



00 INTRODUCCION

Nos encontramos en el año 2050 donde la docencia en la ETSAM permanece inamovible y hostiles profesores intentan que los pobres alumnos de primero renuncien a un futuro condenado a noches en vela, espaldas doloridas y planos de pinta y colorea.

Ante esta situación un grupo de estudiantes decide rebelarse y poder acabar todos juntos con el sistema y conseguir el título que les facilite un trabajo carente de amor y sentido siempre y cuando puedan hacerse pasar por bohemios vestidos de negro mientras agitan sus copas de vino y el eco de sus risas se pierde en la noche de Malasaña.

01 OBJETIVO

En cada partida los jugadores se reparten los roles de forma secreta de estudiantes y profesores y no se revelan salvo en excepciones explicadas más adelante hasta la finalización de la misma.

Según los roles a repartir el objetivo del juego es encontrar entre los estudiantes la casilla de "Entrega Final" y conseguir escapar de la ETSAM todos juntos (no puede quedarse ningún estudiante en el tablero cuando se intenta escapar) y sin ningún jugador con el rol de profesor en la misma casilla. Lógicamente el objetivo de los profesores es que el resto de jugadores no consigan dicha meta antes de que se cumplan 10 turnos de juego o haber eliminado a más del 50% de estudiantes.

02 PREPARACION

02.1 Se reparte a cada jugador (un mínimo de tres jugadores) una figura de personaje (no influye la elección de un personaje en concreto con el rol que vaya a desempeñar en la partida), la ficha de cámaras correspondiente y 4 fichas de acción, una de cada tipo (ver más adelante la sección de acciones).

02.2 Se coloca sobre la tabla de turnos las fichas de personaje de forma aleatoria (ver más adelante)

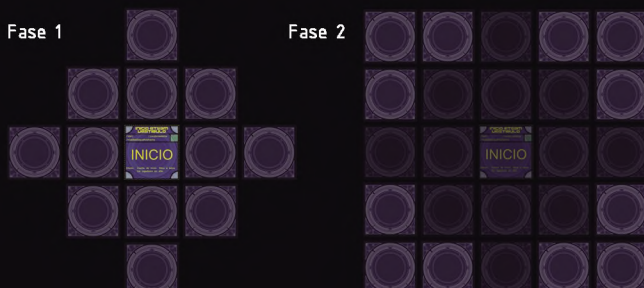
Tras cada turno se colocará al primer jugador en último lugar haciendo avanzar la fila una casilla hasta un máximo de 10 movimientos tras los cuales se finaliza la partida con un resultado u otro. El nuevo orden se respeta y se seguirá esta dinámica para ir avanzando a lo largo de la tabla de turnos.

02.3 Se reparten los roles de forma secreta dependiendo del número de jugadores:

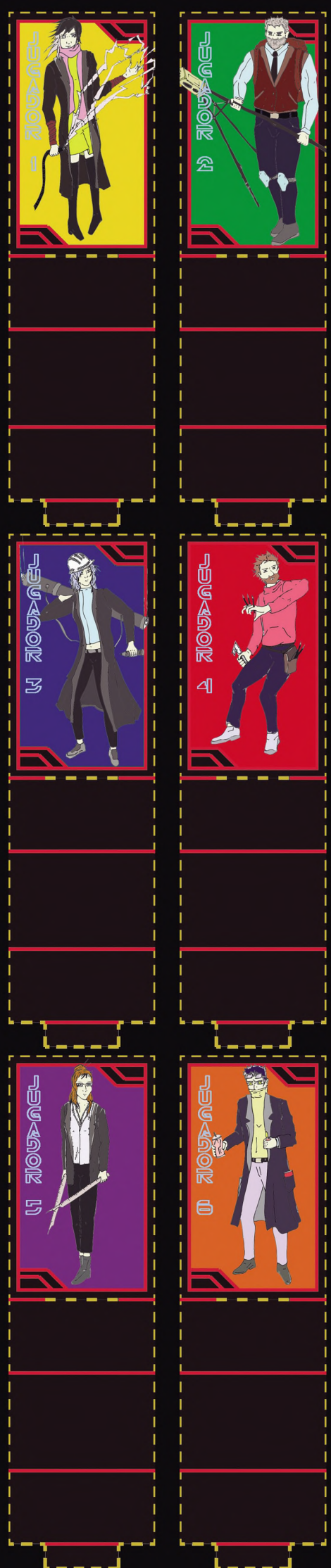
- 3 jugadores: 2 roles de estudiante y 1 de profesor
- 4 jugadores: 3 roles de estudiante y 1 de profesor
- 5 jugadores: 4 roles de estudiante y 2 de profesor (se queda una ficha sin usar tras el reparto sin saber si es de estudiante o de profesor)
- 6 jugadores: 4 roles de estudiante y 2 de profesor

