

¿Procrastiqué?

¡Se escapa!

¿¿¿Avispado???

Habla

Rutinas

Desenrédate



Pasiones

Relax

¡Muévete!

El juego de cartas Desenrédate

Normas del juego

Objetivo del juego: ser el primero que consigue suficientes recursos (tiempo y bienestar) para llevar a cabo una actividad.

Jugadores: de cuatro a seis jugadores.

Explicación: empezamos la semana y nos han invitado a participar en una actividad sorpresa el sábado por la tarde. ¡Tenemos muchas ganas! Durante la semana, es necesario que reservemos el tiempo, la energía y la actitud necesarios para poderla desarrollar correctamente (en el juego el bienestar corresponde a la energía y la actitud).

A través de nuestras decisiones diarias, tendremos la oportunidad de reservar recursos durante la semana. Puesto que no sabemos de qué actividad se va a tratar, habrá que actuar con prudencia e intentar acumular tiempo y bienestar suficientes para afrontar lo que sea necesario. Cuando tomemos buenas decisiones, acumularemos tiempo y bienestar, y cuando sean inadecuadas, restaremos. Es posible que nos toque elegir entre varias decisiones que no nos gusten itendremos que escoger la que menos perjudique nuestros objetivos!

Sólo uno de los jugadores, siempre que disponga de los recursos necesarios, podrá realizar una actividad. Así pues, vale la pena esforzarse en tomar la mejor decisión en cada jugada y acumular rápidamente recursos para ser el primero en presentarse. Si somos un poco pícaros, también podemos enredar a los demás...

Contenido y tipos de cartas

5 cartas de actividad

Cada carta describe una actividad y los recursos necesarios para llevarla a cabo con éxito, expresados en tiempo y en bienestar.



84 cartas de decisión

Cada carta presenta una decisión y la consecuencia de tomarla. En función de lo que hayamos decidido, acumularemos tiempo o bienestar.


Los valores del tiempo pueden ser positivos (verdes) o negativos (rojos), y de un cuarto de hora, media hora o una hora.

Los valores del bienestar pueden ser positivos o negativos y del 25%, el 50%, el 75% o el 100%.



10 cartas «¡Hoy tienes suerte!»

Estas cartas permiten interactuar con otros jugadores. Corresponden a situaciones o buenas decisiones que doblan el valor de una carta o permiten obtener cartas de otros jugadores.

Las que llevan un  no pueden separarse de la carta con la que han sido jugadas. Por ejemplo, si juego una carta que dobla el valor de una carta de un cuarto de hora que tengo sobre la mesa, no podré cambiarla de carta hasta que finalice la partida.



Desarrollo de la partida

Preparación del juego

1. Observaremos las cartas de actividades para que todo el mundo pueda familiarizarse con su contenido. Las mezclaremos y las colocaremos sobre la mesa, BOCA ABAJO una al lado de la otra.

2. Reservaremos las cartas de ampliación y las cartas en blanco (estas no juegan) y mezclaremos el resto de cartas, repartiendo CUATRO a cada jugador. Dejaremos el resto de cartas sobre la mesa boca abajo: esto será la PILA DE REPOSICIÓN.

Inicio del juego

Empieza la partida el jugador o jugadora que haya DORMIDO más horas.

En caso de empate, empezará quien haya tomado FRUTA en el desayuno.

Si sigue habiendo un empate, quien haya puesto en marcha el MÓVIL más tarde ese día.

Fases del juego

Cada jugada incluye dos acciones:

1. DECISIÓN: debemos elegir la mejor decisión entre las cuatro cartas que tenemos en la mano.

Hay tres posibilidades:

ACUMULAR recursos, colocando una carta con tiempo o bienestar sobre la mesa, de forma que se vea bien su valor. El color verde suma recursos y el rojo resta. Los recursos acumulados serán la suma total de los valores que indiquen las cartas. Aconsejamos hacer una fila de cartas por cada tipo de recurso (tiempo y bienestar). ¡Cuidado, porque el resto de jugadores pueden interactuar con vuestra pila!

