

ANEXO 2: BASE DE PLANTILLAS

Plantilla de Técnica ¿Adivina Quién?

PLANTILLA TÉCNICA		
I. GENERALIDADES		
Nombre Técnica	¿Adivina Quién?	
Objetivo del Juego	El objetivo del juego es adivinar el personaje misterioso seleccionado por el oponente realizando una pregunta por turno que permite ir descartando personajes que no cumplan con la condición planteada en la pregunta	
Número de Jugadores	2 personas, aunque también puede ser jugado equipos (2).	
II. MATERIALES		
Nombre	Cantidad	Descripción
Tablero Plástico con 24 casillas	2	Cada participante tendrá un tablero con 24 casillas en las que ubicará las cartas de los 24 personajes disponibles
Cartas con rostro de personajes	48	Cada rostro de personaje se repite dos veces, para un total de 24 personajes disponibles
Cartas con personaje misterioso	24	Estas cartas constituyen el mazo de personajes misteriosos
III. REGLAS DEL JUEGO		
Nro	Descripción	
1	Inicialmente cada participante selecciona una carta del mazo de personajes misteriosos, y lo ubica en su tablero. Este será el personaje que deberá adivinar el oponente.	
2	El jugador que arranca el juego es el más joven.	
3	En cada turno alternado, el jugador pregunta por alguna de las características comunes de los personajes. Ejemplos de características comunes: Color de ojos, Color de cabello, accesorios como gafas o sombreros.	
4	Las preguntas a realizar deben ser de respuesta cerrada: "si" o "no", de tal manera que le permitan al jugador que pregunta ir descartando de su tablero los personajes que no cumplen con la característica indagada. Ejemplo: ¿El personaje misterioso tiene gafas? Si la respuesta es afirmativa, el jugador que pregunta deberá descartar de su tablero todos los personajes que no usan gafas. Una vez descartados los personajes termina el turno y continua el otro jugador	
5	Un turno de un jugador consta de dos acciones: a) Realizar la pregunta al oponente b) Descartar de su tablero los personajes que no cumplen con la característica indagada	
IV. CRITERIO DE SELECCIÓN DEL GANADOR		
Una vez un jugador tiene un solo personaje en su tablero o cree saber cual es el personaje misterioso, espera su turno para preguntar al oponente si el personaje seleccionado en efecto es el personaje misterioso. Si la respuesta es afirmativa el jugador que acierta es el ganador del juego en caso contrario, gana el oponente por no haber acertado.		

Plantilla de Técnica Batalla Naval

PLANTILLA TÉCNICA		
I. GENERALIDADES		
Nombre Técnica	Batalla Naval	
Objetivo del Juego	El objetivo del juego es adivinar las posiciones de todos los barcos del oponente, lo que equivale a hundir toda su flota de barcos	
Número de Jugadores	2 personas	
II. MATERIALES		
Nombre	Cantidad	Descripción
Tablero	4	Cada jugador recibe dos tableros con cuadrados de 10X10 casillas, donde las columnas están numeradas de 1 a 10 y las filas marcadas con letras de la A a la J
Barcos	10	Cada jugador recibe cinco barcos
Fichas	200	Pines para ubicar en el tablero de color blanco o rojo
III. REGLAS DEL JUEGO		
Nro	Descripción	
1	Cada jugador ubica sus cinco barcos en uno de sus tableros, en los que registrará los tiros del oponente. En el otro tablero irá registrando sus propios tiros.	
2	Inicia cualquiera de los dos jugadores y en cada turno un jugador indica una posición en la cuadrícula (Ejemplo: A5). Si esa posición es ocupada por un barco en el tablero del oponente se indica que el barco está averiado y el jugador lo representa en su tablero con un pin rojo. Si la posición esta vacía, se indica como mar y se representa con un pin blanco.	
3	Cuando un jugador acierta todas las posiciones de un barco, el oponente debe indicarlo como hundido.	
4	Una vez un jugador acierte la posición de un barco de su oponente, en las rondas siguientes indica posiciones adyacentes con el objetivo de hundir el barco identificado.	
IV. CRITERIO DE SELECCIÓN DEL GANADOR		
El ganador corresponde al jugador que acierte primero todas las posiciones de los barcos del oponente.		

