Kit de mesa

Todo lo necesario para jugar una mesa de 6 a 8 personas sin pantallas, o para que cada mesa tenga su tablero aunque juegue con la app. **Imprime un kit por mesa.** Las reglas completas están en el **Resumen de reglas** (2 páginas).

Qué hay en el kit

Tablero 2 hojas	Ponlas una junto a otra. Mejor en cartulina, o en A3.
Cartas 8 hojas	11 roles, 12 cartas del Ecuador y 8 sucesos, en tamaño tarot (70 × 120 mm). En cartulina; recorta por las líneas.
Fichas de voto 1 hoja	Una fila por jugador: A, B, C y D para el impuesto; Sanidad, Educación y Escudo para el presupuesto.
Recuento y acta 1 hoja	En papel normal, una por partida.

Además, por mesa: unas 100 monedas de 1 y 70 de 5 (fichas, botones…), 7 cubos negros (uno para la Tensión y seis Fichas de Exclusión), 3 marcadores de nivel, 1 de ronda, 3 cuencos para las huchas, 2 bolsas opacas y un sobre por jugador. La lista de la compra está en estadoenclase.es/materiales.

Preparación (5 minutos)

1. El tablero en el centro. Los marcadores de **Sanidad, Educación y Escudo Social en el nivel 1**, el de ronda en la 1 y las huchas vacías.
2. Alguien hace de **banca**: guarda las monedas, paga los Ingresos y recoge el Coste Vital. Puede ser el docente o un alumno.
3. **Pacto de partida.** Cada jugador recibe 3 monedas y, con el puño cerrado dentro de la bolsa, deja las que quiera aportar. Se cuenta el total en voz alta (nunca quién ha puesto qué) y el marcador de Tensión se coloca según la tabla del tablero. Lo aportado vuelve a la banca; lo que cada uno se quedó va a su sobre.
4. **Roles.** Aparta los que no salen según el número de jugadores (tabla de la derecha), baraja los demás y reparte uno a cada jugador, boca arriba. Los tres de repuesto, a un lado.
5. Cada jugador coge sus **7 fichas de voto** y un **sobre**: su dinero va siempre dentro; nadie ve el de los demás.
6. El **mazo del Ecuador**, barajado y boca abajo. Las **cartas de suceso**, boca abajo y en orden: la 1 arriba, la 8 abajo.

Roles según la mesa

Jugadores	Altas / medias / bajas	No salen	Precio del nivel
8	2 / 3 / 3	—	10
7	2 / 2 / 3	Oficinista	9
6	2 / 2 / 2	Oficinista, Autónoma precaria	8

Una ronda, en papel

1. **Suceso.** Se da la vuelta a la carta de suceso de la ronda y se lee en voz alta.
2. **Debate**, 2 minutos con cronómetro. Se puede prometer y negociar; solo cuenta la ficha.
3. **Voto del impuesto.** Cada uno mete en la bolsa una ficha A, B, C o D. Se vuelca y se cuenta. Gana la más votada (empates: tablero).
4. **Cobro y pago.** La banca paga a cada uno sus Ingresos, con lo que sumen los servicios y el suceso. Cada uno paga el impuesto a la **caja pública** y su Coste Vital a la banca. Quien no llega lo entrega todo, se queda a 0, coge una **Ficha de Exclusión** y la Tensión sube 3.
5. **Voto del presupuesto.** Fichas de servicio en la bolsa; se ordenan los tres servicios por votos. La caja se reparte en vueltas de **3, 2 y 1** monedas a las huchas. En cuanto una hucha llega al precio del nivel, esas monedas vuelven a la banca y el servicio sube 1.
6. **Fin de ronda**, en el orden del tablero. Se avanza el marcador de ronda.

Ronda 4, el Ecuador de la Vida. No hay debate, ni votos, ni Coste Vital. La banca paga los Ingresos, cada uno roba una carta del Ecuador y se leen **una a una, en orden de asiento**: cada carta mira el nivel del servicio en ese momento. Al acabar, quien cambia de clase coge el repuesto de su nueva clase (si ya está cogido, se queda como está) y conserva su dinero y sus fichas.

Tras la ronda 8, el recuento. Se abren los sobres y se rellena la hoja de recuento. Si la Tensión llega a 10 en cualquier momento, Estado Fallido: la partida termina y nadie puntúa.

Truco: la fase que más se alarga es el cobro. Nombra a un alumno **cajero** que pague los Ingresos mientras los demás preparan su impuesto.

estadoenclase.es · CC BY-NC-SA 4.0

Tablero · hoja 1 de 2

¿Hacienda somos todos?

Pon las dos hojas juntas en el centro de la mesa.

Tensión Social

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

1-4 Calma · 0 puntos

5-7 Malestar · −2 a todos

8-9 Revuelta · −5 a todos

10 Estado Fallido

Cuándo se mueve la Tensión

Alguien no puede pagar: Ficha de Exclusión	+3
Ficha de Exclusión en el Ecuador	+2
Al acabar la ronda, desde la 2.ª: por cada servicio en nivel 1	+1
Gran temporal (ronda 6), al revelarse	+1
Al acabar la ronda: los tres servicios en nivel 4 o más	−1

Los servicios públicos

SANIDAD

En nivel 4 o más, el Coste Vital de todos baja 1.

1	2	3	4	5

HUCHA
sube 1 nivel al juntar 10 monedas (8 jugadores), 9 (7) o 8 (6)

EDUCACIÓN

En nivel 3 o más, las clases media y baja cobran 1 más.

1	2	3	4	5

HUCHA
sube 1 nivel al juntar 10 monedas (8 jugadores), 9 (7) o 8 (6)

ESCUDO SOCIAL

En nivel 3 o más, la clase baja no paga Coste Vital.

1	2	3	4	5

HUCHA
sube 1 nivel al juntar 10 monedas (8 jugadores), 9 (7) o 8 (6)

Las rondas

1	2	3 Obsolescencia	4 Ecuador de la Vida	5	6 Obsolescencia	7	8 Legado y recuento

Obsolescencia: al acabar las rondas 3 y 6, los tres servicios bajan 1 nivel. Las monedas de las huchas se quedan.

estadoenclase.es · CC BY-NC-SA 4.0

Tablero · hoja 2 de 2

CAJA PÚBLICA

Aquí va el impuesto de cada ronda. Se reparte entero en el presupuesto.

FONDO EXTRA

La herencia del Ecuador y la Paz social. Se suma a la caja en el siguiente presupuesto.

Los impuestos

Opción	Alta	Media	Baja	Recauda 8 / 7 / 6	Reparto 3-2-1 (8)
A Impuesto único	2	2	2	16 / 14 / 12	9 · 5 · 2
B Proporcional	5	2	1	19 / 17 / 16	10 · 6 · 3
C Progresivo	7	3	1	26 / 23 / 22	14 · 8 · 4
D Esfuerzo máximo	10	4	2	38 / 34 / 32	20 · 12 · 6

El reparto 3-2-1

Los votos ordenan los servicios: 1.º, 2.º, 3.º. La caja se reparte en vueltas de 3, 2 y 1 monedas hasta que no queda nada. Se mira **en cada vuelta**: en cuanto una hucha junta el precio del nivel, sube. Un servicio en nivel 5 pasa lo suyo al siguiente. Los servicios sin votos van al final (antes el de nivel más bajo), pero también reciben.

Empates

Decide, entre quienes votaron, el que tiene menos Ingresos en su carta (y, a igualdad, el de clase más baja) cuyo voto esté entre los empatados. Si no vota nadie, se repite el impuesto de la ronda anterior.

Fin de ronda, en este orden

1. Los tres servicios en nivel 4 o más: Tensión −1.
2. Desde la ronda 2: Tensión +1 por cada servicio en nivel 1.
3. Rondas 3 y 6: obsolescencia, los tres servicios bajan 1 nivel.

Pacto de partida: Tensión inicial

Aportado entre todos	8 jug.	7 jug.	6 jug.
Tensión 1	20+	18+	15+
Tensión 2	17-19	15-17	13-14
Tensión 3	13-16	11-14	10-12
Tensión 4	< 13	< 11	< 10

Fichas de Exclusión

Siempre a la vista. Cada una: −5 puntos para su dueño al final.

estadoenclase.es · CC BY-NC-SA 4.0

Cartas · Tamaño tarot (70 × 120 mm): caben en fundas de tarot. Imprime a tamaño real (100 %) y recorta por las líneas; mejor en cartulina.

CLASE ALTA

CEO multinacional

18 INGRESOS POR RONDA

6 COSTE VITAL POR RONDA

Tu sueldo es enorme, pero tu tren de vida también. Los impuestos altos te duelen de verdad.

TU VIDA AL FINAL

Menos de 50	−4
Sobrevivir · 50	0
Vivir bien · 57	+8
Prosperar · 63	+12

CLASE ALTA

Cirujana especialista

15 INGRESOS POR RONDA

5 COSTE VITAL POR RONDA

Ganas mucho gracias a una sanidad pública que te formó. ¿Te acordarás de ella al votar?

TU VIDA AL FINAL

Menos de 31	−4
Sobrevivir · 31	0
Vivir bien · 37	+8
Prosperar · 43	+12

CLASE MEDIA

Pequeña empresaria

10 INGRESOS POR RONDA

4 COSTE VITAL POR RONDA

Ni rica ni pobre: tu voto suele decidir la partida. Todos te van a cortejar.

TU VIDA AL FINAL

Menos de 25	−4
Sobrevivir · 25	0
Vivir bien · 29	+8
Prosperar · 37	+12

CLASE MEDIA

Profesor de instituto

7 INGRESOS POR RONDA

2 COSTE VITAL POR RONDA

Trabajas en lo público: sabes lo que vale un instituto bien dotado.

TU VIDA AL FINAL

Menos de 14	−4
Sobrevivir · 14	0
Vivir bien · 18	+8
Prosperar · 25	+12

Cartas · Tamaño tarot (70 × 120 mm): caben en fundas de tarot. Imprime a tamaño real (100 %) y recorta por las líneas; mejor en cartulina.

CLASE MEDIA

Oficinista

6	2
INGRESOS POR RONDA	COSTE VITAL POR RONDA

Llegas a fin de mes, pero sin colchón para un imprevisto.

TU VIDA AL FINAL

Menos de 7	−4
Sobrevivir · 7	0
Vivir bien · 10	+8
Prosperar · 17	+12

CLASE BAJA

Autónoma precaria

6	3
INGRESOS POR RONDA	COSTE VITAL POR RONDA

Facturas poco y pagas la cuota cada mes, factures o no. Y no tienes paro.

TU VIDA AL FINAL

Menos de 19	−4
Sobrevivir · 19	0
Vivir bien · 23	+8
Prosperar · 31	+12

CLASE BAJA

Repartidor

5	2
INGRESOS POR RONDA	COSTE VITAL POR RONDA

Un accidente sin sanidad pública te arruina. Vives al día.

TU VIDA AL FINAL

Menos de 15	−4
Sobrevivir · 15	0
Vivir bien · 19	+8
Prosperar · 26	+12

CLASE BAJA

Estudiante

4	1
INGRESOS POR RONDA	COSTE VITAL POR RONDA

No ingresas casi nada. Si la Educación cae, tu futuro cae contigo.

TU VIDA AL FINAL

Menos de 12	−4
Sobrevivir · 12	0
Vivir bien · 15	+8
Prosperar · 21	+12

Cartas · Tamaño tarot (70 × 120 mm): caben en fundas de tarot. Imprime a tamaño real (100 %) y recorta por las líneas; mejor en cartulina.

CLASE ALTA · REPUESTO

Rentista

16	5
INGRESOS POR RONDA	COSTE VITAL POR RONDA

Vives de alquileres. No trabajas: cobras.

TU VIDA AL FINAL

Menos de 26	−4
Sobrevivir · 26	0
Vivir bien · 40	+8
Prosperar · 52	+12

CLASE MEDIA · REPUESTO

Enfermero

8	3
INGRESOS POR RONDA	COSTE VITAL POR RONDA

Sueldo público digno. Cuidas a los demás en la sanidad de todos.

TU VIDA AL FINAL

Menos de 35	−4
Sobrevivir · 35	0
Vivir bien · 40	+8
Prosperar · 44	+12

CLASE BAJA · REPUESTO

Camarero

5	2
INGRESOS POR RONDA	COSTE VITAL POR RONDA

Contrato temporal, turnos partidos, cero ahorro.

TU VIDA AL FINAL

Menos de 24	−4
Sobrevivir · 24	0
Vivir bien · 28	+8
Prosperar · 32	+12

ECUADOR · MIDE SANIDAD

Enfermedad grave

NIVEL 1-2
Pierdes todo (Ficha si ya estabas a 0).

NIVEL 3
No te pasa nada.

NIVEL 4-5
No te pasa nada.

Cartas · Tamaño tarot (70 × 120 mm): caben en fundas de tarot. Imprime a tamaño real (100 %) y recorta por las líneas; mejor en cartulina.

ECUADOR · MIDE SANIDAD

Tu madre ya no puede sola

NIVEL 1-2
Pierdes la mitad, redondeando hacia arriba, y 2 más.

NIVEL 3
Pierdes 2.

NIVEL 4-5
Pierdes 2.

ECUADOR · MIDE SANIDAD

Te hundes

NIVEL 1-2
Pierdes 13; Ficha si no llegas.

NIVEL 3
Pierdes 3.

NIVEL 4-5
No te pasa nada.

ECUADOR · MIDE SANIDAD

La lista de espera

NIVEL 1-2
Pierdes 11; Ficha si no llegas.

NIVEL 3
Pierdes 1.

NIVEL 4-5
Pierdes 1.

ECUADOR · MIDE ESCUDO SOCIAL

Desahucio

NIVEL 1-2
Pierdes 10; Ficha si no llegas.

NIVEL 3
No te pasa nada.

NIVEL 4-5
No te pasa nada.

Cartas · Tamaño tarot (70 × 120 mm): caben en fundas de tarot. Imprime a tamaño real (100 %) y recorta por las líneas; mejor en cartulina.

ECUADOR · MIDE ESCUDO SOCIAL

Nueve meses en paro

NIVEL 1-2
Pierdes 12; Ficha si no llegas.

NIVEL 3
Pierdes 2.

NIVEL 4-5
Pierdes 2.

ECUADOR · MIDE ESCUDO SOCIAL

Nace tu hija

NIVEL 1-2
Pierdes 11; Ficha si no llegas.

NIVEL 3
Pierdes 1.

NIVEL 4-5
Pierdes 1.

ECUADOR · MIDE ESCUDO SOCIAL

La herencia

NIVEL 1-2
Ganas 8.

NIVEL 3
Ganas 2, y 4 monedas van al presupuesto de la ronda 5.

NIVEL 4-5
Ganas 2, y 4 monedas van al presupuesto de la ronda 5.

ECUADOR · MIDE EDUCACIÓN

Obsolescencia laboral

NIVEL 1-2
Bajas de clase.

NIVEL 3
No te pasa nada.

NIVEL 4-5
Subes de clase.

ECUADOR · MIDE EDUCACIÓN

La carrera de tu hija

NIVEL 1-2
Pierdes 6 y bajas de clase.

NIVEL 3
Pierdes 5.

NIVEL 4-5
No te pasa nada.

ECUADOR · MIDE EDUCACIÓN

La oposición

NIVEL 1-2
Pierdes 7.

NIVEL 3
Pierdes 2.

NIVEL 4-5
Te quedas a 0 y subes de clase.

ECUADOR · MIDE LOS TRES SERVICIOS

A ti no te pasa nada

El país suma 5 o menos: pierdes 6 y la Tensión sube 1.

El país suma entre 6 y 10: no te pasa nada.

El país suma 11 o más: ganas 2.

SUCESO · RONDA 1

1

Auge económico

Todos reciben 2 monedas más al cobrar.

Cartas · Tamaño tarot (70 × 120 mm): caben en fundas de tarot. Imprime a tamaño real (100 %) y recorta por las líneas; mejor en cartulina.

SUCESO · RONDA 2

2

Fiebre estacional

Si Sanidad está en 2 o menos, el Coste Vital de todos sube 2 esta ronda.

SUCESO · RONDA 3

3

Crisis de precios

Si Escudo Social está en 2 o menos, el Coste Vital de todos sube 2 esta ronda.

SUCESO · RONDA 4

4

El Ecuador de la Vida

Mitad de la vida. Esta ronda no se votan impuestos ni presupuesto: cada uno cobra y roba una carta del Ecuador.

SUCESO · RONDA 5

5

Milagro tecnológico

Si Educación está en 3 o más, las clases media y baja ganan 2 de Ingresos para el resto de la partida.

Cartas · Tamaño tarot (70 × 120 mm): caben en fundas de tarot. Imprime a tamaño real (100 %) y recorta por las líneas; mejor en cartulina.

SUCESO · RONDA 6

6

Gran temporal

La Tensión sube 1. Además, si Sanidad y Escudo Social están los dos en 2 o menos, todos pierden 3 monedas al cobrar; si no, pierden 1.

SUCESO · RONDA 7

7

Paz social

Si la Tensión está en 3 o menos, se suman 15 monedas al presupuesto de esta ronda.

SUCESO · RONDA 8

8

El Legado

Última ronda. Al terminar, el recuento.

Fichas de voto

¿Hacienda somos todos?

Una fila = las 7 fichas de un jugador. Corta las filas y luego cada ficha. Imprímelas en cartulina para que no se transparenten al votar. A-D: alta · media · baja.

A Impuesto único 2 · 2 · 2	**B** Proporcional 5 · 2 · 1	**C** Progresivo 7 · 3 · 1	**D** Esfuerzo máximo 10 · 4 · 2	SUBIR Sanidad	SUBIR Educación	SUBIR Escudo Social
A Impuesto único 2 · 2 · 2	**B** Proporcional 5 · 2 · 1	**C** Progresivo 7 · 3 · 1	**D** Esfuerzo máximo 10 · 4 · 2	SUBIR Sanidad	SUBIR Educación	SUBIR Escudo Social
A Impuesto único 2 · 2 · 2	**B** Proporcional 5 · 2 · 1	**C** Progresivo 7 · 3 · 1	**D** Esfuerzo máximo 10 · 4 · 2	SUBIR Sanidad	SUBIR Educación	SUBIR Escudo Social
A Impuesto único 2 · 2 · 2	**B** Proporcional 5 · 2 · 1	**C** Progresivo 7 · 3 · 1	**D** Esfuerzo máximo 10 · 4 · 2	SUBIR Sanidad	SUBIR Educación	SUBIR Escudo Social
A Impuesto único 2 · 2 · 2	**B** Proporcional 5 · 2 · 1	**C** Progresivo 7 · 3 · 1	**D** Esfuerzo máximo 10 · 4 · 2	SUBIR Sanidad	SUBIR Educación	SUBIR Escudo Social
A Impuesto único 2 · 2 · 2	**B** Proporcional 5 · 2 · 1	**C** Progresivo 7 · 3 · 1	**D** Esfuerzo máximo 10 · 4 · 2	SUBIR Sanidad	SUBIR Educación	SUBIR Escudo Social
A Impuesto único 2 · 2 · 2	**B** Proporcional 5 · 2 · 1	**C** Progresivo 7 · 3 · 1	**D** Esfuerzo máximo 10 · 4 · 2	SUBIR Sanidad	SUBIR Educación	SUBIR Escudo Social
A Impuesto único 2 · 2 · 2	**B** Proporcional 5 · 2 · 1	**C** Progresivo 7 · 3 · 1	**D** Esfuerzo máximo 10 · 4 · 2	SUBIR Sanidad	SUBIR Educación	SUBIR Escudo Social

estadoenclase.es · CC BY-NC-SA 4.0

Recuento y acta

¿Hacienda somos todos?

Rellénala entre todos. Si la Tensión llegó a 10, no hace falta: Estado Fallido, nadie gana.

El país al final

Sanidad	
Educación	
Escudo Social	
Suma	

- Servicios: suma × 2, para todos
- Legado: +5 a todos si la suma es 12 o más
- Tensión final: −2 a todos si está entre 5 y 7; −5 si está en 8 o 9

#	Jugador	Rol final	Aportó al pacto	Dinero	Servicios	Legado	Tu vida	Fichas	Tensión	Total
							−4 / 0 / +8 / +12	× −5	0 / −2 / −5	
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										

Gana quien más puntos suma; si empatan, comparten la victoria. Con Legado, **toda la mesa gana como país**: decidlo en voz alta antes que el ganador.

Acta de la partida

Rellénala sobre la marcha: es la mejor chuleta para la conversación final y para comparar con otras mesas.

Ronda	1	2	3	4	5	6	7	8
Impuesto que ganó (A-D)				—				
Servicio más votado				—				
Tensión al acabar la ronda								
Fichas de Exclusión nuevas								

La pregunta final

> «Mirad vuestros puntos. ¿Cuántos vienen de vuestro bolsillo y cuántos del país que habéis construido entre todos? Ahora mirad la factura de impuestos que tanto os dolía pagar.»

estadoenclase.es · CC BY-NC-SA 4.0