

 Ministerio de
Ciencia,
Tecnología,
Conocimiento
e Innovación

Gobierno de Chile



Universidad Austral de Chile
Conocimiento y Naturaleza



GRIMORIO



Financiado por:



Universidad Austral de Chile
Conocimiento y Naturaleza



Precauciones de uso del juego en condiciones de crisis sanitaria por el COVID-19

Para prevenir las probabilidades de contagio con el virus en caso de realizar actividades con el juego de manera presencial, se recomienda aplicar las siguientes medidas: estar en un lugar ventilado; usar mascarillas cubriendo nariz y boca; lavar previamente manos y tener acceso a alcohol gel durante el juego; mantener distanciamiento de 1 metro mínimo entre los/as jugadores/as; cubrir las cartas y el tablero con una película plástica para forrar libros u otro medio, así desinfectar con alcohol gel antes y posterior al uso.

REGLAS DEL JUEGO

Introducción

En el año 2150 la Doctora Amelia Cronos logró crear el Retroreloj, un dispositivo que permite el viaje en el tiempo. Su primera misión fue formar un equipo de científicos y científicas famosos/as, de diferentes épocas, para viajar al pasado a investigar la formación de la Tierra. Cada integrante del equipo dispone de un Retroreloj de pulsera con programador temporal, además de un traje especial para respirar y resistir temperaturas y presiones extremas.

Lamentablemente los programadores temporales de los Retrorelojes se desconfiguraron y al presionar el botón de salto temporal, cada miembro fue enviado a un período distinto de la espiral del tiempo...

¿Podrá volver cada uno a su presente?!

Para eso, cada científico/a tendrá que reconfigurar su dispositivo temporal ingresando los datos que este va pidiendo.

En este emocionante juego interpretarás a grandes científicos y científicas y viajarás en la espiral del tiempo a presenciar los sucesos y fenómenos que han marcado la historia de nuestro pequeño gran planeta.

**¡TE INVITAMOS A PERDERTE
Y REGRESAR DEL PASADO!**

Objetivo

Reunir la mayor cantidad de puntos para ganar la partida.

Componentes

- ① 1 tablero
- ① 100 cartas de sucesos
- ① 10 cartas de personajes científicos
- ① 35 fichas de puntaje
- ① 6 peones
- ① 6 cartas de *Etapas de mi viaje* (recordatorio)
- ① 1 grimorio incluyendo las reglas del juego, la sección "sucesos", la sección "mímicas" y la sección "mi biografía".
- ① 1 libro guía para docentes



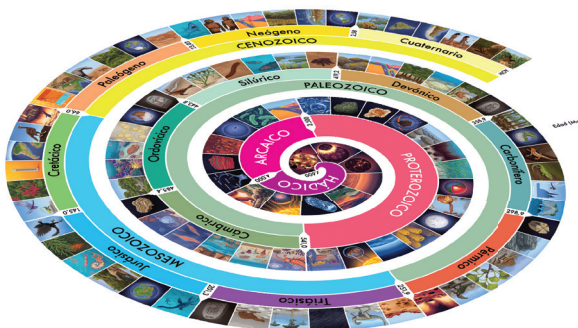
14+



2-6 participantes
(Óptimo 4).



Ajustable
45 minutos



Preparación

1. Dispón el tablero en el centro de la mesa.
2. Cada jugador/a recibe su carta *Etapas de mi viaje* y su peón del color a su elección.
3. Cada jugador/a recibe un personaje científico al azar.
4. Revuelve las cartas de suceso y forma un mazo.
5. Se elige un jugador o una jugadora inicial.
6. Se decide el número mínimo de cartas de suceso que será tirado por jugador/a durante la partida o directamente una duración límite.

Desarrollo de la partida

En La Espiral del Tiempo, los jugadores y las jugadoras toman turnos para resolver diferentes desafíos del juego, estos desafíos están descritos en la carta de *Etapas de mi viaje* y son los siguientes:



1. **¿Dónde Estoy?** *Para poder reprogramar el Retroreloj, el o la científico/a tendrá que saber a cuál fecha del pasado ha llegado. Para eso, es necesario adivinar cuál suceso de la historia de la Tierra está observando a través de su escafandra.*
 - a. Cada jugador/a recibe una carta de suceso, sin mirarla, y la ubica sobre su carta de *Etapas de mi viaje* dejando a la vista solamente el número 1 ¿Dónde Estoy?
 - b. En su turno, el jugador o la jugadora debe mostrar al resto de los y las participantes la carta de suceso, extendiéndola frente a sí y teniendo cuidado de NO verla.

Luego, debe realizar una pregunta que pueda ser contestada sólo con “**Sí**” o “**No**”. La finalidad de esta pregunta es intentar ubicar en el tablero el periodo en el que se encuentra y a cuál fenómeno de ese periodo corresponde su carta. Luego de realizar la pregunta, el resto de los y las participantes responden sí o no. Así, la persona que juega deberá ir recolectando información turno tras turno. Como los 100 sucesos están ilustrados en el tablero, para adivinar su carta, tendrá que señalar la ilustración correspondiente con su dedo, no es necesario conocer el nombre del suceso.

- c. Una vez realizada la pregunta, el jugador o la jugadora tiene la oportunidad de adivinar cuál es el suceso de su carta, si acierta, coloca el peón en la imagen del tablero que corresponde con el de su carta, gana **2 puntos de victoria** y descubre el desafío 2 “Verdadero o Falso” de la carta de *Etapas de mi viaje*, luego pasa el turno a la persona de su derecha.
- d. Si el jugador o la jugadora no logra descubrir su suceso, pasa el turno a la persona de su derecha. Los y las participantes pueden pasar varias rondas preguntando, hasta que logren posicionar su peón.



