

JUEGO DE ROL · MANUAL COMPLETO

CIENCIA

en disputa

Del proyecto al paper

*Juego sobre ciencia, negacionismo climático
y libertad académica en América Latina*

2 a 8 JUGADORES/AS · 25–35 MINUTOS

Sin experiencia previa necesaria

Diseño y desarrollo

Paula Aldana Lucero · Fernando Romani Sales ·

Maria Fernanda Silva Assis

Con la tutoría de Selma Venco

ÍNDICE

PARTE I — PARA EMPEZAR

- Capítulo 1 · Antes de empezar: ¿qué es esto?
- Capítulo 2 · Qué necesitas para jugar
- Capítulo 3 · Cómo se empieza
- Capítulo 4 · Cómo se juega un turno
- Capítulo 5 · Los recursos en detalle

PARTE II — EL TABLERO

- Capítulo 6 · Los mazos de cartas
- Capítulo 7 · El tablero casillero por casillero
- Capítulo 8 · Cómo se gana

PARTE III — LAS PERSONAS

- Capítulo 9 · Los personajes
- Capítulo 10 · Alianzas entre equipos
- Capítulo 11 · Guía para el/la facilitador/a

PARTE IV — APÉNDICE

- Capítulo 12 · Preguntas frecuentes
- Capítulo 13 · Resumen en una página

Antes de empezar: ¿qué es esto?

Este es un juego de mesa. Varias personas se sientan alrededor de una mesa, cada una con su ficha, sus tokens y su hoja de personaje, y juntas recorren un camino. No hay pantalla, no hay aplicación, no hay electricidad de por medio. Solo el tablero, los dados, las cartas y las personas.

Si nunca jugaste un juego de mesa, no te preocupes. Este manual explica todo desde cero. Si algo no queda claro, la persona que facilita el juego está ahí para ayudarte.

¿De qué trata el juego?

En este juego representás equipos de investigación que trabajan sobre cambio climático, crisis ambiental y sus impactos. Cada equipo empieza con una idea y tiene que transformarla en un artículo científico publicado. Para lograrlo, van a tener que conseguir plata, producir evidencia, construir redes de apoyo... y resistir las presiones políticas que intentan frenarlos.

El juego muestra algo importante: investigar no es solo sentarse a leer libros y escribir. Es pelear por recursos, resistir censuras, tomar decisiones incómodas, y apoyarse en redes cuando todo lo demás falla.

"La ciencia no se produce en el vacío."

CAPÍTULO 2

Qué necesitás para jugar

Antes de sentarse a jugar, hay que tener estos materiales sobre la mesa. Acá te explicamos qué es cada cosa y para qué sirve.

El tablero

Es un cartón con 36 casilleros numerados del 1 al 36. El recorrido tiene forma de S: empezás en el casillero 1, avanzás hasta el 6, la fila siguiente va del 7 al 12 en sentido contrario, y así hasta llegar al 36.

Cada casillero tiene un nombre, un ícono y una instrucción. Los casilleros están agrupados en 7 etapas, cada una con un color distinto.

Los dados

Se usa un dado de seis caras. En tu turno tirás el dado y avanzás el número de casilleros que salió.

Las fichas y los tokens

Cada equipo tiene una ficha para marcar su posición. Los tokens (pueden ser papelitos o monedas) representan los recursos de cada equipo:

F	Fondos	El dinero para investigar. Sin plata no podés comprar una computadora.
E	Evidencia	Los datos y resultados que vas acumulando. Sin evidencia no podés avanzar.
R	Redes	Las alianzas con colegas, comunidades y organizaciones. Las redes te ayudan a encontrar información.
PP	Presión Política	La interferencia del poder sobre tu investigación. Es el único recurso que no se puede comprar.

Importante

Los cuatro recursos son visibles todo el tiempo. Pónelos delante tuyo sobre la mesa, no son secretos.

Las cartas

Hay cuatro mazos de cartas, cada uno de un color distinto. Las cartas se roban solo cuando el tablero te lo indica.

- **Cartas terracota — Eventos:** problemas, ataques, recortes de financiamiento, negación de fondos.
- **Cartas verde oliva — Oportunidades:** apoyos, fondos solidarios, alianzas internacionales.
- **Cartas mostaza — Dilemas éticos:** decisiones difíciles que te obligan a elegir.
- **Cartas azules — Peer Review:** proceso de evaluación académica, solo en etapa final.

