



MANUAL DE JUEGO



¿POR QUÉ LLEGAMOS AQUÍ?

(HABÍA UNA VEZ)

Nuestra historia ocurre en la Villa. Para sus habitantes no existe ningún otro sitio en el mundo que se le pueda comparar porque está llena de montañas y recursos naturales. Hasta hace muy poco, la Villa crecía a un ritmo vertiginoso. Había un ambiente de progreso, de inversión y optimismo. Se corrían riesgos, se investigaba, se innovaba. Era realmente una comunidad prometedora, llena de emprendedores que confiaban en las capacidades de los demás y se preocupaban por los problemas y las necesidades de todos.

Sin embargo, de un tiempo para acá ha surgido una extraña amenaza: han comenzado a desaparecer los dueños de las ideas nuevas; los creativos, los emprendedores. Se está frenando el desarrollo y están muriendo las iniciativas. Nadie sabe qué está pasando, ni por qué. Todos están asustados.

Tenemos dos enemigos: los Creaticidas y las Multinacionales, que actúan camuflados entre los habitantes y por eso no es fácil identificarlos. Afortunadamente, son la minoría.

Toda nuestra comunidad corre peligro, en especial los Emprendedores: Sociales, Culturales, Tecnológicos y Tradicionales.

Afortunadamente contamos con aliados potenciales, personas de este medio que tienen más conocimiento y estrategias, como el Inversionista, el Networker y el Innovador/Investigador.

Eso sí, deben cuidarse del Emprendedor Indeciso porque con él nunca se sabe; puede ser amigo o enemigo.

Si quieren sobrevivir, los habitantes de la Villa deberán ser estratégicos, audaces e intuitivos. Lo más importante es que no se duerman. “El hombre es un lobo para el hombre”. Tendrán que enfrentar cara a cara a la competencia, pensar de forma diferente y aprender a confiar en las personas correctas.

Sólo así, la Villa podrá seguir siendo un lugar próspero, con oportunidades para todos sus habitantes. Es posible que lo logren; de lo contrario, desaparecerán.

Vamos a ayudarles.
El juego comienza.

PERSONAJES DEL JUEGO

PROTAGONISTAS

Emprendedor Social:

Es cercano a la comunidad, desinteresado y solidario, a veces ingenuo. Su motivación principal no es el dinero, sino el bienestar de su comunidad.



Poder: Tiene un voto en el juicio.

Emprendedor Cultural:

Tiene muchas ideas novedosas y habilidades artísticas. Le gusta la vida bohemia y vestirse de forma original.



Poder: Tiene un voto en el juicio.

Emprendedor Tecnológico:

Gracias a su ingenio, fortalezas, técnicas y conocimiento es capaz de sacar adelante sus ideas y enfrentar con éstas incluso a las multinacionales.

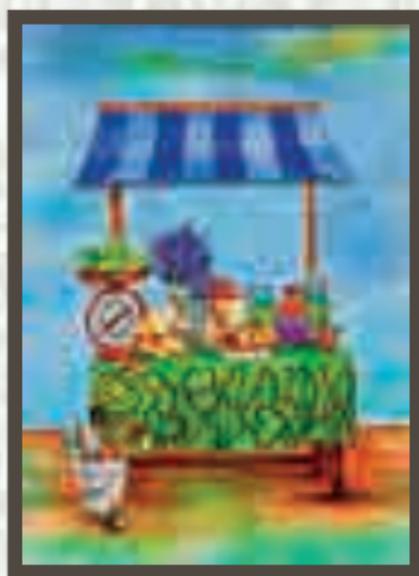


Poder: Tiene un voto en el juicio.
Tiene una vida adicional

Emprendedor Tradicional:

Es muy apreciado porque es leal, optimista, comunicativo y luchador.
Nunca intenta dañar a nadie.

No tiene ideas novedosas, pero es muy trabajador; no le importa extender su jornada laboral más allá de las ocho horas.



Poder: Tiene un voto en el juicio.

Puede sobrevivir al juicio
revelando su identidad.

ALIADOS Y SUS PODERES

Networker:

Lucha por estrechar lazos entre miembros de la Villa y contribuye a sacar adelante ideas de las que se enamora.

