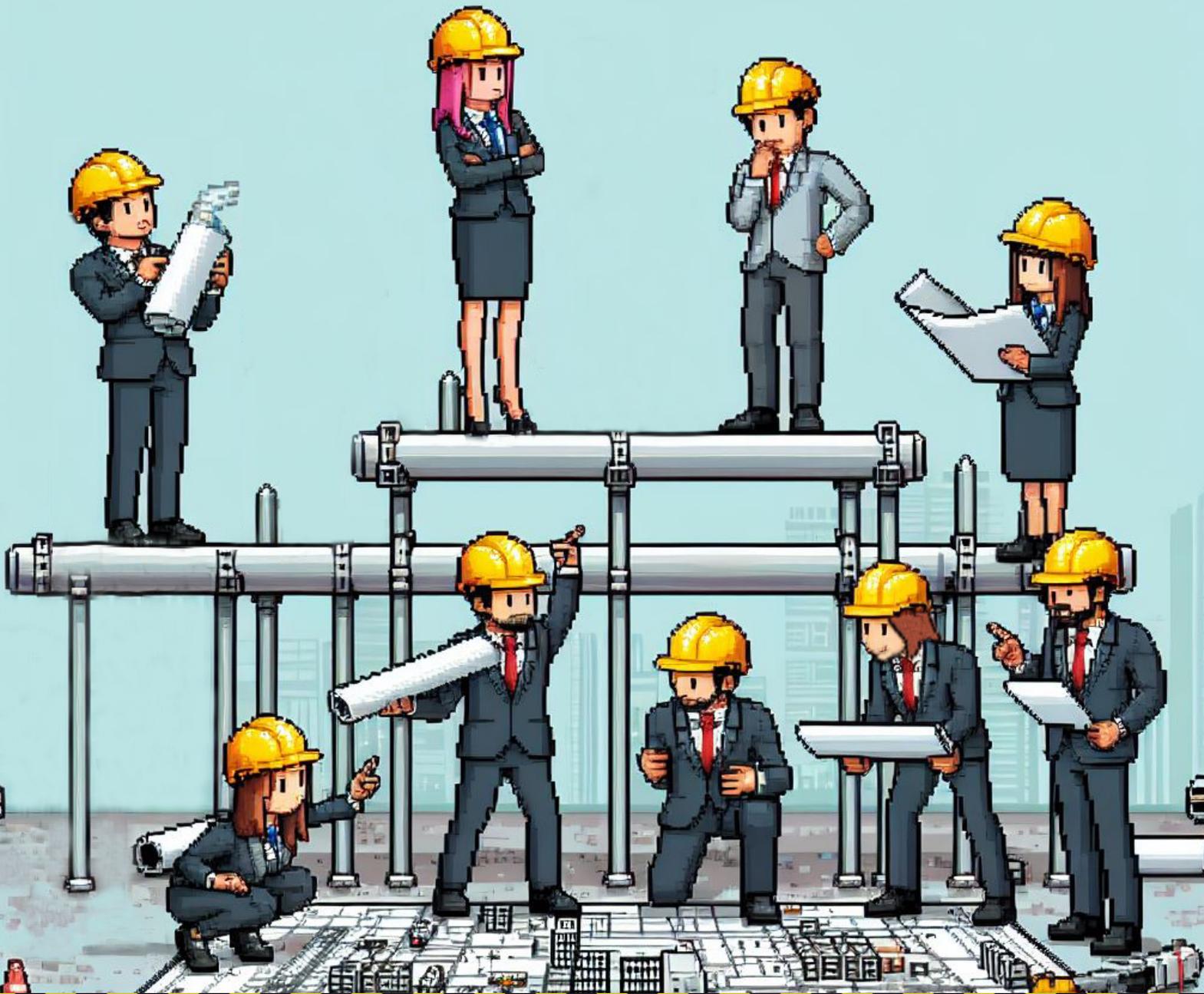


Arquinstalados



Un juego cooperativo de 2 a 5 grupos, de 110 minutos y pensado para estudiantes de la asignatura de Instalaciones 2 del Grado en Estudios de Arquitectura de la Universidad de Granada

Las instalaciones son un desafío creciente en el mundo de la construcción. Arquitectos/as e ingenieros/as tienen que demostrar sus conocimientos diariamente en sus proyectos. Demuestra que tú eres así.

RESUMEN

Arquinstalados es un juego cooperativo en el que toda la clase juega contra el propio juego. Solo hay 2 opciones: o toda la clase gana o toda la clase pierde.