Cómo se empieza

Antes de tirar el dado por primera vez, hay que hacer varias cosas. Seguí estos pasos en orden.

Paso 1 — Preparar la mesa

Pongan el tablero en el centro. Coloquen los cuatro mazos boca abajo al costado. Distribuyan los tokens.

Paso 2 — Elegir personajes

Cada jugador/a o pareja elige una hoja de personaje. El facilitador puede leer en voz alta las descripciones. Si hay más jugadores/as que personajes, dos personas pueden compartir uno.

Paso 3 — Recursos iniciales

Cada equipo pone delante suyo los tokens según su hoja de personaje. La mayoría arranca con F:1 · E:1 · R:1 · PP:0. Algunos personajes arrancan distinto: el Becario/a empieza con 0 Fondos.

Paso 4 — Fichas en el casillero 1

Cada equipo pone su ficha sobre el casillero 1 del tablero. Todos arrancan en el mismo lugar.

Paso 5 — Orden de juego

Decidan quién empieza. Después de esa persona, el juego sigue en sentido horario.

Cómo se juega un turno

Cada equipo tiene un turno cuando le toca. Un turno es muy simple y siempre tiene los mismos pasos.

Los pasos de un turno

1. Tirás el dado.
2. Movés tu ficha ese número de casilleros.
3. Leés en voz alta el casillero donde caíste.
4. Hacés lo que dice el casillero: agregás o sacás tokens, robás carta, etc.
5. Si robaste carta, la leés en voz alta y aplicás su efecto.
6. Le pasás el dado al equipo siguiente.

Eso es todo. El juego no tiene reglas ocultas. La complejidad viene de las decisiones que aparecen en las cartas y de los recursos que te van quedando.

¿Qué pasa si no tengo tokens suficientes?

Si una carta te dice que perdés 1 Fondo pero ya no tenés ninguno, tu Fondo queda en cero. No podés tener valores negativos. Pero cuidado: quedarte sin recursos puede impedirte ganar.

¿Qué significa 'perder un turno'?

En tu próximo turno no tirás el dado ni avanzás. Dejás que todos los demás jueguen ese turno.

¿Qué significa 'retroceder X casilleros'?

Movés tu ficha hacia atrás ese número de lugares. No aplican los efectos de los casilleros que pisás al retroceder.

Los recursos en detalle

Entender bien para qué sirve cada recurso cambia mucho cómo jugás. Acá explicamos cada uno con más profundidad.

Fondos (F)

Los Fondos son el dinero de tu investigación. Sin fondos no podés comprar la computadora que necesitás, contratar al/a estadístico/a, cubrir los gastos de participación en congresos, ni pagar el trabajo de campo.

Los Fondos se consiguen en la etapa de Financiamiento (10-14), pero también en cartas de Oportunidades. El problema: son escasos y fáciles de perder. Los recortes presupuestarios, las auditorías y los cierres de proyectos te los quitan.

Evidencia (E)

La Evidencia son los datos y resultados que tu investigación produce. Es lo más importante: necesitás al menos 3 Evidencias para poder publicar.

Se acumula en las etapas de Campo y Análisis (etapas 4 y 5). Se pierde cuando te censuran o manipulan tus datos.

Redes (R)

Las Redes son tus alianzas: con investigadoras, comunidades, sindicatos, organizaciones sociales. Son el escudo más poderoso del juego porque bajan la Presión Política y anulan efectos negativos.

Presión Política (PP)

Es la interferencia del poder político sobre tu investigación. Cuanto más alto, peor para tu trabajo.

Efectos de la Presión Política

- **PP 0-2:** todo normal.
- **PP 3-4:** perdés un turno automáticamente cuando te toca.
- **PP 5 o más:** no podés publicar aunque llegues al casillero 36.
- **Para ganar:** necesitás terminar con $PP \leq 2$.

Los mazos de cartas

Las cartas son el corazón narrativo del juego. Cuando robás una carta, la leés en voz alta para que todos escuchen. Eso es parte del juego.

Mazo de Eventos

Las cosas malas que pueden pasarle a tu investigación: recortes presupuestarios, censuras, amenazas, despidos, intervenciones políticas, cortes de financiamiento, negación de fondos para investigaciones críticas. Cuando robás un Evento, generalmente perdés algún recurso o sube tu PP.