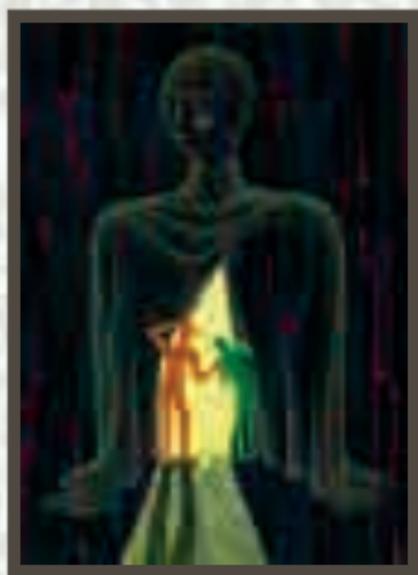


Poder: En el primer momento de crisis, elige dos personas que junto con él conforman una red. Este trío va a formar un nuevo bando; ganarán sobreviviendo

juntos a los Creaticidas y a los juicios. Si cualquiera de los tres es retirado del juego, los demás también.

Mentor:

Es un personaje curtido en muchas batallas, respetado por su experiencia y trabajo. Es confiable; de él se puede aprender.



Poder: Durante cada época de crisis puede señalar a uno de los personajes y conocer su verdadera identidad.

Inversionista:

Tiene recursos financieros, es aventurero y ama el riesgo. Le gusta apoyar cualquier proyecto novedoso si le parece atractivo y hacer buenas inversiones.



Poder: Durante cada época de crisis puede preguntar si un participante de su elección es un Emprendedor o aliado.

Cuando es sacado del juego, tiene la posibilidad de dejar protegido a un emprendedor en el juicio del día siguiente a su desmotivación.

Innovador/Investigador:

Se caracteriza por ser creativo y estudioso.

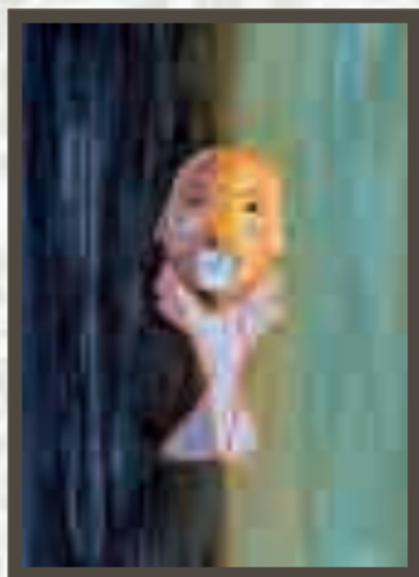
Busca recursos para sus ideas y protege a los miembros de la Villa con su conocimiento. Siempre tiene alguna innovación en mente o una patente en trámite.



Poder: En cada época de crisis puede proteger a uno de los jugadores con sus innovaciones para que no sea desmotivado. Puede protegerse a sí mismo una sola vez.

Emprendedor Indeciso:

Alguien que tiene el potencial para emprender, pero no confía en sí mismo.



Poder: Decidir, en la primera época de cambios, si quiere ser un Emprendedor o un Creaticida.

Representante Empresarial:

Es un cargo elegido por los actores del ecosistema para ser su representante y defender sus intereses. Se convierte en un actor decisivo para la toma de decisiones difíciles.



Poder: En caso de empate durante la votación del juicio, decide quién deberá abandonar la Villa.

Esta carta no se entrega al comienzo del juego. Los jugadores que quieran asumir este rol deben postularse y los demás votarán para elegirlo.

Si el jugador que ha sido nombrado como Representante Empresarial es retirado del juego, se nombrará a un nuevo representante.

Estado: Puede apoyar con recursos a un emprendedor y facilitar sus logros o hacer muy difícil su éxito por medio de la burocracia, los impuestos y los trámites excesivos.

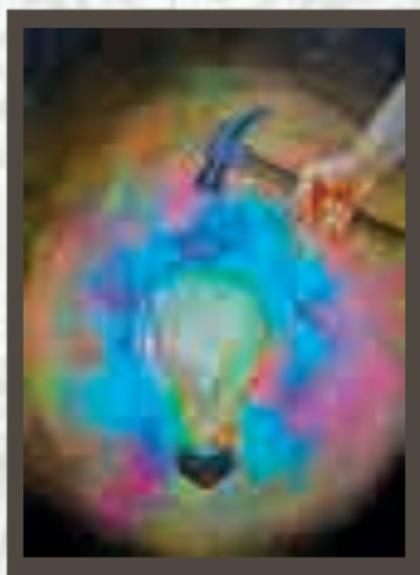


Poder: Durante las épocas de crisis puede salvar a un Emprendedor que haya sido desmotivado (o a sí mismo) o desmotivar a alguien de quien sospeche. Puede usar cada poder una sola vez.

