Cómo se juega

Reglamento completo de **Un Estado en clase · ¿Hacienda somos todos?**, juego educativo sobre fiscalidad. José Miguel Martín Rodríguez (Universidad Pablo de Olavide). Licencia CC BY-NC-SA 4.0 · estadoenclase.es

Preparación

Cinco minutos antes de empezar.

1. Coloca el tablero en el centro. El marcador de ronda va en la 1; el cubo negro de Tensión, de momento, fuera: su casilla la decide el pacto de partida.

2. Pon los tres servicios en Nivel 1 y deja al lado de cada uno su hucha vacía: roja para Sanidad, verde para Educación y azul para Escudo Social.

3. Cada jugador recibe un juego de fichas de voto: cuatro de impuesto (A, B, C, D) y tres de presupuesto, y un sobre o vaso opaco para guardar su dinero: **el dinero de cada uno es secreto** hasta el recuento. Ten a mano dos bolsas opacas que cierren: la de voto y la de descarte.

4. El docente hace de banca: guarda las monedas y lleva el guion con los sucesos.

5. **El pacto de partida.** Antes de saber qué rol le tocará, cada jugador recibe 3 monedas y mete en la bolsa de voto, sin que nadie lo vea, las que quiera aportar; las demás las guarda en su sobre. El docente cuenta lo aportado (esas monedas vuelven a la banca) y coloca la Tensión según la tabla. Se dice el total, nunca quién aportó cuánto.

6. Después, reparte al azar una carta de rol a cada jugador, boca arriba. Deja aparte los tres roles de repuesto.

Monedas aportadas entre todos	8 jugadores	7 jugadores	6 jugadores
Tensión 1	20 o más	18 o más	15 o más
Tensión 2	17-19	15-17	13-14
Tensión 3	13-16	11-14	10-12
Tensión 4	menos de 13	menos de 11	menos de 10

Jugadores	Altas / medias / bajas	Roles fuera	Precio del nivel
8	2 / 3 / 3	Ninguno	10 monedas
7	2 / 2 / 3	Oficinista	9 monedas
6	2 / 2 / 2	Oficinista y Autónoma precaria	8 monedas

La ronda

Ocho rondas. Todas siguen estas cinco fases salvo la 4, el Ecuador de la Vida.

1 **Suceso**
El docente lee el suceso de la ronda. Nadie sabe cuál toca hasta que se lee.

2 **Debate**
Dos minutos. Se puede negociar, prometer, presionar y mentir: el voto va a una bolsa cerrada y nadie puede comprobar si los demás cumplen lo que dicen.

3 **Voto del impuesto**
Cada jugador mete, sin que nadie lo vea, la ficha que elige en la bolsa de voto y las otras tres en la de descarte. Cuando todos han votado, el docente vacía la bolsa de voto y cuenta. Nadie sabe quién ha votado qué. Gana la opción más votada. En caso de empate, decide el jugador con menos Ingresos; si su voto

no está entre las empatadas, el siguiente con menos Ingresos, y entre dos con los mismos Ingresos, el de clase más baja. Quien no vota se abstiene. Si no vota nadie, se prorroga el impuesto de la ronda anterior (en la ronda 1, el A).

4 **Cobro y pago**

La banca paga a cada jugador sus Ingresos. Después cada uno paga el impuesto que corresponde a su clase, que va al centro de la mesa, y su Coste Vital, que vuelve a la banca. Si no puedes pagar las dos cosas, entregas todo lo que tienes, te quedas a 0 y recibes una Ficha de Exclusión.

5 **Voto del presupuesto**

Igual que con el impuesto: cada jugador mete la ficha del servicio que considera prioritario en la bolsa de voto y las otras dos en la de descarte. El docente vacía la de voto y cuenta. Lo recaudado se reparte entre las tres huchas con el reparto 3-2-1.

Tras cada recuento se juntan las fichas de las dos bolsas y cada jugador recoge un juego completo. Así nadie puede saber qué ficha usó cada uno.

Al terminar la ronda, en este orden: si los tres servicios están en Nivel 4 o más, la Tensión baja 1. Desde la ronda 2, la Tensión sube 1 por cada servicio que siga en Nivel 1. Y al final de las rondas 3 y 6 llega la obsolescencia: los tres servicios bajan un nivel; las monedas sueltas de las huchas se quedan.