02.4 Se coloca el tablero por fases:

- Se coloca la casilla de "Inicio ETSAM" en el entro boca arriba con todas las figuras de personaje en ella.
- Se separan las casillas de "Salida", "Cámaras" y "Delegación de Alumnos" y las restantes se barajan y colocan boca abajo. Colocamos 12 de ellas en torno a la casilla de salida boca abajo de acuerdo a la Figura 1.
- Juntamos las casillas sobrantes junto a las tres que hemos apartado al principio y completamos el cuadrado de 5x5. Todas ellas boca abajo salvo la casilla de salida.



Pliegue de las fichas



03 FICHAS DE TURNO DE JUGADORES - > >



Recorta y coloca las fichas de turno de jugadores de la siguiente forma:

1. El jugador que empiece el juego se sitúa en la casilla 1 y el resto por orden a su izquierda.
2. Al terminar el turno coloca al jugador situado a la izquierda en la casilla 2 siendo él mismo el que comience dicho turno respetando el orden hacia su izquierda.
3. Continúa de esta forma hasta terminar el juego o que se acaben los turnos.

04 ACCIONES Y ESTRUCTURA DE TURNO

Existen cuatro acciones diferenciadas que posee cada jugador. En cada turno cada jugador programa boca abajo una primera y una segunda acción (no se puede programar la misma acción dos veces en el mismo turno). El primer jugador revela su primera acción una vez todos hayan programado las acciones correspondientes y aplica sus efectos. Acto seguido lo hace el segundo y así sucesivamente hasta que todos los jugadores hayan resuelto su primera acción. A continuación se hace lo mismo con la segunda acción y se finaliza el turno.

NOTA1: Puede que por efecto de acciones anteriores no puedas realizar la acción programada (como por ejemplo empujar a un compañero de la misma casilla porque se haya movido previamente) en cuyo caso esa acción carece de efecto.

NOTA2: Puedes elegir no programar ninguna acción en el turno o tan sólo una como primera o segunda acción quedando la otra sin efecto.

NOTA3: En cualquier momento uno o los profesores pueden revelar su rol (el resto de jugadores permanece con sus roles boca abajo) y poder programar sobre la marcha sus acciones durante el resto de la partida dependiendo de lo que hagan el resto de jugadores y no al principio de turno. La limitación de no poder hacer la misma acción dos veces en el mismo turno sigue vigente.

CONSULTA A UN ALUMNO MAYOR "MIRAR"	PRESENTATE A EXAMEN "MOVER"	NO ERES TU, SOY YO "EMPUJAR"	TOMA EL CONTROL "ROTAR"
CONSULTA A UN ALUMNO MAYOR "MIRAR"	PRESENTATE A EXAMEN "MOVER"	NO ERES TU, SOY YO "EMPUJAR"	TOMA EL CONTROL "ROTAR"
CONSULTA A UN ALUMNO MAYOR "MIRAR"	PRESENTATE A EXAMEN "MOVER"	NO ERES TU, SOY YO "EMPUJAR"	TOMA EL CONTROL "ROTAR"
CONSULTA A UN ALUMNO MAYOR "MIRAR"	PRESENTATE A EXAMEN "MOVER"	NO ERES TU, SOY YO "EMPUJAR"	TOMA EL CONTROL "ROTAR"
CONSULTA A UN ALUMNO MAYOR "MIRAR"	PRESENTATE A EXAMEN "MOVER"	NO ERES TU, SOY YO "EMPUJAR"	TOMA EL CONTROL "ROTAR"
CONSULTA A UN ALUMNO MAYOR "MIRAR"	PRESENTATE A EXAMEN "MOVER"	NO ERES TU, SOY YO "EMPUJAR"	TOMA EL CONTROL "ROTAR"

TABLA DE TURNOS 3 - 6 JUGADORES

GAME OVER

10	
9	
8	
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	

EJEMPLO

ILUSIONES AULA DE DAI

/shade
/monkeyisland

“¿Quién no recuerda esos momentos mágicos pintando cajas con música?
¿Quién no recuerda notar como se le escapaba la vida pensando para qué valía esto? En esta sala puedes pensar como estas aruinando tu vida día tras día”

Efecto: Intercambia a los ocupantes de esta casilla con otra que esté boca abajo y aplica los efectos.

