



**REGLAS
DEL
JUEGO**

DESAFIO GLOBAL

Desafío Global es un juego en el que cuatro países (cuatro equipos) compiten para alcanzar el máximo nivel de progreso y desarrollo.

El progreso y el desarrollo se miden según los siguientes parámetros:



Libertad:

Este parámetro se relaciona con los Derechos cívicos y políticos de las personas (Derechos Humanos de primera generación) y tiene que ver principalmente con la libertad de expresión, de tendencia sexual, de religión, de sufragio... También con el derecho a un juicio justo, a la participación en la vida política, etc.



Igualdad:

Este parámetro se relaciona con los Derechos económicos, sociales y culturales (Derechos Humanos de segunda generación) y tiene que ver con la igualdad entre personas: igualdad de oportunidades, igualdad de género, con el derecho a la salud, a la educación, al trabajo, a los sindicatos, a la huelga, a la vivienda, a las prestaciones por desempleo, etc.



Solidaridad:

Este parámetro se relaciona con los Derechos de solidaridad (Derechos Humanos de tercera generación): son los relacionados con la solidaridad internacional y los pueblos, por tanto, hablamos de asuntos globales como el medio ambiente, la paz o la cooperación.



Buen Vivir:

El Buen Vivir está relacionado con el propio concepto de desarrollo. Hace referencia a saber vivir y convivir en equilibrio con la naturaleza. Este parámetro es transversal a los otros tres, por ello no aparece en el contador de progreso de cada equipo, sino que dispone de un **contador especial en el centro del tablero**.





Contador de Progreso

Para avanzar en los parámetros de desarrollo (libertad, igualdad, solidaridad y Buen Vivir) los equipos deben resolver "retos" y "alertas" utilizando combinaciones de distintos recursos.

Tipos de recursos: Existen 5 tipos de recursos

Recursos económicos:

Hacen referencia al dinero, a los medios materiales y a las materias primas que son necesarias para implementar soluciones y resolver los problemas.

Política:

Para resolver problemas sociales y ambientales es fundamental legislar en torno a ellos, de esta forma, asumimos una responsabilidad con esas causas. Son recursos políticos: leyes, ordenanzas, referéndums, tratados, convenciones, parlamentos, constituciones, etc.

Presión social:

En buena medida, para que las y los políticos intenten solucionar un problema es necesario que ese problema importe, y en esto juegan un papel muy importante los medios de comunicación y colectivos (ongs, plataformas, sindicatos, fundaciones, colectivos de estudiantes...) que realizan presión social a través de comunicados, manifestaciones, recogidas de firmas, etc.

Pautas individuales:

Nuestras actitudes y comportamientos diarios conforman el eslabón de la cadena sobre el que más fácilmente podemos incidir: reducir consumo de agua, reciclar, consumir de manera responsable, participar en recogidas de firmas, manifestarte, etc.

Educación:

Se trata de abordar desde la escuela los problemas que nos rodean, de este modo tendremos a medio y largo plazo una sociedad concienciada a la que le importan estos asuntos, facilitando así que el resto de recursos se pongan en marcha.



Cartas de alertas y retos

RETOS Y ALERTAS:

Tanto los "retos" como las "alertas" hacen referencia a desafíos actuales y situaciones urgentes que debemos afrontar, la única diferencia entre ellos es que las alertas han estallado de improviso generando consecuencias muy graves y requieren una respuesta inmediata.

Los retos están relacionados con los parámetros de desarrollo, así tenemos retos vinculados a la libertad, otros a la igualdad, otros a la solidaridad y otros al Buen Vivir.

¿Quién gana el juego?

Puede haber un equipo ganador siempre y cuando, al término del tiempo definido para la partida, haya un **balance positivo (mayor o igual a 0) entre retos y alertas superados y no superados** (más adelante se explica cómo calcular este balance) Si por el contrario, el balance resultara negativo, todos los equipos habrían fracasado ante el desafío global, el desarrollo sería insostenible y todas/os pierden la partida.

Si el balance es positivo, ganará el juego aquel equipo que consiga el **nivel de desarrollo más alto**.

ATENCIÓN: El nivel de desarrollo lo señala el del **parámetro menos adelantado** en el contador de progreso.

