

REGLAMENTO DEL JUEGO DE MESA “GAMMOPOLY” (PROYECTO “GAMMOPOLY”)



ÍNDICE

REGLAMENTO DEL JUEGO DE MESA “GAMMOPOLY” (PROYECTO “GAMMOPOLY”).....	1
INTRODUCCIÓN.....	4
COMPONENTES DEL JUEGO	5
RECURSOS DEL JUEGO	6
EXPLICACIÓN DE COMPONENTES.....	7
PREPARACIÓN	8
COMIENZO DE UNA RONDA.....	10
✓ ACCIONES.....	14
✓ EJEMPLO DE UNA RONDA	16
FINAL DE UNA RONDA	18
FINAL DEL JUEGO.....	20
PREGUNTAS FRECUENTES	21

INTRODUCCIÓN

El juego de mesa “Gammopoly” es parte de un proyecto Erasmus+.

El **objetivo principal del juego** es **desarrollar habilidades** durante varias etapas del ciclo de vida.

Los/as jugadores y jugadoras deberán **cooperar** con su compañero/a para **enfrentarse a los desafíos** que encontrarán durante el juego.

“Gammopoly” es un juego para **conocer a tu pareja** y para compartir tu forma de ser con otros/as jugadores/as (para saber más sobre ellos/as y que estos/as sepan más sobre ti).

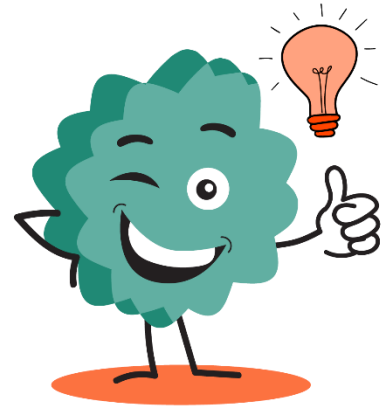
“Gammopoly” se **juega en parejas**.

Las parejas representan a familias que viven la vida con todos sus entresijos.

Los **relojes** representan el **tiempo**.

En cada ronda, las familias deben gastar los relojes de forma estratégica para obtener todos los puntos de victoria que puedan al final del juego.

- ¿Cuál será la mejor estrategia?
- ¿Priorizarías el trabajo o el ocio?
- ¿Quién hará las tareas del hogar?



¡Conoce a tu pareja y conóctete a ti mismo/a jugando a este juego de mesa!

Hay **2 opciones** para jugar, una versión larga y otra corta:

- La **versión larga** tiene **9 rondas**. El tiempo de juego estimado para esta versión es de **unos 45 minutos** por familia.
- La **versión corta** tiene **6 rondas**. El tiempo de juego estimado para esta versión es de **unos 30 minutos** por familia.

COMPONENTES DEL JUEGO

Los **componentes de este juego** de mesa son los siguientes:

- **2 tableros principales** (uno para la versión larga y otro para la versión corta).
- **4 tableros de familia.**
- 62 cartas de **actividad**.
- 23 cartas de **compras**.
- 14 cartas de **personaje**.
- 20 cartas de **eventos**.
- 9 cartas de **trabajos**.
- 4 cartas de **casa**.
- 8 cartas de **instrucciones**.
- 3 cartas de **ayuda de eventos**.

RECURSOS DEL JUEGO

Los **recursos individuales** (por cada miembro de la familia) son los siguientes:

- 8 fichas de **educación** (4 son de color verde y 4 son de color naranja).
- 8 fichas de **socialización** (4 son de color verde y 4 son de color naranja).
- 8 fichas de **trabajo** (4 son de color verde y 4 son de color naranja).
- 40 **relojes** (20 son de color verde y 20 son de color naranja).

Los **recursos en pareja** (por cada familia) son los siguientes:

- 4 fichas de **cohesión familiar**.
- 4 fichas de **tareas del hogar**.
- **Dinero** (110 billetes en total).
- 16 fichas de **casa**.

Por último, **otros componentes** de este juego de mesa son:

- 4 fichas de **puntos de victoria**.
- Una ficha de **pareja inicial**.
- Un **dado** con 20 caras.
- Una **ficha de ronda**.
- Una **ficha** para la carta del **robot de cocina**.

EXPLICACIÓN DE COMPONENTES

En el **tablero principal**:

- Se juegan **9 rondas**, divididas en 3 fases/etapas vitales.
- Hay **3 mazos** de cartas: cartas de actividad, cartas de compras y cartas de eventos.
- Ciertos **iconos** recuerdan las **reglas** a tener en cuenta en cada ronda.

En el **tablero de familia**:

- Hay **2 espacios** para las **cartas de personajes**: 1 para el/la jugador/a verde y otro para el/la jugador/a naranja.
- Hay **puntos de socialización** para el/la jugador/a verde y para el/la jugador/a naranja.
- Hay **puntos de educación** para el/la jugador/a verde y para el/la jugador/a naranja.

PREPARACIÓN

El **tablero principal** se pone en el **centro** de la mesa.

Se entrega a **cada familia** un **tablero de familia** y los siguientes **recursos**:

- **Recursos individuales** (por cada miembro de la familia):

- **10 relojes** (5 de color verde y 5 de color naranja).

Cada miembro de la familia decide qué color va a usar durante el juego.

Los relojes representan el tiempo en la vida y se usan para realizar acciones durante cada ronda.

- Una **ficha de educación**.
- Una **ficha de socialización**.
- **Recursos en pareja** (por familia):
 - Una **ficha de cohesión familiar**.
 - Una **ficha de tareas del hogar**.
 - Una **ficha de puntos de victoria**.

Cada miembro de la familia recibe **una carta de personaje al azar**.

Esta carta se coloca en el área reservada del tablero familiar (zona roja).

Los **personajes cambian en cada fase/etapa** del juego (cada 3 rondas en la versión larga o cada 2 rondas en la versión corta).

Las condiciones de la carta de personaje se aplican durante toda la etapa; algunas se aplican en cada ronda y otras sólo cuando se realiza una acción específica.

Después, cada familia elige su **apellido**.

Cada **familia** empieza con **5 recursos**, que distribuyen a su antojo (entre socialización, educación y dinero).

La **ficha de cohesión familiar** comienza en el **corazón**, que representa un **nivel 0** de cohesión familiar.

La **ficha de tareas del hogar** comienza en el **cubo de basura limpio**, que también representa un **valor de 0**.

En el **tablero principal**, en la zona del **mazo de eventos** se colocan **3 cartas de cada fase para cada familia** (porque en cada fase se juegan 3 rondas, en la **versión larga**).

Si se elige la **versión corta**, se colocan **2 cartas por fase** en la zona del mazo de eventos.

Junto al tablero principal se colocan **5 cartas de actividades por familia** y **3 cartas de compras** por familia.

Las **cartas adquiridas** por los/as jugadores/as **se reponen al final de cada ronda**.

Al final de cada fase, se desechan las sobrantes y se colocan nuevas cartas.

Junto al tablero principal, se colocan las **cartas de casa** y las **cartas de trabajo**.

Se elige de forma aleatoria qué familia inicia el juego.

La familia que inicie el juego recibe la **ficha de familia inicial**, que después de cada ronda se pasará **a la pareja de la izquierda** (en el sentido de las agujas del reloj).

COMIENZO DE UNA RONDA

Este ejemplo es para la **versión larga** del juego (9 rondas).

1. Mueve hacia abajo la **ficha de ronda** (excepto en la primera ronda).

Por ejemplo, Rocío y Azael han terminado de jugar la primera ronda.

Lo primero que deberían hacer al comienzo de la siguiente ronda es mover la ficha redonda a la siguiente casilla.

2. Si estás en la **ronda 1, 4 o 7**, cada miembro de la familia dice su **afición/pasatiempo** y establece la **recompensa** por realizar la acción de dicha afición.

Por ejemplo, Rocío indica que su afición en la primera etapa de la vida es el origami.

Ella decide que cada vez que realice la acción de afición/pasatiempo, le concederá 2 puntos de educación, pues el origami se suele practicar a solas.

Azael indica que su afición en la primera etapa de la vida es practicar artes marciales.

Él decide que cada vez que realice la acción de afición/pasatiempo le otorgará una ficha de educación y una de socialización.

3. Si estás en la **ronda 4 o 7**, cambia las **cartas de personaje**.

Coge las cartas de personaje que estabas usando, **barájalas**

con el resto del mazo y **reparte nuevas** (una para cada miembro de la familia).

Aplica los efectos de las cartas de personaje, si es necesario (solo para cartas de personajes que tengan una condición al comienzo de cada ronda).

Por ejemplo, Rocío estaba jugando con el personaje de “Buena estudiante”.

Ahora, obtiene el personaje “impecable”, por lo que durante esta etapa aplicará las condiciones de su nuevo personaje.

4. Si estás en la **ronda 4 o 7**, la ficha de **tareas del hogar** sube **un nivel**.

Por ejemplo, Rocío y Azael comienzan la ronda número 5.

Como hay familiares en casa, la ficha de satisfacción con las tareas del hogar aumenta un nivel.

Si la ficha termina en este nivel, se aplica una penalización de -2 a la familia.

5. Cada **familia** roba una **carta de evento** en el orden del turno y se aplican sus efectos.

Debes **aplicar los efectos de la carta de evento** antes de que termine la ronda.

Si al final de la ronda **no puedes cubrir el coste, no obtienes el premio**.

Si la carta de evento y la carta de personaje son opuestas, se aplica la carta de evento.

Cuando tengas **recursos otorgados** en una carta de evento, se pueden **dividir entre los miembros** de la familia.

6. Cada familia paga las deudas de su casa.

Cada turno que una familia **no puede pagar estas deudas**, esa familia **pierde 5 puntos de victoria**.

Por ejemplo, Rocío y Azael compraron un “Piso Propio” durante la segunda ronda.

En ese momento pagaron 3 monedas.

Ahora es el comienzo de la tercera ronda y, como ahorraron dinero para pagar la hipoteca, pagan otras 3 monedas.

Para indicarlo mueven la ficha de casa a la segunda casilla, indicando que han pagado 2 de las 4 cuotas de la hipoteca.

Cuando hagan el último pago, obtendrán 6 puntos de victoria.

7. Cada jugador/a que tiene un trabajo, gana un salario (dinero y puntos de victoria).

En la **última ronda**, cuando todos/as están **jubilados/as**, cada jugador/a gana sólo la **mitad del dinero**, pero el **total de los puntos** de victoria.

Por ejemplo, Azael consiguió un trabajo en la ronda anterior. Abrió una Clínica Psicológica y pagó el coste inicial en la ronda anterior.

En la ronda actual, recibe la recompensa, que son 6 monedas y 6 puntos de victoria.

Cuando un miembro de la familia consiga un trabajo, podrá

compartir con el resto de jugadores/as cuál podría ser ese trabajo.

8. Los/as jugadores/as que tengan **trabajo** deben cubrir el **mantenimiento** del mismo.

Si un/a jugador/a **no puede o no quiere cubrir el mantenimiento** del trabajo al inicio de una ronda, la familia **pierde 5 puntos de victoria** (pero el/la jugador/a podría cubrir el mantenimiento durante la ronda).

Si al final de la ronda **no ha cubierto el mantenimiento**, ese/a jugador/a **pierde el trabajo**.

Si ese trabajo es de segundo (2/3) o tercer nivel (3/3), vuelve a su trabajo de nivel inferior.

9. Comienza la ronda.

Cada miembro de la familia realiza una **acción** (o ambos realizan la misma acción), poniendo sus **relojes** en el tablero principal.

El turno pasa a la **siguiente familia** en el sentido de las agujas del reloj.

Las familias continúan así hasta **gastar todos sus relojes**.

✓ ACCIONES

- **Educación:** Cada vez que un/a jugador/a invierte un **reloj** en esta acción, obtiene una combinación de **3 recursos de educación o socialización**, según desee.

- **Actividades:** Cada vez que un/a jugador/a invierte un **reloj** aquí, puede coger una carta de actividad (cubriendo su coste). En ese caso, recibe la **recompensa** y coloca la carta junto a su tablero de familia.
- **Compras:** Cada vez que un/a jugador/a invierte un **reloj** aquí, puede coger una **carta de compras** (cubriendo su coste). En ese caso, recibe la **recompensa** y coloca la carta junto a su tablero de familia.

Esta acción también sirve para **comprar una casa:** en ese caso, ambos miembros de la familia deben invertir un **reloj**.
- **Limpieza:** Cada vez que un/a jugador/a invierte un **reloj** aquí, la **ficha de tareas del hogar** se mueve **un nivel a la derecha**.
- **Afición/Pasatiempo:** Cada vez que un/a jugador/a invierte un **reloj** aquí obtiene **2 puntos de victoria** y la combinación de puntos de educación y socialización que indicó cuando propuso su afición.
- **Trabajo:** Cada vez que un/a jugador/a invierte un **reloj** aquí, puede obtener **3 monedas**, **elegir un trabajo** de primer nivel (1/3) o **mejorar la categoría del trabajo** al siguiente nivel.
- **Amor:** Cada vez que un/a jugador/a invierte un **reloj** aquí, **aumenta un nivel la cohesión familiar**.
- **Cohesión familiar:** De la ronda 4 a la 7 (versión larga), si **ningún/a jugador/a ha invertido un reloj** al final de la ronda, la cohesión familiar **disminuye 2 niveles**.

Si solo **un/a jugador/a** ha invertido un **reloj**, la cohesión familiar **disminuye 1 nivel**.

Si **ambos miembros** han invertido un **reloj**, la cohesión familiar **aumenta 2 niveles**.

✓ EJEMPLO DE UNA RONDA

Al inicio de la ronda, Rocío y Azael deciden su estrategia.

Ambos van a ahorrar recursos para conseguir un trabajo al final de la ronda.

Como Rocío es una “buena estudiante” y Azael un “relaciones públicas”, ella intentará conseguir una oposición y él intentará hacerse autónomo.

Rocío decide usar su primer reloj en la acción “Educación” y elige 3 puntos de educación; debido a su carta de personaje, obtiene un punto de educación extra.

Azael decide usar su primer reloj también en la acción “Educación” y elige 3 puntos de socialización; debido a su carta de personaje obtiene un punto extra de socialización.

Después de que el resto de familias hayan decidido cómo invertir sus relojes, Rocío decide invertir su segundo reloj en la acción de “Trabajo”, solicitando un empleo temporal para obtener 3 monedas para su familia.

Azael decide invertir su segundo reloj en la acción de “Amor”.

Él interpreta esta acción diciendo: “María, esta noche te llevaré a cenar a tu restaurante favorito”.

Así, la ficha de cohesión familiar aumenta un nivel.

Tras el turno del resto de familias, Rocío decide invertir su tercer reloj en la acción de “Educación” y elige 3 puntos de educación, más uno extra por su carta de personaje.

Azael decide invertir su tercer reloj en la acción de “Trabajo”, solicitando un empleo temporal para obtener 3 monedas para su familia.

Tras el turno del resto de familias, Rocío elige un trabajo temporal con la acción de “Trabajo”.

Azael elige la acción de “Educación”, eligiendo 3 puntos de socialización (más uno extra por su carta de personaje).

Tras el turno del resto de familias, Rocío y Azael tienen que decidir cómo invertir el último reloj de la primera ronda.

Rocío ha acumulado 8 puntos de educación y Azael 8 puntos de socialización.

Rocío tenía 2 puntos de socialización y Azael 2 puntos de educación de la configuración inicial de la partida.

Ambos han obtenido 6 monedas (7 con la moneda de la configuración inicial) y la cohesión familiar está en 3 (2 ganadas con la tarjeta de evento).

Con el último reloj, Rocío intentará obtener un trabajo de oposición (categoría inicial): para ello, necesita 12 puntos de educación, pero, como en un examen hay un componente de suerte, podría usar 10 como máximo y debe tirar un dado de 20 caras.

Rocío decide usar 8 puntos de educación y tira el dado, sacando un 7: en total, obtuvo 15 (8+7), que es igual o mayor que 12, por lo que obtiene el trabajo.

Azael usa su último reloj en la acción de “Trabajo”.

Él tiene 2 puntos de educación, 8 puntos de socialización y 4 monedas para pagar el coste inicial, así que consigue un trabajo por cuenta propia (negocio local).

FINAL DE UNA RONDA

Este ejemplo es para la **versión larga** del juego (9 rondas).

Cada familia:

- En su caso, **aplica la sanción/beneficio** incluida en el tablero principal sobre **cuidado familiar**.

Si los otros miembros han invertido un reloj, obtienen +2.

Si solo uno/a de ellos/as lo hizo, pierde 1.

Si ninguno/a invirtió un reloj, pierde 2.

Esto afecta a las rondas 4, 5, 6 y 7.

- En su caso, **aplica la sanción prevista** en el tablero de familia por **tareas del hogar**.

Si el nivel de tareas del hogar es 0, no se aplica penalización.

Si el nivel de satisfacción con las tareas del hogar está en el segundo nivel, la familia pierde 2.

Al comienzo de las rondas 3, 4 y 5 (en la versión corta), y las rondas 4, 5, 6 y 7 (en la versión larga), la ficha **de tareas del hogar** se mueve hacia la izquierda porque las tareas **se acumulan**.

El nivel de tareas del hogar también se puede modificar para el efecto de algunas cartas.

- En su caso, **aplicar la sanción/beneficio** incluida en el tablero familiar para la **cohesión familiar**.

Al final de una ronda, **suma o resta** la cantidad correspondiente de **puntos** de victoria, según el **nivel de cohesión familiar**.

Este **nivel** también puede ser modificado por las **tareas del hogar**, por el **cuidado familiar** y por el efecto de algunas cartas.

- Los/as jugadores/as **recuperan sus relojes**.

Luego, **se reponen las cartas de actividades** hasta que haya **5 por familia**.

Si comienza una **nueva fase** (ronda 4 o 7), quita todas las cartas restantes y reponlas antes de empezar la siguiente fase.

