Un Estado en clase

Resumen de reglas

¿Hacienda somos todos?
6 a 8 jugadores · 8 rondas · 45-60 min

Cada jugador recibe un rol con sus ingresos y sus gastos. Ronda a ronda, la mesa vota en secreto **cuánto se paga de impuestos** y **en qué servicios públicos se invierte**. Cada uno intenta llegar a su meta de ahorro; pero si el país se rompe (Estado Fallido), todos pierden.

Una ronda

1. **Suceso.** Se lee el suceso de la ronda (tabla de la página 2).
2. **Debate** (2 minutos). ¿Qué impuesto os conviene? Se habla, se negocia, se promete.
3. **Voto del impuesto**, en secreto: A, B, C o D. Gana la más votada.
4. **Cobro y pago.** Cada uno cobra sus Ingresos y paga el impuesto y su Coste Vital. Quien no llega lo entrega todo, se queda a 0, recibe una **Ficha de Exclusión** y la Tensión sube 3.
5. **Voto del presupuesto**, en secreto: Sanidad, Educación o Escudo Social. Lo recaudado se reparte 3-2-1.
6. **Fin de ronda:** se ajusta la Tensión (página 2).

Los impuestos

Lo que paga cada jugador según su clase:

Opción	Alta	Media	Baja	Recauda (mesa de 8)
A Impuesto único	2	2	2	16
B Proporcional	5	2	1	19
C Progresivo	7	3	1	26
D Esfuerzo máximo	10	4	2	38

Empates: decide el jugador con menos Ingresos (y, a igualdad, el de clase más baja) cuyo voto esté entre las empatadas. Si no vota nadie, se prorroga el impuesto de la ronda anterior.

El presupuesto: reparto 3-2-1

Los votos ordenan los tres servicios: 1.º, 2.º y 3.º. Lo recaudado se reparte en vueltas: **3 monedas al 1.º, 2 al 2.º y 1 al 3.º**, hasta que se acaba. Ejemplo: 26 monedas → 14, 8 y 4.

Las monedas van a la **hucha** de cada servicio y no se pierden nunca. Cuando una hucha junta el **precio del nivel**, el servicio sube un nivel (del 1 al 5):

Jugadores	8	7	6
Precio de un nivel	10	9	8

Un servicio que ya está en 5 pasa lo suyo al siguiente del orden. Los servicios sin votos van al final (antes el de nivel más bajo), pero también reciben.

Lo que dan los servicios

Sanidad ≥ 4: el Coste Vital de todos baja 1.

Educación ≥ 3: las clases media y baja cobran 1 más.

Escudo Social ≥ 3: la clase baja no paga Coste Vital.

Y en el **Ecuador de la Vida** (ronda 4), cada uno roba una carta que le va bien o mal según el nivel del servicio que mide: un buen sistema público te protege; uno débil, no.

Cómo se gana

Al acabar la ronda 8, cada jugador suma:

- **Dividendo público:** (Sanidad + Educación + Escudo) × 2. Lo cobran todos.
- **Legado:** +5 a todos si los tres servicios suman 12 o más.
- **Tu vida:** +4, +8 o +12 según la meta de ahorro de tu rol a la que llegues.
- **−5** por cada Ficha de Exclusión.
- **Tensión final** 5-7: −2 a todos; 8-9: −5 a todos.

Gana quien más puntos tiene. Si hay Legado, se anuncia antes: **toda la mesa ha ganado como país.**

La Tensión Social

Empieza en **3**. Si llega a **10**, **Estado Fallido**: la partida termina al instante y todos puntúan 0.

Qué pasa	Tensión
Alguien no puede pagar (Ficha de Exclusión)	+3
Ficha de Exclusión en el Ecuador	+2
Al acabar la ronda, desde la 2: por cada servicio en nivel 1	+1
Al acabar la ronda: los tres servicios en nivel 3 o más	−1

Al acabar las rondas **3 y 6** llega la **obsolescencia**: los tres servicios bajan un nivel (las monedas de las huchas se quedan).

Los sucesos

Ronda	Suceso	Efecto
1	Auge económico	Todos cobran 2 más.
2	Fiebre estacional	Si Sanidad ≤ 2: Coste Vital +1 a todos.
3	Crisis de precios	Si Escudo ≤ 2: Coste Vital +1 a todos.
4	El Ecuador de la Vida	Sin votaciones: cobro y una carta para cada uno.
5	Milagro tecnológico	Si Educación ≥ 3: medias y bajas cobran 2 más hasta el final.
6	Gran temporal	Si Sanidad ≤ 2 y Escudo ≤ 2: −3 a todos; si no, −1.
7	Paz social	Si Tensión ≤ 3: 15 monedas más para el presupuesto.
8	El Legado	Última ronda; después, el recuento.

El Ecuador de la Vida (ronda 4)

No hay debate ni votaciones ni Coste Vital. Cada uno cobra sus Ingresos y recibe una carta al azar del mazo de 12. Las cartas se leen **una a una** y cada una mide un servicio en ese momento:

- **Sanidad**: enfermedad grave, una madre que ya no puede sola, «te hundes», la lista de espera.
- **Escudo Social**: desahucio, nueve meses en paro, nace tu hija, la herencia.
- **Educación**: obsolescencia laboral, la carrera de tu hija, la oposición. Pueden hacerte **subir o bajar de clase**.
- La carta 12 mide los tres servicios a la vez.

Con el servicio en nivel 1-2, la carta suele costar mucho dinero (y una Ficha si no llegas a pagar); en nivel 3, poco; en nivel 4-5, nada o incluso ventaja.

Quien cambia de clase toma el rol de repuesto de su nueva clase (Rentista, Enfermero o Camarero) y conserva su dinero. Hay un solo repuesto por clase: el primero que lo necesita se lo queda.

Con la app

Modo Mesa: un solo dispositivo que se pasan los jugadores para votar en secreto.

Modo Aula: el tablero en el proyector y cada alumno vota desde su móvil, con un código de sala. Sin cuentas ni datos personales: solo un apodo.

La app lleva las cuentas: cobros, pagos, huchas, Tensión y recuento. El docente solo avanza las fases.

Opcional: capa oculta

Para grupos que ya conocen el juego: además del rol, cada uno recibe en secreto una **ideología** con un objetivo (+5 puntos si lo cumple) y un **poder** que puede usar una vez. Ver la hoja «Capa oculta».

estadoenclase.es · CC BY-NC-SA 4.0