ANTAGONISTAS

Creaticidas:

Son actores del ecosistema con poder, desconfiados y egoístas. Es difícil identificarlos porque se mueven en la sombra y agreden sin mostrar la cara. Matan las iniciativas. Atacan a los innovadores y a cualquiera que compita con ellos; no dudan en eliminar cualquier innovación que los amenace y lo hacen sin ningún remordimiento.



Poder:

Durante cada época de crisis eligen a quién desmotivarán para que no innove ni saque adelante sus proyectos.

CEO de Multinacional:

Es un personaje individualista que no conoce la lealtad.

Se alía por conveniencia, aunque su interés es ser único en un territorio.



Poder:

Abre los ojos cuando llaman a los Creatividads y participa en la elección de una persona para desmotivarla.

Luego es llamado por el narrador de forma individual para que escoja otro jugador que será retirado del juego (incluyendo a los Creatividads que ya conoce).

Si logra eliminar a todos los Creatividads, gana el juego de forma individual.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

A. Los jugadores eligen un narrador o líder. Se recomienda que el narrador conozca bien las reglas y la mecánica del juego. Será la persona que crea un ambiente entretenido y emocionante para los demás jugadores.

B. A partir del número de jugadores, el narrador debe elegir con qué personajes se jugará la partida según la recomendación de la tabla y presentará los personajes elegidos a los jugadores.

C. Mezcla las cartas al azar y las distribuye boca abajo entre los jugadores. Cada uno mira su carta discretamente para reconocer cuál es su personaje y la vuelve a poner boca abajo.

D. El narrador confirmará que todos los jugadores tengan claro cuál es su personaje y sus habilidades.

Con esto confirmado se dará inicio a los turnos.

PARTIDA DE APRENDIZAJE

Esta será la primera partida para jugadores nuevos. Con los ojos abiertos y sin usar las habilidades especiales, se harán los llamados a la acción a los jugadores para que conozcan el orden de juego y los turnos.

El narrador da inicio al juego con la siguiente frase: “Se avecinan épocas de cambio y momentos de crisis en la Villa”.

Todos los jugadores cierran los ojos. Comienzan las acciones de la noche.

El narrador comienza a llamar a los jugadores para que conozcan los turnos en los que realizan sus acciones. Al llamar a cada jugador, éste levanta la mano confirmando que sabe en qué turno actúa, pero no llevará a cabo ninguna acción en esta primera ronda excepto los Creatividad, quienes elegirán a la persona que será retirada del juego.

El llamado se realiza en el siguiente orden:

1. Networker
2. Emprendedor Indeciso
3. Inversionista
4. Mentor
5. Innovador/Investigador
6. Creativas
7. El CEO de la Multinacional
8. El Estado

Con esto termina el turno de la época de crisis y se da paso al momento de toma de decisiones.

La época de decisiones comienza con el juicio y el siguiente anuncio:

“Amigas y amigos de nuestra Villa, ayer ocurrió otra desmotivación y desapareció (o desaparecieron) una persona (varias personas). Ocultos entre nosotros se encuentran los responsables de las desmotivaciones que están ocurriendo en nuestra comunidad.

Hoy votaremos para desenmascararlos”.

Así comienza el juicio. Luego, entre todos los jugadores eligen, por medio de una votación, una persona sospechosa de ser culpable de las desmotivaciones que están ocurriendo en la ciudad. La persona elegida es retirada del juego.

Con esto finaliza el turno. A continuación, empieza nuevamente la época de crisis y se da inicio a un nuevo turno de eliminaciones hasta que algún personaje o personajes sobrevivan a los demás y ganen.

CONDICIONES DE VICTORIA

Los emprendedores y sus aliados ganan cuando todos los antagonistas son retirados del juego.

Los Creaticidas ganan cuando logran retirar a todos los demás jugadores.

El CEO de la Multinacional gana individualmente cuando logra retirar a todos los Creaticidas y gana colectivamente cuando, junto con los Creaticidas, logra retirar a los demás.

El Networker y las personas que eligió ganan como equipo cuando son los sobrevivientes de la partida.

Una vez que haya concluido la partida de aprendizaje se da inicio a una partida normal, cerrando los ojos al iniciar la época de cambios y haciendo uso de las habilidades especiales de los diferentes personajes cuando llega el turno de cada uno.

PARTIDA NORMAL

El narrador da inicio al juego con la siguiente frase: “Se avecinan épocas de cambio y momentos de crisis en la Villa”.

Todos los jugadores cierran los ojos. Comienzan las acciones.

Al llamar a cada jugador, este abre los ojos y actúa como el narrador le indique.

Llamado al Networker:

El narrador dice: “El Networker abre los ojos. Es hora de elegir a tu equipo.”