2. ¿Verdadero o Falso? *Para poner en línea el programador temporal del Retroreloj, se debe ingresar la veracidad de un dato clave del suceso.*

- a. Una vez el jugador o la jugadora sabe a qué suceso viajó, debe responder a una pregunta sobre el tema. Para ello, la persona de su izquierda debe leer la afirmación sobre ese suceso que se encuentra en el grimorio en la sección “Sucesos”, la cual debe ser juzgada como “Verdadera” o “Falsa” por parte de la persona que juega.
- b. Si su respuesta es correcta gana **2 puntos de victoria** y descubre el desafío 3 de la carta de *Etapas de mi viaje*, luego pasa el turno a la persona de su derecha.
- c. Si su respuesta es incorrecta sólo pasa su turno a la persona de su derecha. Los y las participantes sólo tendrán una oportunidad de contestar esta pregunta.



3. Alternativa correcta. *Para poder cargar suficientemente su Retroreloj para el viaje de retorno, tendrá que aumentar su conocimiento científico sobre el evento, respondiendo a 1 pregunta.*

- a. Ahora el jugador o la jugadora debe responder a una pregunta con alternativas, de las cuales sólo una es correcta. Para ello la segunda persona de su izquierda debe leer la pregunta y las alternativas que se encuentran en el grimorio sobre ese suceso, y la persona que juega deberá elegir una alternativa.
- b. Si su respuesta es correcta, gana **2 puntos de victoria** y descubre el desafío 4 de la carta de *Etapas de mi viaje*, luego pasa el turno a la persona de su derecha.
- c. Si su respuesta es incorrecta, sólo pasa su turno a la persona de su derecha. Los y las participantes sólo tendrán una oportunidad de contestar esta pregunta.



4. Alternativa incorrecta. *Para volver en el presente con una información esencial sobre su suceso, tendrá que saber cuáles habrían sido las consecuencias si no hubiese ocurrido.*

- a. El jugador o la jugadora debe responder a una pregunta con alternativas, de las cuales sólo una es incorrecta. Para ello la tercera persona de su izquierda debe leer la pregunta y las alternativas que se encuentran en el grimorio sobre ese suceso, y la persona que juega deberá elegir una alternativa.
- b. Si su respuesta es correcta gana **3 puntos de victoria** y descubre el desafío 5 de la carta de *Etapas de mi viaje*, luego pasa el turno a la persona de su derecha.
- c. Si su respuesta es incorrecta sólo pasa su turno a la persona de su derecha. Los y las participantes sólo tendrán una oportunidad de contestar esta pregunta.



5. Mímica. *Para permitir al dispositivo reconocer el cuerpo que debe transportar, deberá actuar frente a la cámara del Retroreloj.*

- a.** En esta prueba el jugador o la jugadora debe realizar una mímica sobre un concepto relacionado a su suceso. Las mímicas se encuentran en la sección “Mímicas” del grimorio. La persona que juega podrá elegir entre 3 opciones, un sustantivo, un adjetivo o un verbo. Tiene que informar al resto de los y las participantes cuál de las 3 opciones eligió. Las y los demás participantes deben intentar adivinar el concepto.
- b.** Si un/a participante adivina, gana **1 punto de victoria** y el jugador o la jugadora que realizó la mímica gana **2 puntos de victoria**. Luego descubre el desafío 6 de la carta de *Etapas de mi viaje* y pasa el turno a la persona de su derecha.
- c.** Las y los participantes tendrán 3 rondas para adivinar, después de las cuales la persona que juega pasa automáticamente al desafío 6 de la carta de *Etapas de mi viaje* y pasa el turno a la persona de su derecha.



6. Mi Biografía. *Para reconocer su presente, tendrá que recordar quién es, para lo cual deberá responder a una pregunta sobre su biografía.*

- a. El jugador o la jugadora debe responder a un verdadero-falso sobre el personaje científico que encarna. Para ello la cuarta persona de su izquierda debe leer la afirmación que se encuentra en el grimorio en la sección “Mi biografía”.
- b. Si su respuesta es correcta, **gana 1 punto de victoria** y luego, **pone la carta de suceso al lado de la carta de *Etapas de mi viaje*** y roba una nueva carta de suceso, sin mirarla, y la ubica sobre su carta de *Etapas de mi viaje*, dejando a la vista sólo el número 1 para volver a empezar los desafíos de la nueva carta, luego pasa el turno a la persona de su derecha.
- c. Si su respuesta es incorrecta, sólo pasa su turno a la persona de su derecha. Los y las participantes sólo tendrán una oportunidad de contestar esta pregunta. Después de lo cual dejarán la carta de suceso al lado de la carta de *Etapas de mi viaje* y roban una nueva carta de suceso, sin mirarla, y la ubican sobre su carta de *Etapas de mi viaje*, dejando a la vista solamente el número 1 para volver a empezar los desafíos de la nueva carta.

Fin del juego y victoria

El juego se termina cuando el último jugador o la última jugadora ha terminado su último suceso o que el tiempo decidido al inicio se acabó.

El ganador o la ganadora de la partida será el jugador o la jugadora que contabiliza la mayor cantidad de puntos de victoria. En caso de empate, se realizarán preguntas a los y las participantes sobre la biografía de su personaje hasta que se rompa el empate.