

dilemma

XXI

- I) INTRODUCCIÓN.
- II) JUEGO EDUCATIVO.
- III) DESCRIPCIÓN GENERAL DEL JUEGO.
- IV) UN JUEGO CON DISTINTOS NIVELES.
- V) FOTOS

**AUTORES: MANUEL GARCÍA RODRÍGUEZ DE LOS RÍOS
M^a ELVIRA NEBOT GIL**

I) INTRODUCCIÓN:

La sensibilidad social como mecanismo de adaptación: la conciencia colectiva se moviliza hacia la resolución de problemas comunes y urgentes.

Así como a mediados del siglo XX surge el sentimiento ecológico como respuesta adaptativa al grave problema de la alteración de los ecosistemas (desaparición de especies, agotamiento de los recursos, avance del desierto, agujero en la capa de ozono, escasez de agua, residuos, etc...) por la acción humana, ya en los albores del siglo XXI se impone la necesidad de un nuevo sentimiento capaz de hacer frente a la realidad. Los medios de comunicación con sus constantes mensajes catastrofistas nos sumen en un ambiente apocalíptico bajo el cual es fácil adoptar una actitud desmoralizada, una actitud egoísta, una actitud de rendición frente a fuerzas superiores.

dilemma XXI representa este mundo inestable e impredecible que habitamos, pero lanza un mensaje de esperanza: el mundo será lo que nosotros queramos. La actitud individual es importante.

Propuesta:

“Sentimiento de cooperación interesada como única vía para conseguir un equilibrio sostenible”.

En **dilemma XXI** los jugadores sentados frente al tablero asumen simbólicamente el papel que corresponde en el mundo real a Estados, comunidades, empresas, familias, individuos... en la lucha por la supervivencia y el poder.

Así, desde un principio, las condiciones iniciales de cada uno de los jugadores son distintas: la fortuna favorece más a unos que a otros.

Del mismo modo que en el mundo real, en este juego, la estrategia que uno puede adoptar está condicionada por la de su entorno. En muchas ocasiones hay que buscar un equilibrio entre nuestros deseos de triunfar y el riesgo a perderlo **TODO**.

En esta lucha en la que nos vemos inmersos influyen factores tanto racionales como emocionales y deberemos aprender a controlarlos para sacar el máximo partido de nuestras posibilidades iniciales.

Es de vital importancia comprender que en cierta medida nuestros destinos están unidos y que por encima de la ambición personal (máxima puntuación individual) está la supervivencia personal y colectiva (equilibrio).

II) JUEGO EDUCATIVO.

En **dilemma XXI** entran en juego, entre otros, los siguientes aspectos:

- La búsqueda del triunfo personal: mayor puntuación (valor final)
- El sentimiento de logro colectivo: SUPERVIVENCIA
- Desigualdad inicial entre los jugadores compartiendo los mismos objetivos individual y colectivamente.
- Dilema táctico: necesidad de cooperación (disminuye el riesgo colectivo).
- Dilema ético: posibilidad de realizar “fraude” (aumenta el riesgo colectivo).
- Una estrategia individual eficaz permite contrarrestar la mala suerte inicial.
- La idea de que es más fácil destruir que construir.
- Control del estrés ante la precariedad del equilibrio.
- Habilidad y pulso en la colocación de las fichas.
- Cooperación: diálogo, pactos.

IDEAS CENTRALES:

- **La estrategia para lograr la supervivencia/triunfo de cada uno está ligada a la de los otros. Hay que aprender de qué modo se pueden compatibilizar ambos aspectos.**
- **La actitud egoísta puede provocar graves daños al conjunto de la sociedad y a la vez es contagiosa y contribuye a desestabilizar peligrosamente el sistema.**
- **La actitud cooperativa de uno puede influir en otros para que actúen de igual forma.**

¿Cuántos gorriones, egoístas que viven dentro de un ambiente solidario, puede permitirse una sociedad?

