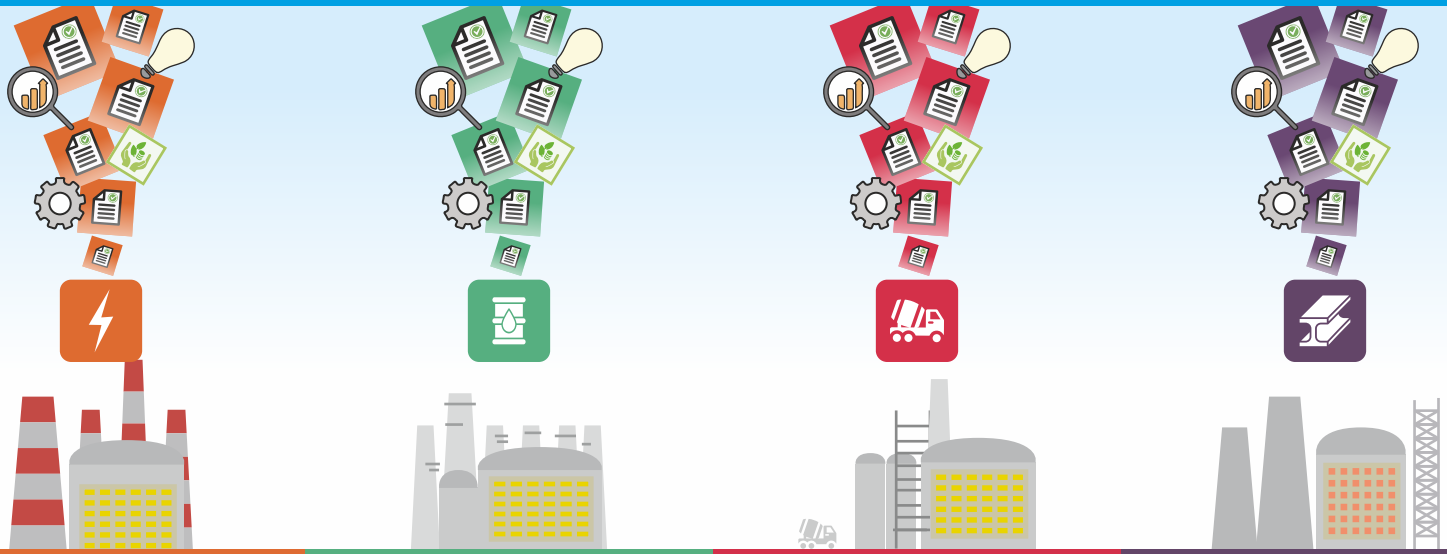


# ¡HASTA EL TOPE!

Un juego de mesa del Sistema de Comercio de Emisiones



## INSTRUCTIVO

### ¡Bienvenido a Ceotitlán!

Ceotitlán es uno de los países más productivos de la región latinoamericana. Debido a su gran crecimiento, Ceotitlán es considerado uno de los 10 países con mayores emisiones de gases de efecto invernadero en el mundo.

Puesto que las emisiones de gases de efecto invernadero son la principal causa del cambio climático, el Gobierno de Ceotitlán ha decidido establecer metas de mitigación y ha elegido poner en marcha un Sistema de Comercio de Emisiones para reducir las emisiones de las industrias.

Cada jugador representará a una de las cuatro plantas industriales más grandes de Ceotitlán, y deberá desarrollar la estrategia más costo-efectiva para cumplir con el Sistema de Comercio de Emisiones.

¿Quieres conocer más sobre un Sistema de Comercio de Emisiones?



# PREPARACIÓN

## ¡Bienvenido a Ceotitlán!

- Coloca el **Tablero de Referencia** (A) en el centro de la mesa. Coloca a un lado el mazo de Eventos del Mundo (B) y la ficha de Puntos de Victoria (PV) (C). Coloca el Marcador de Periodo (D) sobre el tablero, en el periodo uno.
- Coloca los **Ceodólares** (E) y las **Fichas de Compensaciones** (F) en el centro de la mesa.
- Coloca el mazo de **Recursos** (G) en el centro de la mesa. Cada jugador toma 5 de estas cartas.



