

Datos principales

- TÍTULO:** (A decidir por el docente que implemente la actividad)
- HISTORIA:** (A decidir por el docente que implemente la actividad)
- OBJETIVO:** Los jugadores –o equipos– han de resolver los problemas planteados, en una narrativa común, acumulando fichas de conocimiento y prestigio.
- VICTORIA:** La clasificación final de los jugadores quedará determinada por el número de fichas de conocimiento que tengan (y, a igualdad de las mismas, por el número de puntos de prestigio que tengan).
- RECOMPENSA:** (A decidir por el docente que implemente la actividad)

1. Materiales

- **Jugadores:** Sea N el número de jugadores / grupos.
- **Mazo de roles:** con N+2 cartas (de las que N son “nobles” y 2 son traidores): se deja siempre 1 traidor fuera salvo que un evento indique lo contrario:
 - Los roles “noble” + “traidor” pueden ser tematizados por cada docente según el tema de su asignatura. (P.ej.: “Analista de laboratorio” + “Saboteador” | “Investigador” + “Agente doble” | “Directivos” + “Infiltrado” | “Ingeniero” + “Espía”).
- **Mazo de eventos:** 12 cartas (6 con eventos positivos y 6 con eventos negativos):
 - Cada docente tematizará las cartas según la historia utilizada en su asignatura.
- **Mazo de dilemas / problemas,** separado en 3 categorías según su dificultad (ALTA, MEDIA o BAJA):
 - Cada categoría podría tener entre 6 y 10 dilemas / problemas.
- **Mazo de votación:** 2 x N cartas, de modo que cada jugador disponga de una carta para votar por la opción A y otra para votar por la opción B:
 - Pueden ser cartas de póker de modo que 1 carta negra (picas o tréboles) equivalga a votar por la opción A y 1 carta roja (corazones o diamantes) equivalga a votar por la opción B.
- **Fichas de prestigio y conocimiento:**
 - Puede ser una tabla donde se registre el número de fichas de prestigio y conocimiento de cada jugador.
- **Fichas de influencia:** cuatro, numeradas del 0 al 3:
 - Los jugadores pueden escribir un número del 0 al 3 en un pequeño papel.

2. Preparación de la partida

Al inicio de la partida deberán seguirse los pasos siguientes:

- Cada jugador recibe 4 fichas de influencia (numeradas de 0 a 3).
- Cada jugador recibe 12 fichas de prestigio (puede ser un contador).
- Cada jugador recibe 0 fichas de conocimiento (puede ser un contador).
- Se decide aleatoriamente qué jugador/equipo comienza siendo **moderador/líder**.

3. Estructura de las rondas

El juego se compone de una serie de rondas, todas las cuales se ajustarían a la estructura siguiente:

1. Escoger al azar una carta de dificultad para decidir el mazo de dilema del que se roba. Se lanza un dado de 6 caras y según el resultado se escoge la dificultad: (1 o 2): dificultad BAJA; (3 o 4): dificultad MEDIA; (5 o 6): dificultad ALTA.
2. Robar una carta de dilema / problema del mazo seleccionado y leerla.
3. Pensar en el problema e intentar resolverlo.
4. Debate (para presentar argumentos [válidos o no] y tratar de influir en los demás).
5. Votación con cartas (opción A o B): se colocan boca abajo.
6. Colocar fichas de influencia (de 0 a 3): se colocan boca abajo.
7. Recuento de votos: tiene lugar el recuento de los votos:
 - Cada voto (en el sentido de la opción A o B) vale tanto como el número de fichas de influencia colocadas junto al mismo.
 - La opción con mayor número de votos es la ganadora.
 - Si ambas opciones tienen el mismo número de votos el moderador/líder decide cuál es la opción ganadora.
8. Si un jugador colocó más fichas de influencia que el actual moderador/líder, pasa a ser el nuevo moderador/líder. (Si hay empate entre dos jugadores el rol de líder pasa a aquél que apoyó la respuesta ganadora –que no necesariamente correcta–; en caso de nuevo empate, se decide aleatoriamente entre los jugadores empatados.)

El juego finaliza cuando uno –o dos (según decida el docente)– de los tres mazos de problemas (con dificultades BAJA, MEDIA y ALTA) se agoten.

4. Mazo de problemas / dilemas

El mazo de problemas o dilemas estará formado por cartas con las características descritas a continuación, y funcionará del modo que aquí se explica:

- **Contenido:** Cada carta de problema / dilema presenta una cuestión y dos posibles soluciones (una correcta y otra incorrecta).
- **Tipos de cartas:** Las cartas se categorizarán por dificultad: ALTA / MEDIA / BAJA.
- **Si gana la respuesta correcta:** Si GANA la resolución correcta del dilema / problema, se tira un dado de 6 caras y según su resultado tiene lugar el resultado siguiente [esto también se puede resolver escogiendo aleatoriamente una de las tres cartas descritas en la sección de materiales]:
 - (1 o 2): Ganan una ficha de conocimiento todos los jugadores “nobles” que escogieron bien.
 - (3 o 4): Ganan una ficha de prestigio los jugadores “nobles” que escogieron bien y gana una ficha de conocimiento el jugador “noble” que escogió bien y más influencia puso.
 - (5 o 6): Pierde una ficha de prestigio el jugador “traidor” (si escogió mal) y dos fichas de prestigio (si escogió bien) + Se saca un evento positivo.
- **Si gana la respuesta incorrecta:** Si GANA la resolución incorrecta del dilema / problema, se tira un dado de 6 caras y según su resultado tiene lugar el resultado siguiente [esto también se puede resolver escogiendo aleatoriamente una de las tres cartas descritas en la sección de materiales]:
 - (1 o 2): Gana una ficha de conocimiento el jugador “traidor” si escogió mal y pierde una ficha de conocimiento el jugador “noble” que escogió mal y más

influencia puso (si hay empate entre varios, ninguno pierde conocimiento).

