

World Vision



# Dikaii



¿Qué onda con mis derechos?

MANUAL DE REGLAS



3 - 5  
JUGADORES



12+  
EDAD



3 a 5 sesiones  
de 45 min.  
DURACIÓN

 **GOVEL  
GAMES**

# DESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES

## Tablero Plegable



## Lámina de Personaje



## Cartas de Situación



**Contexto:** Familia - Barrio - Colegio - Club

**Situación:** Vulneración de Derechos de la Infancia

**Prueba:** Resultados de valor igual o mayor son Éxitos

**Recompensa:** Se consiguen al resolver la Situación

## Cartas de Derecho



**Contexto:** Familia - Barrio - Colegio - Club

**Derecho:** Sirve para Resolver las Situaciones

**Categoría:**

## Cartas de Prueba Personal

**Nombre de Personaje**



**Prueba**

**Recompensa**



**Nombre de Mentor**

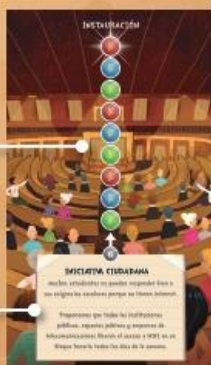
**Mensaje**

**Mejora de Atributo**

## Lámina de Iniciativa Ciudadana

**Track de Progreso**

**Iniciativa Ciudadana**



## OBJETIVO DEL JUEGO

Cada dificultad vivida en el día a día nos entrega aprendizajes que nos preparan para lograr grandes proyectos. Conocer tus derechos te ayuda a avanzar con más agilidad, valorando tu vida, tus sueños y el bienestar de quienes te rodean.

¿Comenzamos la aventura que nos propone Dikai? ¡Manos a la obra!

Este divertido juego tiene por objetivo que tú y tus compañeros y compañeras de juego aprendan sus derechos y desarrollen atributos esenciales que les permitan realizar cambios en su comunidad.

Dikai se compone de 3 etapas, que se jugarán en 3, 4 ó 5 sesiones.

Cada etapa se desarrolla a lo largo de varias rondas: 6, 7 u 8 rondas dependiendo del número de jugadores, en sus turnos cada jugador deberá tomar las mejores decisiones para investigar y resolver situaciones de vulneraciones de derechos de la infancia. No estás solo, no estás sola; esta misión la lograremos en comunidad.

### ETAPA 1 Ronda de Juego

Una ronda de juego es equivalente a que a partir del Jugador Inicial, todos los jugadores jueguen una vez y luego se avanzará una casilla en el Track de Ronda:

En su turno, cada jugador, comenzando por el jugador inicial, deberá primero moverse del lugar en el que está y luego elegir entre una de 3 opciones:

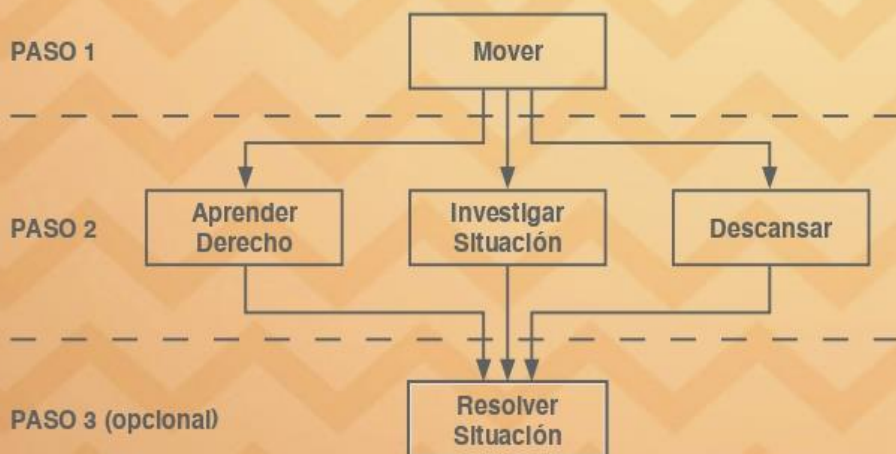
**A) Aprender un Derecho**

**B) Investigar una Situación**

**C) Descansar**

A continuación, si el jugador así lo decide, puede intentar Resolver una carta de Situación.

### Diagrama de Turno de Juego



Paso a paso, con voluntad y descanso podemos conocer el mundo y encontrar oportunidades donde parecía que no las había. Aprender derechos, investigar situaciones y descansar abren nuestra mente y enriquecen nuestro mundo. ¡Continuamos recorriendo esta aventura Dikai!