Los Eventos están basados en situaciones reales: el desmantelamiento del INPE en Brasil y del INTA en Argentina durante los gobiernos de Bolsonaro y Milei.

Carta nueva: Interrupción por falta de recursos

Tuviste que interrumpir la investigación por falta de recursos. Retrocedé 3 casilleros.

Mazo de Oportunidades

Los apoyos que puede recibir tu investigación: fondos internacionales, redes de colegas, apoyo sindical, periodismo responsable, premios académicos. Cuando robás una Oportunidad, generalmente ganás recursos o baja tu PP.

Las Oportunidades existen porque la ciencia crítica también tiene redes de apoyo y resistencia. No todo es ataque.

Mazo de Dilemas Éticos

Las cartas más interesantes y difíciles. Cuando robás un Dilema, tenés que elegir entre dos opciones. Ninguna es perfecta.

Por ejemplo: una empresa extractiva te ofrece financiamiento. Si aceptás, ganás Fondos pero sube tu PP. Si rechazás, no ganás nada.

No hay respuesta correcta en los Dilemas. El juego no juzga tu decisión. Lo que sí hace es mostrar que estas situaciones son reales: investigadores e investigadoras las enfrentan constantemente.

Mazo de Peer Review

Solo se usa en la etapa final (casilleros 30, 32 y 33). Representa el proceso de evaluación académica: mandar el paper, esperar evaluadores anónimos, y ver si te lo aceptan, piden cambios o lo rechazan.

Carta nueva: *Cita impuesta*

El/la evaluador/a exige que uses un autor que no dialoga con tu estudio (la 'nueva moda' del impacto). -1 Evidencia o -1 turno (elegís).

El tablero casillero por casillero

Esta es la sección más importante del manual. Acá explicamos cada casillero: qué significa, qué hay que hacer cuando caés ahí, y por qué existe.

Los casilleros están agrupados en 7 etapas que representan las fases reales de una investigación científica.

ETAPA 1 - Hipótesis y Problema

Casilleros 1 al 4

Esta etapa es el punto de partida. Tu equipo tiene una preocupación ambiental y empieza a transformarla en una pregunta de investigación. Todavía no hay dinero, no hay datos, solo hay una idea y ganas de entender algo del mundo.

1

Idea inicial

Tu equipo tiene una preocupación ambiental y empieza a pensar en qué quiere investigar. El solo hecho de tener una pregunta ya es un dato.

EFEECTO: +1 Evidencia

2

Lectura crítica

Antes de investigar, hay que leer lo que ya existe. Revisás bibliografía, leés trabajos anteriores, entendés el estado del tema.

EFEECTO: +1 Evidencia

3

Tema incómodo

Tu tema molesta a alguien. Investigás agrotóxicos, frontera agropecuaria o gestión de datos ambientales. Hay actores con intereses que preferirían que no lo hicieras.

EFEECTO: Robá 1 carta de Eventos

4**Delimitación del problema**

Lograste definir bien qué vas a investigar, desde dónde y con qué perspectiva. Lo compartís con colegas que se interesan en tu trabajo.

EFECTO: +1 Red

ETAPA 2 - Proyecto y Diseño

Casilleros 5 al 9

Una buena idea no es suficiente. Para investigar dentro del sistema científico, necesitás presentar un proyecto formal: con objetivos, metodología, marco teórico y cronograma. Esta etapa es burocrática pero necesaria.

5**Armado de proyecto**

Escribís la propuesta de investigación. Definís objetivos, metodología, cronograma. El proceso de escribirlo te obliga a pensar con más claridad.

EFECTO: +1 Evidencia

6**Marco teórico**

Definís el enfoque teórico de tu investigación. Si tu personaje es de Ciencias Sociales Ambientales, te da una Evidencia extra.

EFECTO: +1 Evidencia

7**Revisión institucional**

Tu proyecto pasa por un comité interno. Ahí aparecen presiones: alguien quiere que cambies el título, otro pide que suavices las críticas, una autoridad nueva tiene sus prioridades.

EFECTO: Robá 1 Dilema

8**Aval institucional**

Conseguiste la firma institucional que necesitás. El proceso te conectó con personas dentro de la institución que ahora respaldan tu trabajo.

EFECTO: +1 Red

9

¿Proyecto aprobado?