Ejemplo: El equipo 1 al finalizar la partida tiene nivel 3 en libertad, nivel 4 en igualdad, y nivel 6 en solidaridad; su nivel de desarrollo sería 3.

En caso de que varios equipos empatasen se seguiría el siguiente criterio de desempate:

1. El equipo que alcance mayor suma en el contador de progreso (la suma de los diferentes parámetros: libertad, igualdad, solidaridad).

Si vuelve a haber empate:

2. El equipo más avanzado en el contador del Buen Vivir.

Cómo calcular el balance entre alertas y retos superados y no superados:

Se toma el mazo de **retos superados y se suman 2 puntos por cada alerta y 1 punto por cada reto**. A continuación se toma el mazo de los **retos no superados y se restan 2 puntos por cada reto y 4 por cada alerta**.

Si al realizar el recuento el resultado es negativo, ningún equipo ganará la partida y habrán fracasado ante el Desafío Global.

Secuencia del turno:

Cada equipo dispone de una versión reducida de la secuencia de turno (pasos a seguir) en su tarjeta de equipo. Estos son:

1. Comprobar la alerta.

Esto es, comprobar que el equipo al que le llega el turno no tiene una alerta (del turno anterior) sin resolver. Si la hubiese, ésta pasará al montón de problemas no resueltos del tablero ("Retos no superados") y todos los equipos perderán 1 punto en el parámetro menos avanzado que tengan (si hubieses varios parámetros al mismo nivel se elige cual disminuir).



Cada equipo avanza en el contador del Buen Vivir tantas casillas como recursos haya puesto para intentar resolver la alerta fallida.

2. Avanzar el indicador de alerta.

Si el indicador de alerta llega a 7, el equipo deberá robar la última carta del mazo de alertas; leerla en voz alta y colocarla en el tablero junto a su tarjeta de equipo.

Los equipos sólo dispondrán de una vuelta (un turno) para resolver la alerta; si no se logra resolver a tiempo, todos los equipos serán penalizados tal y como se ha explicado en el punto anterior.



3. Robar un nuevo reto.

El equipo roba la última carta del mazo de retos; la lee en voz alta y la coloca sobre el tablero.

El nuevo reto deberá colocarse sobre la casilla "reto inicial" en el borde del tablero. Si ésta está ocupada se colocará por orden en el siguiente espacio disponible.



Zona del tablero para colocar las tarjetas "retos" en juego

Si cuando se robe un nuevo reto ya hay 5 retos sobre el tablero, el "reto inicial" se considerará no resuelto y se colocará sobre el montón de problemas no resueltos del tablero ("Retos no superados").

Si esto sucede, cada equipo avanza tantas casillas en el contador de Buen Vivir como recursos haya puesto para intentar resolver el reto fallido.

A continuación todas las cartas se desplazarán una casilla hacia el "reto inicial" y el nuevo reto se colocará en el espacio que queda libre en el último lugar.

4. Producir recursos.

El equipo lanza los tres dados y genera recursos en función de los números obtenidos:

1		Recurso económico	4		Recurso de educación
2		Recurso político	5		Recurso de pautas individuales
3		Recurso de presión social	6	El jugador elige el recurso	

Ejemplo: El equipo 3 lanza los tres dados con el siguiente resultado: 1, 4 y 6. Esto es, obtiene una ficha de recurso económico, una ficha de recurso de pautas individuales y puede elegir libremente un tercer recurso, por ejemplo 1 ficha de recurso de educación.

5. Usar los recursos.

El equipo usará sus recursos para tratar de resolver o contribuir a la solución de los retos y alertas que están en juego, es decir, sin importar qué equipo los haya sacado.

Cada carta de reto o alerta indica qué tipo de recursos y qué cantidad se necesitan para solucionarlos.

El equipo colocará los recursos que desee o pueda aportar sobre su zona de la carta del reto o alerta.

Aquí los colocaría el
Equipo 1

Aquí los colocaría el
Equipo 3



Aquí los colocaría el
Equipo 2

Aquí los colocaría el
Equipo 4

ATENCIÓN:

- No se pueden colocar recursos que ya hayan sido completados o que no sean necesarios para solucionar el problema.
- Sólo puede aportar recursos el equipo que juega su turno.
- Durante su turno, el equipo puede negociar para intercambiar recursos con los otros equipos. No existen reglas para este intercambio: un recurso por otro, dos recursos por uno...
- Al final de cada turno, el equipo sólo podrá conservar un máximo de 3 recursos en su poder. Si tuviese más, deberá devolver los que excedan, a su libre elección, al banco de recursos.

