

Te atreves a ser parte de...

El
Consejo
Del Rey
Gato



Un juego educativo de argumentos y conexiones

Presentación del juego

Finalmente, lo que temíamos se hizo realidad, los gatos se hicieron a la conquista de todo el mundo y con ello, la extinción de la raza humana fue cosa de unos meses. Ahora, que solo existen gatos, estos han entrado en disputa por cuál es la mejor forma de organizar su nuevo reino.

Para ello, el rey ha convocado a 5 representantes de las familias más importantes del reino para que definan al nuevo gobernante gatuno. Así, cada uno de ellos deberá entregar su mejor respuesta para convencer al resto de ser digno o digna del trono de lana.

Los consejeros del Rey Gato es un juego narrativo que permite la construcción de un mundo gobernado por gatos. En cada partida, los jugadores asumirán el rol de gatos de cinco familias importantes del reino, estos competirán por ser el o la nueva gobernante del Reino de los Gatos. Para esto, deberán responder una serie de preguntas que definirán al nuevo o nueva monarca... Pero ojo, para lograr su objetivo, deberán utilizar algunos mecanismos de conexión de los ya desaparecidos humanos. En cada ronda, se irán combinando estos mecanismos que deberán utilizar para responder a cada una de las preguntas y convencer al resto de su capacidad de gobernar.

Te imaginas que se les acaba la comida ¿qué harías? O si de pronto los atacan los perros ¿cómo reaccionarías? Tu respuesta definirá tu camino hacia el trono de lana.

Componentes para desarrollar el juego

- 1 tablero de rondas (imprimir 1 copia)
- 5 tarjetas de juego (imprimir 2 copias equivale a 6 tarjetas)
- 5 cartas de personaje (imprimir 1 copia)
- 5 fichas de gato imprimibles (incluidas en las cartas de personaje)
- 34 cartas de pregunta (imprimir 1 copia de cada una y recortar)
- 52 cartas de conector
 - 4 tipos conectores aditivos (imprimir 2 copias)
 - 5 tipos conectores consecutivos (imprimir 2 copias)
 - 4 tipos conectores adversativos (imprimir 2 copias)

Preparación de la partida

1. Cada participante elige una Carta de Rol correspondiente a una de las 5 familias más importantes del reino.
2. Se debe colocar el Tablero en el centro de la mesa.
3. Baraja las Cartas de Pregunta, forma una pila y colócalas boca abajo a un costado del tablero, al alcance de todas y todos los jugadores.
4. Baraja las cartas de conector según su categoría (verdes, rojas y moradas) y colócalas a un costado del tablero al alcance todas y todos los jugadores.
5. Repartan una Tarjeta de juego a cada jugador. (Es necesario un lápiz para jugar)
6. Todas y todos los jugadores colocan su ficha de gato en el tablero, en la ronda n° 1.
7. Una vez que todas y todos tengan los elementos necesarios, se escoge al jugador inicial. (Puede ser el o la más joven o quién tenga más gatos, o simplemente al azar)

Desarrollo de la partida

El objetivo del juego es conseguir la mayor cantidad de votos al finalizar las 5 rondas. Para ello, debes intentar dar respuestas a cada una de las preguntas de la partida de la mejor manera posible.

La respuesta a cada pregunta deberá ser construida con una narrativa coherente, e integrando en tu argumento el tipo de conector indicado en el Tablero, cuya carta será elegida al azar en cada turno. Sumado a lo anterior, en la Tarjeta de juego, encontrarás un checklist para armar tu respuesta, las indicaciones de cada turno, la tarjeta de votación y los tipos de conectores empleados en el juego.

