

Población:

- En el juego hay habitantes de cuatro continentes: Europa, América, África y Asia.
- Hay una base en un quinto continente: La Antártida (Es un lugar de Paz y de investigación), donde pueden acceder todos los habitantes de los continentes, intentando no degradar ni destruir nada en él.
- Los Profesores cumplirán a lo largo del juego el rol de Coordinadores oficiando como Veedores intercontinentales.

Recursos Naturales:

- Aire = Globo (1 globo inflado)
- Agua = Botella llena con agua y con el logo H₂O
- Alimento = (Alfajor/chupetín)
- Petróleo = Botella con el logo de Petróleo

Arsenal Bélico:

Cada continente cuenta con un armamento de base que consiste en :

- Granadas caseras de mano = Servilletas + harina+ banditas elásticas
- Bomba Atómica = Cada continente tiene a su disposición una bomba atómica. La misma está a resguardo de los veedores intercontinentales de la Antártida y podrán usarla solo con su autorización.

Dinero para intercambio:

- Diegotes

Reglas:

- 1- Cada Continente tendrá una base marcada con cintas, dentro de la cual solo podrán estar los integrantes de ese continente y los prisioneros que pudieran tomar durante el juego. Identificará a la base el color representativo de ese continente y a su vez cada habitante del mismo deberá vestir vinchas y/o brazaletes del mismo color. Los veedores determinarán el color de cada uno.
- 2- Cada Continente elegirá un **canciller** que cumplirá ese rol importantísimo durante todo el juego. **El canciller no puede ser tomado prisionero nunca.** Su función será negociar en la Asamblea Intercontinental durante los momentos de intercambio, en representación de su continente tratando de lograr lo que se propongan como táctica y estrategia. **Se distinguirán del resto de los habitantes comunes por marcas en su rostro hechas con tempera.**
- 3- El juego tiene distintos momentos en los cuales cada continente puede hacer distintas cosas. **Hay momentos de acción y momentos de intercambio**, en cada uno de ellos lo que ocurre es diferente.. En los momentos de **Acción:** Cada continente PODRA intercambiar recursos, realizar investigaciones, hacer amigos y pactos con otros continentes, construir cosas, y en caso de ser necesario podrá tomar prisioneros, ser tomados prisioneros, intentar sumar recursos; NO PODRA : quedarse en su continente, salvo un solo integrante (Cuidador) y mucho menos podrá entrar en un continente ajeno.
En los momentos de **Intercambio**, cada continente deberá reunirse en su base a excepción de los que fueron tomados prisioneros y deberán:
 - A) Dar mandato de negociación a su canciller.
 - B) El Canciller se reunirá en la Asamblea Intercontinental donde negociara.... Recursos, intercambio de prisioneros, dinero, pactos, armamento, etc. Siempre en presencia de los veedores

- C) Llevaran a cabo dichos intercambios/pactos, etc. y a la orden empezara otro momento de Acción.
- 4- **¿Cómo se toman prisioneros?** Si es manchado, tocado o marcado por una granada de mano de otro continente es tomado prisionero por el mismo, **el habitante que hubiere atrapado al prisionero deberá tomarlo de la mano (en ese momento no puede el ser atrapado)** y llevarlo a la base correspondiente, donde quedara como prisionero. De esa base el prisionero no puede ni escaparse ni ser salvado, solo lo podrá cambiar un canciller en un momento de negociación y quedar “libre”. Puede ser que en una negociación pase de ser prisionero de un continente a ser prisionero de otro a cambio de algo.
No puede atraparse un prisionero dentro de una base. (Cualquier irregularidad, destrucción, escape, etc., será sancionada severamente por los veedores intercontinentales, con quita de recursos, liberación de prisioneros, etc.)
- 5- **¿Cómo se conquista un continente? Cuando un continente mantiene prisionero al 70% de otro continente**, en el siguiente momento de intercambio desde la Antártida **se decretara la conquista** apropiándose el continente vencedor de:
- A) Recursos naturales, arsenal bélico, y dinero
 - B) Todos sus habitantes, prisioneros, libres incluso el canciller pasan a ser del continente conquistador
 - C) Los prisioneros de otros continentes que estaban en la base del conquistado quedan libres
 - D) La base desaparece
- 6- **Bomba Atómica y granadas:** Cada continente tiene la misma cantidad de materia prima para construir sus granadas y posee una sola bomba Atómica que podrá usar a su consideración. Se recomienda la “PAZ” ante todo pero de ser usadas deberán administrarlas para no quedarse in armamento. Existe la posibilidad de comprar más armamento.
Efecto de la bomba Atómica: Es devastadora por su efecto. Su uso es solo sobre un integrante de otro continente y debe ser utilizada luego de haber dado aviso a los veedores intercontinentales. Su uso produce:
- A) Detención del momento de Acción, debiendo volver todos a sus bases.
 - B) Contaminación radioactiva en el habitante herido, el cual deberá ser llevado a la Antártida donde los veedores le practicarán un “tratamiento de recuperación” y luego pasara a ser un prisionero común y corriente.
 - C) Contaminación permanente: Zona radioactiva delimitada por los veedores que en caso de ser pisada por algún habitante, el mismo deberá pasar por el mismo “tratamiento de recuperación” para volver al juego.
 - D) Finalmente produce la destrucción de 2 recursos del continente al que el habitante herido pertenece a determinar por los veedores.

Cada Continente Dispone inicialmente de una determinada cantidad de dinero, armamento y recursos. Cada uno podrá utilizar su propia política, fijando valores a cualquier tipo de cambio para llevar adelante las negociaciones. Cada Canciller deberá responder por las acciones que puedan llevar a cabo los habitantes de su continente en los diferentes momentos de asamblea marcados por los veedores intercontinentales. Recuerden que cuando se indique un momento de intercambio y Asamblea deberán cesar todo tipo de acciones hostiles entre continentes regresando a sus bases.