III) DESCRIPCIÓN GENERAL DEL JUEGO:

1.- Tablero y fichas:

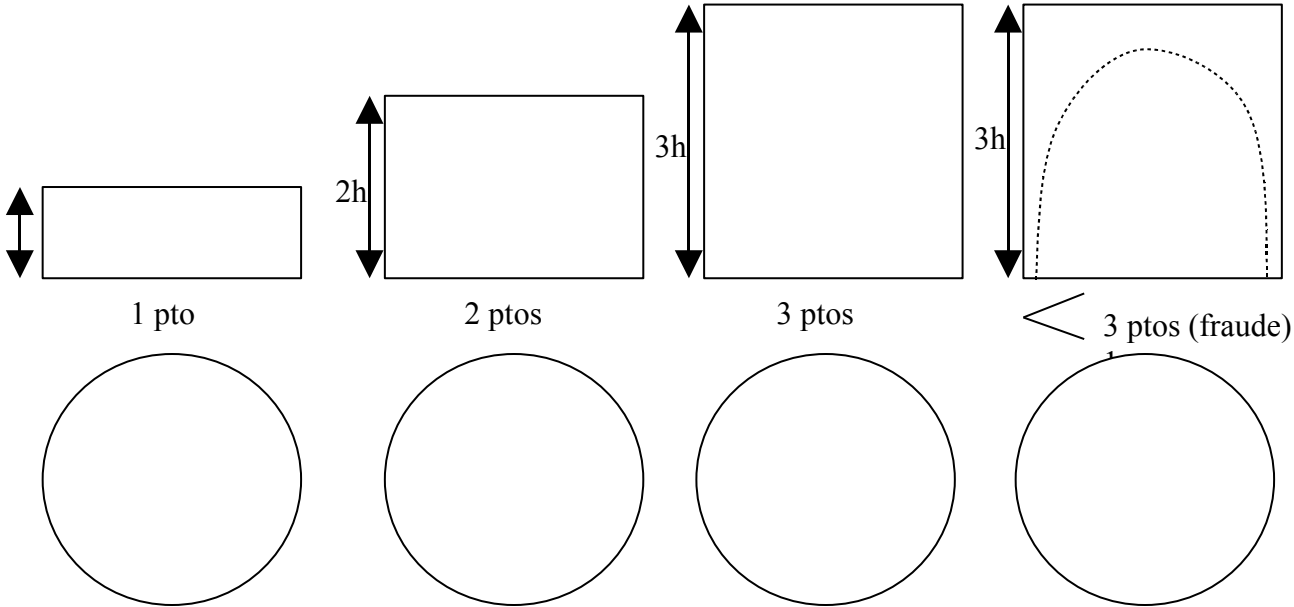
El juego está compuesto por las siguientes piezas:

- Base de madera.
- Dispositivo de goma (pivote).
- Disco central y pieza interior cóncava para articular con la base.
- Cinco palas (territorios), divididas cada una en tres zonas.
- Cinco tornillos con sus correspondientes tuercas.
- 50 fichas de 1 punto en una bolsa.
- 30 fichas de 2 puntos en una bolsa.
- 30 fichas de 3 puntos en una bolsa.
- 12 fichas trucadas con la apariencia de las de tres puntos pero con el peso correspondiente a las de un punto.
- Un nivel.
- Cinco columnas representando culturas de los cinco continentes.
- Dos dados de colores diferentes.
- Escala de puntuaciones.
- Ficha roja.

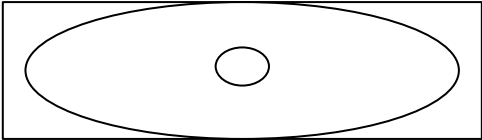
2.- Montaje.