El objetivo es simple: todos los grupos tienen que llegar a la casilla final de su tablero, reuniendo todos los quesitos y antes de que se agote el tiempo. Durante el recorrido se deberá responder a preguntas de cuestionario, así como a la resolución de esquemas. Asimismo, surgirán retos en determinados puntos que nos pueden aportar bonificaciones... o penalizaciones.

¿Comenzamos?

Universidad de Granada



Escuela Técnica Superior de Arquitectura



Juego diseñado para estudiantes de la asignatura de Instalaciones 2 del Grado en Estudios de Arquitectura de la Universidad de Granada.

No está permitido su uso comercial.

El juego se basa en las mecánicas de los juegos Pictionary© de MATTEL y TRIVIAL PURSUIT© de Hasbro Gaming.

Diseñador del juego: José David Bienvenido Huertas.

Agradecimientos: María del Rocío Fernández Pérez, Joaquín Manuel Durán Álvarez, María Luisa De la Hoz Torres, Antonio Jesús Aguilar Aguilera.



CONTENIDO



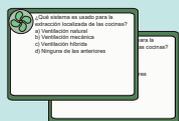
5 fichas de jugador y quesitos correspondientes



25 Cartas de Reto



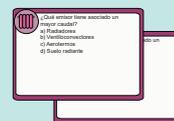
30 Cartas de Bonificación



200 Cartas de Pregunta (ventilación)



200 Cartas de Pregunta (envolvente)



200 Cartas de Pregunta (calefacción)

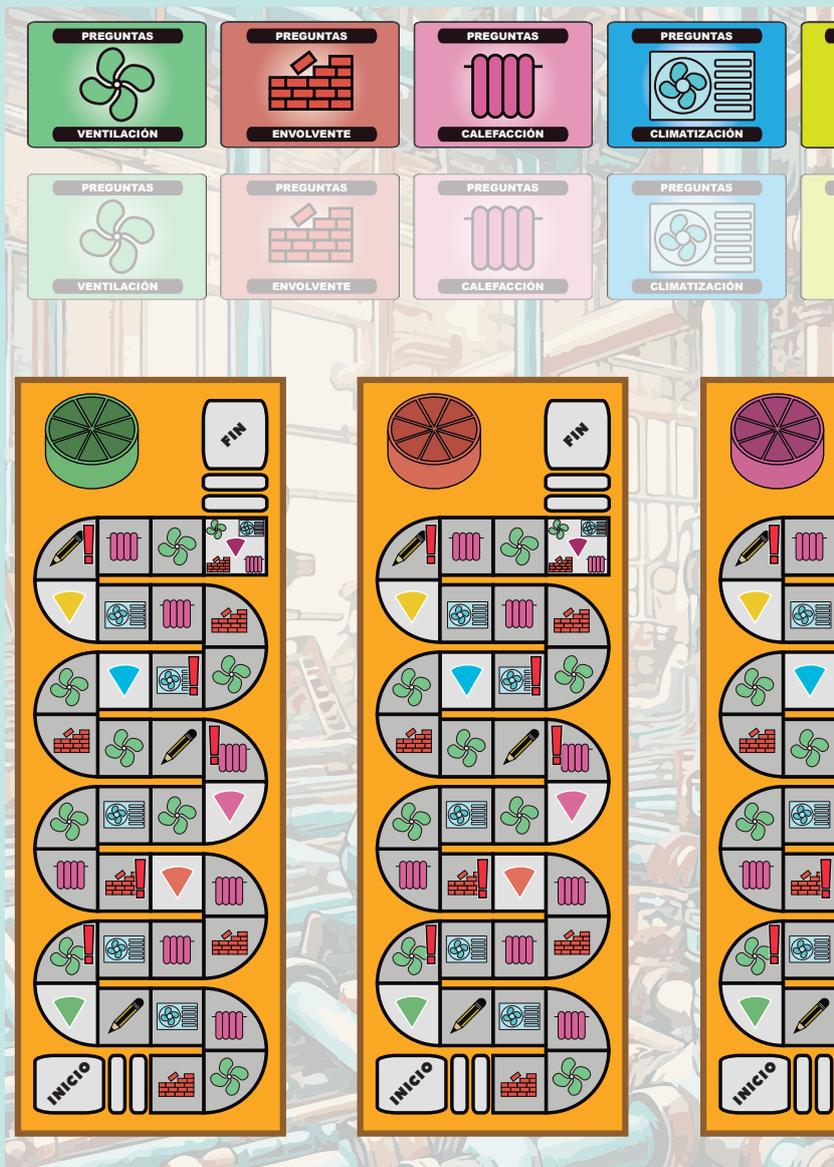
PREPARATIVO

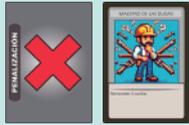
1 PREPARACIÓN DEL TABLERO Y DE LAS PIEZAS

