

# QooL City

Juego Formativo para la Calidad de Vida.  
ID GAMING

## Reglas del Juego

v 2.0

**NOTE: some pictures need update following new developments of the game elements**

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO Y OBJETIVO

**QoL CITY** - El juego FORMATIVO QoL ID GAMING, se desarrolla en una ciudad a la que acabas de llegar, que quieres explorar y disfrutar.

También tienes una nueva casa, que debes amueblar con nuevos objetos para que sea funcional y agradable.

En este juego podrás elegir un personaje que se moverá por la ciudad, y al entrar a un edificio se te pedirá que realices un desafío que en caso de superar te proporcionará una recompensa en forma de objeto para tu nueva casa.

¡Intenta ganar y recoger tantas recompensas como puedas para completar tu casa!

Puedes elegir jugar el juego siguiendo 2 posibles versiones del mismo, la primera es más fácil y la segunda es más avanzada.



**JUGADORES: 2-6**

## ELEMENTOS DEL JUEGO

- Un tablero de la ciudad donde tendrás que seguir un camino con diferentes zonas y colores.



El tablero no contiene imágenes de los edificios de esta ciudad, por lo que los jugadores pueden seleccionar imágenes de su propia ciudad para agregarlas al tablero.

*Ver un ejemplo:*



### Áreas del tablero

Ocio: morada

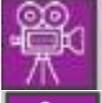
Servicios públicos: azul

Educación permanente: verde

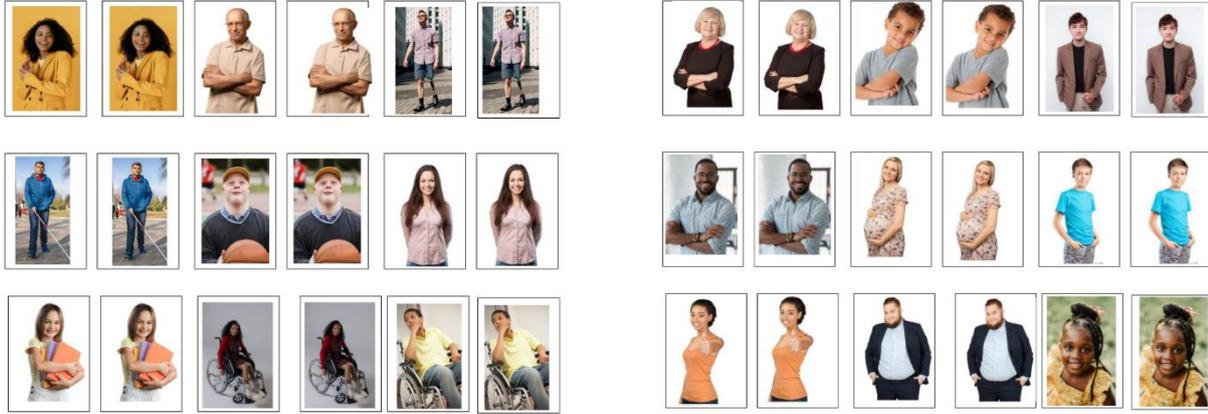
Comercios: naranja

## Iconos

Abajo tienes los iconos que verás en el tablero con una breve explicación

Imagen	Actividad
	Carta especial
	Tiendas
	Farmacia
	Supermercado
	Gimnasio
	Cine
	Piscina
	Biblioteca
	Oficina
	Colegio
	Comisaría de policía
	Banco
	Estación de trenes
	Inicio

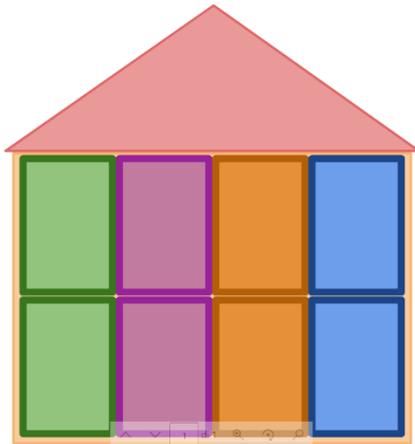
- 18 peones de ciudadanos



- 1 Dado (no incluido)



- 6 Cartas de casas



- 48 cartas de retos divididas en diferentes áreas.

Cada carta tiene 2 caras:

En el anverso o frontal de la carta, encontrarás la descripción del reto que tienes que superar.

En el reverso o parte de atrás de la carta, encontrarás información acerca de las dimensiones de calidad de vida y funciones cognitivas que se entrenan o sobre las que te formas en cada reto específico. También encontrarás el número de puntos que puedes ganar y que pueden ir de uno a tres.

Los puntos de Calidad de Vida y Funciones Cognitivas tienen formas diferentes:



1 punto de calidad de vida



1 punto de función cognitiva



12 cartas de Servicios públicos (azul)

**Consigue una recompensa para tu casa.**



Si superas este reto habrás mejorado:

**Relaciones Interpersonales**

También mejorarás:

Bienestar social y emocional

Has obtenido estos puntos :

901.GdL1



Dibuja o escribe



Crea una carta para invitar a tus amigos a tu fiesta de cumpleaños.

12 cartas de educación permanente (verde)

**Consigue una recompensa para tu casa.**



Si superarás este reto habrás mejorado:

**Memoria y atención al detalle**

También mejorarás:

Orientación Espacial

Has obtenido estos puntos:

904.CfA



Pregunta






Descubre el elemento que está repetido en las 2 imágenes.

12 Cartas comerciales (naranja)

**Consigue una recompensa para tu casa.**



Si superas este reto habrás mejorado:

**Relaciones Interpersonales**

También mejorarás:

Atención al detalle

Has obtenido estos puntos:

913.QdL1



Action



Elige a un compañero o compañera e imita sus movimientos como si te estuvieras mirando en un espejo.

12 Cartas de ocio (morado)

- 48 mini-cartas de recompensas representando objetos reales de las diferentes áreas



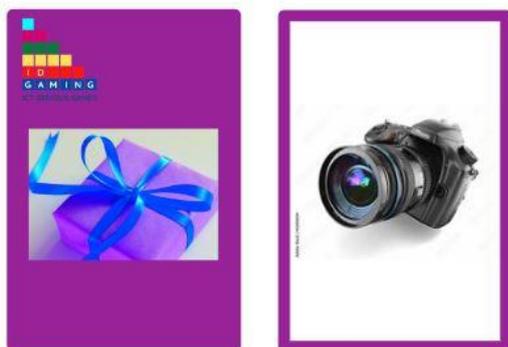
12 mini-cartas de recompensas del área de Servicios públicos (azul)



12 mini-cartas de recompensas del área de educación permanente (verde)



12 mini-cartas de recompensas del área comercial (naranja)



12 mini-cartas de recompensas del área de ocio (morado)

- 16 cartas especiales



- **Materiales adicionales:** para ser capaz de superar los distintos retos, necesitas:
  - Una tableta/PC/teléfono móvil con conexión a internet
  - Folios de papel en blanco
  - Bolígrafos o lápices
  - Un juego de rotuladores o marcadores de colores
  - Una calculadora

## CONFIGURACIÓN DEL JUEGO:

- 1) Coloca el tablero en el centro de la mesa y las cartas de retos junto a sus colores correspondientes fuera del tablero. Sitúa las cartas especiales en el centro del tablero en un montón y boca abajo.



- 2) Los jugadores deciden si quieren jugar solos y/o en equipos. En caso de decidir jugar en equipos, los jugadores se dividen en diferentes equipos. También es posible jugar con jugadores individuales y equipos al mismo tiempo.
- 3) Cada jugador o equipo recibe su cartón de la casa.
- 4) Se colocan los peones en la mesa cerca del tablero y se entregan hasta 6 sujetapapeles correspondientes al número de jugadores/equipos.



## REGLAS DEL JUEGO

- El jugador que visitó más recientemente una ciudad diferente empieza a jugar en la casilla de salida.
- Cada jugador/equipo debe elegir un peón, fijar el peón en el clip y colocarlo en el inicio.

- Cada jugador/equipo tira el dado y mueve su peón siguiendo la dirección de la señal de inicio y contando el número de espacios indicados en el dado. **(añadir foto)**
- Dos o más peones pueden estar en la misma caja al mismo tiempo. Cuando esto suceda, los jugadores deben saludarse.
- Si sacas el número 6 en dado, lo puedes tirar de nuevo.

Moviéndote a través del tablero, puedes caer en diferentes tipos de casillas, como:

1. Casillas con los iconos de color: 

ACEPTA UN RETO

Cuando caes en una casilla con un ícono, ¡has sido desafiado! Coge una carta de reto del mazo de color correspondiente.

Cada reto es diferente y se puede hacer solo o con el apoyo de otros jugadores. Es posible que necesite materiales adicionales para completar el reto.

Después de realizar el reto, los otros jugadores y/o el apoyo deciden si lo has superado o no. Si lo consigues, puedes elegir una minicarta de recompensa del mismo color para colocarla en una de las casillas correspondientes del cartón de tu casa, mientras que la carta de reto te la guardas para ti.

Si no lo consigues, te quedas en la casilla sin coger la minicarta de recompensa y colocas la carta de reto debajo de todas las demás en el mazo correspondiente al lado del tablero.

Si ya has completado todas las casillas del cartón de tu casa con cartas del color en el que te encuentras en el tablero, puedes optar por superar un desafío de otro color.

## 2. Casillas con el icono de la estrella



### CARTAS ESPECIALES

Cuando caigas en una casilla con un icono de estrella, toma la carta superior del mazo de cartas especiales y sigue las instrucciones de la carta.

Devuelve la carta especial poniéndola debajo del mazo de cartas especiales.

Si se te redirige a otro edificio, debes coger la carta de reto correspondiente.

## 3. Casilla de inicio



Cuando completas una ronda al tablero y vuelves a caer en esta casilla, tienes derecho a elegir una carta de reto adicional de cualquier color.

## FINAL DEL JUEGO

El juego termina cuando un jugador/equipo completa el cartón de la casa con 8 objetos. Se deben haber recogido 8 minicartas de recompensas, 2 cartas de cada una de las 4 zonas de la ciudad. [añadir una foto de la casa con las 8 minicartas colocadas]

Repaso de Calidad de Vida y Funciones Cognitivas: como actividad adicional, puedes pedirle a cada jugador/equipo que cuente cuántos puntos y estrellas tiene en sus tarjetas de reto y reflexionar todos juntos sobre las áreas que cada uno entrenó durante el juego

## VARIANTE DEL JUEGO – AVANZADO

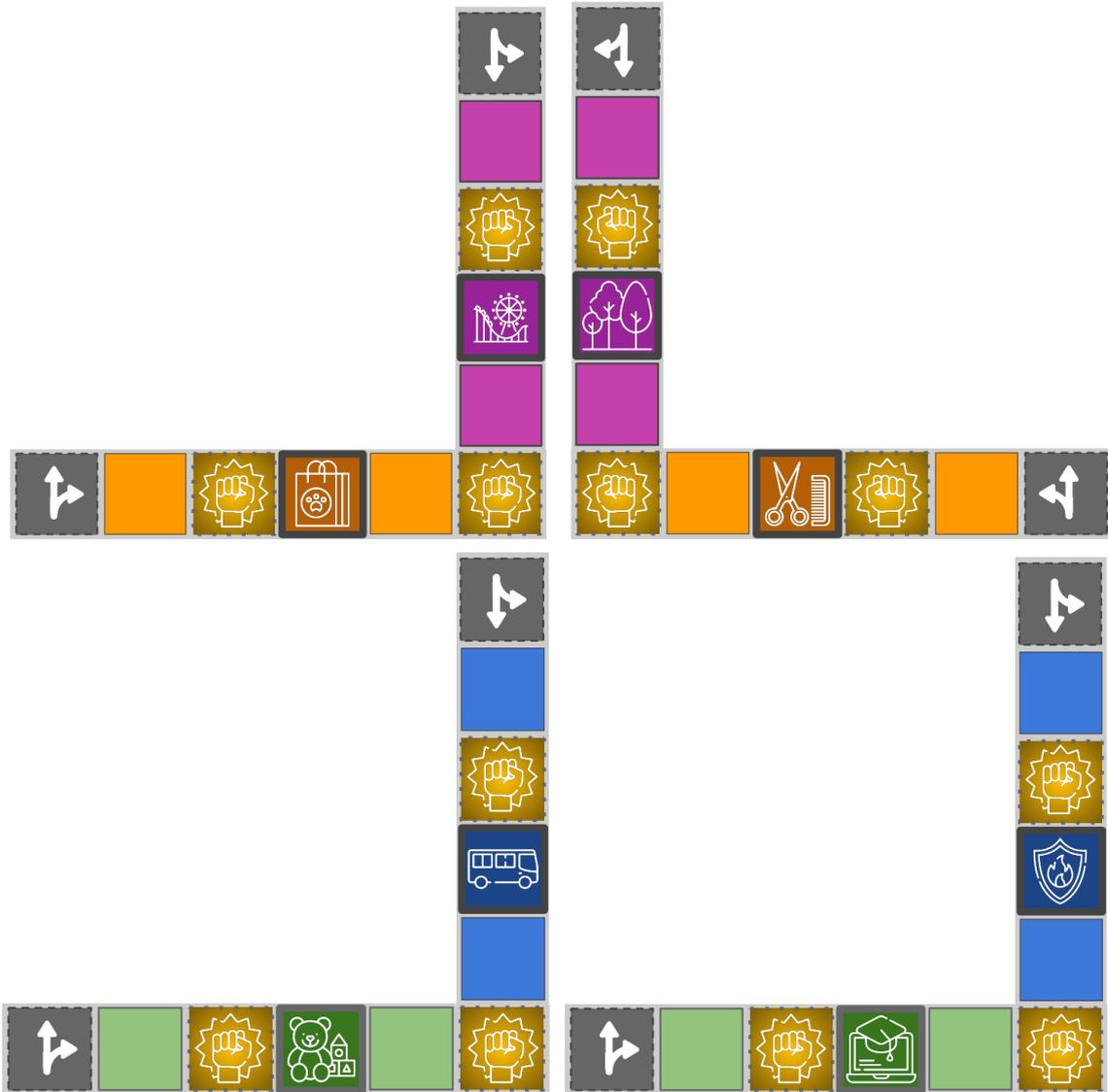
La característica principal de la versión avanzada es la posibilidad de tener un tablero más amplio y complejo con características especiales.

Sugerimos probar la "versión avanzada", solo después de la "versión básica" del juego.

Los siguientes ajustes de reglas permiten jugar una versión avanzada del juego, con más opciones con respecto al objetivo del juego. Además de los materiales de juego estándar, necesitarás componentes adicionales específicos.

## COMPONENTES

- Materiales de la versión básica
- 4 tableros complementarios con desafíos adicionales. Estos tableros adicionales se pueden colocar en el tablero de la ciudad, creando caminos adicionales. Son independientes entre sí, por lo que puedes decidir cuántos usar, de 1 a 4, según el nivel de complejidad que quieras explorar.



## Iconos Adicionales

	Poder especial
	Biblioteca virtual
	Guardería
	Estación de bomberos
	Estación de autobuses
	Parque
	Parque de atracciones
	Tienda de animales
	Peluquería

- 8 Cartas de poderes especiales



## CONFIGURACIÓN DEL JUEGO:

Los jugadores usan la misma configuración que en la configuración básica, con algunas características adicionales.

- 1) Coloca en el tablero de la ciudad uno o más tableros complementarios para crear un camino más complejo.
- 2) Coloca en el tablero las cartas de poder especial en montón boca abajo.
- 3) Cartones de la casa: puedes quedarte con algunas cartas de la casa adicionales para tener un juego más largo (ver "final del juego" a continuación). Si un jugador o equipo termina un cartón de la casa y se decide seguir jugando, pueden empezar cogiendo un segundo cartón a completar.

## REGLAS DEL JUEGO

El juego se juega de la misma manera que en la versión básica. La diferencia está en algunas reglas adicionales.:

### CARTAS DE SUPER PODERES

Si obtienes un superpoder, puedes usarlo de inmediato o guardarlo para más tarde, cuando más lo necesites. No puedes tener más de 3 tarjetas de superpoderes. Cuando hayas usado tu poder, devuélvelo a su montón.

## CARTONES DE LA CASA

Si decides continuar el juego después de haber completado un cartón de la casa (ver "fin del juego" a continuación), tendrás algunas cartas de casa adicionales listas para usar cerca del tablero. Cuando un jugador/equipo termina una casa, puede elegir otra.

## INTERCAMBIO DE TARJETAS DE RECOMPENSA

En esta versión del juego, utilizarás el "intercambio" para completar la casa más rápido con objetos.

Cada vez que caigas en una casilla con un reto, realizarás el desafío de ese color, incluso si ya has completado las casillas del mismo color en la casa. En este caso, mantendrás la tarjeta de recompensa extra al lado de la casa y buscarás a otro jugador/equipo que posiblemente pueda cambiar la tarjeta de recompensa extra por otra que te sea más útil.

¡Presta atención a los otros jugadores y a lo que puedan necesitar para sus casas, para que puedas encontrar el mejor socio para un intercambio!

Si no puede encontrar un compañero para intercambiar su tarjeta, guárdala junto a tu casa y espera tu próximo turno para volver a intentarlo. ¡O podrías tener suerte y alguien más puede pedirte un buen intercambio mientras tanto!

## **FINAL DEL JUEGO**

El juego termina cuando se alcanza uno de los posibles objetivos del juego.

- cuando un jugador/equipo completa el cartón de la casa con 8 objetos. Se deben recoger 8 minicartas de recompensas, 2 por cada una de las 4 zonas de la ciudad.
- cuando un jugador/equipo completa 2 o más cartones de casas con 8 objetos. Se deben recoger 8 minicartas de recompensas, 2 cartas de cada una de las 4 zonas de la ciudad.
- cuando todas las cartas de retos hayan terminado. En este caso, el jugador con más objetos en el cartón de la casa es el ganador.

## VARIANTE DEL JUEGO - COOPERATIVO

Puedes elegir jugar el juego en una versión cooperativa.

En esta versión, todos los jugadores contribuyen a completar los cartones de las casas, ayudándose unos a otros a superar cada reto.

## CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

La configuración del juego es la misma que en la versión básica, con algunas excepciones considerando que tendrás un solo equipo:

- Peones: tienes un único peón que se mueve por el tablero
- Cartones de la casa: coges un carton de la casa para el equipo.

## REGLAS DEL JUEGO

Las reglas son las mismas que en la version básica.

## FINAL DEL JUEGO

El juego termina cuando el equipo completa dos o más (puedes establecer tu propio objetivo) cartas de casa con 8 objetos.