- (3 o 4): Gana dos fichas de prestigio el jugador “traidor” si escogió mal y gana una ficha de conocimiento si además fue el que más influencia puso.
- (5 o 6): Pierden una ficha de prestigio los jugadores “nobles” que escogieron bien y dos fichas de prestigio los jugadores “nobles” que escogieron mal + Se saca un evento negativo.

5. Mazo de eventos

El mazo de problemas o dilemas estará formado por cartas con las características descritas a continuación, y funcionará del modo que aquí se explica:

- **Tema / historia:** Los eventos estarán tematizados con la historia narrada en la asignatura.
- **Tipos de eventos:** Habrá eventos positivos y negativos.
- **Eventos positivos:**
 - El jugador con más prestigio gana 1 ficha de conocimiento.
 - El jugador con más conocimiento gana 1 ficha de prestigio.
 - La siguiente carta de dilema será robada el mazo de dificultad BAJA.
 - Todos los jugadores obtienen 1 ficha de prestigio.
 - En la siguiente ronda no habrá traidor (retirad esa carta del mazo de roles para la ronda siguiente).
 - El jugador con menos prestigio gana 2 fichas de prestigio y decide qué otros dos jugadores/grupos recibirán 1 ficha de prestigio cada uno.
- **Eventos negativos:**
 - El jugador con menos prestigio pierde 1 ficha de conocimiento.
 - El jugador con menos conocimiento pierde 1 ficha de prestigio.
 - La siguiente carta de dilema será robada el mazo de dificultad ALTA.
 - Todos los jugadores pierden 1 ficha de prestigio.
 - En la siguiente ronda habrá dos traidores (añadid una carta de traidor adicional al mazo de roles para la ronda siguiente).
 - El jugador con menos prestigio pierde 1 ficha de prestigio y decide qué otros dos jugadores/grupos pierden 2 fichas de prestigio cada uno.

6. Mazo de roles

El mazo de roles contendrá 1 carta más que el número de jugadores para que 1 sea descartada:

- **Noble:** tiene que conseguir que en la votación gane la respuesta correcta.
- **Traidor** (1 o 2): tiene que conseguir que en la votación gane la respuesta incorrecta.

7. Mazo de casas [opcional]

El mazo de casas contendrá N cartas (tantas como el número de jugadores), y vinculará a cada jugador/grupo con una casa con capacidades especiales.

Al inicio de la partida se reparten las cartas casa, y los jugadores podrán emplearlas del modo en que deseen durante la partida (conforme a las reglas establecidas en las cartas).

[Alternativamente, las cartas de casa pueden repartirse de nuevo al inicio de cada una de las

rondas, en cuyo caso no se hablaría de “casas” sino de “dones”.]

- **Tema / historia:** Las casas estarán tematizadas con la historia narrada en la asignatura.
- **Casa A [videntes]:** al término de la fase de votación y colocación de influencia, pueden mirar la influencia colocada por otro jugador y, tras ello, modificar su propio voto y/o la propia influencia colocada.
- **Casa B [guardianes]:** pueden mostrar su carta de casa para evitar que cualquier otro jugador mire cuál ha sido su voto o la influencia por él colocada.
- **Casa C [desmoralizadores]:** pueden asignar un modificador de -2 a la influencia colocada por cualquier otro jugador (que se convertirá en -3 si su voto es contrario al voto realizado por la casa desmoralizadora).
- **Casa D [espías]:** pueden copiar el voto de otro jugador (sin mirar cuál ha sido dicho voto), manteniendo la influencia originalmente puesta.
- **Casa E [neutrales]:** pueden decidir ser neutrales en esta ronda de juego, de modo que ni su voto ni la influencia asignada sean tenidos en cuenta. Además, al ser un jugador neutral en la ronda, ninguno de los potenciales efectos resultantes de la resolución de la misma (tanto positivos como negativos) afectarían a este jugador.

8. Opciones de adaptabilidad para los docentes

- **Narrativa y roles:** se recomienda personalizar el contexto y los nombres de los roles según la asignatura (ej. investigadores vs saboteadores; redactores vs manipuladores de información; juristas vs infiltrados).
- **Dilemas:** preparar dilemas con opciones contrastadas y un fondo que invite al debate y a la toma de decisiones.
- **Adaptación:** es posible reducir el número de rondas o usar solo dos niveles de dificultad para sesiones más cortas. Se puede adaptar el número de jugadores, agrupándolos en grupos, limitar el número de rondas y marcas tiempos claros para el debate y la votación (ejemplo, 3-5 minutos)