



Reglas para jugar

Maestro del juego

Antes de empezar la partida, debes comprender a fondo las reglas del juego, las descripciones de los personajes y los objetivos, y prepararte para explicar todo esto a los jugadores.

Durante el juego: Anima a los jugadores a sumergirse en las personalidades de sus personajes. Aborda cualquier conflicto o problema que pueda surgir durante la partida. Fomenta que los jugadores discutan las implicaciones de sus acciones y decisiones dentro del juego, enfatizando el aspecto educativo de la alfabetización mediática. Recuerda a los jugadores las habilidades especiales de sus personajes y cómo pueden utilizarlas estratégicamente en la red social.

Da pistas antes de que ocurra algo negativo y pregunta qué quieren hacer:

—“Tu enemigo en línea comparte un escándalo falso sobre ti. ¿Cuál es tu plan para combatirlo?”

—“Tu última publicación se hizo viral, pero fue malinterpretada. ¿Qué haces para aclararlo?”

Usa tiradas de dados cuando haya incertidumbre y permíte que la historia evolucione, mejorando o empeorando.

Haz preguntas y construye sobre las respuestas:

—“¿Has enfrentado problemas en línea antes? ¿Qué hiciste?”

—“Cuéntame de una vez que viste algo extraño en línea. ¿Qué pasó?”

Crea tu personaje

El resto de jugadores eligen un personaje: Político, Periodista, Científico, Influencer. y crean su personaje rellendo la hoja de personajes.

Para completar la hoja de personaje el jugador debe asignar puntos y establecer que jugadores serán aliados o enemigos.

Al comienzo del juego, cada jugador recibe cinco puntos para representar los puntos iniciales de su personaje.

• Puntos de Impacto: 2



• Puntos de Reputación: 1



• Puntos de Suerte: 1



• Puntos de Influencia: 1



TODOS USTEDES SON LOS MANIPULADORES INFLUYENTES DEL SUBMUNDO DE LAS REDES SOCIALES.

Como mentores en el mundo de las personas en línea, enfrentarán desafíos, moldearán narrativas y orquestrarán dramas digitales para mantener su posición social.

Para jugar es necesario cuatro Jugadores y un Maestro del juego

Puntos

En este juego, los jugadores pueden ganar puntos al cumplir objetivos específicos determinados por el Maestro del juego y al realizar publicaciones relevantes que demuestren las habilidades especiales de sus personajes.

Se considera que ha cumplido el objetivo si saca más de un cuatro al tirar el dado.:

Periodistas:

Ganancias: 1 punto de Influencia, 1 punto de Impacto, 1 punto de Suerte y 2 puntos de Reputación.

Ejemplo de Objetivo: Descubrir información oculta a través de un reportaje de investigación.

Científicos:

Ganancias: 1 punto de Influencia, 1 punto de Reputación, 1 punto de Suerte y 2 puntos de Impacto.

Ejemplo de Objetivo: Desmentir afirmaciones falsas de manera efectiva con argumentos basados en hechos.

Políticos:

Ganancias: 1 punto de Impacto, 1 punto de Reputación, 1 punto de Influencia y 2 puntos de Suerte.

Ejemplo de Objetivo: Inspirar unidad exitosamente entre diferentes demografías.

Influencers:

Ganancias: 1 punto de Impacto, 1 punto de Reputación, 1 punto de Suerte y 2 puntos de Influencia.

Ejemplo de Objetivo: Crear contenido que se convierta en una sensación viral.

Efectos de una Tirada Exitosa:

Todos sus aliados recibirán un punto de Influencia adicional. Los rivales del jugador perderán un punto de Influencia.

Si el jugador no tiene rivales, nadie pierde puntos.

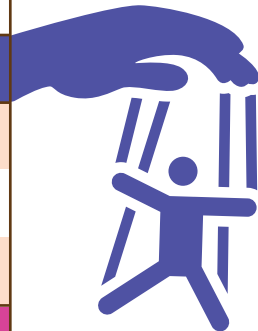
Si el jugador no tiene aliados, nadie gana puntos adicionales.

El juego concluye al final de las rondas establecidas por el Maestro de juego, y gana el jugador que acumule el mayor número de puntos, combinando Reputación, Suerte, Impacto e Influencia.

Crear una aventura digital

Tira un dado o elige de la tabla a continuación.

Un DILEMA...	
1. Anomalía en la red	4. Intrusión en tu cuenta
2. Información falsa	5. Cuenta falsa
3. Video viral confuso	6. Alguien actuando como tú
INTENTANDO...	
1. Hacerte más popular	4. Ganar dinero
2. Revelar un secreto	5. Detener o dañar a alguien
3. Controlar la situación	6. Encontrar la verdad
SOBRE...	
1. Un gran evento	4. Club misterioso
2. Acto de caridad	5. Realidad virtual
3. Ser amigo de personas “cool”	6. Nuevo sitio de redes sociales
CON EL PODER DE...	
1. Sorprender a todos en la red	4. Hacerse más popular
2. Iniciar una guerra en redes	5. Revelar profundos secretos
3. Cancelar a una persona	6. Crear memes



Tarjetas

El juego está acompañado de tres tarjetas:

Tarjeta X. Permite a los jugadores señalar de manera discreta cualquier incomodidad con el contenido del juego. Cuando alguien utiliza la Tarjeta X, se pausa el juego para discutir y, potencialmente, revisar dicho contenido.

Tarjeta de Límites. Al comienzo del juego, se establecen “límites”: temas o tópicos que están completamente fuera de los límites y no se abordarán en la partida.

Tarjeta de Velos. Al comienzo del juego, se definen “velos”: temas o tópicos que pueden incluirse en la historia, pero que no se describirán en detalle, para asegurar la comodidad de todos los participantes.

Los jugadores pueden gastar sus puntos estratégicamente para lo siguiente:

• Puntos de Reputación:

Debes gastar dos puntos de Reputación para activar las habilidades especiales de tu personaje. Al hacerlo, se añade un punto a tu tirada de dados. Utiliza la Reputación para mantener el ritmo de la conversación, participar en debates o realizar acciones que impresionen a otros personajes.

• Puntos de Suerte:

Debes gastar dos puntos de Suerte para aumentar las probabilidades de éxito al lanzar los dados; esto añade un punto a la tirada. Guarda los puntos de Suerte para situaciones imprevistas durante las negociaciones.

• Puntos de Impacto e Influencia:

Debes gastar dos puntos de Influencia o dos puntos de Impacto para añadir un punto a la tirada de dados. La decisión de utilizar Impacto o Influencia depende del resultado que busques y de la receptividad del público objetivo ante tu acción.