- Ajustar el dispositivo de goma sobre la base.
- Introducir los extremos de las palas en las ranuras del disco central. Asegurarlas con los tornillos y las tuercas.
- Situat el conjunto de disco y palas sobre la base. Comprobar con el nivel que quede completamente horizontal

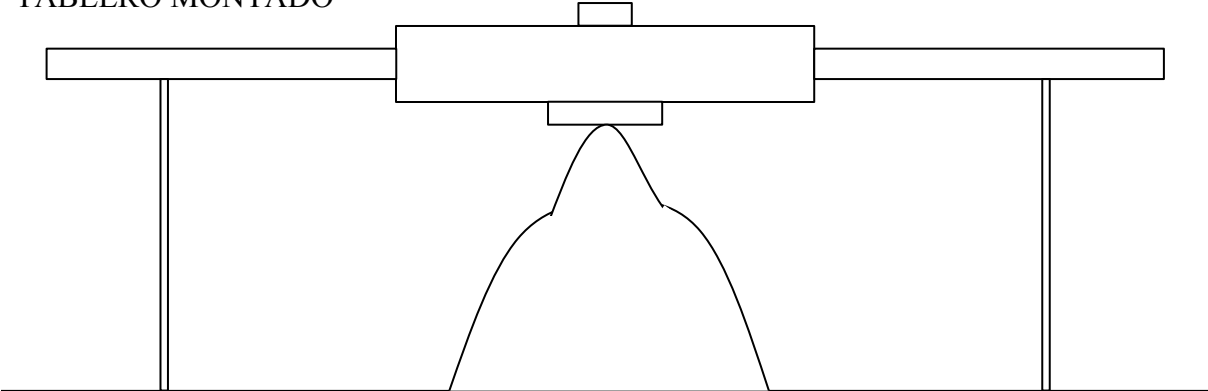
FICHAS



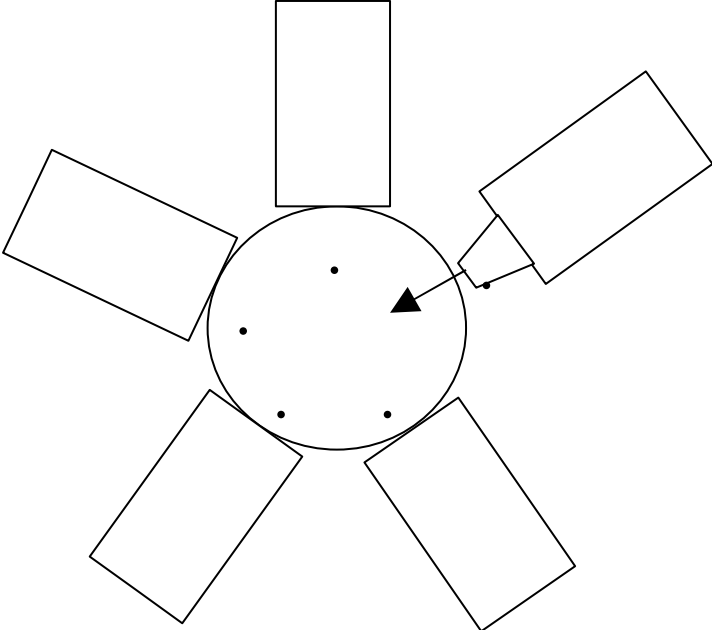
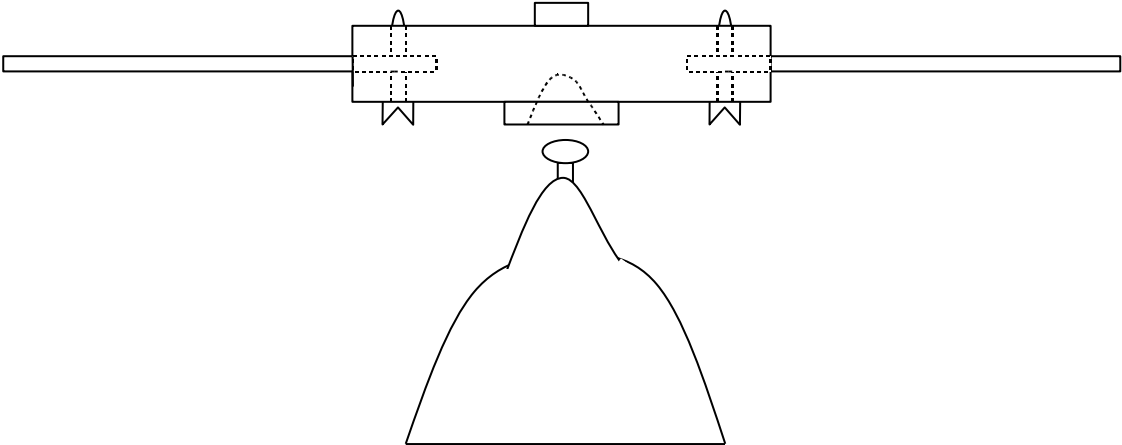
NIVEL:



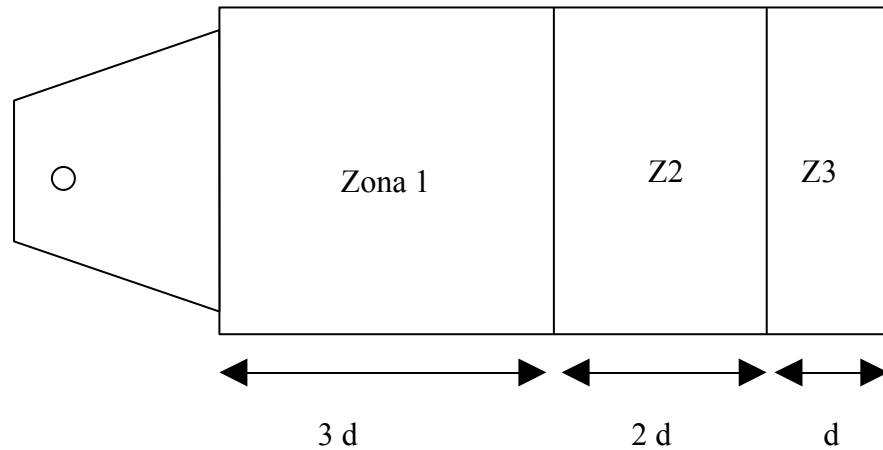
TABLERO MONTADO



MONTAJE:



TERRITORIO:



3.- ¿En qué consiste el juego?

Una vez montado el tablero de juego puede inclinarse hacia cualquier lado gracias al mecanismo con función de pivote.

El juego consiste en ir colocando fichas sobre los territorios de manera que se equilibre el peso entre los mismos para evitar que se descompense el conjunto con la consiguiente caída de las fichas: “DESASTRE COLECTIVO”.

Cada jugador ocupa un territorio, debiendo procurar, a lo largo de las jugadas, conseguir la máxima puntuación con fichas propias o de otros jugadores sin que se desequilibre el conjunto. Si juegan menos de cinco quedarán territorios libres. Cada territorio está dividido en tres zonas de distinta superficie y rentabilidad. Las fichas situadas en la zona “1” (máxima superficie y mínima rentabilidad) puntúan por su valor, pero las situadas sobre las zonas “2” (intermedia) y “3” (mínima superficie y máxima rentabilidad) puntúan el doble o el triple de su valor, respectivamente.

Si se mantiene el equilibrio durante toda la partida hasta agotar las fichas, gana el jugador que más puntos ha acumulado en su territorio.

4.- Inicio del juego. **NIVEL BÁSICO.**

Se reparten 12 fichas a cada jugador del siguiente modo:

Cada jugador lanza los dados. La puntuación obtenida en el dado rojo indica el nº de fichas de 3 puntos que le corresponden. La puntuación obtenida en el dado azul indica el nº de fichas de 2 puntos que le corresponden. El resto de fichas hasta 12 se completan con fichas de 1 punto. La suma de los puntos así obtenidos se llama “valor inicial”.

