POCKET MONSTER
EQUIPO DE RESCATE

Juego educativo realizado en un proceso de aprendizaje servicio (APS) con alumnado de la Universidad de Sevilla en el marco del proyecto **"Jóvenes por la transformación social a través de procesos de gamificación",** desarrollado por la fundación Bosco Global con la cofinanciación de la Agencia Andaluza de Cooperación Internacional para el Desarrollo de la Junta de Andalucía, y que forma parte de la colección #JuegosQueCambianelMundo.

Idea original de *Diego Albertos Villalba, Beatriz Cano López, Juan José Carrasco Écija, Rafael Domínguez Pedrosa y Elena Luque Cerpa,* con el apoyo de *Concha Torres Begines* (profesora de la asignatura Didáctica de la Lengua de Facultad de Ciencias de la Educación) y la colaboración del equipo técnico y voluntario de Bosco Global (*Joaquín Rodríguez Díaz* (Coordinador), *Rosa Mª Macarro Carballar, Javier Medina Romero, Antonio Carmona López, Irene Domínguez Bernáldez, J. Eduardo García Díaz, Santiago Macarro Carballar, Zulema Ropero Salas y Sagrario Suárez Tena). Diseño: Rafael Borondo García* (Coordinador) y *Pedro Díaz Ortega*.

BOSCO GLOBAL
ONGD SALESIANA

Junta de Andalucía
Consejería de Igualdad, Políticas Sociales y Conciliación
AGENCIA ANDALUZA DE COOPERACIÓN INTERNACIONAL PARA EL DESARROLLO

BoscoGlobalONGD @BoscoGlobalONGD @boscoglobalongd

POCKET MONSTER
EQUIPO DE RESCATE

3 - 6 personas

+8 años

20/30 min.

¡Hola equipo! ¡El planeta Tierra está en peligro y vuestro equipo es el único que puede salvarlo! Una serie de monstruos se están adueñando de nuestro entorno y están haciendo que se deteriore a una velocidad increíble. ¿Seréis capaces de detenerlos?

Debéis conseguir derrotar los monstruos que generan desastres naturales antes de que acaben con el mundo. Pero, ¡cuidado!, no debemos dar pasos equivocados o de lo contrario nuestro ecosistema se habrá deteriorado para siempre. No podemos permitirnos un mal juego de cartas.

Atención porque cada reto o misión tiene un tiempo límite para conseguirlo. Es muy importante que actuéis rápido y de forma coordinada, dialogando para combatir el incendio de bosques y reservas naturales, la contaminación atmosférica, la marea negra, las sequías y un sinfín de problemas que azotan el equilibrio de nuestro hábitat y el de la totalidad de los seres vivos.

Sólo el equipo más valiente y coordinado conseguirá limpiar nuestro planeta y salvarlo de la tragedia. Y vosotros, ¿os atrevéis?

¡Vamos a ello!

Componentes del juego:

Necesitarás:

- **1 reloj** de arena o medidor de tiempo.

- **42 cartas de monstruos** de rescate: 6 monstruos de agua, 6 monstruos de viento, 6 monstruos de tierra, 6 monstruos vegetales, 6 monstruos de energía, 6 monstruos de roca y 6 monstruos antitóxicos.

- **9 misiones o retos** a los que hay que hacer frente en el juego.

- **12 cartas especiales:**

3 cartas que permiten **rescatar un monstruo** del mazo de descartes.

3 cartas que **multiplican por dos el valor de un monstruo** que haya sobre la mesa.

3 cartas que permiten que la persona que juega pueda **mirar una carta de su mano antes de jugar ninguna carta.** Después de mirarla podrá jugar esa carta u otra, si es lo que más le conviene.

3 cartas de **monstruos comodín,** que puede ser utilizada para sustituir cualquier elemento y figura geométrica, pero una vez descritas sus características no podrán ser modificadas (por lo que habrá de ser anotado).

- **5 fichas de favor:**

- **2 cartas de rol oculto** (ver explicación en la página 7).