Coloca el tablero en el centro de la mesa y ubica 1 Ficha de Jugador por cada grupo. Los grupos estarán compuestos por un número de personas que oscilará de 2 a 7. Las Fichas de Jugador se ubicarán en la casilla de INICIO del circuito correspondiente (se puede distinguir por el color de la Ficha de Jugador).

2 PREPARACIÓN DE LOS MAZOS DE PREGUNTAS

Toma las Cartas de Preguntas de cada tipo y barájalas. Colócalas en el tablero en su casilla correspondiente, de tal manera que se vea la pregunta y las posibles opciones de respuesta (la respuesta correcta está en el reverso).

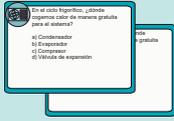




30 Cartas de Penalización



Reloj de arena (3 minutos)



200 Cartas de Pregunta (climatización)



100 Cartas de Esquema



1 tablero



3 PREPARACIÓN DE LOS MAZOS ESPECIALES

Toma las Cartas de Retos, Bonificaciones y Penalizaciones. Baraja por separado cada mazo y colócalos boca abajo sobre el tablero en sus casillas correspondientes.

4 INICIO DEL JUEGO

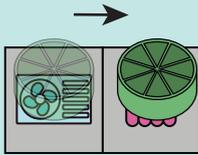
Cada grupo elige una Ficha de Jugador. Comienza la ficha de color verde y se sigue el orden de izquierda a derecha que puede apreciarse en el tablero.

TURNO DE JUEGO

Cada turno de juego del grupo se realizarán 3 acciones: MOVER, RESPONDER PREGUNTAS y USAR BONIFICACIONES.

1. MOVER

Mueve tu Ficha de Jugador 1 casilla. Podrás moverte hacia delante o hacia atrás. Al finalizar el movimiento, caerás en una casilla con un símbolo que implicará la realización de la acción RESPONDER PREGUNTAS.



2. RESPONDER PREGUNTAS

En esta acción se deberá responder correctamente a la Carta de Preguntas o de Esquema correspondiente al símbolo de la casilla a la que te hayas movido.

Existen 5 categorías de cartas en Arquinstalados:

- Ventilación (color verde).
- Envoltente (color naranja).
- Calefacción (color rosa).
- Climatización (color azul).
- Esquemas (color amarillo).

Cada una de estas categorías está asociada a Cartas de Pregunta o de Esquema. Para una mayor aclaración, a continuación, se explica las características de estas tipologías de cartas.

Cartas de Pregunta

Las Cartas de Pregunta corresponden a las categorías de Ventilación, Envoltente, Calefacción y Climatización. En cada una de estas cartas, se realizará una pregunta y se ofrecerán 4 posibles respuestas, de las cuáles una de ellas es correcta. El grupo responderá correctamente si elige la opción verdadera.



¿Qué variable utiliza actualmente el CTE relacionada con las ganancias solares?

- a) Factor solar
- b) Factor solar modificado
- c) Control solar
- d) Transmitancia solar



¿Qué sistema es usado para la extracción localizada de las cocinas?

- a) Ventilación natural
- b) Ventilación mecánica
- c) Ventilación híbrida
- d) Ninguna de las anteriores



En el ciclo frigorífico, ¿dónde cogemos calor de manera gratuita para el sistema?

- a) Condensador
- b) Evaporador
- c) Compresor
- d) Válvula de expansión



¿Qué emisor tiene asociado un mayor caudal?

- a) Radiadores
- b) Ventilconvectores
- c) Aerotermos
- d) Suelo radiante

Cartas de Esquema

Se trata de cartas en las que el grupo debe adivinar el esquema que está dibujando uno de sus integrantes. Para ello, en la Carta de Esquema se indica la instalación que debe adivinarse. El esquema puede ser de cualquier temática tratada en la asignatura (ventilación, envoltente, calefacción o climatización).