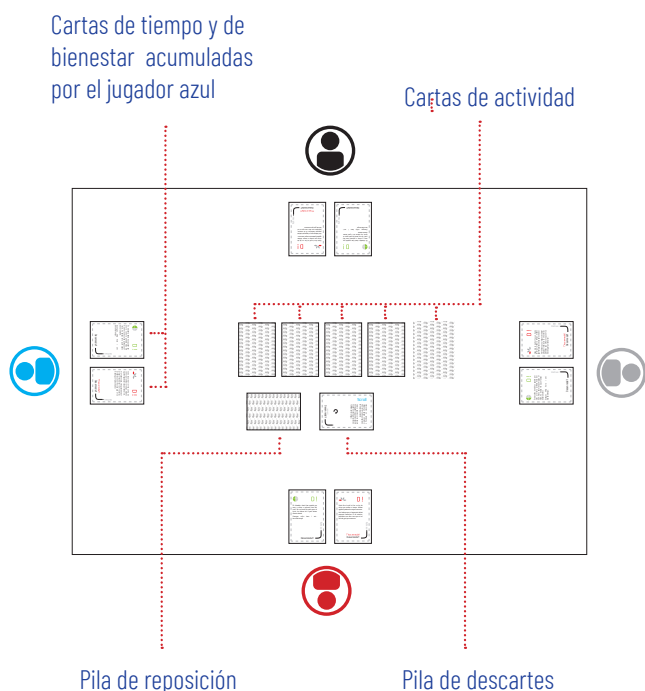
ACTUAR, siguiendo las indicaciones de una carta.

CAMBIAR, es decir, poner una (y sólo una) carta boca arriba en la PILA DE DESCARTES y coger otra de la PILA DE REPOSICIÓN. Atención: las cartas rojas no se pueden canjear directamente. Es necesario que sean jugadas (puestas sobre la mesa). Jugar una carta roja nos dará derecho a cambiar tantas cartas como queramos de las que tenemos en la mano (de las rojas también, si tenemos más): las dejaremos en la PILA DE DESCARTES y cogeremos nuevas cartas de la PILA DE REPOSICIÓN.

2. REPOSICIÓN: tomamos tantas cartas de la pila de reposición como necesitemos para volver a tener cuatro cartas en la mano.

Al finalizar la jugada, continúa el jugador o jugadora de la izquierda.

Esquema de la mesa de juego



Final del juego - verificación

Cuando un jugador o jugadora considera que está preparado, puede utilizar su turno para destapar una de las cartas de actividad y comprobar si, con las cartas que tiene sobre la mesa, ha acumulado los recursos de tiempo y bienestar necesarios para alcanzar el objetivo. Pueden pasar dos cosas:

Que tenga suficientes recursos. En ese caso, ganará la partida. ¡Felicidades!

Que no disponga de recursos suficientes.

En este caso, la carta de actividad se dejará boca arriba y el jugador o jugadora podrá seguir jugando, pero con la penalización de eliminar una hora del tiempo que tiene sobre la mesa (dejando las cartas en la pila de reposición).

La partida finalizará cuando:

Algún jugador o jugadora verifique una actividad y tenga recursos suficientes para llevarla a cabo.

Se agoten las cartas de la pila de reposición. En este caso, ganará la partida el jugador o jugadora que tenga más recursos de tiempo y bienestar sobre la mesa.

Alternativas para jugar partidas más rápidas

- Jugar la partida con cinco cartas en la mano.
- Establecer un número máximo de rondas y, al finalizar, todos los jugadores eligen una carta de actividad. Ganarán todos los que tengan recursos suficientes.
- Jugar con las cartas de actividad boca arriba, viendo cuáles son los recursos necesarios para realizar las actividades.
- Intentar conseguir el máximo de actividades entre todos en un tiempo determinado.
- Marcar un límite de tiempo y, cuando haya transcurrido el tiempo previsto, negociar intercambios de las cartas que tengamos sobre la mesa. Acabadas las negociaciones, todos pueden verificar, empezando por quien tenía el turno en el momento de finalizar el tiempo y siguiendo el orden de la ronda. ¿Cuántos jugadores logran realizar una actividad?