**(A)**

**Al inicio del periodo**

1. Recibe los Ceodólares señalados en tu Tablero de Industria.
2. Coloca tu ficha de Marcador de Derechos de Emisión en el espacio correspondiente al periodo (I, II, III).
3. Toma cartas de Recursos hasta tener 5

**Al finalizar la ronda 3**

1. Puedes compensar parte de tus emisiones con Fichas de Compensaciones
2. Compara tus Derechos de Emisión con tus Emisiones Acumuladas  
-**Sanción:** Si tienes menos Derechos de Emisión pierdes 1 PV por cada Derecho de Emisión que te falte
3. Regresa tu Marcador de Emisiones Acumuladas a cero y coloca tu Marcador de Derechos de Emisión en la casilla del siguiente periodo
4. Pasa el Marcador de Jugador Inicial al siguiente jugador

**PERIODOS** I II III

PV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

**Al final del juego**

- Suma 2 PV a la industria con más Ceodólares
- Gana la industria con más PV



- Dale a cada jugador una **Tablero de Industria** (H). Pueden decidir con cuál jugar o determinarlo al azar.
- Coloca el mazo de **Acciones de Mitigación** (I) que te corresponde a un lado de tu Tablero de Industria, escoge una o dos de ellas y colócalas boca arriba en el espacio correspondiente de tu Tablero de Industria.
- Coloca el **Marcador de Emisiones Acumuladas** de tu planta (J) a un lado de tu hilera de emisiones.
- Coloca el **Marcador de Derechos de Emisión** (K) en el espacio correspondiente al primer periodo verde.
- Coloca tu **Marcador de Emisiones por Ronda** (L) en el número más alto de la nube de tu Tablero de Industria.
- Dale el **Marcador de Jugador Inicial** (M) al jugador que haya plantado más recientemente un árbol.

**Hilera de emisiones** (J)

(K)

(L)

**TERMOELÉCTRICA**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20  
 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

13 12 11 10 9 8 7

**ACCIÓN DE MITIGACIÓN**

**REDUCCIÓN DE PERDIDAS TÉCNICAS**  
 Descarta:  
 & gasta: 25  
 Al comprar +2 PV -1

**ACCIÓN DE MITIGACIÓN**

**EFICIENCIA ENERGÉTICA**  
 Descarta:  
 & gasta: 25  
 Al comprar +2 PV -1

Cada periodo +45  
 Derechos de emisión por periodo  
 I II III  
 30 25 20

**EN TU TURNO**  
 1. Marca las Emisiones Acumuladas que generaste según tus Emisiones por Ronda  
 2. Toma una carta de Recursos  
 Puedes hacer una o más de las siguientes:  
 • Jugar una carta de Recursos  
 • Comprar o vender Derechos de Emisión  
 • Implementar una Acción de Mitigación  
 • Comprar Fichas de Compensaciones

**ACCIONES DE MITIGACIÓN** (I)

(M)

# SISTEMA DE COMERCIO DE EMISIONES

El gobierno determina el máximo de emisiones que podrán generar las industrias durante un periodo de un año. A este máximo se le conoce como tope, y para que se cumpla, el gobierno emite una cantidad de Derechos de Emisión igual al tope establecido y lo reparte entre las industrias cubiertas por el sistema.

Cada industria podrá generar una cantidad de emisiones que sea igual o menor a los Derechos de Emisión que posea. Puede vender los Derechos de Emisión que le sobren a una industria que los necesite. Las empresas también pueden comprar Derechos de Emisión en las subastas del Gobierno. Es importante saber que hay pocos Derechos de Emisión en circulación, así que la mejor decisión siempre será mitigar las emisiones de cada instalación.

Si al final del periodo no cuentas con una cantidad de Derechos de Emisión igual o mayor a tus emisiones, recibirás una sanción por parte del gobierno. ¡Esto reduce tu costo-efectividad!

---

## Puedes jugar como una de las siguientes plantas industriales:



**Termoeléctrica:** Es la planta que más gana dinero, sin embargo, también genera muchas emisiones. Si juegas como esta planta, puedes enfocarte en implementar Acciones de Mitigación o en comprar los Derechos de Emisión que te falten. ¡Pero cuidado! Si no reduces las emisiones que generas en cada turno, es posible que te falten muchos Derechos de Emisión en el último periodo.



**Refinería:** Eres la segunda planta que más genera emisiones, y es importante para ti reducir las emisiones que generas en cada turno porque si no lo haces, es posible que te falten Derechos de Emisión en el último periodo.



**Cementera:** Estás en un estado intermedio donde si reduces las emisiones que generas, puedes tener la oportunidad de vender Derechos de Emisión a los demás, pero si no reduces, es posible que tengas que comprar esos Derechos de Emisión.