El resultado no depende solo de la calidad del proyecto: depende también del contexto político y de quién está en el comité evaluador.

EFECTO: Tirá el dado · 1-3: Evento · 4-6: +1 Fondo

ETAPA 3 - Financiamiento

Casilleros 10 al 14

Esta etapa es la más inestable del juego. Conseguir financiamiento en el sistema científico latinoamericano actual es una lucha constante entre convocatorias abiertas, recortes inesperados y fondos con condiciones difíciles. Acá podés ganar mucho o, si los recursos se agotan, podés tener que interrumpir la investigación.

10

Convocatoria pública

Se abrió una convocatoria pública y presentás tu proyecto. En esta etapa, las Oportunidades representan los distintos apoyos que podés conseguir.

EFECTO: Robá 1 Oportunidad

11

Recorte nacional

El contexto político afecta el presupuesto de ciencia y tecnología. Pueden cortar líneas enteras de financiamiento o negar financiamiento a investigaciones críticas.

EFECTO: Robá 1 Evento

12

Beca o subsidio

Las becas no caen del cielo: llegan porque alguien te recomendó, porque estás en una red, porque alguien leyó tu trabajo anterior.

EFECTO: Si tenés ≥ 1 Red: +1 Fondo

13

Fondo condicionado

Aparece dinero disponible, pero con condiciones. Quizás de una empresa privada, del gobierno con agenda específica, o piden que no uses ciertos términos.

EFECTO: Robá 1 Dilema

14 **Financiamiento resuelto**

Mide si lograste consolidar el financiamiento. Con 2 o más Fondos, tenés respaldo para arrancar el trabajo de campo con impulso.

EFECTO: Si tenés ≥ 2 Fondos: avanza 1 casillero extra

ETAPA 4 - Campo y Laboratorio

Casilleros 15 al 20

Esta es la etapa del trabajo real: salís al territorio, hacés entrevistas, tomás muestras, procesás datos en el laboratorio. Es donde más Evidencia se produce, pero también donde más aparecen las interferencias políticas y logísticas.

15 **Trabajo de campo**

Arranca el trabajo concreto. Salís al territorio, hacés las entrevistas, tomás las muestras, registrás lo que necesitás. El contacto directo produce conocimiento.

EFECTO: +1 Evidencia

16 **Problemas logísticos**

El trabajo de campo tiene costos inesperados: el vehículo se rompe, los insumos llegaron mal, hay que comprar una computadora nueva o contratar a un/a estadístico/a.

EFECTO: -1 Fondo

17 **Comunidad y equipo**

El trabajo con comunidades y con tu equipo generó vínculos. La confianza se construye en el territorio, no en los papers.

EFECTO: +1 Red

18 **Datos sensibles**

Los datos que estás produciendo son incómodos para alguien. Muestran desmonte, contaminación, violaciones de derechos. Cuando los datos molestan al poder, el poder reacciona.

EFECTO: Robá 1 Evento

19**Interferencia local**

Presión política directa sobre tu trabajo en el territorio. Un funcionario local que no quiere que sigas, una empresa que presiona a la comunidad.

EFECTO: +1 PP**20****Datos consolidados**

Lograste cerrar la base de datos. Es uno de los casilleros más importantes del juego: tenés todo lo que necesitabas recolectar.

EFECTO: +2 Evidencias - avanzá 3 casilleros

ETAPA 5 - Análisis

Casilleros 21 al 25

Tenés los datos. Ahora hay que entenderlos. El análisis no es mecánico: implica interpretar, discutir, cuestionar los propios resultados, y enfrentarse a la incomodidad de lo que encontraste.

21**Procesamiento**

Organizás, limpás y procesás los datos. El trabajo técnico de convertir material bruto en información analizable es producción de conocimiento.

EFECTO: +1 Evidencia**22****Debate interno**

Tu equipo no está de acuerdo en cómo interpretar algunos resultados. Hay tensiones sobre el enfoque, sobre qué mostrar primero.

EFECTO: Robá 1 Dilema**23****Revisión crítica**

Releés tus resultados con ojos críticos. Buscás errores, inconsistencias, cosas que no cierran. Ese ejercicio fortalece aún más tus hallazgos.

EFECTO: Si tenés ≥ 2 Evidencias: +1 Evidencia

24**Tensiones políticas**

Lo que encontraste molesta a actores con poder: empresas, gobierno, sectores del agronegocio. Te prestan más atención, y no de la buena.