6. Obtener recompensas.

Si al poner los recursos sobre las tarjetas, algún problema (reto o alerta) ha quedado resuelto, es decir, se han completado los recursos necesarios, éste se retira y pasa al mazo de "retos superados". Si se trata de una carta reto, el hueco que deja es ocupado por las cartas que aun siguen en juego que avanzan hacia la posición "reto inicial".

A continuación se procede al reparto de puntos de la siguiente forma:

Solución de un reto: Todos los equipos que hayan aportado al menos un recurso al reto resuelto avanzarán 1 punto en el parámetro (libertad, igualdad o solidaridad) que se relaciona con la carta. En caso de ser un reto de Buen Vivir, no avanza ningún parámetro sino 3 puntos el contador de Buen Vivir.

En caso de que un equipo que haya aportado más recursos que los demás, avanzará 1 punto adicional en el contador de Buen Vivir.

Solución de una alerta: Todos los equipos que hayan aportado al menos un recurso avanzarán 1 punto en un parámetro a su elección y ganarán 3 puntos en el contador de Buen Vivir.

En caso de que un equipo que haya aportado más recursos que los demás, avanzará 1 punto adicional en el contador de Buen Vivir.

IMPORTANTE: De manera adicional, cuando un equipo pase por la casilla 5 del contador de Buen Vivir, avanzará 1 punto en el parámetro que elija. A su vez, cada vez que un equipo avance en algún parámetro (libertad, igualdad o solidaridad) avanzará 1 punto adicional en el contador de Buen Vivir.

7. Inicio del turno del siguiente equipo.



Puntuación final por equipos y mundial:

Una vez definido el equipo ganador, podemos calcular la puntuación final de cada equipo y del "mundo" resultante de cada partida (cada tablero se considera un mundo).

El nivel de desarrollo del mundo se calcula por el balance de retos y alertas y la suma de puntuaciones de cada equipo. Esto nos permitirá competir entre partidas.

Así, si se juegan varias partidas simultáneas, se puede competir entre todos los equipos y entre mundos. Por tanto, **para ganar se debe acabar la partida con el mayor balance positivo posible de retos y alertas.**

Algunos ejemplos en la siguiente página.

Ejemplos de partidas:

PARTIDA 1:

DESAFÍO GLOBAL	PUNTUACIÓN MUNDIAL	PUNTUACIÓN	PUNTUACIÓN FINAL
EQUIPO 1	+2	2	2/2
EQUIPO 2		3	2/3
EQUIPO 3		2	2/2
EQUIPO 4		4	2/4
MUNDO	¡DESAFÍO SUPERADO!		2/11

PARTIDA 2:

DESAFÍO GLOBAL	PUNTUACIÓN MUNDIAL	PUNTUACIÓN	PUNTUACIÓN FINAL
EQUIPO 1	-2	2	-2/2
EQUIPO 2		2	-2/2
EQUIPO 3		2	-2/2
EQUIPO 4		3	-2/3
MUNDO	DESAFÍO NO SUPERADO		-2/9

PARTIDA 3:

DESAFÍO GLOBAL	PUNTUACIÓN MUNDIAL	PUNTUACIÓN	PUNTUACIÓN FINAL
EQUIPO 1	+1	5	1/5
EQUIPO 2		3	1/3
EQUIPO 3		2	1/2
EQUIPO 4		4	1/4
MUNDO	¡DESAFÍO SUPERADO!		1/14

COMPONENTES:

- 1 tablero
- 40 cartas de retos
- 6 cartas de alertas
- 4 tarjetas de equipo
- 3 dados
- 12 fichas transparentes
- 4 fichas de equipo
- 1 ficha indicador de alerta
- 35 Fichas de recurso (7 de cada tipo)



MADRE CORAJE
De tu compromiso nace la esperanza



JUNTA DE ANDALUCÍA

Agencia Andaluza de Cooperación Internacional para el Desarrollo
CONSEJERÍA DE IGUALDAD Y POLÍTICAS SOCIALES



**LOST
GAMES**

www.madrecoraje.org