**Acerera:** De las cuatro plantas industriales, eres la planta que genera menos emisiones. Por esto, es probable que vendas Derechos de Emisión en las primeras rondas. Sin embargo, también tienes que reducir tus emisiones, porque si no lo haces, es probable que tengas que comprar Derechos de Emisión al final del juego.



# ¿CÓMO FUNCIONA?

Una partida de *Hasta el tope* dura tres periodos. Cada periodo está compuesto de dos rondas, una subasta y una ronda final. En cada ronda los jugadores tomarán turnos en sentido horario. En cada turno, los jugadores irán acumulando Emisiones, y tendrán la posibilidad de realizar Acciones de Mitigación, obtener más Derechos de Emisión, ganar más Ceodólares y Puntos de Victoria. **El objetivo es ser la planta con más Puntos de Victoria al final del juego**, lo cual se logra 1. Teniendo al final del periodo la misma o mayor cantidad de Derechos de Emisión que de Emisiones, 2. Implementando Acciones de Mitigación y/o 3. Ganando más Ceodólares.

## DESARROLLO DEL JUEGO

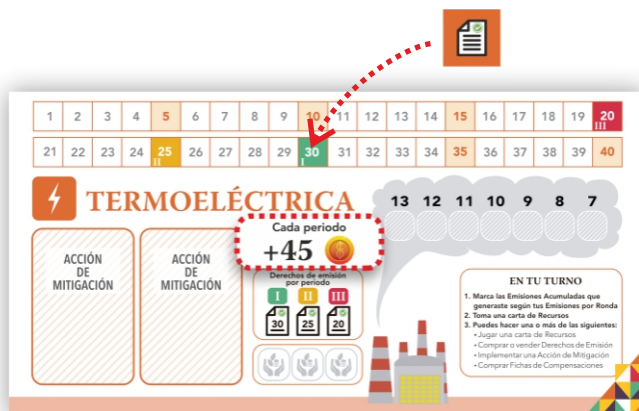
### 1. Inicio del periodo

Un periodo corresponde a un año. Ese es el tiempo con el que cuentas para tener la misma o mayor cantidad de Derechos de Emisión que de Emisiones.

#### Al inicio de cada periodo:

- Recibe los Ceodólares señalados en tu Tablero de Industria.
- Coloca tu Marcador de Derechos de Emisión en la hilera de emisiones de tu Tablero de Industria. Los Derechos de Emisión se asignan al inicio de cada periodo. Los periodos (I, II o III) están identificados por un color.
- En este momento, si tienes menos de cinco cartas de Recursos, toma cartas de Recursos hasta tener cinco.

*Ejemplo. La termoeléctrica recibe 45 Ceodólares al principio de cada periodo, empieza el primer periodo con 30 Derechos de Emisión.*



### 2. La ronda

Cada periodo cuenta con dos rondas, una subasta y una ronda final, como lo indica el Tablero de Referencia. Inicia el jugador con el Marcador de Jugador Inicial y continúa en el sentido de las manecillas del reloj.

Al inicio de cada ronda, el jugador inicial toma la carta superior del mazo de Eventos del Mundo, la lee en voz alta y se aplica el efecto descrito en la carta. Después, coloca esa carta en el tablero, en el espacio correspondiente a la ronda.



Cada carta de Eventos del Mundo señala el costo de las compensaciones para esa ronda (ver. 6. Comprar Fichas de Compensaciones).

### 3. Tu turno

En cada ronda, cada jugador tiene un turno, empezando por el jugador inicial y continuando en sentido horario.

En tu turno:

#### a) Marca las Emisiones que acumulas.

Las Emisiones Acumuladas (indicadas por el Marcador de Emisiones Acumuladas) son cero al inicio de cada periodo.

El Marcador de Emisiones por Ronda (en la nube) indica cuántas emisiones acumulas cada turno. Suma esta cantidad a las Emisiones Acumuladas en la hilera, utilizando el Marcador de Emisiones Acumuladas.

*Ejemplo: la cementera tiene su Marcador de Emisiones Acumuladas en el 7, así que en este turno sus emisiones llegan a llegar a 14 (7 + 7).*



#### b) Toma una carta de Recursos.

Toma una carta del mazo de Recursos

#### c) Acciones.

Durante tu turno, puedes hacer cualquiera de las siguientes acciones en cualquier orden (puedes hacer más de una):

#### Jugar una carta de Recursos.

Usa máximo una carta de tu mano y realiza el efecto que venga en ella. Toma los Ceodólares y coloca la carta en la pila de descarte.