EFECTO: +1 PP**25****Resultados listos**

Terminaste el análisis. Tenés resultados claros, interpretados y listos para ser escritos. Compartiste los hallazgos con colegas y tu red se amplió.

EFECTO: +1 Red

ETAPA 6 - Escritura y Difusión

Casilleros 26 al 31

Escribir es más difícil de lo que parece. No es solo poner los resultados en palabras: es traducir la investigación a un formato académico aceptable, resistir las presiones de suavizar las críticas, y decidir cuándo y cómo difundir los hallazgos.

26**Primer borrador**

Tenés el primer borrador del paper. No es perfecto, pero existe. El ejercicio de escribir siempre te hace ver cosas que no habías visto antes.

EFECTO: +1 Evidencia**27****Correcciones infinitas**

Las correcciones no terminan nunca. Revisiones de colegas, comentarios de la directora de tesis, sugerencias del co-autor que llegan a último momento.

EFECTO: Perdes 1 turno**28****Lenguaje 'aceptable'**

Alguien te pide que suavices las críticas del paper. Que no uses la palabra 'agrotóxicos' sino 'fitosanitarios'. Que no cites cierta fuente.

EFECTO: Robá 1 Dilema

29**Artículo terminado**

Este casillero actúa como filtro. Para publicar, necesitás haber acumulado suficiente evidencia científica.

EFECTO: Si tenés ≥ 3 Evidencias: avanzá

30**Envío a revista**

Mandás el paper a una revista académica. Empezás el proceso de evaluación.

EFECTO: Robá 1 Peer Review

31**Difusión previa**

Antes de publicar formalmente, presentaste los resultados en participación en congresos, charlas y redes sociales académicas. Eso genera conversación.

EFECTO: +1 Red

ETAPA 7 - Evaluación y Publicación

Casilleros 32 al 36

Llegaste a la recta final. El paper está en evaluación y cada casillero puede significar un paso adelante o un paso atrás. Esta etapa es la más tensa del juego porque el resultado no depende solo de vos.

32**Revisión editorial**

El equipo editorial de la revista hace una primera revisión del paper antes de enviarlo a evaluadores/as.

EFECTO: Robá 1 Peer Review

33**Evaluadores/as anónimos/as**

Tu paper está en manos de dos o tres personas que lo van a evaluar sin que sepas quiénes son. Pueden ser aliadas o pueden tener sus propios intereses.

EFECTO: Robá 1 Peer Review

34**Correcciones finales**

Los evaluadores pidieron cambios. Tenés que decidir cómo responder: rápido (simplificar) o con cuidado (tiempo).

EFECTO: Elegí: -1 Evidencia o -1 turno

35**Decisión editorial**

El editor o la editora tomó una decisión. La mitad de las veces hay que revisar otra vez. La otra mitad, avanzás.

EFECTO: Tirá el dado · 1-3: volvé al 32 · 4-6: avanzá al 36

36**¡PUBLICACIÓN!**

Tu paper fue publicado. Pero llegar acá no es suficiente: necesitás los recursos mínimos para que esa publicación tenga impacto real.

EFECTO: Verificá condiciones de victoria

Cómo se gana

Para ganar el juego, tenés que llegar al casillero 36 (Publicación) y cumplir las cuatro condiciones siguientes al mismo tiempo:

F \geq 2	Sin financiamiento, la investigación no puede tener continuidad.
E \geq 3	Un paper sin suficiente evidencia no tiene peso científico.
R \geq 2	Una publicación sin red de apoyo no circula, no tiene impacto.
PP \leq 2	Publicar bajo presión política extrema es publicar amenazado/a.

¿Qué pasa si llegás al 36 sin cumplir las condiciones?

El juego dice que publicaste, pero que quedaste aislado/a. No ganás. Podés seguir jugando para mejorar tus recursos: en el casillero 36 robás cartas de Oportunidades hasta cumplir las condiciones.

Los personajes

Cada personaje representa una posición real dentro del sistema científico latinoamericano. Tienen habilidades especiales que cambian cómo jugás, y debilidades que te hacen más vulnerable.