Ejemplo: Un jugador obtiene un 2 en el dado rojo y un 4 en el dado azul. Le corresponden, pues, 2 fichas de 3 puntos, 4 fichas de 2 puntos y 6 fichas de 1 punto. El valor inicial de este jugador es de $3 \times 2 + 2 \times 4 + 1 \times 6 = 20$ puntos.

Reparto de territorios:

- Dos o tres jugadores: Los territorios, numerados del 1 al 5, se sortean mediante un dado, asignándose a cada jugador el territorio cuyo número coincida con el valor de su tirada. Si el territorio ya está ocupado vuelve a tirar. Si sale un 6, se repite la tirada.
- Cuatro o cinco jugadores: Los territorios no se sortean. Los jugadores ocupan los territorios ordenándose hacia la derecha según sus valores iniciales.

El jugador que tiene un valor inicial más alto se considera “LÍDER” de la partida. Si se produce un empate entre dos o más jugadores, se resuelve lanzando cada uno un dado. El que obtenga mayor puntuación es el líder. Si se obtiene un empate, se vuelve a lanzar el dado.

Las funciones del líder son:

- Iniciar el turno de jugadas
- Arbitrar las soluciones en caso de conflicto durante el juego.

5.- Desarrollo del juego:

A continuación, cada jugador, por turno hacia la derecha y comenzando por el líder, SITÚA UNA FICHA sobre uno de los territorios.

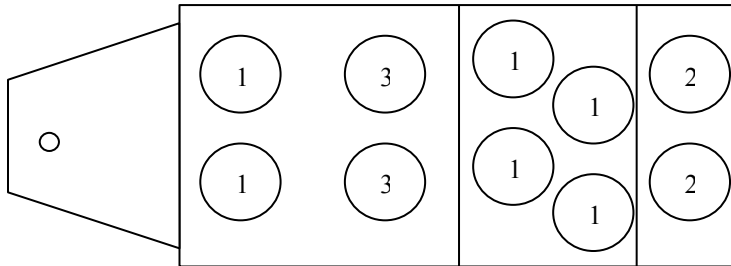
- El tipo de ficha queda a elección del jugador.
- La ficha puede situarse sobre territorio propio, sobre el de otro jugador o en uno libre en el caso de que jueguen menos de cinco jugadores.
- Las fichas pueden colocarse unas encima de otras.
- El jugador elige libremente la zona del territorio sobre la que colocar la ficha.
- Al situar sus fichas, los jugadores deben procurar obtener el máximo rendimiento pero sin desequilibrar el conjunto.

Una vez colocada la ficha, el jugador puede MOVER OTRA DE LAS FICHAS situadas en su territorio. El movimiento sólo puede efectuarse entre zonas contiguas, de mayor a menor rentabilidad o al contrario, según convenga.

Además de colocar la ficha de su turno y mover otra, el jugador, en su turno, podrá COBRAR FICHAS POR RENTA: Para comenzar a percibir rentas es preciso poseer dos fichas de igual valor en la misma zona. La renta consiste en otra ficha del mismo valor, que debe colocarse donde se desee en el mismo momento en que se percibe. La renta se consigue en cada turno a partir del siguiente al que se consiguió el derecho a percibirla, siempre y cuando permanezcan las dos fichas en la zona. Las fichas de las rentas se toman de las fichas sobrantes después de efectuado el reparto inicial. Si éstas se agotan se deja de percibir rentas. Un jugador puede recibir rentas de cada una de las tres zonas si se dan las condiciones antes citadas. Sólo se puede cobrar una renta por zona. Si coinciden pares de fichas de distintos valores el jugador puede elegir el valor de la renta a percibir.

Ejemplo: Un jugador tiene dos fichas de dos puntos en la zona x3; cuatro fichas de un punto en la zona x2 y dos fichas de tres puntos y dos fichas de un punto en la zona x1.