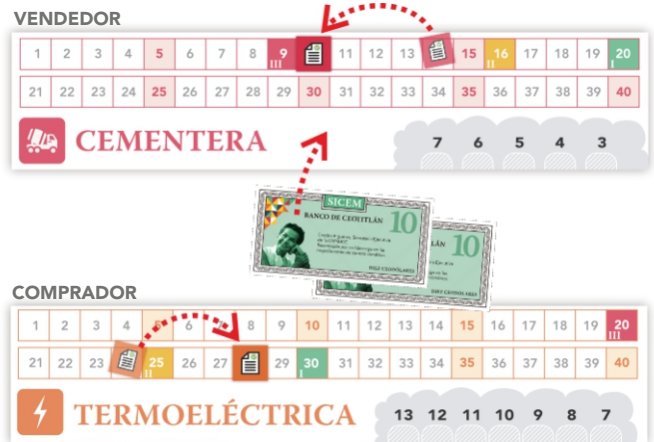
*Ejemplo: La carta de "Producción" te hace ganar 20 Ceodólares si eres la termoeléctrica o la refinería y 10 Ceodólares si eres la cementera o la acerera.*



#### Comprar/vender Derechos de Emisión.

Puedes comprar y/o vender Derechos de Emisión a otros jugadores. Para ello ambos acuerdan un precio y cuántos Derechos de Emisión se comerciarán. Nadie más interviene en la negociación.

Una vez entregados los Ceodólares negociados, el comprador mueve hacia la derecha su Marcador de Derechos de Emisión según la cantidad de derechos comprados y el vendedor mueve hacia la izquierda su Marcador de Derechos de Emisión según la cantidad de derechos vendidos. Únicamente se puede negociar usando Ceodólares, no se pueden ocupar cartas de Recursos para negociar.



#### Implementar Acciones de Mitigación.

Las Acciones de Mitigación te permiten reducir tu generación de Emisiones por ronda (es decir, mover hacia la derecha tu Marcador de Emisiones por Ronda) y ganar Puntos de Victoria.

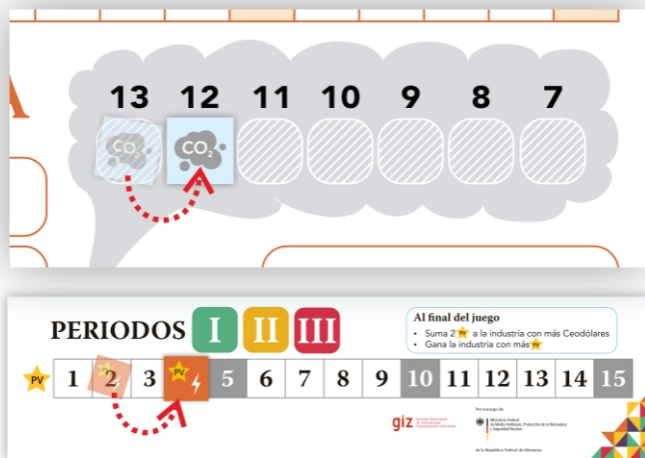
Puedes implementar las Acciones de Mitigación que están sobre tu Tablero de Industria. Para ello, paga los Ceodólares indicados en la carta y descarta tres cartas de Recursos que tengan los símbolos que se señalan en la Acción de Mitigación.

Una vez que lo hagas, mueve el Marcador de Emisiones por Ronda un espacio hacia la derecha en la nube de emisiones. De esta manera reduces las Emisiones que generas por ronda a partir del próximo turno. Sube tu Marcador de Puntos de Victoria en dos. Finalmente, escoge una nueva Acción de Mitigación y colócala encima de tu Tablero de Industria.

*Ejemplo: La termoeléctrica quiere implementar la Acción de Mitigación: "Reducción de pérdidas técnicas". Para lograrlo, paga 25 Ceodólares al gobierno y descarta dos cartas de Recursos con una lupa y una carta de Recursos con un foco.*



*Ejemplo (continuación):* Después mueve el Marcador de Emisiones por Ronda un espacio hacia la derecha y gana dos Puntos de Victoria.



### Comprar compensaciones.

También puedes comprar Fichas de Compensaciones en tu turno. Al hacerlo, paga el precio indicado en la carta de Eventos del Mundo de la ronda actual. Toma una de las Fichas de Compensaciones y colócala en uno de los espacios que hay en tu Tablero de Industria. No puedes comprar más Fichas de Compensaciones de las que permite tu Tablero de Industria.

Al final del periodo, puedes usar estas Fichas de Compensaciones de manera equivalente a tus Derechos de Emisión.