1

Monitoreo Ambiental

INPE · INTA · Datos satelitales

F:1 · E:2 · R:1 · PP:0

Trabajás con satélites y monitoreo territorial. Tus datos muestran desmontes e incendios en tiempo real. Cuando incomodan, empiezan los ataques.

HABILIDADES: Ignorás la 1ª censura · 1 E puede convertirse en 1 R (una vez)

DEBILIDADES: Primer objetivo político · Cada Evento: +1 PP extra

2

Investigador/a CONICET

Carrera científica formal

F:2 · E:1 · R:1 · PP:0

Formás parte del sistema científico formal. Dependés de becas, evaluaciones y subsidios.

HABILIDADES: Una vez por juego recuperás 2 Fondos · Necesitás 1 E menos para publicar

DEBILIDADES: El ajuste te afecta doble · Cada pérdida de Fondos: -1 extra

3

Extensionista Territorial

INTA · Universidades · Comunidades

F:1 · E:1 · R:2 · PP:0

Trabajás en territorio con comunidades rurales, campesinas e indígenas. Sin confianza no hay datos.

HABILIDADES: Cada Red ganada suma 1 adicional · Podés ignorar 1 Dilema Ético

DEBILIDADES: Sin redes: perdés 1 turno · Bajo 1 R: bloqueado/a

4**Salud y Ambiente CONICET***Agrotóxicos · Salud pública***F:1 · E:2 · R:1 · PP:0**

Investigás impactos de agrotóxicos y contaminación. Tu trabajo incomoda al agronegocio.

HABILIDADES: Cada Evidencia ganada suma 1 R extra · Anulás 1 Campaña de Desprestigio

DEBILIDADES: Blanco mediático frecuente · Cada ataque: +1 PP adicional

5**Modelador/a Climático/a***Proyecciones y escenarios***F:1 · E:2 · R:1 · PP:0**

Hacés proyecciones, escenarios y simulaciones. Te exigen certezas en un mundo incierto.

HABILIDADES: En la etapa de Análisis avanzás 1 extra · Podés repetir una tirada por juego

DEBILIDADES: Dependés de infraestructura costosa · Si perdés Fondos: también perdés Evidencia

6**Ciencias Sociales Ambientales***Conflictos · Extractivismo · Poder***F:1 · E:1 · R:2 · PP:0**

Estudiás conflictos, extractivismo y poder. Te acusan de 'ideológica'. Leés el conflicto político.

HABILIDADES: Convertís 1 carta negativa en 1 Red · Siempre tenés opción ética alternativa

DEBILIDADES: Alta censura simbólica · Cada vez que sube PP: +1 punto extra

7**Comunicador/a Científico/a***Divulgación · Medios · Puente***F:1 · E:1 · R:2 · PP:0**

Traducís ciencia para medios, escuelas y comunidades. Sos puente entre academia y sociedad.

HABILIDADES: Convertís ataques en Redes · Reducís PP una vez por juego

DEBILIDADES: Sin Redes: no ganás Evidencia · Dependés de legitimidad institucional

8**Derecho y Políticas Públicas***Leyes · Presupuesto · Normativa***F:1 · E:1 · R:2 · PP:0**

Conocés leyes, presupuestos y normativas. Leés el poder desde adentro.

HABILIDADES: Anulás 1 carta de Intervención · Reducís PP dos veces por juego

DEBILIDADES: Producción lenta · En Escritura: avanzás 1 menos

9**Becario/a o Postdoc***Precarización · Alta productividad***F:0 · E:2 · R:1 · PP:0**

Vivís precarizado/a. Mucho trabajo, poca estabilidad. Sos el eslabón más vulnerable.

HABILIDADES: Ganás 1 E extra siempre · Podés repetir una tirada

DEBILIDADES: El recorte te afecta doble · Inseguridad extrema ante ajustes

10**Coordinador/a de Proyecto***Redes · Gestión · Política científica***F:2 · E:1 · R:1 · PP:0**

Gestionás equipos, fondos y redes. Hacés política científica.

HABILIDADES: Creás alianzas entre jugadores/as · Podés compartir Fondos y Redes

DEBILIDADES: Objetivo político prioritario · Cada auditoría: +1 PP adicional

Alianzas entre equipos

El juego permite que dos equipos formen una alianza. Las alianzas son opcionales y se pueden proponer en cualquier momento.

¿Cómo se forma una alianza?

Un equipo le propone a otro. Si acepta, declaran en voz alta que están aliados. El facilitador puede registrarlo.

