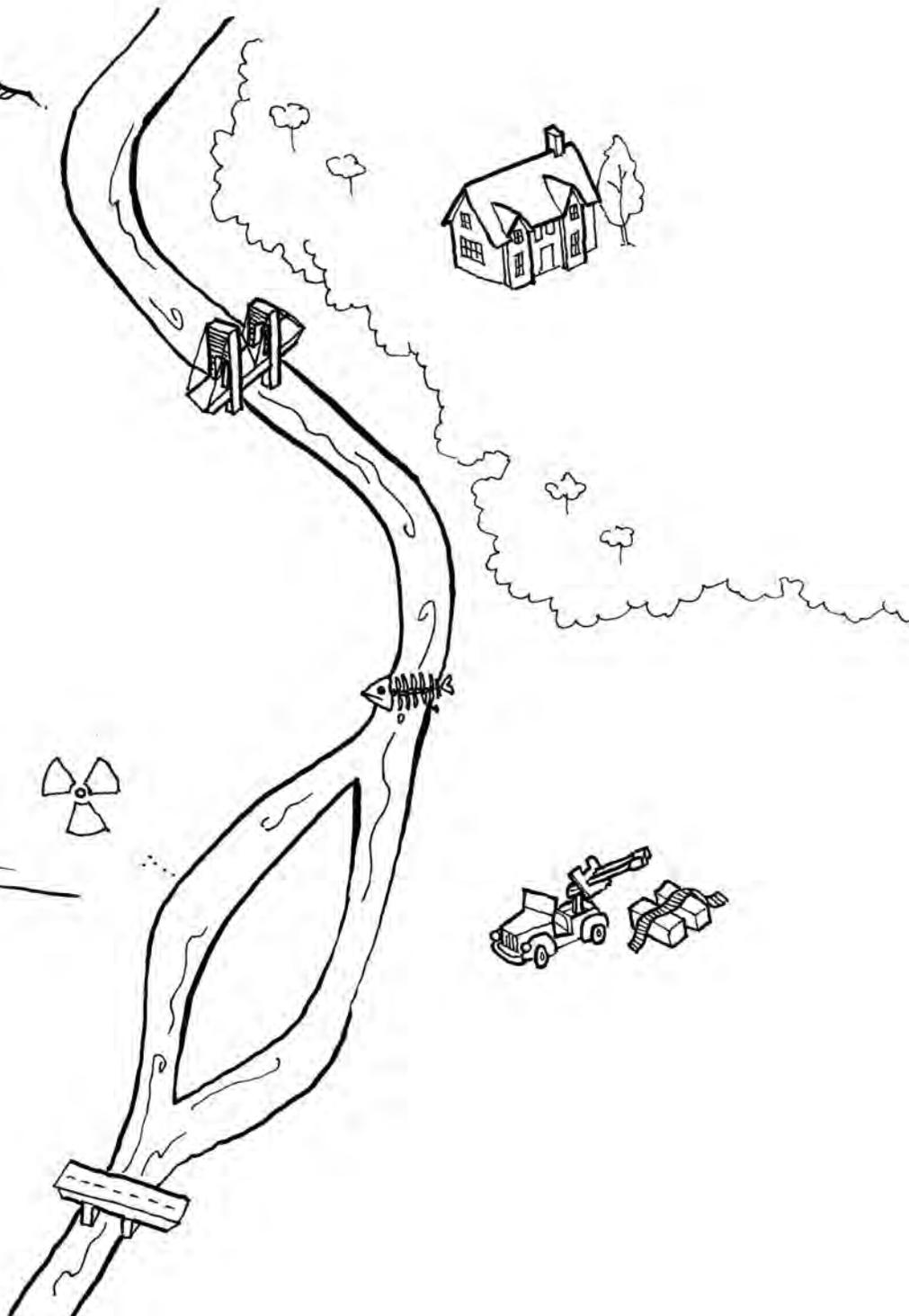




ABUNDANCIA	ESCASEZ
Peces	Barcos Reverdos del pasado



ABUNDANCIA	ESCASEZ
Armas	Comida no contaminada Combustible



ABUNDANCIA	ESCASEZ
Chatarra	LUZ Aire limpio