El jugador que representa al Networker abre los ojos y señala a dos personas. El narrador toca discretamente en el hombro a las dos personas elegidas; estas abren los ojos y se reconocen.

Luego anuncia:

“Se ha conformado un nuevo equipo. El Networker y su equipo vuelven a cerrar los ojos .”

Llamado al Emprendedor Indeciso:

El narrador dice:

“Emprendedor Indeciso, ha llegado tu momento de elegir. ¿Quieres ser Creativida?”.

El jugador que representa al Emprendedor Indeciso abre los ojos y manifiesta su decisión asintiendo o negando con la cabeza.

Luego anuncia:

“Has decidido. Ahora debes perseverar en tu camino”.

Llamado al Inversionista:

El narrador dice:

“El Inversionista abre los ojos. Debes saber muy bien a quién le dejarás tu herencia. Por eso, te daré la posibilidad de señalar a alguien y te diré si es Emprendedor o Aliado, o no”.

El jugador que representa al Inversionista abre los ojos y señala a uno de los participantes. El narrador le indica si es un Emprendedor o un Aliado, sin revelar la identidad. Luego vuelve a cerrar los ojos.

Llamado al Mentor:

El narrador dice:

“El Mentor abre los ojos y gracias a su experiencia reconoce la verdadera naturaleza de uno de los presentes. ¿De quién sospechas esta vez?”

El jugador que representa al Mentor abre los ojos y señala a uno de los participantes. El narrador le indica si este jugador es un Creativida. El jugador vuelve a cerrar los ojos.

Llamado al Innovador/Investigador:

El narrador dice:

“El Innovador/Investigador abre los ojos. ¿A quién deseas proteger para que no pueda ser desmotivado por los Creaticidas?”.

El jugador que representa al Innovador/Investigador abre los ojos y señala al jugador que desea proteger. Esta persona quedará inmune, durante ese turno, a la desmotivación de los Creaticidas.

Luego anuncia:

“La innovación y la investigación siguen avanzando en la Villa”.

Llamado a los **Creaticidas**:

El narrador dice:

“Los Creaticidas abren los ojos, se reconocen y con toda su desconfianza eligen quién será desmotivado”. Los jugadores que representan a los Creaticidas, incluyendo al CEO de la Multinacional (si está en juego), abren los ojos, se reconocen y eligen en silencio una víctima.

Luego anuncia:

“La desconfianza ha elegido a su víctima”.
Los jugadores vuelven a cerrar los ojos.

Llamado al **CEO de la Multinacional**:

El narrador dice:

“El CEO de una Multinacional abre los ojos y con sus influencias y conocimiento decide a quién sacará del camino”.

El jugador que representa al CEO de la Multinacional abre los ojos, elige en silencio una víctima entre los Creativas y Emprendedores, y vuelve a cerrarlos.

Luego anuncia:

“El CEO ha tomado una decisión.
Tenemos una nueva víctima en la Villa”.

Llamado al Estado:

El narrador dice:

“El Estado abre los ojos y reconoce a la víctima de la desmotivación”.

El jugador que representa al Estado abre los ojos. El narrador señala a la(s) víctima(s) de los Creaticidas. El Estado identifica a la persona señalada.

Luego el narrador dice:

“Estado: ¿Quieres apoyar a esta víctima para que no se desmotive?”.

El Estado elige moviendo la cabeza si quiere salvar a la víctima de este turno.

“¿Quieres usar tu burocracia para desmotivar a otro jugador?”.

Si dice que sí, señala a alguien diferente que saldrá del juego.

Finalmente el narrador anuncia:

“El Estado ha tomado una decisión”.

El jugador que representa al Estado vuelve a cerrar los ojos. El narrador revelará la decisión del Estado en la sesión del juicio.

Con esto termina la época de crisis. Todos los jugadores abren los ojos y se da inicio a la época de decisiones.



ÉPOCA DE DECISIONES

La época de grandes decisiones comienza cuando algunos jugadores se postulan para el puesto de Representante de las Organizaciones. Luego se debe iniciar la votación y entregar la tarjeta correspondiente al ganador. Este personaje decidirá quién va al exilio en caso de empate.

Continúa anunciando la víctima o víctimas de la época de cambios anterior diciendo:

“Amigas y amigos de nuestra Villa, ayer ocurrió otra desmotivación y desapareció (o desaparecieron) una persona (varias personas). Ocultos entre nosotros se encuentran los responsables de las desmotivaciones que están ocurriendo en nuestra comunidad. Hoy votaremos para desenmascararlos”.

Así comienza el juicio: entre todos los jugadores eligen, por medio de una votación, una persona sospechosa de ser culpable de las desmotivaciones que están ocurriendo en la ciudad.

El narrador anuncia:

“El ecosistema de innovación ha elegido y desde hoy esta persona dejará de tener influencia en los emprendedores de la Villa”. La persona elegida es retirada del juego.

Con esto finaliza el turno. A continuación, inicia una nueva época de cambios y se da inicio a un nuevo turno de eliminaciones hasta que algún personaje o personajes sobrevivan a los demás y ganen según las condiciones de victoria mencionadas en la partida de aprendizaje.

EVENTOS

En cualquier momento durante el desarrollo del juego el narrador puede decidir jugar la carta de eventos, la cual representa el viaje de los personajes a un lugar específico a participar en un encuentro de innovación.

El narrador anuncia:

“El ecosistema de innovación ha sido invitado a reunirse para debatir sobre un tema muy importante. En esta ocasión nos encontramos en (se elige uno de los tres eventos)”.

El evento inicia eligiendo tres personas al azar, quienes posteriormente deberán hacer una presentación acorde al lugar en donde se está llevando a cabo el evento, tal como fue elegido por el narrador.

Mediante una votación se elegirá al jugador con la mejor presentación; el ganador estará protegido durante el próximo juicio. Esta recompensa puede ser otorgada una sola vez a cada jugador.

Posibles eventos:

A. Pitch de inversionistas

Los tres jugadores elegidos deben exponer en 30 segundos una idea innovadora de acuerdo a los lineamientos del narrador.

B. Viaje a una zona de contrastes

Cada uno de los jugadores elegidos debe identificar y describir ante los demás jugadores un problema, necesidad u oportunidad de acuerdo a la región señalada por el narrador.

C. Viaje a un ecosistema de innovación

Los tres jugadores elegidos para este evento deben presentar una idea dirigida exclusivamente a vincular inversionistas o aliados a su proyecto. Dicha presentación será evaluada por los demás jugadores.

RECOMENDACIONES PARA EL NARRADOR

1. Del entusiasmo que el narrador imprima al juego, dependerá en gran parte el de los participantes.
2. El espacio del salón debe estar previsto y organizado antes de que ingresen los jugadores. Se recomienda situarlos en un círculo.
3. Primero se leen las reglas y las características de los personajes. Deben aclararse todas las dudas antes de empezar con la narración.
4. La narración debe tener un tono de suspenso y al mismo tiempo dejar claro que se inicia un juego: con una actitud lúdica, como quien dice: “Vamos a divertirnos”.
5. El narrador debe ser discreto y no delatar las identidades de los jugadores.
6. Las frases de la narración están a modo de ejemplo. El narrador puede cambiarlas, si así lo decide, en la medida en que gane experiencia con la dinámica del juego y el uso de las reglas.

ACERCA DEL JUEGO

VILLA INNOVADORA es un juego de rol con identidades ocultas asignadas usando cartas. Tiene como fin reforzar habilidades y valores asociados al emprendimiento y la innovación, socializando de forma lúdica conceptos básicos en temas como:

- Tipos de emprendimiento
- Actores del ecosistema de innovación

Este juego de estrategia y argumentación permite evidenciar habilidades blandas en los jugadores.

El juego es apto para personas mayores de 10 años. No se requieren conocimientos previos en innovación o emprendimiento.

Se puede jugar en grupos de 6 a 25 personas y necesita ser liderado por un moderador – narrador del juego.

Dependiendo del número de participantes, una partida puede tomar entre 20 y 50 minutos.

CONTENIDO DEL JUEGO

Este juego contiene 27 cartas: 25 de personajes y una de evento, distribuidas de la siguiente manera:

EMPRENDEDORES

Emprendedor Social: 5 cartas

Emprendedor Tradicional: 1 carta

Emprendedor Cultural: 5 cartas

Emprendedor Tecnológico: 2 cartas

ALIADOS DE AMBOS BANDOS

Networker: 1 carta

Mentor: 1 carta

Inversionista: 1 carta

Innovador/Investigador: 1 carta

Representante Empresarial: 1 carta

Estado: 1 carta

Emprendedor Indeciso: 2 cartas

CREATICIDAS Y ALIADOS

Creaticidas: 4 cartas

Ceo de Multinacional: 1 carta

EVENTOS

1 carta

DISTRIBUCIÓN DE CARTAS

Los jugadores pueden usar la combinación de cartas que acuerden. Se sugiere esta distribución para hacer más balanceado el juego durante el aprendizaje de sus reglas: una cuarta parte de los jugadores pueden ser del bando de los Creatividads.