Las fichas de pista serán **recuperadas** para poder volver a usar en el centro de la mesa, si lanzamos una carta y ésta contiene los **requisitos** que solicita la misión.
Hay que tener cuidado en no usar todas las fichas de pista porque en ese momento no podrá darse más información sobre las cartas que tienen el resto de personas jugadoras.

Fin del juego:

El juego termina cuando se reúnen **todos los monstruos necesarios** para resolver la misión (con la mayor diversidad de figuras geométricas) en el **tiempo marcado.** En ese momento se lee el texto final de la carta de misión o reto.

En el caso de que se consuma el tiempo sin haber logrado alcanzar la misión habremos fracasado en nuestro objetivo común de proteger el planeta.

Variantes de juego:

- Se puede jugar **sin** las cartas especiales.

- Se puede jugar **sin limitación de tiempo.** Esto puede ser de utilidad, especialmente en las primeras partidas.

- Se puede jugar **sin tener en cuenta las figuras geométricas.** Esto puede ser de utilidad, para hacer más sencilla la resolución del juego.

- Cada vez que alguien coloca una carta que no forma parte del objetivo de la partida **se quitará una de las cartas que ya se habían conseguido.**

- Al inicio del juego se reparten las cartas de **rol oculto,** que solo debe conocer cada persona. Una de las cartas hace que una de las personas que juega sea aliado/a del monstruo que causa el "desastre" y su objetivo es impedir que el resto del grupo consiga completar la misión. En esta variante **no se contabiliza el tiempo.**

Las misiones

Se resuelven obteniendo cartas de monstruos de distintos elementos **(Agua, Viento, Antitóxico, Energía, Roca, Tierra y Vegetal)** que se describen en cada carta de misión o reto y combinándolas con figuras geométricas **(Círculo, Cuadrado, Pentágono, Triángulo, Octágono y Rombo)** de forma que en una misión haya las siguientes figuras:

- Para misiones en las que hay que conseguir 5 ó 6 monstruos de rescate, cada uno/a debe contener una figura geométrica diferente.

- Para misiones en las que hay que conseguir 7 u 8 monstruos de rescate solo se podrán repetir una o dos (según se juegue para obtener 7 u 8 cartas) de las **seis** figuras geométricas.

Desarrollo de cada turno

En cada turno la persona que juega tiene **tres opciones**:

- Usar **una ficha de pista** y dar información de las cartas a cualquiera de los jugadores. La información que puede darse tiene algunas **limitaciones**:

    - Si das información sobre cartas de monstruos debes señalar **todas las cartas que tienen ese tipo de monstruo.** (Ejemplo: estas dos cartas son monstruos de Tierra o esta tiene un círculo).

    - Se puede responder a una pregunta de la persona que tiene las cartas, con la limitación de que la respuesta solo puede ser **sí o no.**

      Pero esta acción solo puede realizarse si aún contamos con fichas de pistas.

- Poner en la mesa **una carta.** Si la carta cumple los requisitos solicitados en la misión la carta se queda encima de la mesa, pero si no cumple los requisitos o repite algún requisito que ya está completo por otras cartas que hay sobre la mesa, la carta se colocará en un **mazo descartes.**

- Descartar una carta en el **mazo de descartes.**

Si se pone una carta en la mesa o se descarta habrá que **robar otra carta nueva** del mazo, para tener siempre el mismo número de cartas en la mano.

INSTRUCCIONES

Objetivo del Juego:

Pocket Monster "Equipo de rescate", es un juego cooperativo, es decir, un juego donde las personas no juegan unas contra otras, sino que deben **trabajar en equipo** para conseguir los objetivos planteados en cada una de las misiones o retos en el **menor tiempo posible.**

El objetivo final del juego es **minimizar o eliminar los efectos generados por los monstruos que han producido desastres naturales.**
Se espera que, con el uso del juego, entendamos algunas consecuencias que tienen los actos de las personas en el mundo y, que al igual que consumimos y contaminamos, también se puede reducir la huella ecológica y actuar para hacer frente a problemáticas medioambientales y sociales.

REGLAMENTO

Cómo comienza la partida:
La partida comienza seleccionando **una carta de misión o reto** y leyendo el planteamiento de la problemática causada por uno de los monstruos de "desastre", así como de los **requisitos** necesarios para enfrentarlo.