CARCEL CDC

/block
/wowvslol

“No nos engañemos. A todos nos gusta que nuestros planos queden bonitos pero hay quien vale y quien se queda haciendo tropecientos pruebas sin conseguir más que un truño tras otro. Eres de este grupo y hasta que nadie te rescate aquí te quedas”

Efecto: No puedes salir de esta casilla hasta que haya otro jugador en una adyacente.

PARALIZADORA 1 CLASE MAGISTRAL

/stop
/heylisten

“Ha llegado el glorioso momento en que te sientas delante de un montón de gente que está obligada a escuchar tus divagaciones. Qué has comido, las formas de las nubes que te gustan... Oh, wait... tú eres esa gente”

Efecto: Sólo puedes programar una acción por turno mientras estés dentro.

INICIO ETSAM VESTIBULO

/start
/nosabesloquehashecho

INICIO

Efecto: Casilla de inicio. Sitúa a todos los jugadores en ella.

SALIDA VESTIBULO

/exit
/erasecuentanueva

SALIDA

Efecto: Llega a esta casilla con todos los supervivientes y programa una acción de rotación para ganar.

SALA SEGURA CAFETERIA

/qsave
/menuymus

“La cafetería es el gran lugar de la escuela donde tan fácil es que un compañero te resuelva la vida sobre una servilleta como que te mueras por la ingesta masiva de croquetas fabricadas con cemento o te cojas el pedo de tu vida a base de botellines”

Efecto: No se aplican efectos a tu perjudicada salud mental.

SALA SEGURA PASILLOS

/qsave
/nfs

“Quieres ser el más aplicado en tu próximo proyecto pero todo el mundo sabe que eres un prepotente engreído que unido a lo inútil que eres manejando maquinaria pesada hace que inevitablemente te amputes apéndices vitales por no pedir ayuda”

Efecto: No se aplican efectos a tu perjudicada salud mental.

SALA SEGURA PATIO

/qsave
/pkgo

“Quieres ser el más aplicado en tu próximo proyecto pero todo el mundo sabe que eres un prepotente engreído que unido a lo inútil que eres manejando maquinaria pesada hace que inevitablemente te amputes apéndices vitales por no pedir ayuda”

Efecto: No se aplican efectos a tu perjudicada salud mental.

SALA SEGURA CAMPOS

/qsave
/mariokart

“Quieres ser el más aplicado en tu próximo proyecto pero todo el mundo sabe que eres un prepotente engreído que unido a lo inútil que eres manejando maquinaria pesada hace que inevitablemente te amputes apéndices vitales por no pedir ayuda”

Efecto: No se aplican efectos a tu perjudicada salud mental.

TELEPORT ASOCIACIONES 1

/tp
/spawn

“No hay mal que por bien no venga y perder tu preciado tiempo de arquitecto modelo en hacer otras cosas es un buen pasatiempo mientras te cavas tu propia tumba”

Efecto: Si el otro teletransporte está descubierto mueve a los ocupantes a esa casilla.

TELEPORT ASOCIACIONES 2

/tp
/spawn

“Ya que para arquitectura a estas alturas se ha demostrado que no vales puedes buscar un futuro alternativo en el campo del teatro, deporte o en V de Vigueta donde dejan entrar a cualquier loser de la vida”

Efecto: Si el otro teletransporte está descubierto mueve a los ocupantes a esa casilla.

TRAMPA MORTAL SALA DE MAQUETAS

/cut
/oops

“Quieres ser el más aplicado en tu próximo proyecto pero todo el mundo sabe que eres un prepotente engreído que unido a lo inútil que eres manejando maquinaria pesada hace que inevitablemente te amputes apéndices vitales por no pedir ayuda”

Efecto: Escapa en tu siguiente acción o mueres.