Los turnos se desarrollarán de la siguiente manera:

1. El jugador actual escoge dos cartas de PREGUNTA, lee ambas y elige 1.
2. Descarta al final del mazo la carta restante.
3. Lee la pregunta de tu carta a todas y todos.
4. Cada participante saca las cartas de CONECTOR según el tipo y cantidad indicadas en el tablero de rondas.
4. Preparar e iniciar un temporizador de 1 minuto para pensar.
5. Al finalizar el minuto, comienza el jugador actual diciendo tu respuesta, procurando integrar el conector seleccionado.
6. Continúen en sentido de las agujas del reloj.
7. Al finalizar el último jugador, cada Gato debe emitir un voto secreto en su tarjeta de votación, rellenando solo UNA VEZ el círculo del personaje en la ronda correspondiente.
8. El siguiente jugador inicia su turno. (repitiendo los pasos del 1 al 7)
9. Al finalizar una ronda, todos los jugadores desplazan su ficha de gato a la siguiente ronda, procurando respetar las indicaciones de uso de Conector dispuestas.
9. Al finalizar todas las rondas, se hace entrega secreta de la tarjeta de votación un moderador para contar votos.

Explicación de las rondas de juego

El juego consta de 5 rondas, cada una de ellas siguiendo la misma lógica de los turnos (Elección de pregunta, Elección de conector, Respuesta y Voto). No obstante, en cada ronda se irá aumentando la complejidad en el uso de los conectores, que cada participante deberá ir utilizando en la medida que entrega su respuesta.

Número de ronda	Tipo de conector a utilizar	Combinaciones posibles
1	Aditivo	Sólo un tipo
2	Consecutivo	Sólo un tipo
3	Aditivo o Consecutivo	Elección voluntaria de un tipo
4	Aditivo, Consecutivo o Adversativo	Elección voluntaria de 2 tipos
5	Aditivo, Consecutivo y Adversativo	Combinación de todos los tipos

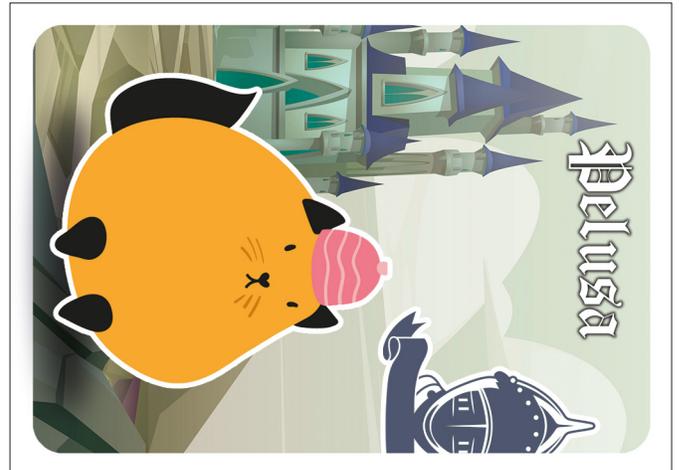
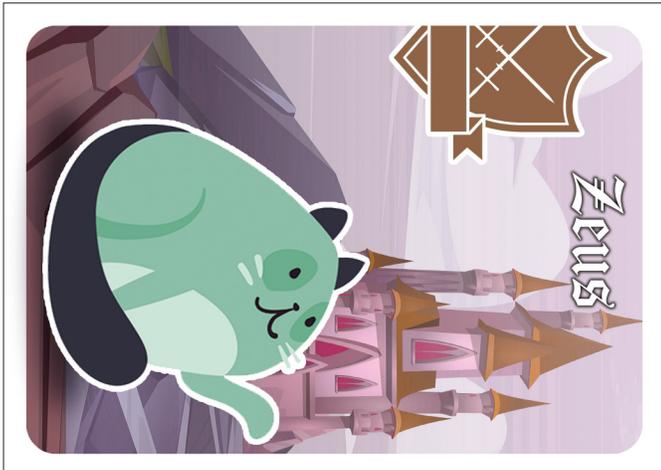
Final de la partida