### 4. La subasta

En cada periodo, al término de la segunda ronda y antes de iniciar la tercera ronda, se lleva a cabo la subasta. Para la subasta no se revela ninguna carta de Eventos del mundo. Durante la Subasta no se acumulan Emisiones.

El tablero indica los Derechos de Emisión que se van a subastar en cada periodo (4 en el primer periodo, 8 en el segundo y 16 en el tercero).

**1. Ofertas.** Cada jugador escribe en una hoja cuántos Derechos de Emisión quiere comprar, cuánto pagará por cada uno, y cuántos Ceodólares pagará en total. Se puede hacer más de una oferta (ver recuadro "Ejemplo de subasta"). Cuando termines de escribir coloca tu hoja boca abajo al centro de la mesa. La oferta de cada quien es secreta.

**2. Repartición.** Una vez que todos los jugadores pongan sus hojas al centro, el jugador inicial revela todas las ofertas al mismo tiempo y las compara. La industria que haya ofertado más Ceodólares por Derecho de Emisión recibe primero la cantidad de Derechos de Emisión solicitada, pagando en ese momento los Ceodólares correspondientes y moviendo el Marcador de Derechos de Emisión hacia la derecha el mismo número de unidades que los Derechos de Emisión que compró. Se siguen repartiendo los Derechos de Emisión de esa manera hasta que ya no haya ofertas o ya no haya Derechos de Emisión.

En caso de un empate en el precio por Derecho de Emisión, el jugador que haya dejado su hoja primero tendrá la prioridad.

Un jugador puede decidir no participar en la subasta, si así lo desea. En caso de que una sola persona quiera participar, podrá comprar los Derechos de Emisión de la subasta por siete Ceodólares cada uno. Una vez acabada la subasta, todos los Derechos de Emisión no vendidos se pierden y no podrá usarse en las siguientes subastas.

### 5. Fin del periodo

Al fin del periodo (al finalizar la Ronda 3), el jugador inicial revisa el cumplimiento de los demás jugadores. (Ver recuadro "Ejemplo de fin de periodo").

**1. Compensaciones.** Cualquier industria puede usar las Fichas de Compensaciones adquiridas para sumarlas a los Derechos de Emisión que tiene.

**2. Reporte y sanciones.** Cada industria compara sus Derechos de Emisión con sus Emisiones Acumuladas. En caso de tener más Emisiones Acumuladas que Derechos de Emisión, la industria es sancionada, perdiendo un Punto de Victoria por cada Emisión no respaldada por un Derecho de Emisión.

**3. Reinicio.** Regresa tu Marcador de Emisiones Acumuladas a cero y coloca tu Marcador de Derechos de Emisión en la casilla correspondiente a los Derechos de Emisión que corresponden a tu industria en el siguiente periodo (según la información del Tablero de Industria).

**4. Jugador inicial.** Pasa el Marcador de Jugador Inicial al siguiente jugador.

Si es el tercer periodo, pasa al fin del juego.

### 6. Fin del juego

Cada jugador revisa cuántos Ceodólares tiene. El jugador con más Ceodólares al final del juego gana dos Puntos de Victoria extra.

Revisa cuántos Puntos de Victoria tiene cada jugador  
**¡el jugador con más Puntos de Victoria gana la partida!**



## Ejemplo de subasta

Es el segundo periodo, por lo que se van a subastar ocho Derechos de Emisión. Las cuatro plantas participan en la subasta, estas son sus hojas con los precios que asignaron

### REFINERÍA

Cantidad de Derechos de Emisión	Precio Unitario	Total (Cantidad x Precio Unitario)	
2	5	10	✓ GANA
1	3	3	✓ GANA

### TERMOELÉCTRICA

Cantidad de Derechos de Emisión	Precio Unitario	Total (Cantidad x Precio Unitario)	
3	4	12	✓ GANA

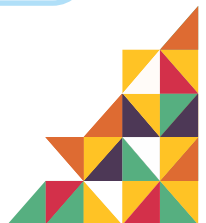
### CEMENTERA

Cantidad de Derechos de Emisión	Precio Unitario	Total (Cantidad x Precio Unitario)	
3	2	6	✓ GANA

### ACERERA

Cantidad de Derechos de Emisión	Precio Unitario	Total (Cantidad x Precio Unitario)	
2	2	4	✗ NO GANA

En este caso la planta que da más Ceodólares por unidad es la refinería, por lo tanto, paga 10 Ceodólares y se le entregan 2 Derechos de Emisión. La segunda que paga más es la termoeléctrica, paga 12 Ceodólares y se le entregan 3 Derechos de Emisión. La siguiente oferta de mayor valor es la segunda oferta de la refinería, la cual recibe un Derecho de Emisión por tres Ceodólares. Quedan dos Derechos de Emisión y hay un empate entre la cementera y la acerera, pero como la cementera colocó primero su hoja, gana dos Derechos de Emisión por 2 Ceodólares cada uno.



