

MUNCHKARQ

EL MUNCHKIN DE ARQUITECTURA



¿QUÉ ES MUNCHKARQ?

Munchkarq es el **juego** que hemos preparado desde V de Vigueta para este N°5. Para ello hemos creado la versión del conocido juego de cartas Munchkin, así que si ya has jugado al original no tendrás ninguna complicación para adaptarte a la versión arquitectónica.

Si no lo conoces, no te preocupes, tendrás acceso a las reglas (las cuales hemos intentado redactar con mucho cuidado, de verdad) y, además, te hemos hecho un resumen contándote el juego:

UN JUEGO DE ESTRATEGIA

El Munchkarq es un juego de cartas en el que tienen que ver mucho **la estrategia, la suerte y lo mucho que te guste fastidiar a tus compañeros** de juego con el único objetivo de alzarte con la victoria.

Empezarás el juego como un estudiante de **arquitectura mediocre, sin estilo y de primer curso.**

ESPECIALIDADES

Durante el juego podrás mejorar a tu personaje y dejar de ser un estudiante mediocre mediante las especialidades. Así podrás convertirte en **proyectista, calculista o urbanista**. Con ello acarrearás una serie de ventajas y desventajas que deberás ser capaz de solventar.

Además con la carta "Interdisciplinar" podrás tener más de una especialidad y ser un superestudiante.



ESTILOS

A pesar de empezar como un estudiante de arquitectura sin estilo podrás cambiar esta situación con las cartas de estilo. Puedes ser el estudiante **Hipster, el Bohemio, el Minimalista o el Erasmus**.

Con la carta de **SuperEstiloso** podrás conseguir combinar más de un estilo y así ganar las ventajas de ambos estilos, y también sufrir las terribles consecuencias.



CURSOS

Pero tu propósito principal no será ser el mejor especialista ni ser el estudiante más estiloso, es, como en la vida real, terminar la carrera de arquitectura. Para ello tendrás que conseguir avanzar hasta el **curso 10**. El primero que consiga llegar será el vencedor del Munchkarq y podrá irse muy fuerte de todos sus compañeros que se han quedado por el camino.

Para conseguir avanzar en los cursos tendrás que ir enfrentandote a terribles y difíciles pruebas. Pero ten cuidado, no vayan a suspenderte y tengas que empezar la carrera desde el principio.

PRUEBAS

Tendrás que enfrentarte a **duras pruebas para poder avanzar de curso** si quieres ganar Munchkarq. ¿De verdad quieres enfrentarte al terrible Tribunal TFM? Si no puedes solo siempre puedes pedir ayuda a tus compañeros.

Si ellos no quieren ayudarte siempre puedes intentar copiar... pero cuidado, no siempre te saldrá bien y **puedes ser víctima de una dura corrección** que te puede quitar cursos, o incluso hacerte volver a empezar la carrera.



IDEAS

Pero para enfrentarte a las pruebas contarás con ideas (más o menos buenas) que te darán un bonus en el examen.

Puedes llevar todas la pequeñas ideas que quieras, pero, normalmente, solo podrás llevar contigo una **Gran Idea**. ¿Qué te parece la idea de una Casa Cutre Andante?



LÁMINAS

También podrás usar las láminas para mejorar tus ideas, podrás llevar contigo: **Planos, Infografías y Maquetas**. O incluso llevar a tu amigo para conseguir llevar más láminas a la prueba.

¿No crees qué la maqueta de gelatina rosa es una forma maravillosa de representar tu idea?



CONTRATIEMPOS

Pero tendrás que tener cuidado, pues podrás sufrir contratiempos durante las pruebas que te perjudiquen gravemente... y también podrás hacer que tus compañeros los sufran para que no consigan pasar de curso.

¿DÓNDE CONSEGUIRLO?

Aún nuestra colaboradora Jessica Revit no ha conseguido terminarlo, pero en cuanto lo acabe os avisaremos en **redes sociales** para que puedas descargarlo. Publicaremos unos pdf para que puedas imprimirlos y jugar con tus compañeros en clase de proyectos, o donde queráis. Además, vendrán acompañados con las reglas del juego, para que te quede todo bien claro... o no.