

SKAQUEO, the game.

¿Has conseguido alguna vez resolver todas tus gestiones en una entidad pública de una sola vez? Tal vez aquí tampoco lo consigas.

¡Prueba suerte!

REGLAMENTO:

De 2 a 4 jugadores, de todas las edades.

Un jugador será el contribuyente, y el resto serán funcionarios autonómicos. El juego consiste en que el jugador contribuyente intentará gestionar su petición en 6 turnos o menos, y los funcionarios harán todo lo posible para impedirsele.

Ganará el contribuyente si consigue finalizar sus gestiones, en caso contrario, ganará el funcionario que menos interacción haya conseguido tener el con el mismo. En caso de empate, el ganador se decidirá con una tirada 1d6 de dados, ganando el que consiga el número más alto.

Fase 1.

Los jugadores escogerán una ficha de madera de personaje y se colocarán en su respectiva mesa. El contribuyente empezará en la entrada, frente a Julián, el vigilante de seguridad.

El primer lanzamiento de 1d6, consignará la situación personal del jugador.

1d6	Tipo de personaje.	Bonus
6	Tengo carné del partido	+1 a todas las tiradas y fotocopias incluidas siempre.
5	Mi cuñado trabaja en Hacienda	Fotocopias incluidas siempre.
4	Soy un ciudadano normal	Nada.
3	Soy un ciudadano normal	Nada.
2	Soy un ciudadano normal	Nada.
1	Soy autónomo	-1 a todas las tiradas

El juego se inicia cuando Julián, el único que trabaja en todo el edificio, te indica mediante una tirada de dados, a qué mesa debes acudir como primera opción.

Cada cambio de mesa o acción descuenta un turno del final de la partida.

Fase 2.

Cada vez que el contribuyente llegue a una mesa con un nuevo jugador, éste lanzará también un dado de tipo de personaje:

1d6	Tipo de personaje.	Bonus
6	Sindicalista	Ver tabla especial sindicalista
5	Veterano de la casa	Las tiradas de 1 podrán repetirse.
4	Funcionario	Nada
3	Funcionario	Nada
2	Funcionario	Nada
1	Laboral sin plaza	-1 a todas las tiradas

En caso de ser sindicalista, se lanzará un nuevo dado para ver sus privilegios especiales:

1d6	Tipo de personaje.	Bonus
6	Liberado sindical	Retiras la ficha. Has ganado excepto si gana el contribuyente
5	Reunión de Comité	El contribuyente pierde 2 turnos esperándote y otro de cambio de mesa.
4	Reunión informativa	El contribuyente pierde 2 turnos esperándote y cambia de mesa.
3	Curso de formación	El contribuyente pierde 1 turno esperándote
2	Riesgos laborales	El contribuyente cambia de mesa
1	Me he quedado sin horas	Justo has agotado las horas sindicales y este día te toca ir a trabajar.

Fase 3.- Empieza la batalla.

El contribuyente presenta la solicitud ante el funcionario y éste tira un dado 1d6:

1d6	Resultado	Acción
6	Espere que mire... esto lo lleva mi compañero.	El contribuyente pierde un turno y cambia de mesa.
5	Esto lo lleva mi compañero..	El contribuyente cambia de mesa.
4	El ordenador ahora no me deja...	El contribuyente pierde 1 turno.
3	Necesito una fotocopia	Tabla de fotocopia
2	Necesito una fotocopia	Tabla de fotocopia
1	Necesito una fotocopia	Tabla de fotocopia

El contribuyente tira un dado y mira en la tabla de fotocopias:

1d6	Resultado	Acción
6	Sí, aquí la tiene.	El contribuyente avanza de fase sin perder turno.
5	Fotocopiadora funciona	El contribuyente hace una fotocopia en el centro mismo y solo pierde un turno para cambiar de fase.
4	A la fotocopiadora le faltan folios.	El contribuyente hace una fotocopia en el centro mismo y solo pierde dos turnos para cambiar de fase.
3	Aquí no hacemos fotocopias	Ruegas y te hacen la fotocopia, pero pierdes 1d3 + 1 turnos.
2	Aquí no hacemos fotocopias	Ruegas y te hacen la fotocopia, pero pierdes 1d3 + 1 turnos.
1	Fotocopiadora rota	Ni tienes la fotocopia ni puedes hacerla, has perdido.

Fase 4.- La tasa.

Has entregado la solicitud, pero no creas que este trámite va a ser gratuito. ¡Te falta la tasa 790!
¿Estás en el lugar adecuado? Funcionario, tira 1d6.

1d6	Resultado	Acción
6	Espere que mire... esto lo lleva mi compañero.	El contribuyente pierde un turno y cambia de mesa.
5	Esto lo lleva mi compañero..	El contribuyente cambia de mesa.

4	El ordenador ahora no me deja...	El contribuyente pierde 1 turno.
3	Puede entregarme la tasa y una fotocopia	Si tiene fotocopia no pierde tiempo.
2	Deme la tasa y espere un segundo que compruebo.	Tira 1d6, si sale 4 o menos no pierde tiempo.
1	Entrégueme la tasa.	No pierde tiempo

Entregando la tasa. Contribuyente, ¡tira 1d6!

1d6	Resultado	Acción
6	Sí, aquí la tiene junto con una fotocopia.	El contribuyente avanza de fase sin perder turno.
5	Sí, aquí la tiene y ahora hago la fotocopia.	El contribuyente hace una fotocopia en el centro mismo y solo pierde un turno.
4	Sí, aquí la tiene.	Tira 1d6, si sale 5+ el funcionario te hace la fotocopia y solo pierdes 1 turno; 3 o 4: pierdes 2; 1 o 2:
3	No me he traído la fotocopia	Ruegas y te hacen la fotocopia, pero pierdes 1d3 + 1 turnos.
2	No sé donde la he metido, espera que mire...	Pierdes 1d3 + 1 turnos buscando, y otro adicional haciendo la fotocopia.
1	¿Qué tasa? ¿Pero no les basta con todos los impuestos que pagamos?	Acabas de perder. ¿Dónde te creías que estabas viviendo, en Suiza?

Recuerda: Si el contribuyente consigue finalizar gana, si no es así gana quien menos interacción haya tenido con él.

FAQ

¿Cada cambio de mesa implica perder 1 turno? *Si*

¿Ir a la fotocopidora implica turno de ida y otro de vuelta? *No, solo 1 turno.*

¿No crees que este juego es ofensivo para los funcionarios burócratas? *Eso espero, pero igual se ponen a jugar con él durante su jornada laboral mientras esperas.*

¿Qué significa 1d6? *Un lanzamiento de un dado de 6 caras.*

¿Y 1d3 entonces? ¡No hay dados de 3 caras! *Con el dado de 6 caras cuentas 1-2 como 1, 3-4 como 2, 5-6 como 3. ¡A ver si adivinas cómo es 1d2!*

Enlaces.-

https://www.freepik.es/psd-gratis/mock-up-logo-sellado_1279977.htm#query=logo%20madera&position=6&from_view=keyword&track=ais&uid=2904f8ae-9c11-498f-9b51-645a781dd054>Imagen de yeven_popov en Freepik

"Designed by Yeven_Popov / Freepik"