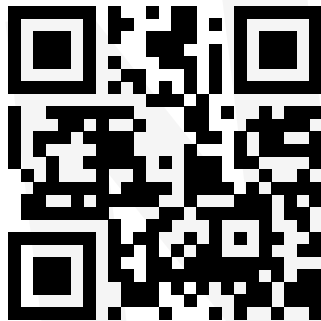







Netwin

THE LEADER GAME

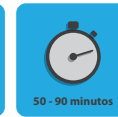


 www.theleadgame.com
 [@Netwin_TLG](https://twitter.com/Netwin_TLG)
 facebook.com/netwin.tlg
 [Netwin_TLG](https://youtube.com/Netwin_TLG)
 netwintlg@gmail.com

Diseño gráfico e ilustraciones: Iván F. Swar (swarone@gmail.com)

Netwin The Leader Game es copyright de la empresa Netwin Game y su protección de propiedad intelectual y de diseño está amparada por la ley de patentes y derechos internacional.

INSTRUCCIONES



Netwin the leader game, es una herramienta formativa en forma de tablero de mesa y con métodos de aprendizaje basados en gamificación. Podrás aprender nuevos conocimientos, enseñar temas de tu negocio a los participantes, observar como funcionan las diferentes personalidades, obtener conclusiones finales para seguir trabajando con el equipo, y todo en un entorno agradable, participativo y divertido.

Para una vista rápida visita nuestro video tutorial en el canal Youtube Netwin The Leader Game.

Un líder Upline promueve la partida, explica las instrucciones a los participantes, resuelve las dudas y anima a comenzar la partida.

El líder, Upline, hará de Coach, Banca y medirá el tiempo, (pudiendo participar como jugador cuando estos no lleguen a cuatro).

El primer paso será colocar correctamente los elementos del juego:

- Colocar las tarjetas de preguntas de áreas de la misma categoría.
- Colocar el dinero en montones de la misma cantidad.
- Colocar los cuatro avatares en el centro del tablero.

Cada jugador debe elegir un Avatar con el que jugar, y colocarlo en la posición de salida "On Power", en las "Ruedas de desarrollo de liderazgo" (a.).

OBJETIVO DEL JUEGO

Se trata de llegar al "Diamante central" desarrollando 3 líderes, todo ello en un máximo de 90 minutos.

DINÁMICAS DE LA PARTIDA

Sale el jugador que tenga el número más alto en una tirada de dados.

La 1ª casilla siempre será la de "Proceso" (b.). Y se moverá de acuerdo al valor obtenido por el dado en la dirección que decida cada jugador a su conveniencia.

Para completar mi liderazgo personal debo conseguir una tarjeta de cada área, (tres en total), respondiendo positivamente a la pregunta o desafío que plantea cada una:

- "Proceso" (verde).
- "Desarrollo" (rojo).
- "Sector" (azul).

Al obtener las 3 tarjetas, la banca me otorga 3.000 unidades monetarias y puedo salir al Mercado.

Se comienza en la casilla "Play" (1.) en sentido contrario a las agujas.

Para obtener un líder de Mercado, debo caer sobre cualquier casilla "L" y abonar 10.000.

(Esa cantidad simboliza el esfuerzo en tiempo y dinero que invierto en desarrollar nuevos líderes).

Cuando obtengo un nuevo Avatar Líder, lo pongo en la posición "On Power" para que pase la "Rueda de desarrollo de liderazgo". Mientras tengo un líder en ésta no puedo poner otro.

Los líderes en desarrollo se completan igualmente con la obtención de una tarjeta de cada área: "Proceso", "Desarrollo" e "Industria", al estar completo pasan a la 1ª posición libre del "Camino al éxito" hasta el "Diamante central".

Puedes decidir entre avanzar con tu Avatar en el "Mercado" o con el nuevo Líder en la "Rueda de desarrollo de liderazgo".