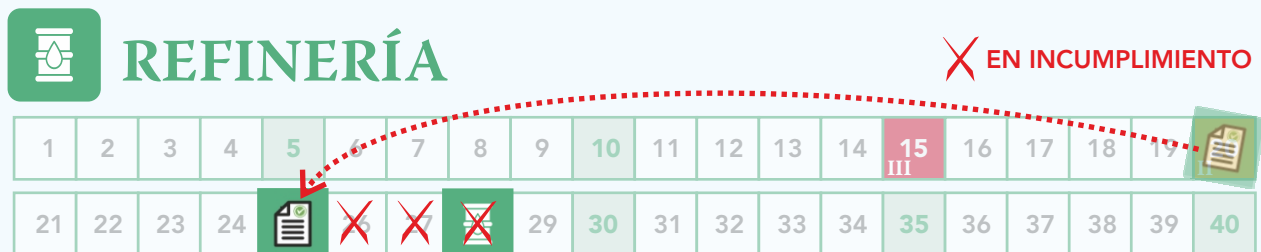


## Ejemplo de fin de periodo



La termoeléctrica inició el periodo con 25 Derechos de Emisión. A lo largo de las tres rondas compró tres Derechos de Emisión a los demás jugadores, y compró tres Derechos de Emisión en la subasta, obteniendo así un total de 31. Además, compró dos Fichas de Compensaciones. Al final de las tres rondas, puede llegar a un máximo de 33 Emisiones Acumuladas.

Como la industria emitió **33 Emisiones Acumuladas**, está en cumplimiento.



La refinería inició el periodo con 20 Derechos de Emisión y solamente compró 5 Derechos de Emisión en la subasta obteniendo así un total de 25 Derechos de Emisión. No compró ninguna Ficha de Compensaciones.

A lo largo de las tres rondas generó **28 Emisiones Acumuladas**, por lo que en este periodo está en incumplimiento por tres Derechos de Emisión. La refinería pierde 3 Puntos de Victoria. Se restan de la hilera de Puntos de Victoria del tablero principal.

### Resumen

#### Inicio del periodo:

1. Recibe los Ceodólares señalados en tu Tablero de Industria
2. Coloca tu ficha de Marcador de Derechos de Emisión en el espacio correspondiente al periodo (I, II, III)
3. Toma cartas de Recursos hasta tener 5

#### Fin del periodo:

1. Puedes compensar parte de tus emisiones con Fichas de Compensaciones
2. Compara tus Derechos de Emisión con tus Emisiones Acumuladas  
- Sanción: Si tienes menos Derechos de Emisión pierde 1 P por cada Derecho de Emisión que te falte
3. Regresa tu Marcador de Emisiones Acumuladas a cero y coloca tu Marcador de Derechos de Emisión en la casilla del siguiente periodo
4. Pasa el Marcador de Jugador Inicial al siguiente jugador

#### En tu turno:

1. Si eres el jugador inicial, coloca una carta de Eventos del Mundo y léela en voz alta
2. Marca las Emisiones Acumuladas que generaste según tus Emisiones por Ronda
3. Toma una carta de Recursos
4. Puedes hacer una o más de las siguientes:
  - Jugar una carta de Recursos
  - Comprar o vender Derechos de Emisión
  - Implementar una Acción de Mitigación
  - Comprar Fichas de Compensaciones

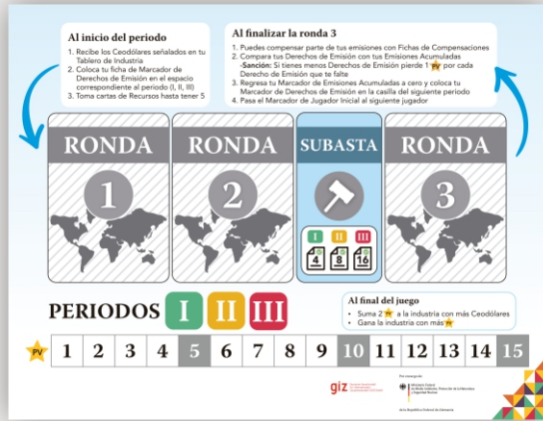
#### Fin del juego:

1. El jugador con más Ceodólares gana dos Puntos de Victoria
2. Gana la partida el jugador con más Puntos de Victoria



# Lista de componentes

## Tablero de Referencia (x1)



## Tablero de Industria (x4)



## Mazo de Eventos del Mundo (x18 Cartas)



## Mazo de Recursos (x54 Cartas)



## Fichas y Marcadores (x28)



## Mazos de Acciones de Mitigación (x20 Cartas)



## Ceodólares (x50 Billetes)



# Conceptos clave

Utiliza esta sección solamente si tienes dudas de alguno de los conceptos, no es necesario leerla para empezar a jugar.

**Tablero de Industria.** Cada jugador cuenta con uno de ellos (termoeléctrica, refinería, cementera, acerera). Este tiene una hilera de emisiones para dar seguimiento a tus Emisiones Acumuladas y Derechos de Emisión.

**Acción de Mitigación.** Cada industria cuenta con un mazo de Acciones de Mitigación. Coloca una carta de Acción de Mitigación cuando un espacio en la tarjeta de industria esté disponible. Puedes implementar una Acción de Mitigación pagando el costo en Ceodólares y descartando 3 cartas de Recursos equivalentes a los tipos de Recursos que se señalan en la Acción de Mitigación.

**Derechos de Emisión.** En cada Tablero de Industria hay una tabla que dice cuántos Derechos de Emisión recibes por periodo. Coloca el Marcador de Derechos de Emisión en el número que dice la tabla.

**Emisiones por ronda.** Cada industria cuenta con un Marcador de Emisiones por Ronda. Se empieza con el Marcador en el número más alto de la nube en el Tablero de industria, y se reduce en 1 cada vez que aplicas una Acción de Mitigación.

**Emisiones.** Cada turno aumenta tu Marcador de Emisiones Acumuladas, según la posición de tu Marcador de Emisiones por ronda. Al final de cada periodo compara tus Emisiones Acumuladas con los Derechos de Emisión.

**Compensaciones.** En tu turno, puedes comprar Fichas de Compensaciones por el precio señalado en la carta de Eventos del Mundo de la ronda. Colócala en el espacio designado en tu Tablero de Industria. No puedes comprar más Fichas de Compensaciones que los espacios que hay en tu Tablero de Industria. Al final del periodo, puedes usar Fichas de Compensaciones para aumentar tus Derechos de Emisión.

**Ceodólares.** Es la moneda oficial del Ceotitlán, útila para comprar Fichas de Compensaciones, Derechos de Emisión y Acciones de Mitigación. Al final del juego, si eres la industria con más Ceodólares, sumas 2 Puntos de Victoria adicionales.

**Tablero.** Sirve para señalar la ronda y el periodo en el que se juega, y sumar los Puntos de Victoria que van consiguiendo todas las plantas. También viene con un resumen del inicio y del fin de cada periodo.

**Periodo.** Equivale a un año. Cada periodo se compone del inicio del periodo, la ronda 1, la ronda 2, una subasta, una ronda 3 y el final del periodo.

**Inicio del periodo.** Al inicio de cada periodo, recibe los Ceodólares marcados en tu Tablero de Industria y coloca tu Marcador de Derechos de Emisión en la casilla correspondiente. Si tienes menos de cinco cartas de Recursos en tu mano, toma cartas hasta tener cinco.

**Rondas.** Cada periodo cuenta con tres rondas, dos al inicio (seguidas de una subasta) y una al final. Al inicio de cada ronda, el primer jugador coloca una carta de Eventos del Mundo en el Tablero de Referencia y la lee. El efecto de la tarjeta de Eventos del Mundo se aplica en ese instante. Después cada jugador realiza su turno, siguiendo el sentido de las manecillas del reloj.

**Turno.** Al inicio de tu turno, aumenta tus Emisiones Acumuladas y toma una carta de Recursos. Después puedes comprar o vender Derechos de Emisión a otros jugadores, comprar Fichas de Compensaciones, jugar máximo una carta de Recursos y/o aplicar una Acción de Mitigación.