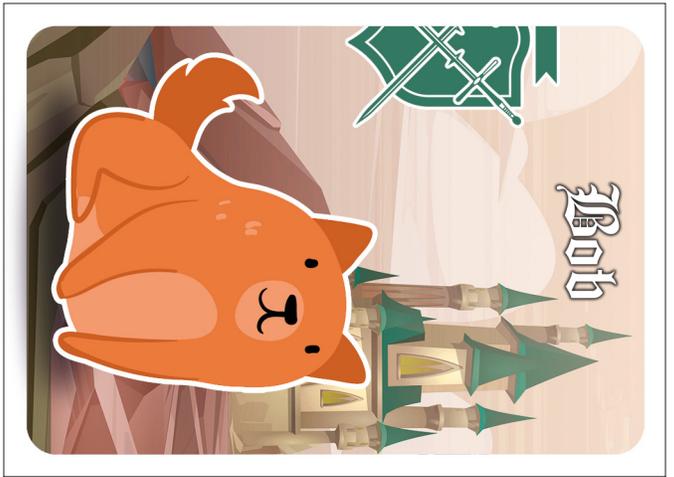
Cuando el moderador haya contado todos los votos, deberá decir en voz alta quién fue el personaje con la mayor cantidad, y este será coronado como el REY o la REINA de los Gatos.

FICHAS DE JUEGO



CARTAS DE ROL (CORTAR Y DOBLAR)





**CARTAS DE ROL
(CORTAR Y DOBLAR)**



Ronda 1

Solo aditivos



Ronda 2

Solo consecutivos



Escoge solo 1 tipo



Ronda 3

Combina 2 tipos



Ronda 4

Combina 1 de cada uno



Ronda 5

Checklist

Para tomar la mejor decisión, considera los siguientes criterios

-  **Organización de sus ideas:**
Expresa sus ideas de manera ordenada.
-  **Uso del conector:**
Utiliza al menos una vez el conector obtenido del mazo.
-  **Coherencia con la pregunta:**
Responde a la pregunta sin derivar su respuesta a otro tema.
-  **Creatividad:**
Su respuesta demuestra claridad y creatividad.

Indicaciones del turno

1. Escoge dos cartas de PREGUNTA, lee ambas y elige 1.
2. Descarta al final del mazo la carta restante.
3. Lee la pregunta de tu carta a todas y todos.
4. Cada participante saca cartas de CONECTOR según indique el tablero de rondas.
4. Preparan e inician el temporizador de 1 minuto para pensar.
5. Al finalizar el minuto, comienza diciendo tu respuesta.
6. Continúan en sentido de las agujas del reloj.
7. Al finalizar el último jugador, debes emitir tu voto secreto en tu tarjeta de votación, rellenando el círculo del personaje y ronda correspondiente.
8. El siguiente jugador inicia su turno.
9. Al finalizar todas las rondas, se hace entrega secreta de la tarjeta de votación al Moderador para contar votos.

Tarjeta de votación

	Nº Rondas					Votos obtenidos
	1	2	3	4	5	
	<input type="radio"/>					
	<input type="radio"/>					
	<input type="radio"/>					
	<input type="radio"/>					
	<input type="radio"/>					

Recuerda:
No puedes votar por ti mismo.
Solo es un voto por ronda.

Conectores

 **Aditivos:**
Marcan una relación donde se juntan dos ideas complementarias.
Además, asimismo, igualmente, incluso.

 **Consecutivos:**
Prosiguen una idea anterior añadiendo un elemento nuevo, pero asegurando la unidad del texto.
Así, consecuentemente, en consecuencia, por esta razón, por lo tanto.

 **Contrastivos**
Manifiestan una relación de contrariedad o disconformidad entre las ideas.
En cambio, no obstante, por el contrario, sin embargo.

Los conectores utilizados en este juego son solo una parte de todo el gran corpus de los mecanismos de conexión.

Checklist

Para tomar la mejor decisión, considera los siguientes criterios

-  **Organización de sus ideas:**
Expresa sus ideas de manera ordenada.
-  **Uso del conector:**
Utiliza al menos una vez el conector obtenido del mazo.
-  **Coherencia con la pregunta:**
Responde a la pregunta sin derivar su respuesta a otro tema.
-  **Creatividad:**
Su respuesta demuestra claridad y creatividad.