MUERTE SUBITA 2 MARATON 72h

/xplode
/kedavra

“Sucumbes a la vaguería y pasan los días sin que produzcas nada de provecho para tus asignaturas. Toca meterse redbull y café en vena, ver el ruido, oler los colores del pantone, escuchar la amargura de tu corazón y saber que aunque te metas un maratón de 72h de trabajo no pasas”

Efecto: Mueres instantánea y dolorosamente. FIN.

BATTLEFIELD 1 CORRECCION DE PRO

/csgovscod
/maycry

“¿Has oído lo de simio no agrade a simio? Esto son los Juegos del Hambre versión Battle Royale. Somos hienas dispuestas a ver el tropiezo de aquel que trae 20 A1 para tirarnos a su yugular, dejarle en evidencia y de paso acorralarle en un baño para dejar claras las cosas”

Efecto: Si al entrar otro jugador se encuentra en el interior, ese jugador ha encontrado su final.

BATTLEFIELD 2 GRUPO DE URBANISMO

/moveordie
/combatedeinsultos

“Urbanismo: Asignatura ideal para apuntarse con gente a la que odias pero no te atreves a mandarla a pastar. Deja que las correcciones fluyan, estallen las discusiones y las situaciones desemboquen en un sangriento final para todos”

Efecto: Si al entrar otro jugador se encuentra en el interior, ese jugador ha encontrado su final.



<p>PARALIZADORA 2 CHARLA AULA magna</p> <p>/stop /fog /hevenidoahablarde milibro</p> <p>“Viene otro ponente que no te interesa pero lo que mola en la ETSAM es que se te hinche la boca diciendo que has asistido a la charla de SREUGNOM. Carga tu Moleskine y tu pilot negro para apuntar hasta las comas de lo que suelten”</p> <p>Efecto: Sólo puedes programar una acción por turno mientras estés dentro.</p>	<p>VORTICE ???</p> <p>/vortex /opennew /newslet</p> <p>“Llevas años aquí. Están sin pelo, hueles mal, tienes achaques de viejuno y no te importa una mierda tu vida social. Tan sólo sientes que tu vida se repite ante tus ojos una vez tras otra hasta el fin de tus días”</p> <p>Efecto: Vuelve a la casilla de inicio.</p>
<p>SALA SEGURA CAPILLA</p> <p>/qsave /silent /40k</p> <p>“De este lugar no diremos nada. Entra bajo tu propia responsabilidad”</p> <p>Efecto: No se aplican efectos a tu perjudicada salud mental.</p>	<p>SALA SEGURA TERRAZA</p> <p>/qsave /sniper /piscinasgratis</p> <p>“Las cubiertas de este magno edificio se diseñaron para una época avanzada a su tiempo donde los alumnos pueden disfrutar de piscina en invierno o del maravilloso juego de como pises en falso te matas porque el suelo se hunde”</p> <p>Efecto: No se aplican efectos a tu perjudicada salud mental.</p>
<p>CAMARAS JARDIN</p> <p>/camera /snap /sims</p> <p>“El lugar ideal para enterarte antes o después de todo y más si te haces amigo del lobby LGTB. Si no lo haces todo el mundo sabe que no eres nadie lo que te hace propenso a sobrevivir en este mundo de hienas envidiosas”</p> <p>Efecto: Al entrar en esta casilla puedes mirar cualquier casilla boca abajo del tablero.</p>	<p>MAQUINAS DELEGACION</p> <p>/steam /farlopa /marisco</p> <p>“Dicen que quien gobierna se acaba corrompiendo a base de marisco y farlopa. La envidia es insana. Desde aquí simplemente sue mueven los hijos del mundo y de la ETSAM en particular”</p> <p>Efecto: Al entrar en esta casilla puedes rotar cualquier fila o columna del tablero.</p>
<p>TRAMPA MORTAL EXPOSICION PUBLICA</p> <p>/cut /kratos /gta</p> <p>“Llega el día en que exponen tu proyecto delante de clase. ¡Vas a corregir! y de paso el profesor se aprenderá tu maldito nombre. Miras al resto de la clase y quien no está con el Tinder te está mandando miradas de odio por flipado. Sabes que tu final es inmediato”</p> <p>Efecto: Escapa en tu siguiente acción o mueres.</p>	<p>MUERTE SUBITA 1 TRAFUERZA</p> <p>/instakill /suicide /porelbien detodos</p> <p>“Eres un ser supremo, omnisciente y lleno de poder que mira a sus compañeros por encima del hombro. Eres tan sumamente engreido que te coges proyectos, urba y estructuras todo junto. Todos sabemos como termina: con tu eyección de la escuela y de la vida”</p> <p>Efecto: Mueres instantánea y dolorosamente. FIN.</p>
<p>SALA ESTANCA 1 AULA PFC</p> <p>/locked /fireinthehole /closeall</p> <p>“Si siempre has deseado vivir el Día de la Marmota apúntate al Aula PFC. Tu proyecto dará vueltas cíclicas cada dos meses y te verás atrapado en un bucle infinito de cambios estéticos sin sentido. Igual que el armario de algunos personajes de la ETSAM”</p> <p>Efecto: Escapa antes de que finalice el turno o mueres. Nadie puede entrar mientras otro jugador esté dentro.</p>	<p>SALA ESTANCA 2 YO SOY DIOS</p> <p>/locked /residentevil /maxpayne</p> <p>“Máximo exponente de la soberbia te das con algún personaje que os trata como esclavos infligiendo dolor emocional para al final del cuatrimestre os veáis como un grupo de zombies en estado comatoso aceptando todo lo que os dicen como verdades absolutas”</p> <p>Efecto: Escapa antes de que finalice el turno o mueres. Nadie puede entrar mientras otro jugador esté dentro.</p>