¿Qué pueden hacer los equipos aliados?

- **Compartir Fondos o Redes:** en tu turno podés pasarle un token a tu aliado/a.
- **Protegerse mutuamente:** si tu aliado/a tiene Redes suficientes, puede absorber parte del efecto de una carta de Evento que te pegue.
- **El Coordinador/a de Proyecto** tiene habilidades especiales de alianza.

¿Cuál es el costo de una alianza?

Las alianzas también atan. Si tu aliado/a sube mucho su PP, vos podés sufrir efectos colaterales. Si uno de los dos rompe la alianza en medio del juego, el equipo que se va pierde 1 Red.

Importante

Las alianzas no son obligatorias. El juego funciona perfectamente sin ellas. Pero son una herramienta poderosa para generar conversación sobre cooperación científica y trabajo colectivo.

Guía para el/la facilitador/a

Esta sección es para la persona que coordina el juego. Si sos jugador/a, podés leerla igual: te va a ayudar a entender la lógica del juego.

Antes del juego

- Leé este manual completo antes de facilitar.
- Preparar los materiales con tiempo.
- Adaptar la cantidad de personajes según los participantes.
- Tener presente el contexto del grupo: si hay investigadores/as en la sala, el juego puede generar emociones fuertes.

Durante el juego

- Leé los efectos de las cartas en voz alta.
- Ayudá a interpretar efectos ambiguos. Si no está claro, vos decidís.
- Prestá atención a los recursos de cada equipo.
- No juzgues las decisiones en los Dilemas Éticos.

El cierre del juego

Es tan importante como el juego mismo. Dedicarle al menos 10 minutos.

Preguntas para el cierre reflexivo

- ¿En qué parte del recorrido apareció el ajuste o el recorte?
- ¿Hubo censura? ¿Cómo la viviste?
- ¿Qué decisión en los Dilemas Éticos te resultó más difícil?
- ¿Qué rol jugaron las Redes? ¿Sirvieron de algo?
- ¿Alguna situación del juego les recordó algo real?
- ¿Qué hace falta para que la ciencia crítica pueda sostenerse?

Preguntas frecuentes

¿Puedo tener más de 5 Fondos, Evidencias o Redes?

Sí. No hay límite máximo de recursos positivos. Acumulá todo lo que puedas.

¿Puedo tener PP negativo?

No. El mínimo es 0. Si una carta te dice que bajás PP pero ya estás en 0, simplemente quedás en 0.

¿Qué pasa si me quedo sin tokens?

Anotalo en papel. Los tokens son un sistema de representación, no hay límite real.

¿Puedo usar mi habilidad especial en cualquier momento?

Sí, salvo que la hoja de personaje diga lo contrario.

Una carta dice algo que no entiendo. ¿Qué hago?

El facilitador decide. Si no hay facilitador, el grupo decide por mayoría.

¿Qué pasa si dos equipos llegan al 36 al mismo tiempo?

Ambos verifican condiciones de victoria. Pueden ganar ambos, uno, o ninguno.

¿Puedo robar carta aunque no sea mi turno?

No. Las cartas solo se roban cuando el casillero lo indica.

¿Hay un turno máximo?

No. El juego termina cuando alguien gana o cuando el grupo decide parar.

Resumen en una página

Tenelo a mano durante el juego.

CIENCIA EN DISPUTA — RESUMEN

EL TURNO

1. Tirás el dado y avanzás.
2. Leés el casillero en voz alta.
3. Aplicás el efecto (sumás o restás tokens).
4. Si robás carta, la leés y aplicás.
5. Pasás el dado al siguiente.

LOS RECURSOS

F = Fondos · E = Evidencia · R = Redes · PP = Presión Política

PP ≥ 3 = perdés turno · **PP ≥ 5** = no podés publicar

PARA GANAR

Llegar al casillero 36 con:

F ≥ 2 · E ≥ 3 · R ≥ 2 · PP ≤ 2

Si llegás sin eso: publicaste, pero quedaste aislado/a.

LOS MAZOS

Eventos (terracota): crisis, recortes, censura.

Oportunidades (oliva): apoyos y redes.

Dilemas (mostaza): decisiones difíciles.

Peer Review (azul): solo casilleros 30, 32, 33.

"La ciencia no se produce en el vacío."