Plantilla de la Técnica Los Colonos de Catán

PLANTILLA TÉCNICA		
I. GENERALIDADES		
Nombre Técnica	Los colonos de Catán	
Objetivo del Juego	El objetivo del juego es ser el primer participante en obtener 10 puntos gracias a la construcción de poblados, carreteras y ciudades para colonizar la Isla de Catán. que corresponde a un tablero de piezas móviles que es diferente en cada juego.	
Número de Jugadores	El juego incluye un máximo de 4 jugadores o 4 equipos	
II. MATERIALES		
Nombre	Cantidad	Descripción
Poblados Carreteras Ciudades	20 60 16	Cada jugador recibe al inicio del juego 5 poblados, 4 ciudades y 15 carreteras.
Tablero	1	Se tiene un tablero con 19 piezas hexagonales móviles, lo que hace que el tablero sea dinámico.
Fichas con números	19	Fichas con números del 1 a 8 (excepto el 7) para colocar encima de las fichas del tablero.
Cartas de materias primas	90	Cartas con cada una de las materias primas que producen los diferentes tipos de campos.
Cartas de desarrollo y progreso	40	Cartas especiales que se pueden comprar a lo largo del juego.
Hoja con los costos de construcción	4	Se entrega una carta con la combinación de materias primas necesarias para construir poblados, carreteras y ciudades a cada jugador
Dados	2	Dados que se tiran en cada turno
III. REGLAS DEL JUEGO		
Nro	Descripción	
1	El jugador que inicia es el que tenga mayor edad.	
2	Cada jugador recibe 5 poblados, 4 ciudades y 15 carreteras y coloca en el tablero un poblado y dos carreteras.	
3	El turno de un jugador consta de 3 acciones: a) Tira los dados y la suma de los dos valores aplica para todos los jugadores. Todos los campos o fichas del tablero que tengan este valor producen materias primas y las obtendrán los jugadores que tengan un poblado que limite con dichos poblados. b) Comercializar materias primas con otros jugadores (trueques) u obtener la materia prima necesaria entregando 4 materias primas de algún tipo al moderador del juego. c) Construir carreteras, poblados y ciudades que les asignan puntos a partir de la combinación de materias primas necesarias o comprar cartas de desarrollo o progreso que se pueden poner en juego en cualquier momento. Luego continua el jugador de la izquierda	
4	Un poblado vale 1 punto y una ciudad 2 puntos. Los poblados sólo se pueden construir en una intersección a la que llegue una de las carreteras del jugador.	

5	Cuando un jugador tiene un poblado que limita con un campo que produce materia prima por el valor obtenido del dado recibe una carta de materia prima, pero si tiene una ciudad recibe dos cartas de materia prima
6	Si un jugador al lanzar los dados obtiene un siete nadie recibe materias primas. Así mismo, si un jugador tiene más de 7 cartas de materias primas debe devolver la mitad de materias primas. Si el valor por encima de siete es un número impar se redondea al número par inferior. Ejemplo: Si un jugador tiene 9 fichas deberá devolver 4 al mazo de cartas
7	El jugador debe mantener sus puntos boca abajo y sólo cantar cuando esté seguro de tener 10 puntos en su propio turno
IV. CRITERIO DE SELECCIÓN DEL GANADOR	
El jugador gana el juego si obtiene 10 puntos gracias a la construcción de poblados y ciudades antes que sus oponentes	

Plantilla de la Técnica Monopolio

PLANTILLA TÉCNICA		
I. GENERALIDADES		
Nombre Técnica	Monopolio	
Objetivo del Juego	El objetivo del juego es llegar a ser el jugador más rico, es decir, con mayor cantidad de propiedades, y de hecho, lograr ser el único jugador en el tablero logrando que los demás oponentes se declaren en bancarrota	
Número de Jugadores	Mínimo 2 y máximo 8 jugadores	
II. MATERIALES		
Nombre	Cantidad	Descripción
Tablero	1	Un tablero con 40 casillas, donde cada casilla indica la acción a seguir(salida o cárcel) o la propiedad que está en juego
Fichas	10	Fichas que representan a cada jugador en el tablero(Se tienen dos de repuesto)
Tarjetas de Título de Propiedad	28	
Cartas de Suerte	16	
Cartas de Caja de Comunidad	16	
Paquete de Billetes	1	Dinero de la banca del juego
Casas	32	
Hoteles	12	
Dados	2	
III. REGLAS DEL JUEGO		
Nro	Descripción	
1	Actividades de Preparación - Ubicar las casas, hoteles, títulos de propiedad y dinero en los espacios correspondientes en la bandeja del juego - Separar las cartas de comunidad y de suerte, barajarlas y colocarlas bocabajo en su lugar correspondiente en la bandeja del juego	
2	Cada jugador elige su ficha y la coloca en la casilla de SALIDA.	
3	Se debe elegir un jugador para que sea el banquero, quien puede solo ser banquero o ejercer los dos roles (jugador y banquero) al mismo tiempo. El banquero entrega a cada jugador \$1500 y es el encargado de guardar las casas, los hoteles y los títulos de propiedad hasta que sean comprados por los jugadores. Adicionalmente la Banca es la encargada de prestar dinero cuando se piden hipotecas y de recoger los impuestos, multas e intereses, además es el moderador de las subastas	
4	Al iniciar el juego todos los jugadores tiran los dos dados y el que obtenga la puntuación más alta es el que arranca el juego, siguiendo el turno a su izquierda	