### A Aprender un Derecho:

- El jugador tomará su Meeple y lo colocará en alguno de los 3 espacios disponibles en el área de “Derechos”, en caso de que estén los 3 espacios ya ocupados, no se podrá realizar esta acción.
- El jugador elegirá alguna de las 3 cartas visibles o bien tomará la carta incógnita de la parte superior del “Mazo de Derechos”.
- La carta elegida se pondrá al lado derecho de su Lámina de Personaje.
- Se revela una nueva carta de Derecho que tomará el lugar de la anterior.

### B Investigar una Situación

- El jugador tomará su Meeple y lo colocará en alguno de las 4 zonas: “Familia”, “Colegio”, “Barrio” o “Club”.
- El jugador tomará la carta superior del mazo correspondiente a la zona en la que se encuentre y la pondrá al lado izquierdo de su Tablero de Personaje”.

### C Descansar:

- El jugador tomará su Meeple y lo colocará en la Zona de Descanso, con lo que **recupera todos los Cubos de Voluntad** que haya utilizado.
- Además durante esta acción, el jugador podrá **mejorar atributos** de su personaje tomando un Cubo de Voluntad disponible y colocándolo en la barra del atributo que quiere mejorar (Autoestima, Autocuidado o Participación), cada cubo quedará ahí de forma permanente y sumará +1 al resultado obtenido al dado correspondiente.



#### IMPORTANTE:

El jugador deberá siempre quedar con al menos 1 cubo de disponible en su zona de Voluntad.

## RESOLVER UNA SITUACIÓN

Los diferentes espacios donde transcurre nuestra vida muchas veces necesitan de cambios para que todos nos sintamos bien y con seguridad; a veces modificar nuestra vida puede ser un verdadero reto.

En Dikai, cualquiera sea la acción que realice el jugador o la jugadora, adicionalmente podrá intentar resolver una situación. Para hacerlo quien juega debe haber aprendido al menos un derecho de la misma categoría que la situación (Familia - Colegio - Barrio - Club).

Quien juega, primero leerá en voz alta la Situación que quiere resolver, y a continuación utilizará un Cubo de Voluntad para intentar resolver la situación, sacando el cubo de su Tablero de Personaje, y leerá en voz alta la carta de derecho elegida.

Ahora el jugador tomará 2 dados de los colores correspondientes a la Situación y los lanzará. Para resolver la situación deberá tener éxito en al menos uno de los dados, obteniendo un resultado igual o superior al indicado en la Carta de Situación.

En caso de fallar la prueba, el jugador podrá gastar un nuevo cubo de voluntad para reintentar resolver la situación, esto lo puede repetir las veces que quiera siempre que tenga cubos de voluntad disponibles.

El jugador obtendrá recompensas por los éxitos conseguidos: Un nuevo cubo de voluntad y/o avanzar una casilla en el Track de liderazgo según indique la Recompensa.

Las Situaciones resueltas se descartan, pero los Derechos quedan permanentemente con el jugador.



### RECUERDA:

Cuando todos los jugadores hayan realizado sus movimientos, se avanzará un espacio el peón de avance, y se comenzará una nueva ronda.



### Fin de la Etapa

Cuando el peón de avance llegue a la casilla final, el monitor entregará la carta de **Situación Personal** correspondiente a cada jugador.

Todos los jugadores tomarán sus Meeples y los colocarán al centro de su lámina de personaje, y recuperarán todos sus **Cubos de Voluntad**. Cada jugador leerá en voz alta su carta de **Situación Personal** y se dará fin a la primera etapa.

En este punto el monitor deberá tomar registros del estado de la partida para poder realizar el nuevo setup en la siguiente etapa.



## ETAPA 2

La aventura continúa, los desafíos y los aprendizajes siguen creciendo. Hemos llegado a una nueva etapa, donde la astucia y la estrategia comunitaria nos pueden llevar muy lejos. ¿Continuamos?

Comenzando por el jugador inicial, cada jugador leerá su carta de Prueba Personal, esta prueba es más difícil de Resolver y necesitas obtener Éxitos en ambos atributos para Resolverla.

- El Jugador ahora debe voltear la Carta y se encontrará con su Mentor.
- Cada mentor entrega un cubo de mejora de atributo en la Lámina de Personaje de cada jugador.
- Finalmente, el jugador deberá resolver su Prueba Personal.

Cuando el jugador resuelva su Prueba Personal obtendrá su recompensa: Avanzar en el **Track de Liderazgo** y mover su Meeple a la **Zona B** del Tablero, ahí aguardará hasta que todos los jugadores lo acompañen.