Los pasos por seguir son los siguientes:

- El dibujante da vuelta el reloj de arena y tiene 3 minutos para dibujar para su equipo. Previamente se explicará una pista al equipo que viene indicada en la Carta de Esquemas. Se debe seguir dibujando y adivinando hasta que la palabra sea identificada o hasta que se acabe el tiempo.
- Si el equipo adivina correctamente, se considera que ha superado la carta.
- Si el equipo no identifica el esquema, la pregunta no ha sido respondido correctamente y se aplica el mismo procedimiento que con las Cartas de Preguntas.
- El nivel de precisión de la respuesta depende del profesorado que modere el juego. Por ejemplo, ¿"caldera" es aceptable para "caldera estanca"? ¿"ventilación" es aceptable para "ventilación híbrida"? ¿"radiante" para "suelo radiante"?

En el proceso, se permiten los siguientes aspectos:

- Dibujar cualquier cosa relacionada con el esquema, sin importar cuán directa sea la conexión.
- Dibujar un "tomate" para el color rojo, o una "naranja" para el color naranja, etc.

Asimismo, en el proceso, quedan prohibidos los siguientes aspectos:

- Usar guiones para mostrar la cantidad de letras en las palabras, conceptos o expresión.
- Usar letras o números.
- Hablar con los integrantes de su equipo ni hacer señas.

PISTA:
Instalación de calefacción individual

ESQUEMA: Instalación de calefacción individual con suelo radiante

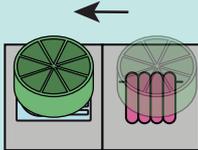
Responder correctamente

Si el grupo responde correctamente, podrá realizar una nueva acción de MOVER. El proceso de repetirá constantemente hasta llegar a una casilla de QUESITOS. En este caso, si el grupo responde correctamente, conseguirá el QUESITO del color correspondiente y cederá el turno al siguiente grupo.



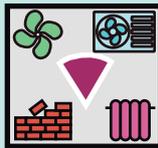
Responder incorrectamente

Si el grupo responde incorrectamente, deberá retroceder en 1 casilla su Ficha de Jugador (en función del sentido de movimiento) y cederá el turno al siguiente grupo.



Casilla de QUESITO morado

La penúltima casilla del circuito es la correspondiente al QUESITO de color morado. Tal y como se ha visto anteriormente, no existe una categoría específica para el color morado. Para poder conseguir el quesito, se deberá responder a 1 Carta de Pregunta de cada una de las categorías indicadas en la casilla: Ventilación, Envolvente, Calefacción y Climatización. Por tanto, se debe responder a un total de 4 Cartas de Pregunta para poder conseguir este último quesito.



Una vez conseguido, el grupo puede mover su Ficha de Jugador a la casilla de FIN, aunque puede decidir libremente no hacerlo para poder mover su ficha casillas atrás y afrontar retos que puedan ayudar a los otros grupos. En el caso de volver a pasar por la casilla del quesito morado, deberá responder correctamente a las 4 Cartas de Preguntas.

Descartes

Las Cartas de Preguntas o de Esquemas resueltas se pondrán en la pila de descartes. En el caso de no poder coger nuevas Cartas de Preguntas o de Esquemas, se barajará el mazo de descartes y se pondrá en el mazo normal.



Retos

En determinadas casillas, aparecerá el símbolo ! En estos casos se deberá coger una Carta de Retos del mazo correspondiente y aplicar la regla que venga indicada en dicha carta. Si se resuelve correctamente el reto, se podrá coger una Carta de Bonificación, pero si la respuesta es errónea se deberá coger una Carta de Penalización.

Las Cartas de Bonificación pueden ser guardadas por el grupo para ser utilizadas posteriormente (ver acción 3. USAR BONIFICACIONES), mientras que las Cartas de Penalización se aplican de manera inmediata. Tanto las Cartas de Bonificación como las Cartas de Penalización pueden ser adquiridas por el grupo que se ha enfrentado al reto o entregadas a cualquier otro grupo. Dado que se trata de un juego colaborativo, es en este aspecto donde se demostrará el nivel de compromiso de toda la clase para superar el juego.

En el caso de no poder coger nuevas Cartas de Retos, de Bonificaciones o de Problemas, se barajará el mazo de descartes y se pondrá en el mazo normal.



3. USAR BONIFICACIONES

En cualquier momento del turno del grupo, se podrá usar las Cartas de Bonificación que tenga en la mano. Algunas de estas cartas pueden implicar la interacción con otros grupos. Las cartas jugadas se pondrán en la pila de descartes. Para mayor nivel de detalle consultar el apartado correspondiente de Cartas de Bonificación del manual.