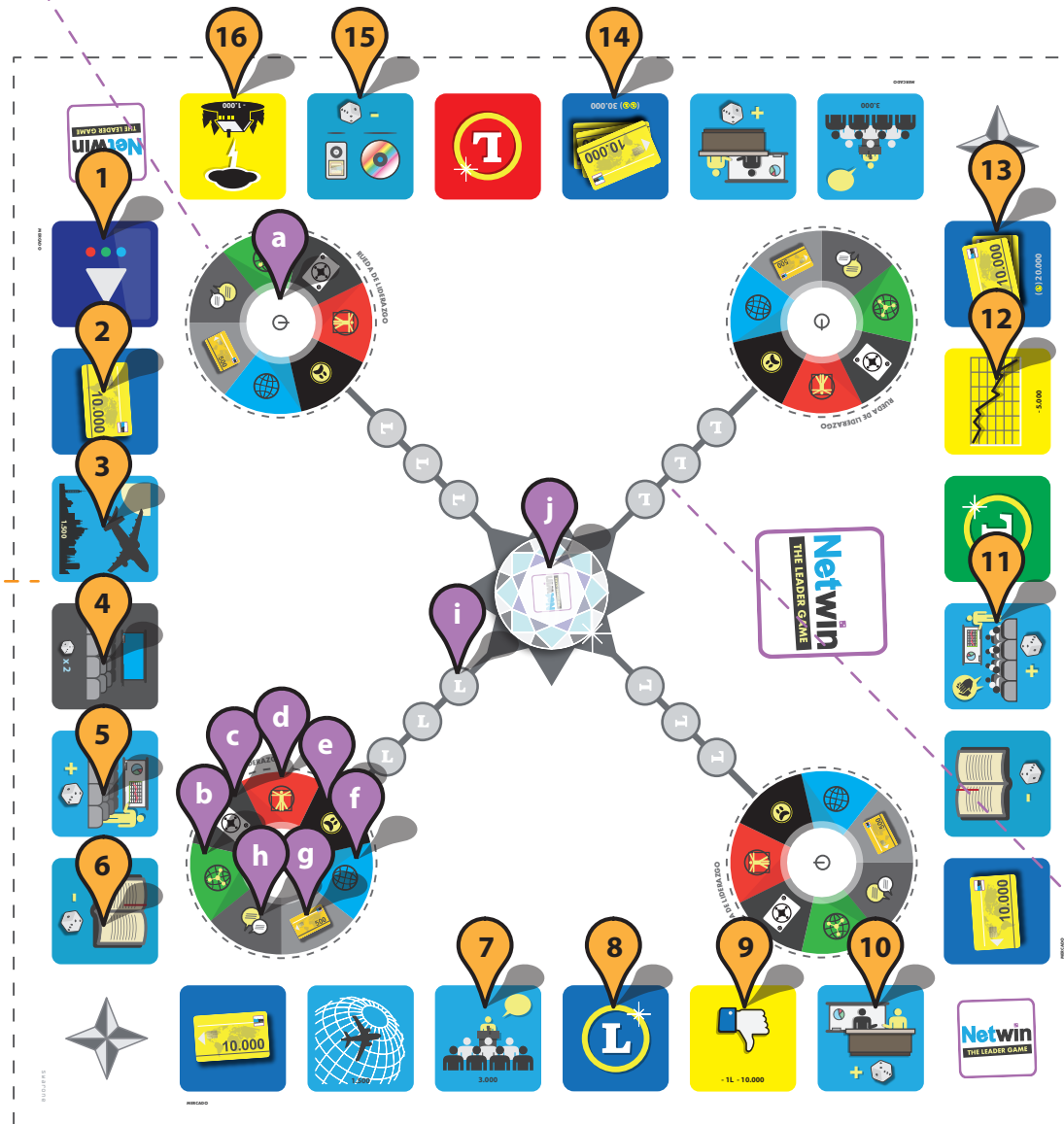
ESTÁS AQUÍ

RUEDA DE DESARROLLO DE LIDERAZGO:

- a. On Power:** En posición, comienza el juego.
- b. Proceso:** Se te entrega una tarjeta de área (verde) tras responderla/superarla correctamente.
- c. Comodín:** Puedes escoger entre ganar más dinero, o elegir una tarjeta de pregunta del tema que quieras.
- d. Desarrollo:** Se te entrega una tarjeta de área (rojo), tras responderla/superarla correctamente.
- e. Miedos:** Es necesario decir un temor al hacer el negocio. Un turno sin tirar.
- f. Sector:** Se te entrega una tarjeta de área (azul), tras responderla/superarla correctamente.
- g. Dinero:** Obtienes 500 unidades monetarias.
- h. Excusas:** Es necesario decir una excusa con la que te hayas encontrado o que te hayas dado. Un turno sin tirar.

MERCADO:

- 1. Play:** Casilla de salida al Mercado.
- 2. Dinero:** Bono por calificación.
- 3. Avión:** Viaje de incentivo para líderes con los gastos pagados y dinero para extras. Ganas 1.500 unidades.
- 4. Congreso:** Asistencia a un congreso de formación. Multiplica por dos el valor del número sacado en el dado y sigue avanzando.
- 5. Explicando el proyecto:** Al poner en marcha acciones de crecimiento como enseñar la oportunidad de negocio, tienes la oportunidad de tirar el dado. Explica en 4 puntos al resto de los jugadores como enseñas el plan de negocios y si lo validan positivamente, vuelve a tirar el dado.
- 6. Lectura:** Parece que te hace falta parar y afilar la sierra, pierde un turno de tirada y quédate leyendo.



- 7. Orador:** Has sido invitado como orador a compartir tus conocimientos y formar un equipo. Recibes un bono de 3.000.
 - 8. L:** Has conseguido un líder. Es necesario que desembolse 10.000. Representa el tiempo y dinero necesario que has invertido como empresari@ en desarrollar un líder.
 - 9. Pulgar:** Situaciones adversas se presentan en tu organización. Pierdes un líder y 10.000. Si todavía no tienes un líder pierdes solo el dinero o el capital que tengas y el resto queda pendiente de futuras ganancias.
 - 10. Mentor:** Te asesoras con tu línea lo que te permite avanzar mejor. Vuelves a tirar el dado.
 - 11. Reconocimiento:** Sin duda el reconocimiento es un valor muy importante del networkmarketing. Explica qué puntos desarrollarías en tu momento de reconocimiento por un nivel nuevo alcanzado. Si eres validado por tu presentación, vuelves a tirar.
 - 12. Pérdidas:** Por diferentes circunstancias negativas pierdes volumen de facturación en tu grupo. Debes abonar 5.000.
 - 13. Dinero:** En este caso recibes un bono de crecimiento de 20.000 si ya tienes un líder. En caso de no tener solo recibes 10.000.
 - 14. Dinero:** Recibes un bono de crecimiento de 30.000 cuando tengas ya dos líderes. Si tienes solo uno recibes 20.000 y si no tienes recibes 10.000.
 - 15. Audios:** Te toca parar un turno y concentrarte en nuevos audios para seguir creciendo.
 - 16. Casa:** Algunas dificultades ocurren en tu negocio, pierdes 1.000.
- i. Camino al éxito (x3):** Con tres líderes desarrollados consigues llegar al diamante.
- j. Diamante central:** Enhorabuena, eres un líder, has ganado la partida.