Cartas de ampliación (modo experto)

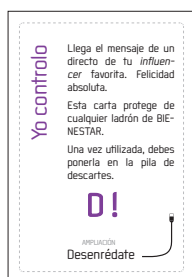
3 cartas de actividad

Se incorporan cartas de actividad, por lo que aumenta el esfuerzo para conseguir recursos suficientes y hay más riesgo a la hora de verificar.



7 cartas de decisión

Llamamos «Yo controlo» a las cartas de decisión del juego ampliado. En todos los casos se trata de decisiones que afectan a otros jugadores y que pueden favorecerlos, aunque hay un cierto margen de riesgo que decidimos asumir si jugamos la carta.



5 cartas «¡IMPREVISTO!»

El contenido de estas cartas afecta a todos los jugadores: son decisiones que debemos tomar necesariamente en el momento en que nos llega la carta a la mano, aunque hayamos terminado el turno. Una vez realizada la acción que se describe, podremos tomar una nueva carta de la pila de REPOSICIÓN.



9 cartas «¡Hoy tienes suerte!»

Se trata de cartas que nos permiten realizar jugadas que pueden ser muy provechosas para nosotros... y quizás no tanto para los demás jugadores.

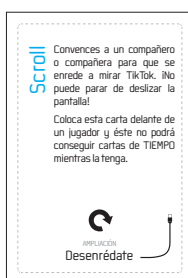
Estas cartas llevan el símbolo . Significa que, una vez jugadas, NO van a la PILA DE DESCARTES y se retiran del juego.



3 cartas «Scroll»

¡Con esta carta no se puede parar de deslizar la pantalla! Se coloca delante de un jugador o jugadora y no podrá acumular tiempo mientras la tenga. En cambio, sí que podrá acumular bienestar o interactuar con otros jugadores.

Estas cartas llevan el símbolo . Significa que, una vez jugadas, NO van a la PILA DE DESCARTES y se retiran del juego.



Normas del juego ampliado (modo experto)

El juego ampliado se juega con todas las cartas (las básicas y las de ampliación) y sigue las mismas normas, con estas adaptaciones:

01.

En la preparación del juego, una vez repartidas las cartas, los jugadores podrán revisarlas y, si no les gustan las que les han tocado, tendrán la opción de cambiarlas TODAS siguiendo el orden de la ronda. Las cartas descartadas se pondrán en una pila boca arriba iniciando la PILA DE DESCARTES. Igualmente, si un jugador o jugadora recibe una carta «¡IMPREVISTO!» en el primer reparto, está obligada a cambiarla por otra carta antes de empezar el juego. Esta carta se pondrá en la PILA DE REPOSICIÓN y se mezclará.

02.

Durante la partida, deberá evitarse que haya cartas rojas sobre la mesa: se hará cambiándolas por tantas cartas verdes como sea necesario para compensar las cartas rojas que se tengan sobre la mesa (por ejemplo: dos cartas verdes de un cuarto de hora compensan una roja de media hora y las tres irán a la PILA DE DESCARTES).

03.

Si se agota la PILA DE REPOSICIÓN, se mezclarán las cartas de la PILA DE DESCARTES y se hará una nueva PILA DE REPOSICIÓN. ¡Atención, porque el juego se complica! Muchas buenas decisiones ya están sobre la mesa.

04.

Hay algunas cartas en blanco para ampliar la baraja. ¡Os animamos a rellenarlas y a pensar nuevas instrucciones!

Autoría:

M. Teresa Clotet Masana
Montserrat Clotet i Masana

Il·lustracions:

Eva Navarro Campanera

Idea y coordinació:

Oficina del Pla Jove. Àrea d'Educació, Esports i Joventut
de la Diputació de Barcelona

1a edició: novembre del 2021

@ de la edició: Diputació de Barcelona



**Diputació
Barcelona**

Àrea d'Educació,
Esports i Joventut

Oficina del Pla Jove

Carrer de l'Harmonia 24
08035 Barcelona
Tel. 934 022 556
o.plaj@diba.cat
www.diba.cat