Percibe como renta: una ficha de dos puntos, una ficha de un punto y una ficha más de uno o de tres puntos según le convenga en esa jugada



En resumen, en cada turno pueden realizarse hasta tres acciones:

- 1.- Colocar una ficha sobre el tablero. (Obligatorio).
- 2.- Mover otra ficha en territorio propio. (Optativo).
- 3.- Colocar las rentas si se reciben. (Obligatorio).

La partida termina cuando todos los jugadores, después de doce turnos, han colocado todas sus fichas: EQUILIBRIO. En este momento se sitúan las columnas bajo las palas para facilitar el cálculo de los puntos obtenidos. Cada jugador suma los puntos de las fichas colocadas sobre su pala recordando que su valor queda multiplicado por uno, dos o tres según la zona en la que están colocadas: “Valor final”.

Gana el jugador que mayor valor final haya obtenido.

Si antes de colocar todas las fichas se derrumba el tablero, lo que representa un desastre colectivo, el instinto de supervivencia obliga a los jugadores a no desistir en su empeño. Se reparten de nuevo las fichas excluyendo en el siguiente intento al jugador que ha provocado el desequilibrio.

IV) UN JUEGO CON DISTINTOS NIVELES.

NIVEL BÁSICO: es el que se ha descrito anteriormente.

dilemma XXI puede enriquecerse con otras posibilidades de las cuales sugerimos algunas e invitamos a los jugadores a buscar otras...

INTENTO DE FRAUDE. Se introducen las doce fichas huecas en la bolsa de las fichas de tres puntos y se inicia el juego como en el nivel básico

Cuando un jugador coge alguna de estas fichas en el reparto inicial o en el transcurso de la partida, al utilizarla puede optar por no cometer fraude, descubriéndola, en cuyo caso su valor sería de un punto, o intentar un fraude, colocándola oculta, en cuyo caso, si no se descubre el fraude, su valor sería de tres puntos. Si se comete fraude se puede llevar a engaño al resto de los jugadores en su estrategia para mantener el equilibrio con lo que aumenta el riesgo colectivo.

Si otro jugador sospecha que se ha cometido fraude puede denunciarlo obligando a dar la vuelta a la ficha sospechosa. Si el fraude es cierto, el jugador que lo ha cometido queda penalizado con un descuento de 10 puntos en el cómputo final; pero si no es cierto el jugador que lo ha denunciado queda penalizado con cinco puntos de descuento.

“COLONIZACIÓN” DE TERRITORIOS: Cuando un jugador consigue percibir rentas en las tres zonas de su territorio tiene derecho en el turno siguiente a colonizar el territorio más desfavorecido en ese momento, colocando la pieza roja sobre él.

El jugador colonizado sigue jugando normalmente pero cada vez que cobre rentas debe cederlas al jugador que lo colonizó, debiendo éste colocarlas en el tablero en ese mismo momento y sin que esta acción implique saltar el turno de juego.

No se pagan las rentas en la zona de baja rentabilidad.(Zona 1).

El jugador colonizado puede liberarse cuando consigue tener sus zonas de alto y medio rendimiento totalmente vacías. Esto lo consigue aprovechando sus turnos para ir moviendo las fichas hacia la zona de bajo rendimiento.

La colonización es única en cada partida.

PARTIDAS SUCESIVAS: Se determina previamente el número de partidas a jugar.

Los puntos de cada partida se van acumulando sucesivamente.

Si un jugador provoca el desequilibrio dos veces queda eliminado.

PACTOS ENTRE JUGADORES: Pueden establecerse a lo largo de la partida. Dejamos a la imaginación de los jugadores el establecimiento de las normas.

CONTRA-RELOJ: Se limita el tiempo de la partida dando un nuevo matiz de emoción al juego...