Los cuatro impuestos

Lo que paga cada jugador según su clase y lo que recauda una mesa de 8. La última columna es lo que recibe el servicio más votado en el presupuesto.

Opción	Altas	Medias	Bajas	Recauda	Al 1.º servicio
A · Impuesto único	2	2	2	16	9
B · Proporcional	5	2	1	19	10
C · Progresivo	7	3	1	26	14

Opción	Altas	Medias	Bajas	Recauda	Al 1.º servicio
D · Esfuerzo máximo	10	4	2	38	20

Ninguna opción mueve la Tensión por sí misma. Lo que la mueve es lo que pasa después: quién no puede pagar y cómo quedan los servicios.

El reparto 3-2-1

Se cuentan los votos y se ordenan los tres servicios: 1.º, 2.º y 3.º. Un servicio sin votos queda el último, pero también recibe; si hay dos sin votos, va antes el de nivel más bajo. Los demás empates en el orden los decide el jugador con menos ingresos.

Lo recaudado se reparte en vueltas: 3 monedas al primero, 2 al segundo y 1 al tercero, y otra vez, hasta agotarlo. Si en la última vuelta no llega para todos, se sigue el mismo orden hasta que se acaba.

Si un servicio ya está en nivel 5, lo que le tocaría pasa al siguiente del orden (y si es el 3.º, al 1.º). Las monedas se quedan en cada hucha y no se pierden nunca. Cuando una junta 10 (9 con 7 jugadores, 8 con 6), esas monedas vuelven a la banca y el servicio sube un nivel. Solo cuentan los niveles enteros: lo que sobra se queda a la vista para la ronda siguiente. El nivel máximo es 5.

Ejemplo

Gana la opción C y se recaudan 26 monedas. Los votos ordenan Escudo, Sanidad, Educación.

Cuatro vueltas completas reparten 24: Escudo 12, Sanidad 8, Educación 4. Quedan 2, que van a Escudo. Resultado: **Escudo 14, Sanidad 8, Educación 4**.

Si la hucha de Escudo tenía 3 monedas de rondas anteriores, ahora junta 17: sube un nivel y se queda con 7 a la vista.





Lo que da cada servicio

Los efectos se aplican mientras el servicio esté en ese nivel. Si baja, se pierden.

Sanidad 4+

El Coste Vital de todos los jugadores baja 1.

Educación 3+

Las clases medias y bajas cobran 1 moneda más de Ingresos.

Escudo Social 3+

Las rentas bajas no pagan Coste Vital.

Además, cada nivel de cada servicio da 2 puntos a todos los jugadores en el recuento final.

La Tensión Social

Empieza donde la deje el pacto de partida, entre 1 y 4. Si llega a 10, el Estado fracasa: la partida termina en ese momento y pierden todos.

Qué pasa	Tensión
Un jugador recibe una Ficha de Exclusión	+3
Una Ficha de Exclusión en el Ecuador	+2
Desde la ronda 2, por cada servicio en Nivel 1 al final de la ronda	+1
El Gran temporal (suceso de la ronda 6)	+1

Qué pasa	Tensión
Los tres servicios en Nivel 4 o más al final de la ronda	-1

Una Ficha de Exclusión se recibe cuando no puedes pagar el impuesto y el Coste Vital de la ronda, o cuando lo dice una carta del Ecuador. Se queda contigo hasta el final y te resta 5 puntos.

El Ecuador de la Vida

Ronda 4. No se votan impuestos ni presupuesto.

Cada jugador cobra sus Ingresos; esta ronda no se paga impuesto ni Coste Vital. Después se baraja el mazo de doce cartas y cada jugador roba una y la lee en voz alta. Lo que le pasa depende del nivel del servicio que mide su carta en ese momento. En una mesa de 8 quedan cuatro cartas sin salir, así que ningún Ecuador se repite.

Los cambios de clase se hacen al final, cuando todos han leído su carta. Quien cambia de clase entrega su carta de rol y toma la de repuesto de su nueva clase: Rentista (alta), Enfermero (media) o Camarero (baja). Conserva sus monedas y sus fichas.