**Subasta.** Los jugadores que decidan participar anotan en una hoja una o más ofertas, que contengan la cantidad de Derechos de Emisión que quieren y el precio que están dispuestos a pagar por cada uno y ponen su hoja boca abajo en el medio de la mesa. Los Derechos de Emisión subastados en ese periodo están señalados en el Tablero de Referencia. Se le entregan primero Derechos de Emisión a la oferta más alta, después a la segunda oferta más alta y así sucesivamente hasta haber entregado todos los Derechos de Emisión disponibles en ese periodo. En caso de empate, se le entregan los Derechos de Emisión al jugador que haya puesto primero su hoja en el medio.

**Puntos de Victoria.** Las plantas ganan Puntos de Victoria por jugar algunas cartas de Recursos, implementar Acciones de Mitigación y, al final del juego, por ser la industria con más Ceodólares. Gana la planta con más Puntos de Victoria al final del juego.

**Eventos del Mundo.** Al inicio de cada ronda, el primer jugador toma una carta de Eventos del Mundo y la coloca en la tablero. Las cartas de Eventos del Mundo tienen un efecto sobre la ronda y tiene el costo de las Fichas de Compensaciones en cada ronda.

**Cartas de Recursos.** Puedes jugar hasta una carta de Recursos por turno para hacer el efecto descrito en ella. También puedes descartarla de acuerdo con el símbolo que tienen para hacer una Acción de Mitigación.



**Comprar o vender Derechos de Emisión.** Puedes comprar o vender Derechos de Emisión a cualquier jugador. Al hacerlo, mueve el Marcador de Derechos de Emisión en tu Tablero de Industria y en el de la industria que está comerciando contigo, según lo acordado en la negociación.

**Comprar Fichas de Compensaciones** Puedes comprar Fichas de Compensaciones en tu turno. Si lo haces, paga tantos Ceodólares como esté indicado en la carta de Eventos del Mundo de la ronda. Coloca las Fichas de Compensaciones en tu Tablero de Industria. Solamente puedes tener una Ficha de Compensaciones por cada espacio en tu Tablero de Industria.

**Implementar una Acción de Mitigación.** En tu turno puedes implementar una de las Acciones de Mitigación que tienes boca arriba en tu Tablero de Industria. Para hacerlo, paga el costo de esta y descarta cartas de Recursos equivalentes a los símbolos que tiene la tarjeta de Acción de Mitigación.

**Fin del juego.** Cuenta los Ceodólares de todas las plantas. La planta con más Ceodólares gana 2 Puntos de Victoria. Gana el juego la planta con más Puntos de Victoria. ¡Prepara el tablero para empezar a jugar de nuevo como otra industria!

## Agradecemos a todas las personas que participaron en las pruebas del juego:

Alan Abarca Saint Martin	Camilo de la Garza	Gloria Marina Godínez	Nallely León
Alejandro Argueta	Carlos Delgado	Gonzalo Mendoza	Oliver de la Parra
Alejandro de la Rosa Miranda	Carlos Maldonado Hernández	Halina Nájera Martínez	Pamela Martínez Prieto
Alfredo López	Christine Majowski	Hugo Giovanni Vivar Mendoza	Paula Macías Díaz
Alma Itzel Marin Martínez	Dahely Castelán	Isaac Uriel Miranda Higuera	Raúl Gómez Toledo
Álvaro Luna	Danae Azuara	Iván Hernández Villegas	Red
Anaid López Urban	Daniela Dávila	Jesús Ubaldo Sánchez Rojas	Shakti Velio
Arno Van den Bos	Daniela Valera	Jocabed Cruz Méndez	Valeria García
Berenice Hernández	David Madrigal	Leonardo Medina	Vanessa Villa
Berenice Rubio	Diego García Corona	Mileiri Montiel Bustos	Victor Escalona
Brenda León	Emily Castro	Miriam Faulwetter	Ximena Aristizábal
Brian Oronoz	Erick Rosas	Miriam Vázquez	Yuriana González
Camila Barragán	Evita Giebeler	Montserrat Rovalo	

¡Hasta el tope! es un juego diseñado por Francisco Colín Varela y Alejandro Colín Varela para la Cooperación Alemana al Desarrollo Sustentable en México, en el marco del proyecto "Preparación de un Sistema de Comercio de Emisiones en México" (SiCEM).

El proyecto forma parte de la Iniciativa Internacional de Protección del Clima (IKI) del Ministerio Federal de Medio Ambiente, Protección de la Naturaleza y Seguridad Nuclear de Alemania (BMU).

Material autorizado para su uso no comercial, con atribución a Deutsche Gesellschaft fuer Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH.

Si tiene alguna duda o comentario, no dude en comunicarse a: [comercio.emisiones-MX@giz.de](mailto:comercio.emisiones-MX@giz.de)