MOVIMIENTOS MIGRATORIOS: Se puede desarrollar esta idea buscando un mecanismo por el que fichas pertenecientes al territorio colonizado pasen al territorio colonizador

MÁS DIFERENCIAS: La cantidad de fichas de 1, 2 y 3 puntos viene determinada por tres lanzamientos de dados, por lo que no todos los jugadores partirán con el mismo número de fichas, con lo que se acentúan las desigualdades iniciales. El juego termina cuando se agotan las fichas del último jugador.

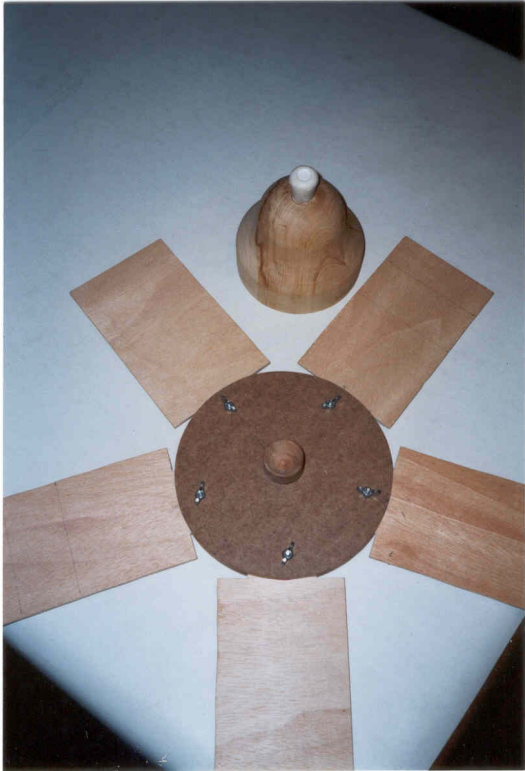
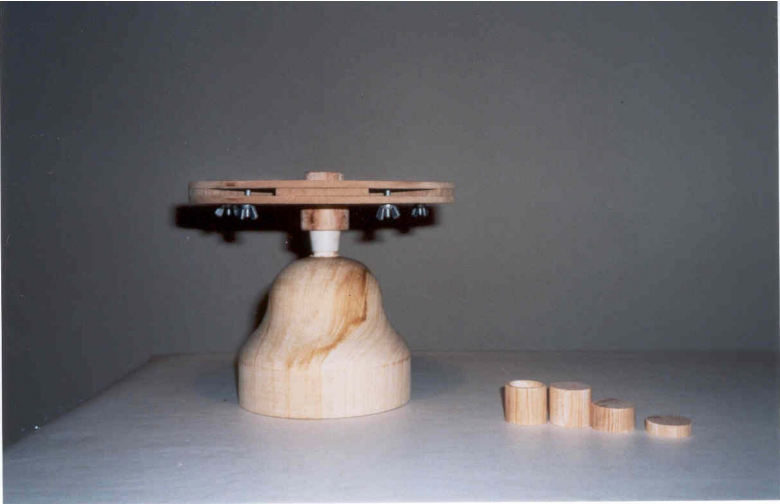
ULTIMÁTUM dilemma XXI: Para jugadores expertos. Se colocan las columnas para equilibrar el tablero; se determina el tiempo de la partida (contra-reloj) y se comienza a jugar. Al finalizar el tiempo se retiran las columnas por el orden que establezca el líder y a intervalos de un minuto. Durante estos intervalos los jugadores pueden hacer las siguientes operaciones sin que existan turnos ni, por supuesto, rentas. (¿ambiente caótico?):