Si una carta te baja de clase y ya eres de clase baja, pierdes 5 monedas (Ficha si no llegas). Si te sube y ya eres de clase alta, ganas 5.

Solo hay un repuesto por clase. Si otro jugador tuviera que pasar a una clase cuyo repuesto ya se ha cogido, se queda con su rol: el primero en leer su carta se lleva el repuesto.

Carta	Mide	Nivel 1-2	Nivel 3	Nivel 4-5
Enfermedad grave	Sanidad	Pierdes todo (Ficha si ya estabas a 0)	Nada	Nada
Tu madre ya no puede sola	Sanidad	Pierdes la mitad, redondeando hacia arriba, y 2 más	-2	-2

Carta	Mide	Nivel 1-2	Nivel 3	Nivel 4-5
Te hundes	Sanidad	−13; Ficha si no llegas	−3	Nada
La lista de espera	Sanidad	−11; Ficha si no llegas	−1	−1
Desahucio	Escudo	−10; Ficha si no llegas	Nada	Nada
Nueve meses en paro	Escudo	−12; Ficha si no llegas	−2	−2
Nace tu hija	Escudo	−11; Ficha si no llegas	−1	−1
La herencia	Escudo	+8	+2 y 4 monedas al presupuesto	+2 y 4 monedas al presupuesto
Obsolescencia laboral	Educación	Bajas de clase	Nada	Subes de clase
La carrera de tu hija	Educación	−6 y bajas de clase	−5	Nada
La oposición	Educación	−7	−2	Te quedas a 0 y subes de clase
A ti no te pasa nada	El país	Suma de los tres niveles: 5 o menos, −6 y Tensión +1 · de 6 a 10, nada · 11 o más, +2		

Las 4 monedas de la herencia se guardan aparte y se suman a lo recaudado en la ronda 5, antes del reparto 3-2-1. La herencia es la única carta que premia un Estado débil: sin nadie que redistribuya, se queda entera en la familia. Da mucho juego en la conversación final.

El recuento

Al terminar la ronda 8. Cada uno abre su sobre: se descubre el dinero de todos y lo que aportó cada uno al pacto. Gana quien más puntos suma; si hay empate, comparten la victoria. Pero el resultado del país cuenta para todos: si conseguís el Legado, habéis ganado todos como país.

Dividendo público: cada nivel de servicio, para todos	+2 por nivel
Legado: si los tres niveles suman 12 o más, para todos	+5
Tu vida: según las metas de ahorro de tu carta (no llegas a Sobrevivir / Sobrevivir / Vivir bien / Prosperar)	−4 / 0 / +8 / +12
Cada Ficha de Exclusión	−5
Tensión final entre 5 y 7, para todos	−2
Tensión final 8 o 9, para todos	−5

Ejemplo

El Profesor termina con Sanidad 4, Educación 3 y Escudo 4: suman 11, que valen 22 puntos, pero se quedan a uno del Legado. Ha ahorrado 21 monedas: supera su meta de Vivir bien (18) y suma 8. No tiene fichas y la Tensión acaba en 4. Total: **30 puntos**.

Para el docente

Los sucesos son sorpresa. Si tus alumnos van a mirar esta página, mejor que no los abran.

1. **Auge económico.** Todos reciben 2 monedas.
2. **Fiebre estacional.** Si Sanidad está en 2 o menos, el Coste Vital de todos sube 2 esta ronda.
3. **Crisis de precios.** Si Escudo está en 2 o menos, el Coste Vital de todos sube 2 esta ronda.
4. **El Ecuador de la Vida.**
5. **Milagro tecnológico.** Si Educación está en 3 o más, las clases medias y bajas ganan 2 de Ingresos para el resto de la partida.
6. **Gran temporal.** La Tensión sube 1. Además, si Sanidad y Escudo están en 2 o menos, todos pierden 3 monedas; si no, pierden 1.

7. **Paz social.** Si la Tensión está en 3 o menos, se suman 15 monedas a lo que se reparta en el presupuesto de esta ronda.
8. **El Legado.** Última ronda y recuento.