ACCIONES (CONTINUACION)

- “CONSULTA A UN ALUMNO MAYOR” Rojo. Preguntas a un alumno sobre la conveniencia de avanzar hacia una determinada asignatura u otra. Miras sólo tú una casilla boca abajo adyacente a tu personaje y la dejas boca abajo en su sitio. Puedes hacerlo desde cualquier casilla.

NOTA: Si te interesa tanto mediante esta acción como por el efecto de la habitación de cámaras guardar la posición de esta casilla coloca tu marcador de cámaras encima. No puedes recuperarlo hasta que se descubra dicha casilla para todo el mundo.

- “PRESENTATE A EXÁMEN” Verde. Te sientes suficientemente seguro y preparado como para avanzar. Te mueves a una casilla adyacente cubierta o descubierta y aplicas sus efectos. En caso de que esté boca abajo le das la vuelta inmediatamente para que la vean todos. Puedes hacerlo desde cualquier casilla.

- “ALTA TRAICIÓN” Amarillo. La amistad entre compañeros de la escuela se ha ido al traste a favor de acabar de una vez la carrera. Decides susurrar en el oído correcto delicias de una asignatura que no sabes cómo va a resultar para que tu compañero te cuente luego lo bien o mal que le ha ido. Empuja a otro personaje que se encuentre contigo en la misma casilla a una adyacente esté o no descubierta aplicando sus efectos al personaje empujado inmediatamente... exploración forzosa lo llaman. En caso de que esté boca abajo le das la vuelta inmediatamente para que la vean todos. Puedes hacerlo desde cualquier casilla salvo la de inicio.

- “TOMA EL CONTROL” Azul. Decides tomar cartas en el asunto de tu futuro y cambiar las reglas. Rota la fila o columna en la que te encuentres (recuerda que no puedes mover la casilla central de su sitio con las consiguientes restricciones) de la siguiente forma:

Puedes hacerlo desde cualquier casilla salvo la central.

Recuerda que debes programar esta acción para ganar, llevando la casilla de salida al perímetro con todos los estudiantes vivos dentro y sin profesores en la misma. Bajo estas condiciones bastará que uno de los jugadores en su turno haya elegido rotar para poder escapar, en cuyo caso no se hará una rotación normal sino que la casilla abandona el tablero.

NOTA1: En caso de que en un turno una fila/columna haya rotado en una dirección deberá hacerlo en la misma hasta el siguiente turno.

ROL
PROFESOR

Tu misión es eliminar a todos los estudiantes y evitar que escapen

ROL
PROFESOR

Tu misión es eliminar a todos los estudiantes y evitar que escapen

ROL
ESTUDIANTE

Escapa con tus compañeros y no mueras en el intento

ROL
ESTUDIANTE

Escapa con tus compañeros y no mueras en el intento

ROL
ESTUDIANTE

Escapa con tus compañeros y no mueras en el intento

ROL
ESTUDIANTE

Escapa con tus compañeros y no mueras en el intento

FIGURAS DE ROLES