No barajes el mazo cuando las cambies: coloca las **cartas usadas al final** del mazo y **pon cartas nuevas**.

Vuelve a colocar las **cartas de compras**, hasta que haya **3 por familia**.

FINAL DEL JUEGO

Al final del juego, todos los recursos almacenados se transforman en puntos de victoria de la siguiente forma:

- Cada **4 puntos de educación** se transforman en **un punto** de victoria.
- Cada **4 puntos de socialización** se transforman en **un punto** de victoria.
- Cada **5 monedas** se transforman en **un punto** de victoria.

Transforma cada **trío de cartas de actividad** en **puntos de victoria** de la siguiente forma:

- **Un trío de cartas** se transforma en **un punto de victoria**.

- **2 tríos** de cartas se transforman en **3 puntos** de victoria.
- **3 tríos** de cartas se transforman en **6 puntos** de victoria.
- **4 tríos** de cartas se transforman en **10 puntos** de victoria.
- **5 tríos** de cartas se transforman en **15 puntos** de victoria.
- **6 tríos** de cartas se transforman en **21 puntos** de victoria.
- **7 tríos** de cartas se transforman en **28 puntos** de victoria.
- **8 tríos** de cartas se transforman en **36 puntos** de victoria.
- **9 o más tríos** de cartas se transforman en **45 puntos** de victoria.

Gana el juego la familia que tenga **más puntos de victoria**.

PREGUNTAS FRECUENTES

- **Tablero de casas y familia:** La **compra de una vivienda** se hace mediante la acción de “Compra”.
Para ello, **ambos miembros** de la familia tienen que **invertir un reloj** al mismo tiempo.
Esta acción se puede realizar en cualquier ronda.
Al inicio de la **segunda fase** es **obligatorio tener casa**; si no, la familia **pierde todos los puntos de victoria** que tenga.
Esta pérdida de puntos seguirá ocurriendo al final de las siguientes rondas, si siguen sin vivienda.

Puedes **hacer más de un pago de la hipoteca** al mismo tiempo, pero eso no significa que se pueda omitir el pago al inicio de la ronda.

Puedes **tener más de una casa**.

Si al final de la partida no has podido pagar una casa en su totalidad, se restan los puntos de victoria que otorgaría esa casa.

Si el **nivel de satisfacción con las tareas del hogar** sube **por encima del tercer nivel** y está lleno, por cada aumento que debería haber subido, se **resta un punto** de victoria.

Si el nivel de **cohesión familiar** es **mayor de 4**, la familia gana **un punto** de victoria en ese momento y la ficha permanece en el cuarto valor.

- **Trabajos:** Cuando consigas un trabajo, debes decir en voz alta el **empleo específico** que quieres.

Por ejemplo: profesor/a, camarero/a, trabajador/a de una ONG, etc.

Cuando obtengas un **nuevo trabajo**, recibirás la **recompensa** y pagarás el **mantenimiento del trabajo** en la próxima ronda.

Si ya tienes trabajo y **te ascienden**, recibes la **recompensa** y pagas el **mantenimiento** del trabajo a partir de la **siguiente ronda**.

Si **cambias de tipo de trabajo** (sin promoción, es decir, de autónomo a trabajo público), recibes la **recompensa** y pagas el **mantenimiento** del trabajo a partir de la **siguiente ronda**.

Los **trabajos se compran en orden**; es decir, un/a jugador/a no puede tener un negocio regional (2/3) sin tener antes 1 local (1/3).

Un/a jugador/a **no puede tener varios trabajos**.

Para conseguir una **oposición** hay que gastar **un punto de educación**, como mínimo.

El/La jugador/a debe **indicar cuántos puntos de educación** va a usar.

Luego debe **tirar un dado** de 20 caras y **sumar el resultado a los puntos** de educación que indicase antes.

Si la suma es **igual o superior al objetivo** indicado en la **carta**, el/la jugador/a **consigue el trabajo**.

De lo contrario, el/la jugador/a pierde la cantidad de puntos de educación que indicase.

Si **no puedes cubrir el mantenimiento** del trabajo, la familia pierde **5 puntos** de victoria, pero tiene una ronda para cubrirlo.

Si al final de la ronda **no puedes cubrirlo**, pierdes ese trabajo o vuelves al **nivel anterior** del trabajo.

- **Pensión:** En la **última ronda**, el/la jugador/a **se jubila**.

Esto implica que recibe **la mitad del dinero** (redondeando hacia arriba) y el **total de puntos de victoria** que le daba su trabajo.

En esta ronda, el/la jugador/a **no tiene que cubrir el mantenimiento** del trabajo.