Indicaciones del turno

1. Escoge dos cartas de PREGUNTA, lee ambas y elige 1.
2. Descarta al final del mazo la carta restante.
3. Lee la pregunta de tu carta a todas y todos.
4. Cada participante saca cartas de CONECTOR según indique el tablero de rondas.
4. Preparan e inician el temporizador de 1 minuto para pensar.
5. Al finalizar el minuto, comienza diciendo tu respuesta.
6. Continúan en sentido de las agujas del reloj.
7. Al finalizar el último jugador, debes emitir tu voto secreto en tu tarjeta de votación, rellenando el círculo del personaje y ronda correspondiente.
8. El siguiente jugador inicia su turno.
9. Al finalizar todas las rondas, se hace entrega secreta de la tarjeta de votación al Moderador para contar votos.

Tarjeta de votación

	Nº Rondas					Votos obtenidos
	1	2	3	4	5	
	<input type="radio"/>					
	<input type="radio"/>					
	<input type="radio"/>					
	<input type="radio"/>					
	<input type="radio"/>					

Recuerda:
No puedes votar por ti mismo.
Solo es un voto por ronda.

Conectores

 **Aditivos:**
Marcan una relación donde se juntan dos ideas complementarias.
Además, asimismo, igualmente, incluso.

 **Consecutivos:**
Prosiguen una idea anterior añadiendo un elemento nuevo, pero asegurando la unidad del texto.
Así, consecuentemente, en consecuencia, por esta razón, por lo tanto.

 **Contrastivos**
Manifiestan una relación de contrariedad o disconformidad entre las ideas.
En cambio, no obstante, por el contrario, sin embargo.

Los conectores utilizados en este juego son solo una parte de todo el gran corpus de los mecanismos de conexión.

Checklist

Para tomar la mejor decisión, considera los siguientes criterios

-  **Organización de sus ideas:**
Expresa sus ideas de manera ordenada.
-  **Uso del conector:**
Utiliza al menos una vez el conector obtenido del mazo.
-  **Coherencia con la pregunta:**
Responde a la pregunta sin derivar su respuesta a otro tema.
-  **Creatividad:**
Su respuesta demuestra claridad y creatividad.

Indicaciones del turno

1. Escoge dos cartas de PREGUNTA, lee ambas y elige 1.
2. Descarta al final del mazo la carta restante.
3. Lee la pregunta de tu carta a todas y todos.
4. Cada participante saca cartas de CONECTOR según indique el tablero de rondas.
4. Preparan e inician el temporizador de 1 minuto para pensar.
5. Al finalizar el minuto, comienza diciendo tu respuesta.
6. Continúan en sentido de las agujas del reloj.
7. Al finalizar el último jugador, debes emitir tu voto secreto en tu tarjeta de votación, rellenando el círculo del personaje y ronda correspondiente.
8. El siguiente jugador inicia su turno.
9. Al finalizar todas las rondas, se hace entrega secreta de la tarjeta de votación al Moderador para contar votos.

Tarjeta de votación

	Nº Rondas					Votos obtenidos
	1	2	3	4	5	
	<input type="radio"/>					
	<input type="radio"/>					
	<input type="radio"/>					
	<input type="radio"/>					
	<input type="radio"/>					

Recuerda:
No puedes votar por ti mismo.
Solo es un voto por ronda.

Conectores

 **Aditivos:**
Marcan una relación donde se juntan dos ideas complementarias.
Además, asimismo, igualmente, incluso.

 **Consecutivos:**
Prosiguen una idea anterior añadiendo un elemento nuevo, pero asegurando la unidad del texto.
Así, consecuentemente, en consecuencia, por esta razón, por lo tanto.

 **Contrastivos**
Manifiestan una relación de contrariedad o disconformidad entre las ideas.
En cambio, no obstante, por el contrario, sin embargo.

Los conectores utilizados en este juego son solo una parte de todo el gran corpus de los mecanismos de conexión.

<p>Existen muchas peleas en el reino, ¿cómo podrían mejorar la convivencia entre familias?</p>	<p>Los sillones y árboles de navidad ya no entretienen a la población gatuna, ¿qué tipo de construcciones se deberían implementar para mejorar la vida de la población?</p>	<p>¿Qué política fúnebre implementarías para los gatos y gatas que pasan a mejor vida?</p>
<p>La identificación es un factor importante en el reino, pero tienen sus dudas sobre el uso de correas, ¿qué sistema de identificación utilizarías para individualizar la comunidad gatuna?</p>	<p>Se ha decidido implementar un sistema educativo en el reino, ¿qué sería lo más importante que debería aprender un gato o gata?</p>	<p>Algunos gatunos han reportado ruidos molestos en el mes de agosto a causa de los cortejos románticos, ¿qué propuesta implementarías para regular dicha situación?</p>
<p>Hay grupos de gatos que quieren legalizar el consumo de ciertas sustancias, ¿cuál es la postura de su familia en torno a la temática?</p>	<p>Han encontrado rastros de catnip en las plazas del reino, ¿cómo afrontarías su consumo ilegal?</p>	<p>El pedido de comida para el reino se retrasará una semana, ¿cómo racionarías el alimento restante?</p>
<p>Se han reportado casos de arañones entre integrantes del reino, ¿de qué manera controlarías los conflictos?</p>	<p>¿Qué plan de acción ejecutarías ante una emergencia como un ataque canino o humano?</p>	<p>Se han reportado problemas de discriminación por razas entre los gatunos del reino, ¿cómo abordarías la situación?</p>

CARTAS DE PREGUNTA 1

<p>En caso de un inminente cambio de mando, ¿por qué tu familia debería ser la sucesora del trono?</p>	<p>¿Cuáles serían las 3 normas más importantes en el reino para salvaguardar el orden?</p>	<p>¿Qué sanción establecerías para quien viole las normas del reino?</p>
<p>¿Cómo resolverías los problemas de salud del reino?</p>	<p>Los gatos tienen planeado conquistar nuevos reinos, como el de los perros o los humanos. ¿cómo organizarías las primeras expediciones?</p>	<p>Hay escasez de alimento en el reino, ¿de qué manera se podría generar comida apta para gatos?</p>
<p>Se han reportado muchos gatos con ansiedad generalizada, ¿qué propuesta implementarías para mejorar su salud mental?</p>	<p>Los gatos de edad avanzada ya están cansados, ¿qué políticas implementarías para asegurar su bienestar?</p>	<p>¿Qué iniciativas serían adecuadas para promover la cultura en el reino gatuno?</p>
<p>¿Cuál será la forma más sustentable de manejar los desechos del arenero comunitario?</p>	<p>En el reino odian bañarse, pero lo necesitan de vez en cuando, ¿cómo promoverías el aseo gatuno?</p>	<p>¿Cómo promoverías la natalidad en la población gatuna?</p>

CARTAS DE PREGUNTA 2

¿Cómo controlarías la natalidad en el reino?

Existen rumores de una revuelta gatuna, ¿cómo evitarías que la situación escale a consecuencias mayores?

Los gatos aman el agua fresca, ¿cómo asegurar que todo el reino la reciba adecuadamente?

La pereza se ha apoderado del reino, ¿de qué manera promoverías un ritmo de vida más activo?

Las gatas y los gatos del reino han estado muy tristes, ¿cómo potenciar su estado de ánimo?

Un grupo rebelde de los Perros ha secuestrado a la princesa, ¿cómo enfrentar dicha situación?

Las pulgas llegaron al reino, ¿cómo enfrentar dicha situación?

Los gatos están subiendo mucho de peso, ¿cuál es la mejor forma de gestionar la alimentación?

Una familia se ha hecho con el control de la comida, ¿qué harías para solucionar el conflicto?

¿Cuál sería el mejor sistema de salud para los gatos del reino?

CARTAS DE PREGUNTA 3

ADEMÁS

E J E M P L O

Las primeras manifestaciones artísticas de gatos fueron los arañazos a sillones y, **además**, pequeños rasguños en las cortinas.

MARCAN UNA RELACION DONDE SE JUNTAN DOS IDEAS COMPLEMENTARIAS.

ADEMÁS

E J E M P L O

Las primeras manifestaciones artísticas de gatos fueron los arañazos a sillones y, **además**, pequeños rasguños en las cortinas.

MARCAN UNA RELACION DONDE SE JUNTAN DOS IDEAS COMPLEMENTARIAS.

ASIMISMO

E J E M P L O

Asimismo, ya es posible seguir al Rey Gato a través de las redes sociales.

MARCAN UNA RELACION DONDE SE JUNTAN DOS IDEAS COMPLEMENTARIAS.

ASIMISMO

E J E M P L O

Asimismo, ya es posible seguir al Rey Gato a través de las redes sociales.

MARCAN UNA RELACION DONDE SE JUNTAN DOS IDEAS COMPLEMENTARIAS.

IGUALMENTE

E J E M P L O

Igualmente, creció el número de accidentes por bolas de pelo, aunque en este caso por un motivo diferente.

MARCAN UNA RELACION DONDE SE JUNTAN DOS IDEAS COMPLEMENTARIAS.

IGUALMENTE

E J E M P L O

Igualmente, creció el número de accidentes por bolas de pelo, aunque en este caso por un motivo diferente.

MARCAN UNA RELACION DONDE SE JUNTAN DOS IDEAS COMPLEMENTARIAS.

INCLUSO

E J E M P L O

Algunos gatos, **incluso**, pueden aprovechar el invierno para jugar con estambre.

MARCAN UNA RELACION DONDE SE JUNTAN DOS IDEAS COMPLEMENTARIAS.

INCLUSO

E J E M P L O

Algunos gatos, **incluso**, pueden aprovechar el invierno para jugar con estambre.

MARCAN UNA RELACION DONDE SE JUNTAN DOS IDEAS COMPLEMENTARIAS.

ASÍ



E J E M P L O

Así es posible que en unos 50 años más los gatos dominen el mundo.

CONSECUTIVOS

Prosiguen una idea anterior añadiendo un elemento nuevo, pero relacionado a la información anterior asegurando la unidad del texto.

ASÍ



E J E M P L O

Así es posible que en unos 50 años más los gatos dominen el mundo.

CONSECUTIVOS

Prosiguen una idea anterior añadiendo un elemento nuevo, pero relacionado a la información anterior asegurando la unidad del texto.

CONSECUTIVAMENTE



E J E M P L O

La torta de alún es el postre preferido del rey Y, consecutivamente, sabe reconocer cuando está bien hecha.

CONSECUTIVOS

Prosiguen una idea anterior añadiendo un elemento nuevo, pero relacionado a la información anterior asegurando la unidad del texto.

CONSECUTIVAMENTE



E J E M P L O

La torta de alún es el postre preferido del rey Y, consecutivamente, sabe reconocer cuando está bien hecha.

CONSECUTIVOS

Prosiguen una idea anterior añadiendo un elemento nuevo, pero relacionado a la información anterior asegurando la unidad del texto.

EN CONSECUENCIA



E J E M P L O

Tobías y Mateo treparon al árbol pero este se rompió. En consecuencia, cayeron y se lastimaron sus patas.

CONSECUTIVOS

Prosiguen una idea anterior añadiendo un elemento nuevo, pero relacionado a la información anterior asegurando la unidad del texto.

EN CONSECUENCIA



E J E M P L O

Tobías y Mateo treparon al árbol pero este se rompió. En consecuencia, cayeron y se lastimaron sus patas.

CONSECUTIVOS

Prosiguen una idea anterior añadiendo un elemento nuevo, pero relacionado a la información anterior asegurando la unidad del texto.

POR ESTA RAZÓN TAL



E J E M P L O

Las pelotas en los techos crecieron notoriamente, por esta razón el rey debería tomar medidas estrictas para evitar mayores problemas.

CONSECUTIVOS

Prosiguen una idea anterior añadiendo un elemento nuevo, pero relacionado a la información anterior asegurando la unidad del texto.

POR ESTA RAZÓN TAL



E J E M P L O

Las pelotas en los techos crecieron notoriamente, por esta razón el rey debería tomar medidas estrictas para evitar mayores problemas.

CONSECUTIVOS

Prosiguen una idea anterior añadiendo un elemento nuevo, pero relacionado a la información anterior asegurando la unidad del texto.

POR LO TANTO



E J E M P L O

Ya demasiado tarde. por lo tanto debemos tomar la mejor decisión.

CONSECUTIVOS

Prosiguen una idea anterior añadiendo un elemento nuevo, pero relacionado a la información anterior, asegurando la unidad del texto.

POR LO TANTO



E J E M P L O

Ya demasiado tarde. por lo tanto debemos tomar la mejor decisión.

CONSECUTIVOS

Prosiguen una idea anterior añadiendo un elemento nuevo, pero relacionado a la información anterior, asegurando la unidad del texto.

EN CAMBIO

E J E M P L O
El equipo de caza celebró otra victoria; **en cambio**, el de reconocimiento lleva muchos meses sin avanzar.

CONTRASTIVO

Manifiestan una relación de contrariedad o disconformidad entre las ideas.

EN CAMBIO

E J E M P L O
El equipo de caza celebró otra victoria; **en cambio**, el de reconocimiento lleva muchos meses sin avanzar.

CONTRASTIVO

Manifiestan una relación de contrariedad o disconformidad entre las ideas.

NO OBSTANTE

E J E M P L O
Este collar me queda bien; **no obstante**, prefiero otra de un color más oscuro.

CONTRASTIVO

Manifiestan una relación de contrariedad o disconformidad entre las ideas.

NO OBSTANTE

E J E M P L O
Este collar me queda bien; **no obstante**, prefiero otra de un color más oscuro.

CONTRASTIVO

Manifiestan una relación de contrariedad o disconformidad entre las ideas.

POR EL CONTRARIO

E J E M P L O
La mayoría de los gatos se desplazan por la tierra y los techos; **por el contrario**, los perros no pueden subir tan alto.

CONTRASTIVO

Manifiestan una relación de contrariedad o disconformidad entre las ideas.

POR EL CONTRARIO

E J E M P L O
La mayoría de los gatos se desplazan por la tierra y los techos; **por el contrario**, los perros no pueden subir tan alto.

CONTRASTIVO

Manifiestan una relación de contrariedad o disconformidad entre las ideas.

SIN EMBARGO

E J E M P L O
En el gobierno son optimistas respecto de los efectos nuevas leyes; **sin embargo**, consideran que aún es pronto para dar por terminada la crisis.

CONTRASTIVO

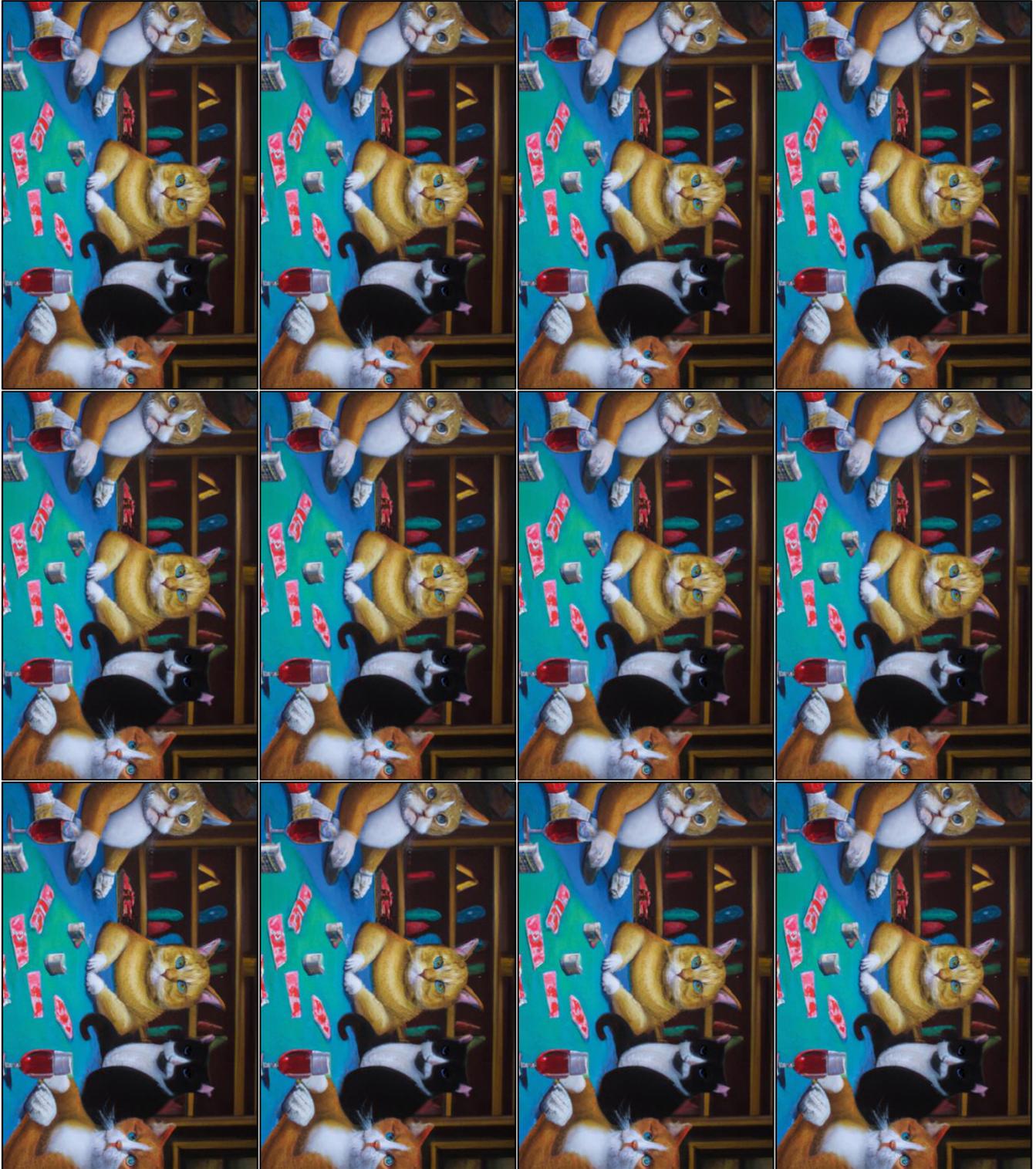
Manifiestan una relación de contrariedad o disconformidad entre las ideas.

SIN EMBARGO

E J E M P L O
En el gobierno son optimistas respecto de los efectos nuevas leyes; **sin embargo**, consideran que aún es pronto para dar por terminada la crisis.

CONTRASTIVO

Manifiestan una relación de contrariedad o disconformidad entre las ideas.



REVERSO CARTAS
PREGUNTA 1-2



REVERSO CARTAS
PREGUNTA 3

ADITIVOS

ADITIVOS

ADITIVOS

ADITIVOS

ADITIVOS

ADITIVOS

ADITIVOS

ADITIVOS

CONSECUTIVOS



CONSECUTIVOS



CONSECUTIVOS



CONSECUTIVOS



CONSECUTIVOS



CONSECUTIVOS



CONSECUTIVOS



CONSECUTIVOS



CONSECUTIVOS



CONSECUTIVOS



CONTRASTIVO



CONTRASTIVO



CONTRASTIVO



CONTRASTIVO



CONTRASTIVO



CONTRASTIVO



CONTRASTIVO



CONTRASTIVO