### ZONA B: Colaboración

Los jugadores accederán a una nueva zona del tablero, donde estarán las Cartas de Ministerio, podrán realizar todas las opciones de la Primera Etapa, pero las cartas de Ministerio se resuelven de manera un tanto diferente. Estas situaciones deben ser resueltas de forma Colaborativa, ya que cada jugador SIEMPRE puede lanzar un máximo de 2 dados, pero se necesitan 3 éxitos para resolver las Situaciones de Ministerio. Por lo tanto, para estas cartas, los jugadores deberán coordinarse en parejas para resolverlas.

Procedimiento: Un jugador se posiciona en una de las zonas de Ministerio e intenta resolver la situación, puede tener 1 o 2 éxitos, con lo cual la prueba quedará parcialmente resuelta. Posteriormente otro jugador podrá posicionar su Meeple en la otra casilla disponible, y lanzará el o los dados faltantes para resolver la prueba.

- Al conseguir los 3 éxitos la Situación estará resuelta y ambos jugadores obtienen la recompensa.
- Se descarta la Carta de Ministerio resuelta y se reemplaza por otra inmediatamente.



#### RECUERDA:

En cada turno el Jugador primero debe moverse de la Zona en que se encuentra y luego realizar una acción

El juego continúa hasta que el peón de avance llegue a la última casilla, en este punto el monitor presenta la Prueba Final y propone que los jugadores redacten una iniciativa Ciudadana para proponerla en el Gobierno. Es posible también utilizar la Iniciativa Ciudadana impresa en la Lámina de Prueba Final.

Todos los jugadores tomarán sus Meeples y los pondrán sobre sus Láminas de Personaje, recuperando sus puntos de voluntad.

Nuevamente el monitor deberá tomar registros del estado de la partida para poder continuar el juego en la siguiente etapa.

## ETAPA 3

¡Ha llegado el momento! Estamos a punto de iniciar algo nuevo; junto a tus compañeros y compañeras de juego, podrán ser protagonistas de una nueva iniciativa ciudadana. Sus esfuerzos están dando frutos, están a punto de alcanzar la cima.

El monitor prepara el juego poniendo el tablero central, la Lámina de Prueba Final, y el peón de avance nuevamente en la casilla correspondiente. Esta vez no se pondrán los otros mazos de situaciones ni de Derecho.

Se entregan todos los componentes correspondientes a cada jugador y los preparan para jugar. No olvidar poner los discos de colores en las casillas que correspondan según se registró en la sesión anterior.

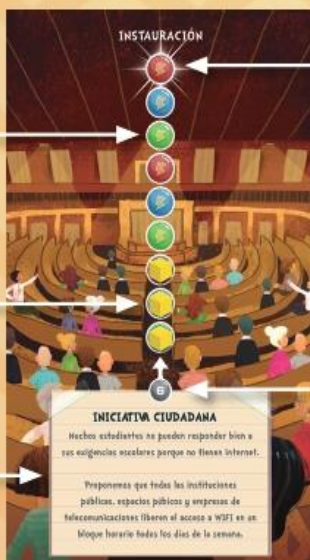
En esta nueva etapa el jugador que esté más alto en el track de Liderazgo se posicionará en la zona de **Gobierno**, si existen jugadores con igual nivel de Liderazgo, el jugador que primero lo haya conseguido será el líder y los demás quedarán en la **Zona B**. El jugador Líder determinará el orden en que todos los jugadores ejecutarán su acción: **Promulgar** la Iniciativa Ciudadana o **Descansar**.

**Acción de Promulgar:** El jugador lanzará el dado del color de la primera casilla del track de Promulgación, obtendrá un éxito solo con resultados de **6 o superior**, siempre sumando los puntos de atributos correspondientes. Como siempre el jugador deberá utilizar un cubo de voluntad para lanzar el dado, pero esta vez **el cubo utilizado que tenga éxito** se pondrá en la casilla del track de **Promulgación** que corresponde y no se volverá a recuperar.

**Atributo Requerido:**  
El color de la casilla indica cuales dados se deben utilizar

**Cubos de Voluntad:**  
Indican el avance en la promulgación

**Iniciativa Ciudadana:**  
Impresa en la Lámina o redactada por los jugadores



### Fin del Juego:

Cuando se ponga un cubo de Voluntad en la última casilla, se habrá conseguido que la Iniciativa Ciudadana sea promulgada y los jugadores habrán triunfado.

### Éxitos:

Solo los resultados de valor **6 o superiores** (considerando los bonificadores de atributo) se considerarán éxitos: pondrás un cubo de Voluntad en la casilla resuelta y otro jugador intentará resolver la siguiente.

## ¡Felicitaciones!

Las dificultades en la vida sirven para crear nuevas habilidades y renovadas fuerzas. Esta aventura ha terminado, dando paso a vivir nuevas experiencias, nuevas personas, nuevas oportunidades. Una nueva vida está en tus manos.