Hay 9 misiones organizadas según el nivel de dificultad.

Misiones del Nivel inicial:
- Plaga
- Calor extremo
- Isla de plástico

Misiones del Nivel intermedio:
- Accidente nuclear
- Pérdida de biodiversidad
- Marea negra

Misiones del Nivel experto:
- Incendio
- Niebla tóxica
- Sequía extrema

¿Quién conforma el Equipo de Rescate?:
Para resolver cada una de las Misiones será necesario **localizar un número concreto de monstruos,** que es diferente según cada misión, porque cada cual tiene unas cualidades o poderes diferentes, según lo que se explica a continuación.

Monstruos Agua: tienen la habilidad de utilizar las propiedades del agua, fuente de todas las formas de vida que conocemos, en cualquiera de sus estados (sólido, líquido, y gaseoso) para dar de beber, generar vida y, modificando su temperatura, reducir la evaporación, refrigerar y calentar otros elementos. Puede producir precipitaciones en forma de lluvias o nieve. Combinado con Monstruos de tipo Tierra ayudan a la regeneración de la vegetación.

Monstruos Viento: pueden controlar todos los gases, siendo capaces de modular la cantidad de cada uno de ellos presentes en el aire, así como la presión, temperatura y el volumen en el que se encuentran. También controlan la dirección y velocidad con la que se mueve el viento.

Monstruos Antitóxico: pueden controlar cualquier elemento químico, toxina o sustancia química nociva para los seres vivos, minimizando sus efectos o facilitando su descomposición o degradación de sus moléculas a sustancias menos dañinas o inocuas.

Monstruos Energía: tienen capacidad para generar energía, controlar su intensidad (como en el caso de las llamas, su tamaño y propagación), siendo capaces de calentar, derretir y quemar objetos, así como de moverlos.

Monstruos Roca: tienen la habilidad de utilizar, controlar y transformar las rocas del entorno, así como de mover las piedras, las rocas y los objetos realizados con estos materiales.

Monstruos Tierra: pueden actuar y controlar los seres vivos del suelo, son capaces de activar microorganismos y hongos encargados de la descomposición, regenerar la tierra, dar cobijo a animales y sustentar las plantas. Pueden reducir la degradación de la tierra la erosión. También, cubriendo los combustibles, pueden impedir que éstos ardan, ya que se reduce la disponibilidad del oxígeno necesario para la combustión.

Monstruos Vegetal: favorecen el crecimiento y la proliferación de vegetación y mejoran la infiltración del agua al subsuelo. Son capaces de aportar nutrientes a las plantas, reducir la incidencia de plagas (gracias a la fauna y flora auxiliar de los cultivos o al desarrollo de hongos adecuados).

Preparación del juego:

Se colocan las **5 fichas de pistas en el centro de la mesa.**
Después de barajar las 42 cartas de monstruos de rescate con las 12 cartas especiales se reparten cartas a cada jugador/a.

- Si hay 3 ó 4 personas jugando, se le dan **cinco cartas** a cada cual.
- Si hay 5 ó 6 personas jugando, se reciben **cuatro cartas.**

El resto de cartas se colocan en la mesa, boca abajo, junto a las fichas de pistas, formando un mazo para robar.

IMPORTANTE: ¡Nadie puede ver sus propias cartas! Hay que sujetarlas de tal forma que el resto de jugadores puedan verlas, así que hay que cogerlas de forma que el reverso mire hacia la persona que sostiene las cartas!

La ronda de juego comienza por **el jugador o jugadora que haya sido el último en llevar algo a un contenedor de reciclaje.** Y la dirección de orden de juego va en el sentido de las **agujas del reloj.**

Tras leer el contenido de la carta Misión que se haya seleccionado se coloca la carta encima de la mesa, de forma que todas las personas que juegan **vean bien los requisitos** que permitirán solucionar entre todas, dicha problemática.

Cuando todas las personas que juegan tienen colocadas **sus cartas a la vista del resto de jugadores/as comienza a correr el tiempo.** El tiempo que se dispone para resolver la misión es distinto en cada reto y está descrito en la carta, de lo contario habrán fracasado con la misión y deberán volver a empezar.