CARTAS ESPECIALES

Además de las Cartas de Preguntas y de Esquemas, el juego dispone de un conjunto de cartas especiales que desafían al jugador mediante retos para poder conseguir bonificaciones o penalizaciones. A continuación, se describe con detalles estas cartas especiales.

1. CARTAS DE RETOS (25 cartas)

El juego dispone de 4 tipologías diferentes de Cartas de Retos.

PREGUNTAS X2 (10 cartas)

Deberás responder a 2 Cartas de Preguntas o Cartas de Esquema de la categoría de la casilla.



PREGUNTAS X3 (5 cartas)

Deberás responder a 3 Cartas de Preguntas o Cartas de Esquema de la categoría de la casilla.



PREGUNTAS X2 – CATEGORÍAS (9 cartas)

Deberás responder a 2 Cartas de Preguntas o Cartas de Esquema. Una de las cartas será de la categoría de la casilla, y la otra carta será de la categoría elegida por el grupo.



EL RETO (1 carta)

Deberás responder a 4 Cartas de Preguntas y a 1 Carta de Esquema. Las Cartas de Preguntas serán de cada categoría.



2. CARTAS DE BONIFICACIÓN (30 cartas)

El juego dispone de 9 tipologías diferentes de Cartas de Retos.

SUPERGLUE (3 cartas)

Anula una Carta de Penalización de retroceder casillas.



IMPULSO X2 (4 cartas)

Mueves 2 casillas. Si pasas por una casilla de QUESITO, deberás responder a la Carta de Pregunta o a la Carta de Esquema de la casilla.



IMPULSO X3 (1 carta)

Mueves 3 casillas. Si pasas por una casilla de QUESITO, deberás responder a la Carta de Pregunta o a la Carta de Esquema de la casilla.



GENEROSOS (3 cartas)

Puedes regalar 1 Carta de Bonificación a otro grupo.



TRABAJO COLABORATIVO (5 cartas)

La próxima Carta de Preguntas o Carta de Esquemas podrá ser resuelta por cualquier grupo.



ESCUDO DE ERRORES (4 cartas)

Ante una Carta de Reto, puedes anular una Carta de Pregunta o Carta de Esquema que hayas respondido erróneamente.



2. CARTAS DE BONIFICACIÓN (30 cartas)

THE OBSERVER (3 cartas)

Ante una Carta de Pregunta o de Esquema, puedes descartar dicha carta. En ese caso, se deberá coger y responder una nueva Carta de Pregunta.



RECOPIADOR DE QUESITOS (6 cartas)

El grupo que tenga en mano 3 cartas del "RECOPIADOR DE QUESITOS" podrá obtener el último QUESITO del tablero respondiendo a una única pregunta (a elección del grupo).



UN DÍA NORMAL (1 cartas)

No tiene efecto especial.



3. CARTAS DE PENALIZACIÓN (30 cartas)

El juego dispone de 5 tipologías diferentes de Cartas de Penalización.

DUDAS DE NOVATO (10 cartas)

Retrocedes 1 casilla.



SEÑOR DE LAS DUDAS (8 cartas)

Retrocedes 2 casillas.



MAESTRO DE LAS DUDAS (6 cartas)

Retrocedes 3 casillas.



3. CARTAS DE PENALIZACIÓN (30 cartas)

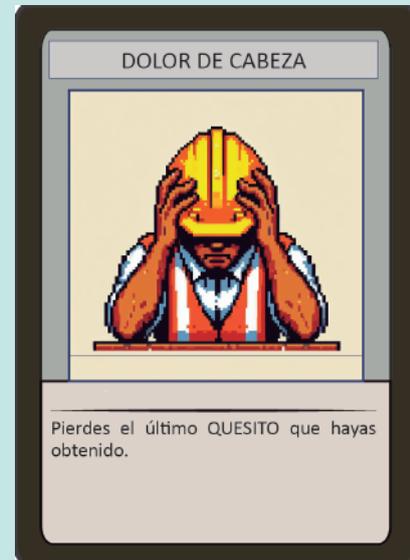
YO NO HE SIDO (4 cartas)

Retrocedes a la última casilla de QUESITO por la que hayas pasado.



DOLOR DE CABEZA (2 cartas)

Pierdes el último QUESITO que hayas obtenido.



FINAL DE LA PARTIDA

Los jugadores **ganan** en el momento en que todos los grupos hayan conseguido llegar la casilla FIN de su circuito.



Los jugadores **pierden** si pasado 110 minutos no han conseguido llegar a la casilla final.

