

INSTRUCCIONES

CONTENIDO: 1 tablero, 11 Tarjetas de Desafío Colectivo y 120 Tarjetas de Juego. Para jugar también necesitas papel y lápiz.

REQUISITOS: Mínimo 4 y máximo 10 jugadores o jugadoras. Se juega por equipos (con un mínimo de 2 a un máximo de 5 participantes cada uno).

Edad: Desde los 12 años.

Objetivos del Juego: El objetivo del juego es, como equipo, obtener el puntaje más alto y, a nivel grupal, completar los tres Desafíos Colectivos señalados en las tarjetas que se escogen al azar al inicio de la partida.



¿CÓMO JUGAR?

Este juego tiene componentes competitivos (entre equipos) y colaborativos (en colectivo; es decir, todos los equipos juntos).

Cada equipo irá obteniendo puntaje al jugar correctamente las tarjetas extraídas en su turno. Sin embargo, nadie gana **Constituidos** jugando solo, porque simultáneamente se debe aportar a completar los tres **Desafíos Colectivos** o ningún equipo ganará.

En colectivo se extraen tres tarjetas al azar del mazo de **Desafíos Colectivos**. Estas deben situarse en los espacios del tablero asignados. Luego, se ubica el mazo de **Tarjetas de Juego** en el tablero y se decide cuál equipo jugará el primer turno. Los turnos de los demás equipos avanzan siguiendo el sentido de las manecillas del reloj.

El equipo que juega el primer turno debe escoger a uno de sus integrantes. Este saca una tarjeta del mazo y sigue las instrucciones según su categoría: **TRIVIA, CONCEPTO INCOGNITO, DIBUJO O MIMICA, ARGUMENTACIÓN, O SORPRESA**.

Si la tarjeta extraída corresponde a Trivia, el jugador lee en voz alta solo la pregunta planteada y las alternativas, mas no la respuesta. Los demás integrantes de su equipo deberán responder correctamente en un tiempo máximo de un minuto para ganar el puntaje asignado en ella.

Si la tarjeta corresponde a Dibujo o Mimica o Concepto Incógnito, el jugador lee silenciosamente el contenido y sigue sus instrucciones. El resto de su equipo debe adivinar correctamente el contenido de la tarjeta en un tiempo máximo de un minuto para ganar el puntaje asignado en ella. En el caso de las tarjetas de Sorpresa y Argumentación, el jugador lee en voz alta el contenido de la tarjeta y sigue las instrucciones para que el equipo gane el puntaje asignado en ella.

Si el equipo acierta y obtiene los puntos asignados en la tarjeta, sus miembros deben revisar si esta cumple con lo requerido para completar alguno de los **Desafíos Colectivos** extraídos al comienzo de la partida. Si la tarjeta cumple con los requisitos de alguno de los **Desafíos Colectivos** sobre el tablero, se ubica sobre la tarjeta que corresponde. Si la tarjeta no sirve para completar ninguno de los **Desafíos Colectivos** sobre el tablero, se descarta y se guarda en la caja. Las únicas excepciones a esta regla son las tarjetas de Sorpresa, las que deben devolverse al mazo o descartarse según se indica en cada una.

Al terminar el turno, se consigna en el papel el puntaje obtenido por el equipo. Luego de esto, comienza el turno del siguiente equipo, de la misma forma aquí explicada.

La partida termina cuando los tres **Desafíos Colectivos** han sido completados, es decir, cuando se han jugado correctamente nueve tarjetas que cumplen los requisitos establecidos en estos. Ninguno de los equipos puede ganar hasta que el colectivo (todos los equipos) complete los **Desafíos Colectivos**.

Cuando se completan los **Desafíos Colectivos**, la partida finaliza y se suman los puntajes obtenidos por cada equipo. El equipo ganador es aquel que haya obtenido la suma de puntaje más alta.

TIPOS DE TARJETAS:

El juego se compone de dos mazos de tarjetas: **Desafíos Colectivos** y **Tarjetas de Juego**

Las tarjetas de **Desafíos Colectivos** son misiones que deben completar colaborativamente todos los participantes del juego. Se completan con las Tarjetas de Juego jugadas correctamente. Es decir, que si el equipo jugó una tarjeta pero no acertó en la respuesta, esta tarjeta no puede ser usada para completar los **Desafíos Colectivos** y se descarta. Si el equipo acertó y, por lo tanto, obtuvo el puntaje asignado en la tarjeta, este se registra en un papel y la tarjeta se ubica en el tablero junto al **Desafío Colectivo** que está ayudando a completar.

Cada tarjeta jugada correctamente solo puede usarse para completar UNO de los **Desafíos Colectivos** en el tablero. Si la tarjeta jugada sirve para completar más de uno de los **Desafíos Colectivos** en el tablero, el equipo ganador es quien deberá decidir a cuál de todos los **Desafíos Colectivos** contribuirá a completar, ubicándola en el lugar correspondiente del tablero.

El mazo de las **Tarjetas de Juego** se compone de cinco categorías:

TRIVIA: Preguntas de conocimiento cívico y ciudadano, correspondientes a seis temas distintos: Estado y Democracia **"ED"**, Ciudadanía y Participación **"CP"**, Derechos Humanos y Fundamentales **"DHF"**, Constitución y Poder Constituyente **"CPC"**, Historia Constitucional de Chile **"HCC"**, Proceso Constituyente Actual **"PCA"**. Al sacar una de estas tarjetas el jugador lee en voz alta la pregunta y las alternativas al resto del equipo, sin mostrar la respuesta. El equipo tiene un máximo de un minuto para contestar. Al responder correctamente ganan 10 puntos.



CONCEPTO INCÓGNITO: Contienen conceptos relacionados a instituciones del Estado. Al sacar una de estas tarjetas el jugador explica a su equipo el concepto indicado en la tarjeta SIN MENCIONAR las palabras indicadas abajo. Si algún integrante del equipo identifica el Concepto Incógnito correctamente en un tiempo máximo de un minuto, ganan 10 puntos. Si el jugador que lee la tarjeta menciona alguna de las palabras que aparecen en esta, no obtienen puntaje alguno.



Dibujo o Mímica: Contienen conceptos asociados a Derechos Humanos. El jugador que saca esta tarjeta debe conseguir que su equipo adivine el concepto indicado en la tarjeta mediante mímica o dibujo. El jugador debe decidir en qué modalidad jugará: mímica o dibujo; esta no puede cambiarse durante el turno. Si uno de los miembros del equipo identifica correctamente el concepto en un tiempo máximo de un minuto, el equipo gana 10 puntos. Si el jugador que hace la mímica o el dibujo habla durante el turno, el equipo no obtiene puntaje.



ARGUMENTACIÓN: Preguntas abiertas que promueven el debate. El jugador que saca esta tarjeta responde la pregunta planteada, cumpliendo con las exigencias que la tarjeta indica, puede consultar con su equipo la elaboración de la respuesta durante un minuto, ya que solo tiene una oportunidad para responder. Luego los demás equipos evalúan, una sola vez, si el participante cumplió con los requisitos en su respuesta. Si la mitad o más de los equipos restantes consideran que los requisitos SÍ se cumplieron, el equipo obtendrá el puntaje consignado en la tarjeta. De no ser así, el equipo no obtiene puntaje.



SORPRESA: El jugador que saca este tipo de tarjeta debe realizar la acción indicada en ella. Estas pueden beneficiar o perjudicar tanto al equipo que juega su turno como al colectivo. Algunas vuelven al mazo y otras pueden guardarse para ser utilizadas más adelante en la partida.