5	<p>En cada turno el jugador lanza los dos dados y avanza la cantidad de casillas correspondiente al número obtenido con los dados. Según la casilla en la que caiga el jugador, éste podrá realizar alguna de las siguientes acciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprar propiedades - Pagar alquileres por haber caído en la Propiedad de otro jugador - Pagar impuestos - Tomar cartas de la suerte o de la caja de la comunidad - Ir a la cárcel - Aparcar gratuitamente - Cobrar 200 pesos - Ir a la cárcel de visita
6	Si el jugador al lanzar los dos dados obtiene un par, mueve su ficha, lleva a cabo la acción correspondiente y tiene derecho a un nuevo turno inmediatamente. Si saca par tres veces seguidas deberá ir a la cárcel.
7	Cada vez que un jugador pase por la casilla de SALIDA la Banca le pagará 200 pesos
8	Si el jugador cae en una propiedad que no pertenece a nadie puede comprarla. Si el jugador decide no comprarla la Banca la subasta entregándola al jugador que realice la mejor oferta.
9	El jugador que posee propiedades podrá cobrar alquiler a los otros jugadores cuando caen en la casilla correspondiente a dicha propiedad.
10	Cuando el jugador cae en una casilla de Suerte o de Caja de Comunidad puede seleccionar una carta de la categoría correspondiente de la parte de arriba del montón con una de las siguientes acciones: Mover un peón, Pagar dinero, Recibir Dinero, Ir a la Cárcel o Quedar libre de la cárcel.
11	Un jugador será enviado a la cárcel en uno de los siguientes casos: <ul style="list-style-type: none"> a) Cuando cae en la casilla "Ve a la Cárcel" b) Tomar una carta de suerte o de caja de comunidad que dice "Ve directamente a la cárcel" c) Sacar par tres veces seguidas
12	Si un jugador le debe a la Banca más dinero del que puede obtener con sus propiedades, se declara en bancarrota y queda fuera del juego
IV. CRITERIO DE SELECCIÓN DEL GANADOR	
El ganador es el último jugador que quede en juego después que los demás participantes se hayan declarado en bancarrota.	

Plantilla de la Técnica Juegos de Rol

PLANTILLA TÉCNICA	
I. GENERALIDADES	
Nombre Técnica	Juegos de rol
Objetivo del Juego	El objetivo general de un juego de rol para los participantes es maximizar los beneficios a obtener en el escenario, bien sea mediante cooperación o competencia entre los diferentes roles asumidos individual o colectivamente
Número de Jugadores	No se establece un límite y depende del escenario planteado para ambientar el juego
II. MATERIALES	
Los materiales varían para cada instancia particular de un juego de rol de acuerdo a las características del escenario o escenarios planteados	
III. ACTIVIDADES PREVIAS	
En algunas ocasiones, la aplicación de un juego de rol exige actividades previas como una sesión de conocimiento del equipo de trabajo o una introducción teórica a la temática a abordar en el juego. Este tipo de actividades se deben incluir en esta sección.	
IV. ESCENARIOS	
Escenario I	
Descripción Inicial	Circunstancias iniciales que se plantean a los participantes antes de que procedan a tomar decisiones.
Acciones que deben realizar los participantes	Decisiones a cargo de los participantes del juego, a partir de la información disponible y beneficios esperados.
Desenlace	Descripción del final del escenario o situación simulada que, generalmente, depende en gran parte de las acciones que llevan a cabo los participantes.
Escenario II	
Descripción Inicial	
Acciones que deben realizar los participantes	
Desenlace	
V. CRITERIO DE SELECCIÓN DEL GANADOR	
Condiciones para determinar el rol o roles que ganan el juego según el objetivo del juego planteado en la sección generalidades. En algunas instancias particulares de juegos de rol no se determina un ganador sino el cumplimiento o no de la misión encomendada a todos los participantes.	