

ETSAMPOLY

OBJETIVO DEL JUEGO:

Debes conseguir acabar la carrera antes que tus compañeros, para lo que tendrás que hacerte con todas las asignaturas.

TIEMPO ESTIMADO DE JUEGO:

Mínimo 6 años, pero es muy probable que necesites más años.

EDAD RECOMENDADA:

18 - 99 años

PARA JUGAR NECESITAS:

- Tablero.
- Dado (o dos)
- Fichas de departamentos
- Tabla para llevar la cuenta de las horas
- Tarjetas de asignaturas
- Portaminas

PREPARACIONES PREVIAS:

- Recorta las fichas de departamentos y las fichas de matrícula.
- Prepara una tabla como esta (puedes emplear la parte de atrás de la entrega suspensa de proyectos) para poder llevar la cuenta de las horas que cada jugador dispone:

DCTA	DIGA	DCA	DUYOT	PA	DEFE	H. PERDIDAS
24	24 ₊₆ 27	24	24 ₋₁₀ 14	24	24	6 3

REGLAS DE LA CARRERA:

- Juntaos un máximo de 6 compañeros. Recuerda que es una profesión multidisciplinar.
- Especialízate, escoge el departamento que más te interese.
- Decidid si vais a jugar con matrícula completa (2 dados) o matrícula parcial (1 dado).
- Situaos en la casilla inicial de matriculación. Cada uno recibe 24h al empezar.
- Decidid con criterio el orden en el que vais a jugar.
- Con ayuda del dado podrás averiguar que asignatura vas a cursar:
 - Si caes en una casilla de asignatura:
 - Si nadie ha aprobado la asignatura antes puedes aprobarla gastando parte de tus horas disponibles. Con lo que te haces con la tarjeta de la asignatura. (Es necesario el B2 para conseguir la asignatura de inglés).
 - Si ya pertenece a algún otro jugador debes gastar las horas en la asignatura según la matrícula disponible (si no tiene ninguna ampliación es 1ª matrícula).
 - Si la asignatura te pertenece puedes hacer una nueva matrícula (2ª, 3ª y 4ª) gastando las horas establecidas en la tarjeta de la asignatura. Debes indicar con portaminas en la casilla la matrícula disponible.
 - Si caes en una casilla de EXAMEN SORPRESA o REVISIÓN DE EXAMEN debes tirar un dado y según la acción que te toque, sumar o restar las horas establecidas. Puedes conseguir el B2 si sacas un 5 en examen sorpresa. Este documento lo puedes anotar en tu columna y conservarlo o puedes intercambiarlo por horas con tus compañeros.
 - Si caes en la casilla de EXAMEN FINAL debes pasar por la zona de aprobados por curso.
 - Si caes en la casilla "vas directamente al examen final" debes ir a la casilla EXAMEN FINAL. En cada turno:
 - Matrícula parcial: tiras un dado, y necesitas un 5 para continuar.
 - Matrícula completa: tiras dos dados y necesitas que ambos dados sumen un 7 para continuar.
 - Si caes en la casilla "entrega de maqueta" o "cola en el cdc" las horas perdidas las debes anotar en la columna de H. PERDIDAS.
 - Si caes en la casilla SEMANA DE VIAJES consigues todas las horas perdidas acumuladas.
- Si te quedas sin horas puedes vender tus apuntes a una academia con lo que consigues el número de horas indicado en la tarjeta de la asignatura (pierdes la tarjeta) o a un compañero consiguiendo las horas acordadas entre los dos (tu compañero recibe la tarjeta de la asignatura).

GRADUACIÓN:

Cuando uno de los jugadores consiga hacerse con todas las asignaturas:

- 22 asignaturas troncales (asignaturas con color)
- 2 asignaturas optativas (Taller experimental e Intensificación opcional)
- 4 clases extras (Aula mueso, conferencia, laboratorio e investigación)

NOTA: es posible que nunca acabeis el juego, en normal, nadie dijo que la carrera sería fácil.