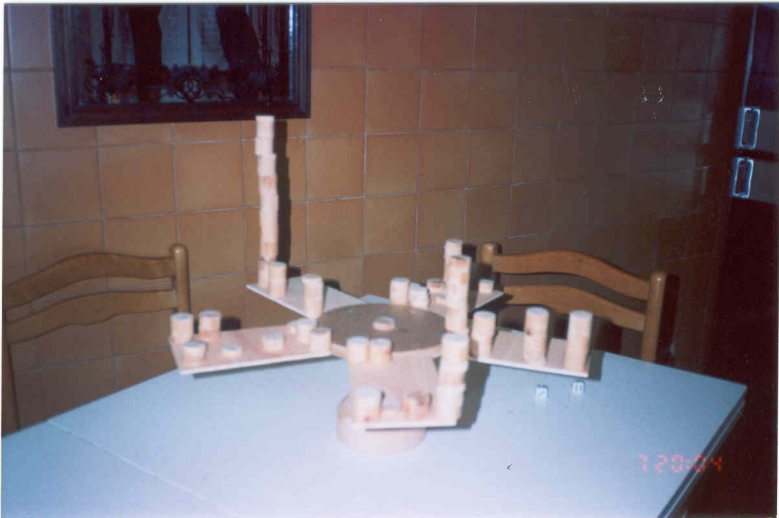
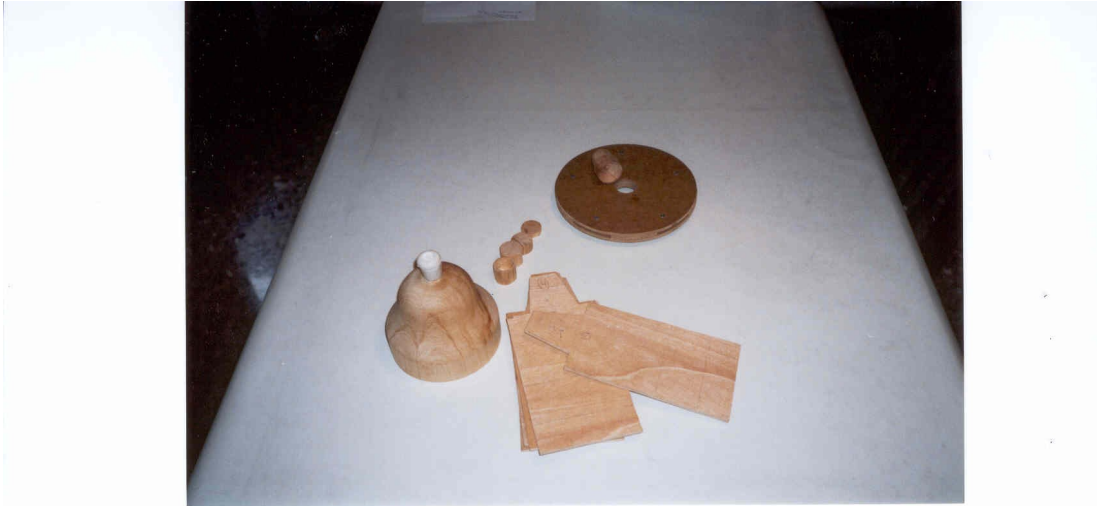
Mover fichas dentro del territorio propio.

Colocar fichas propias en territorios ajenos.

La partida termina con éxito cuando, una vez retiradas todas las columnas, el tablero queda en equilibrio. Se colocan otra vez las columnas para contar los puntos y determinar quién es el ganador.

FOTOS:





NOTA IMPORTANTE:

El juego “dilemma XXI” es una idea original de Manuel García y Elvira Nebot, y como tal está inscrito en el Registro de la Propiedad Intelectual.

Los autores ponemos a disposición pública nuestro juego con el fin de colaborar en la concienciación y educación para un equilibrio sostenible. Sin embargo no autorizamos el uso lucrativo del mismo. Si alguna empresa u organización tiene interés en producirlo comercialmente deberá ponerse en contacto con nosotros.

Nos gustaría que el juego tuviera una gran difusión, y por ello agradeceríamos que si os gusta, ayudéis a transmitirlo haciendo saber de su existencia allí donde creáis que puede tener interés (escuelas, foros, páginas web,...)

Para cualquier duda acerca de la construcción o las reglas del juego, comentarios, ideas, propuestas, etc podéis contactar con nosotros a través del correo electrónico (eiger10@hotmail.com)

OTRAS VARIANTES:

