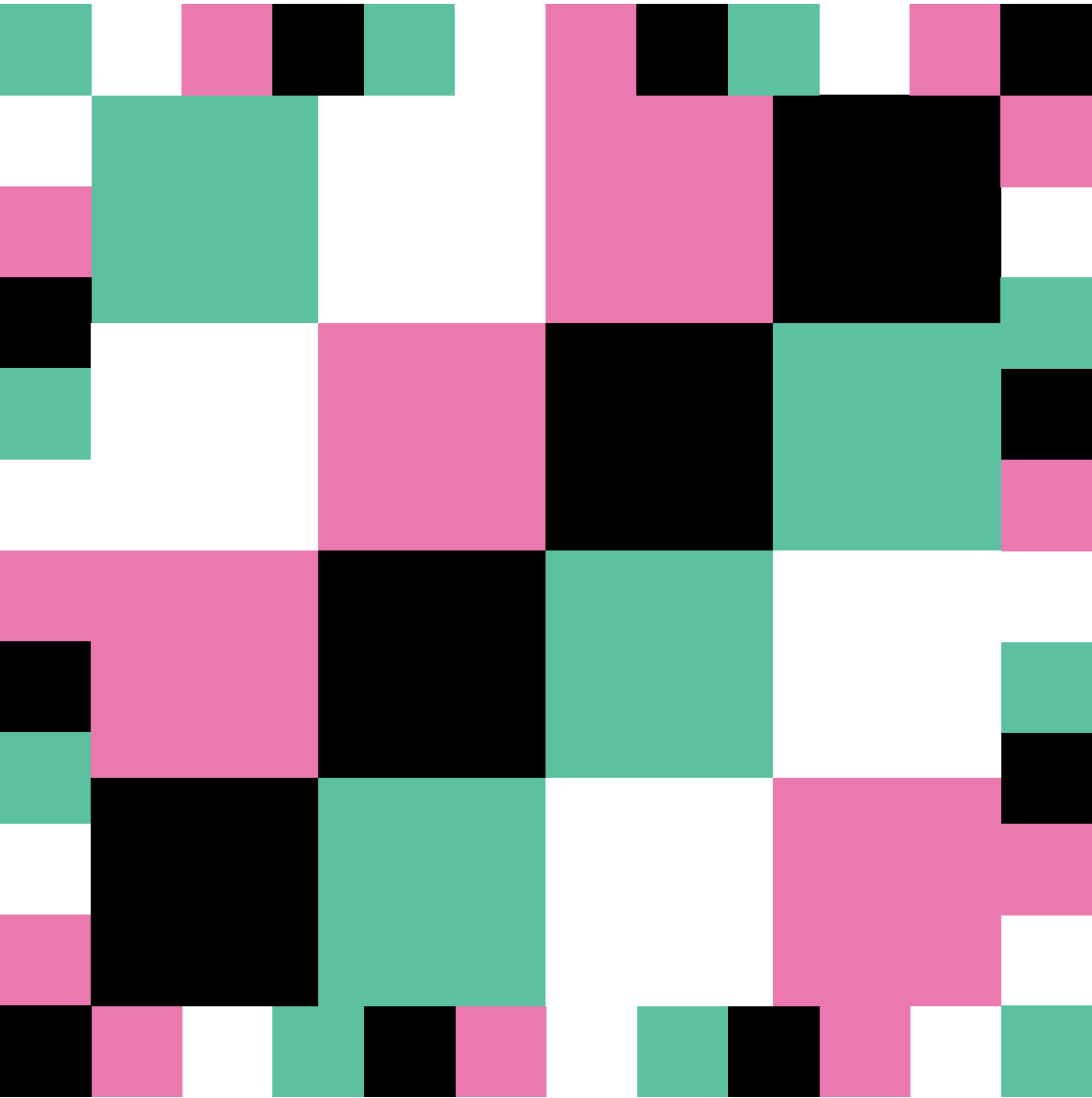


# OCTOGRAM



Reglas del juego / Juego

# OCTOGRAM

## CÓMO JUGAR

3 - 7 jugadores	EDAD
10 - 20 min por partida	10-99+

### El juego contiene 102 cartas:

6 cartas de personaje

30 cartas de compartir

31 cartas de comentario

11 cartas de me gusta

9 cartas de número, que indican la cantidad necesaria de comentarios

15 cartas de Octopus

El juego Octogram es ficticio y tiene un argumento ficticio, pero mucho de lo que ocurre mientras se juega puede aplicarse a la vida real. El juego pretende simular las redes sociales, sus algoritmos y filtros y burbujas de información. El propósito principal es, además de la diversión del juego, la introducción de fenómenos que se manifiestan en las redes sociales y quizá también la creación de entornos y situaciones en los que los y las jugadoras puedan encontrarse. El objetivo es, por tanto, ofrecer experiencia e información que les ayuden en el futuro a entender cómo funcionan las redes sociales y cómo actuar ante los temas mencionados.

Este documento es adecuado para las personas facilitadoras que supervisan el desarrollo del juego Octogram. Con él aprenderán a dirigir eficazmente el juego y la reflexión.

## Antes de empezar el juego

### Preparación de las cartas

Hay dos colores de cartas: verde y rosa (también reconocibles por el símbolo +). Las verdes son las cartas básicas que se utilizan en todas las partidas. Las rosas son cartas adicionales que se usan sólo cuando se juega en un grupo más grande o cuando se elige jugar una partida más difícil. Si no es el caso, retirar las cartas rosas del montón. El número de cartas de Octopus nunca cambia.

## Historia

### Lea la historia:

“Bienvenido al año 2150, en una galaxia muy, muy lejana... La galaxia está habitada por unas criaturas llamadas Burbunautas. Viviendo en sus burbujas, incapaces de hacer nuevos amigos, tienen una cosa en común: el acceso a la misma red social: Octogram. Sin embargo, por desgracia, esta red social no les resulta muy beneficiosa, ya que es casi imposible hacer nuevos amigos en ella. ¿Por qué? Porque esta red social estaba bajo el firme control de Octopus, un pulpo mezquino y antipático. Todos los Burbunautas, debido a los algoritmos, sólo recibían la información que les resultaba agradable y sólo estaban en contacto con los Burbunautas con las mismas opiniones: por lo tanto, quedaban encerrados en burbujas informativas y sociales. Ahora te toca a ti entrar en escena. Vence a Octopus, ayuda a los Burbunautas a establecer nuevas conexiones en la red y ¡conviértete en el héroe que se merecen!”

## Dinámica del juego

### Objetivo

El objetivo principal del juego es conectar a todos los personajes utilizando las cartas me gusta, comentar y compartir. Cada uno de los personajes debe estar conectado, incluyendo con conexiones realizadas en cruz, a través del tablero. Es importante que cada conexión sea unidireccional.

### Inicio

Cada uno de los personajes tiene un interés predeterminado, que determina qué cartas de compartir pueden colocarse junto a la carta de personaje. Al principio de la partida, se extraen al azar tantas cartas de número como personajes haya en el juego. Estas cartas determinan el número de cartas de comentario necesarias para establecer una conexión con cada personaje. Las cartas de personaje se colocan en el tablero de juego en los vértices de un cuadrado imaginario. A continuación, se coloca una de las cartas de número robadas sobre cada uno de los personajes. La versión básica del juego se juega con cuatro personajes, mientras que la versión con dos personajes

adicionales está pensada para equipos más avanzados que deseen aumentar la dificultad. También se recomienda jugar con los seis personajes si el número de personas que desean participar en el juego es mayor (cinco o más).



Imágen: Inicio del juego con cuatro personajes

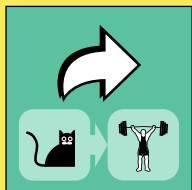


Imágen: Inicio del juego con seis personajes

## Cartas de juego

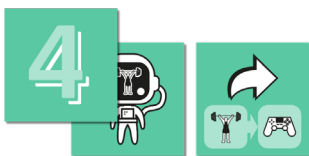
Hay tres tipos principales de cartas: compartir, comentario y me gusta. El juego también contiene cartas que especifican el número de comentarios necesarios, cartas de personaje y cartas de Octopus. Cada turno, una persona diferente (en el sentido de las agujas del reloj) empieza robando la carta

del Octopus. Al principio de cada turno, cada persona roba dos cartas del mazo. No es necesario que escondan sus cartas y pueden enseñárselas a los demás. Durante el turno, pueden jugar una de estas cartas o ninguna (a menos que se especifique lo contrario mediante una carta especial, ver la sección sobre cartas de Octopus). Cualquiera puede empezar colocando la carta, sin embargo la persona que roba la carta de Octopus tiene prioridad. En el siguiente turno, una persona diferente roba una carta de Octopus, puedes mover esta función en el sentido de las agujas del reloj.



## COMPARTIR

Las cartas de „compartir“ representan el punto de origen de una conexión. Contienen dos símbolos de interés conectados por una flecha. Estas cartas se colocan de forma que el símbolo de interés situado en la base de la flecha esté junto al personaje con un símbolo de interés coincidente. Al mismo tiempo, las cartas de compartir deben apuntar hacia el personaje que tenga el símbolo de interés que coincida con el símbolo en la punta de la flecha. Durante los primeros turnos de la partida, lo ideal es que jueguen primero quienes tengan cartas de compartir en mano. Esto puede cambiar en turnos posteriores, en los que habrá cartas de compartir colocadas entre todos o casi todos los personajes, y sería menos importante jugarlas primero. Quienes deciden jugar las cartas de compartir, también tienen que inventar una historia que conecte los dos símbolos que aparecen en la carta que han jugado, esta historia se utilizará más adelante durante la partida.

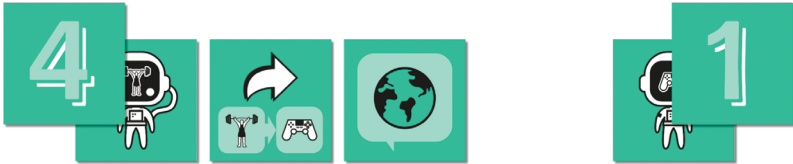


**Ejemplo:** Quieres conectar dos Burbunautas de izquierda a derecha.  
Un ejemplo de historia podría ser: El deportista estaba jugando a un juego en línea.



## COMENTARIO

Las cartas de “comentario” representan el elemento principal de una conexión. Cada una de las cartas contiene un personaje o un objeto. Quien juega la carta de comentario sólo puede colocarla junto a una carta de compartir ya colocada. Si se coloca la carta de comentario, tiene que inventar una ampliación de la historia que ya existe entre los dos personajes, tal y como se ha determinado en la carta de compartir colocada.



**Ejemplo:** Tienes que conectar a estos dos Burbunautas con un comentario y eliges la imagen de un planeta. Un ejemplo de historia podría ser: El deportista estaba jugando a un juego en línea mientras viajaba por todo el mundo para la competición.



## ME GUSTA

Las cartas de „me gusta“ representan el punto final de una conexión. Siempre que haya una carta de compartir y una cantidad suficiente de cartas de comentario entre dos personajes, un jugador puede colocar la carta de „me gusta“ junto a las cartas de comentario ya colocadas en esa conexión. Al hacerlo, la conexión se considera completa.

Al final de cada turno, los jugadores colocan las cartas no jugadas en un montón de descarte. Cuando se acaba el mazo principal, se le da la vuelta y se baraja, convirtiéndose en el nuevo mazo principal.



## OCTOPUS

Las cartas especiales de „Octopus“ pueden influir en el desarrollo del juego. Se roban a partir del segundo turno. Antes de que los jugadores saquen sus cartas del mazo, uno de ellos extrae la carta superior del mazo de Octopus y lee su contenido en voz alta. Las cartas de Octopus representan diversos fenómenos que pueden encontrarse en las redes sociales. Su principal función es influir en el desarrollo del turno en el que se ha sacado. Cada una de las cartas describe una restricción que se aplica al turno en cuestión, y los jugadores deben jugar cartas o realizar actividades de acuerdo con esa restricción. Una vez finalizado el turno, la carta activa se coloca en un montón de descarte aparte para cartas de Octopus. Una vez que se han jugado todas las cartas de Octopus, el montón de descartes de cartas de Octopus se da la vuelta, se baraja y sirve como nuevo mazo de Octopus.

### Ideas de ejercicios para las cartas de octopus Infoestrés, Información necesaria y Multitarea

Estos ejercicios son una activación que puede ayudar con las enfermedades digitales causadas por el uso de la tecnología. En la carta de Octopus puedes encontrar una llamada a la acción para hacer un ejercicio. Depende de ti cuál elijas.

#### POSTURA Y CUELLO:

- A) **Mentón recogido** - Ponte recto y, mirando hacia delante, echa el mentón hacia atrás para crear una papada. Repítelo 10 veces.
- B) **Estiramiento del cuello** - Inclina la cabeza hacia un lado. Mantén la posición durante 20-30 segundos y luego cambia de lado.
- C) **Exhala** - Inclina la cabeza hacia atrás con las manos detrás de la espalda. Al exhalar, lleva la cabeza hacia el pecho, junta los codos por delante y redondea ligeramente la parte superior de la espalda. Respira libremente e intenta permanecer en esta posición durante al menos 15-30 segundos.

## OJOS:

- A) **Parpadea más rápido** - Parpadea 20 veces, luego cierra los ojos y respira profundamente 3 veces.
- B) **Mueve los ojos** - Mantén la misma posición y mueve sólo los ojos. Primero mira a la derecha, luego al techo, después a la izquierda y por último al suelo. Repítelo 5 veces. Puedes hacerlo en ambos sentidos.
- C) **Ejercicio de la palma de la mano** - Frota rápidamente las palmas de las manos hasta que estén calientes y luego colócalas cómodamente sobre tus ojos de forma que no penetre la luz a través de ellas. Respira profundamente.

## MANOS:

- A) **Posición de oración** - Coloca las palmas de las manos juntas con los dedos apuntando hacia arriba y los codos hacia los lados. Mantén esta posición durante 30 segundos.
- B) **Estiramiento de la palma de la mano** - Con una mano, agarra los dedos de la otra y estírala, mantén la posición durante 30 segundos. Puedes cambiar de mano y mover la mano extendida hacia arriba y hacia abajo durante el ejercicio.
- C) **Círculos** - Haz pequeños círculos con tus muñecas. Gira las manos hacia ambos lados 10 veces en el sentido de las agujas del reloj y en sentido contrario.

## Ejemplo de turno

A continuación se describe un ejemplo de turno de juego. Este ejemplo no se puede aplicar al primer turno de la partida.

**No hay un orden de juego establecido:** los miembros del grupo deciden entre ellos quién juega y cuándo.

El turno comienza con uno de los jugadores robando la carta superior del mazo de Octopus. Después de leer el contenido de la carta a los demás jugadores, la coloca junto al mazo de Octopus, con el lado de la carta que contiene la descripción hacia arriba. Las instrucciones de la carta Octopus aplicarán al turno en que se ha robado dicha carta.

Si la carta de Octopus (robada según el párrafo anterior) no determina lo contrario, **todos roban dos cartas del mazo de juego.**

A continuación, comienza el turno. Durante los primeros turnos de la partida, se recomienda que quienes tengan una carta de „compartir“ en la mano jueguen primero estas cartas. Durante los últimos turnos de la partida, cuando las acciones se hayan colocado entre todos o casi todos los personajes, se recomienda que quienes tengan cartas de comentario las jueguen primero.



Si se juega una carta de compartir, se **tiene que inventar una historia** que conecte los intereses que marca la carta de compartir jugada. Si una persona juega una carta de comentario, tiene que ampliar la historia establecida por la carta de compartir, para incluir también el símbolo o personaje representado en la carta de comentario jugada. **Sólo se podrá colocar la carta de comentario si los demás jugadores consideran que esta ampliación de la historia es suficientemente buena.**

**Si se quiere jugar la carta de „me gusta“**, sólo se podrá hacer cuando se coloque junto a una conexión que ya tenga una carta de „compartir“ y un número suficiente de cartas de comentario, determinado por la carta de número situada debajo del personaje hacia el que apunta la conexión.

Durante un turno, **se puede jugar como máximo una carta de la mano por persona** (si no se especifica lo contrario en una carta de Octopus aplicable a ese turno). También se puede no jugar ninguna carta de la mano en caso de que no se quiera o no haya un lugar suficiente en el que se puedan colocar las cartas.

Después de que todos los jugadores hayan jugado una carta o hayan decidido no jugar ninguna, **el turno termina** y se colocan las cartas que no se han utilizado en un montón de descarte. Después, la carta de Octopus aplicada a ese turno se coloca en el montón de descarte de cartas de Octopus, y comienza un nuevo turno en el que se roba otra carta de Octopus.

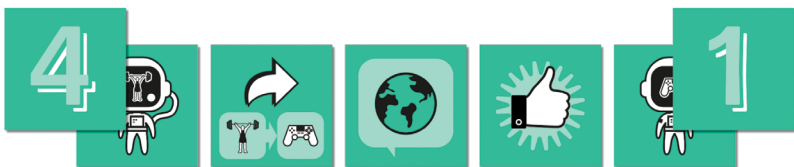


Imagen: ¿Cómo debe verse la conexión entre dos Burbunautas?

## Fin del juego

La partida termina en el momento en que los jugadores **consiguen crear una conexión entre todos los personajes** de la partida. También es posible **establecer una cantidad máxima de turnos** a jugar; en este caso, la partida terminaría cuando se alcanzara el último turno o al conectar todos los personajes. Otra posible limitación para terminar la partida es **establecer un límite de tiempo.**

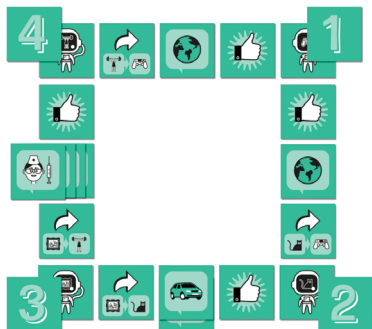


Imagen: Todos los Burbunautas conectados en línea



Imagen: Juego terminado con ambas conexiones en línea y en cruz

### Versión extendida

Para los jugadores que ya dominan bastante bien la mecánica del juego, existen dos posibilidades para aumentar la dificultad del juego.

La primera de ellas es una opción para cambiar el funcionamiento del sistema de comentarios. En esta versión ampliada, para jugar una carta de comentario, además de seguir la historia que conectaba los símbolos de la carta de compartir correspondiente incluyendo el símbolo de la carta de comentario que se quiera jugar, se tendrán que incluir los símbolos de todas las cartas de comentario ya colocadas en la conexión.

Otra posibilidad para aumentar la dificultad es aumentar el número de personajes del juego de cuatro a seis. En este caso, los jugadores colocan las cartas rosas en el mazo de juego. Los personajes se colocan en el tablero de juego en los vértices de un rectángulo imaginario, así como en el centro de sus lados más largos.



# OCTOGRAM

## Socios del proyecto:



Fundacja  
Szkoła z Klasą

 **DEMAGOG**



smile  
mundo  



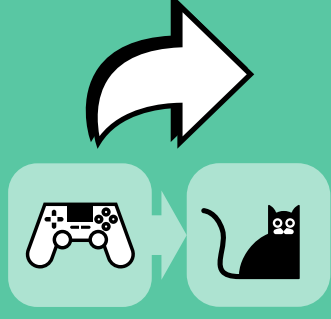
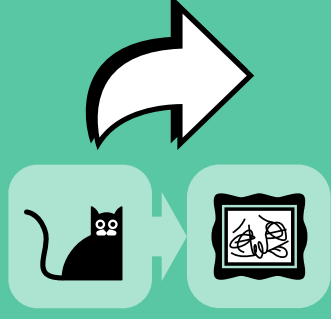
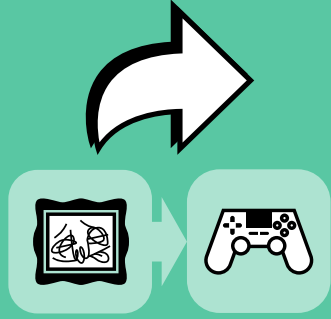
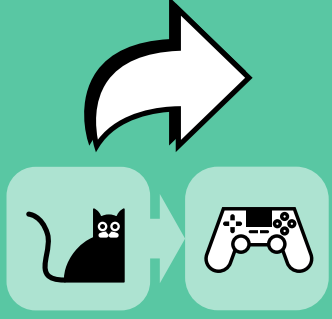
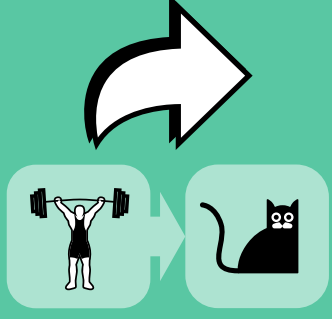
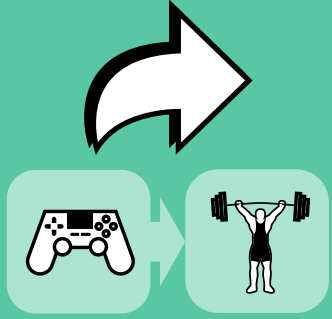
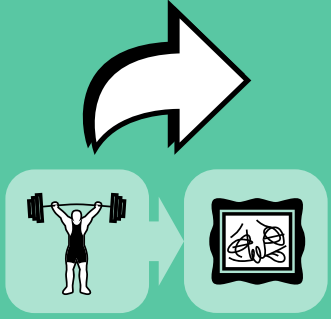

## Financiado por:

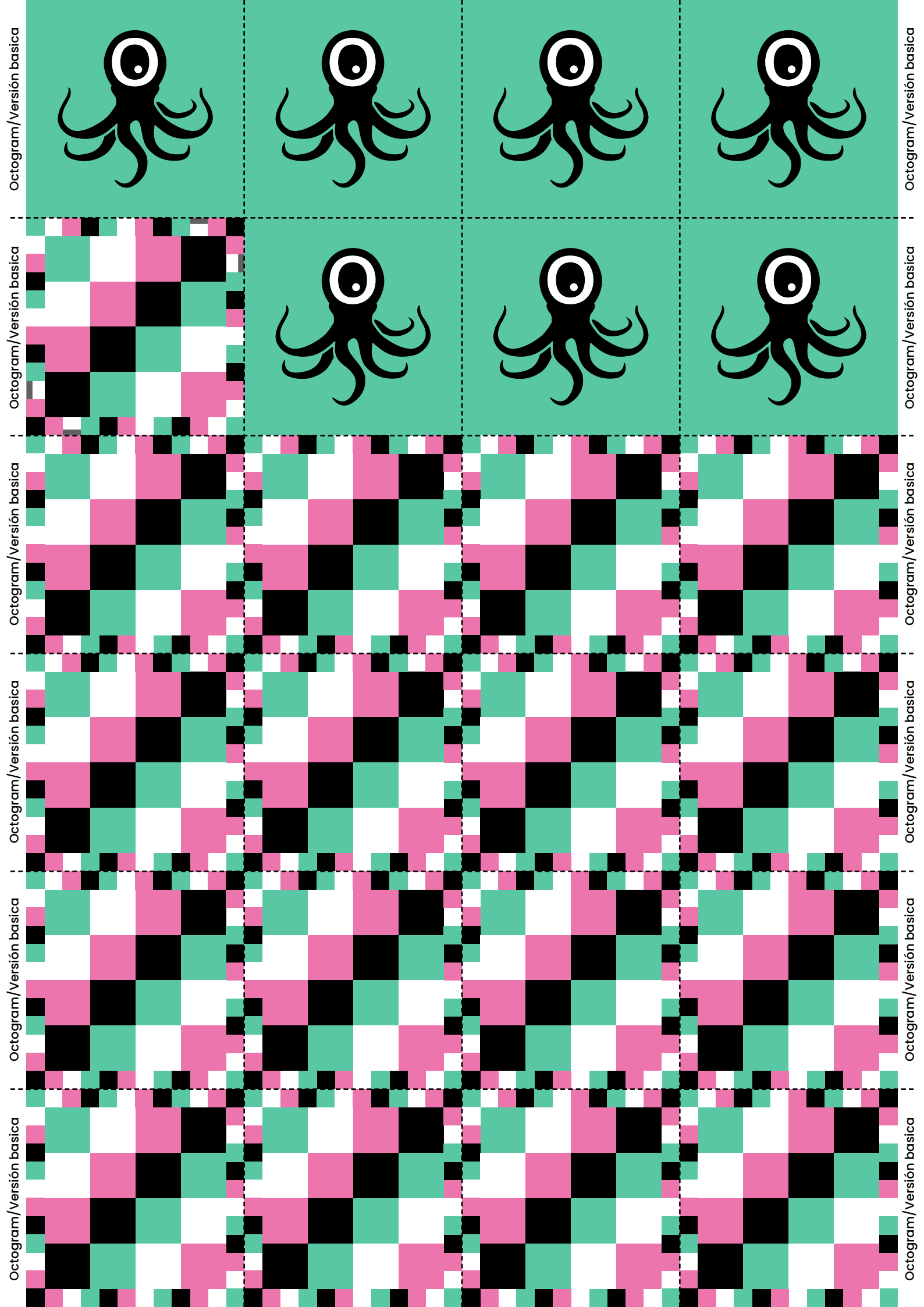
European **MEDIA AND  
INFORMATION** Fund

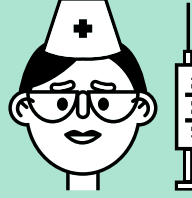
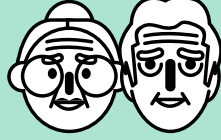
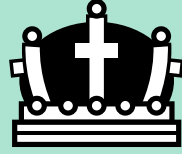
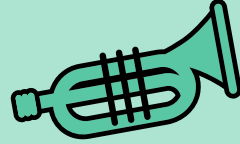
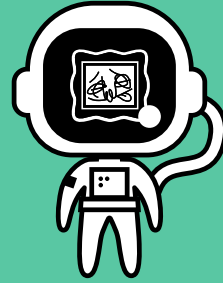
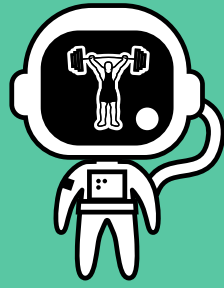
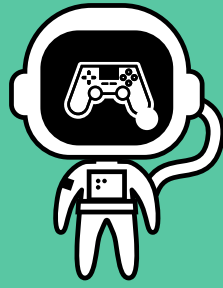
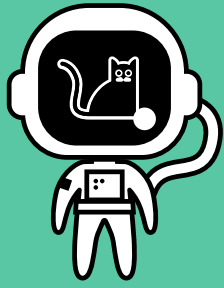
Managed by  
Calouste Gulbenkian Foundation

El proyecto FAKE kNOw MORE está liderado por la Fundación School with Class en colaboración con la Asociación Demagog (Polonia), Fakescape (República Checa), Smilemundo (España) y Adfaber (Rumanía), con el apoyo del EMIF gestionado por la Fundación Calouste Gulbenkian.

La única responsabilidad por cualquier contenido respaldado por el Fondo Europeo de Medios e Información recae en el(los) autor(es) y no necesariamente refleja las posiciones del EMIF y los socios del fondo, la Fundación Calouste Gulbenkian y el Instituto Universitario Europeo.





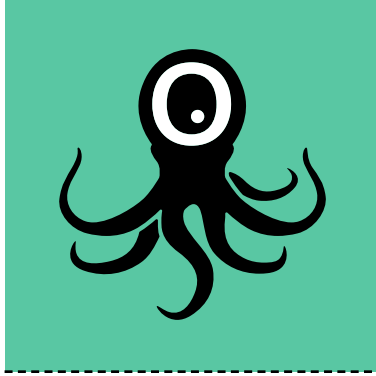


Octogram/Versión básica



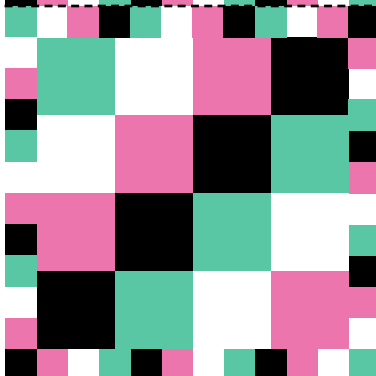
Octogram/Versión básica

Octogram/Versión básica



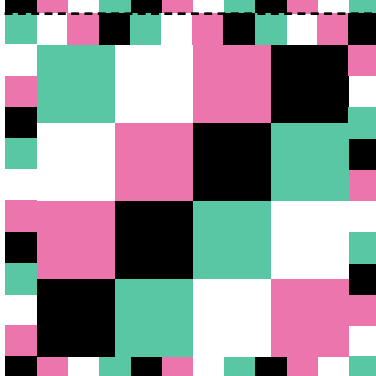
Octogram/Versión básica

Octogram/Versión básica



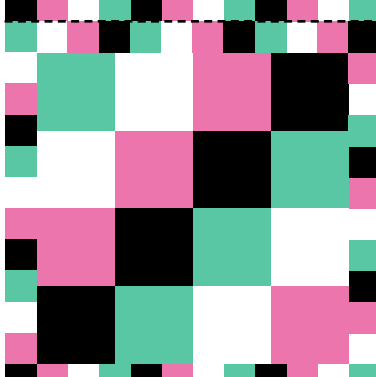
Octogram/Versión básica

Octogram/Versión básica



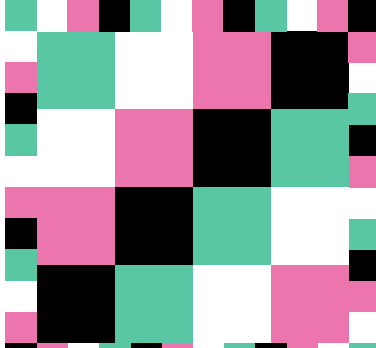
Octogram/Versión básica

Octogram/Versión básica



Octogram/Versión básica

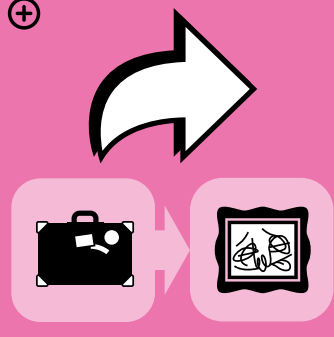
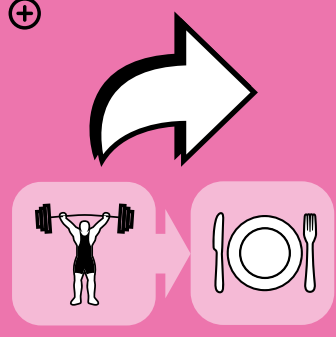
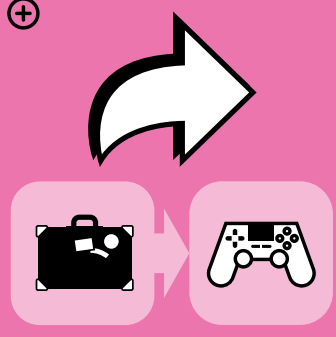
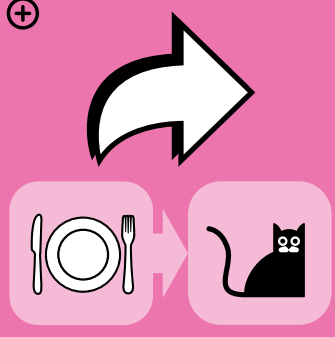
Octogram/Versión básica



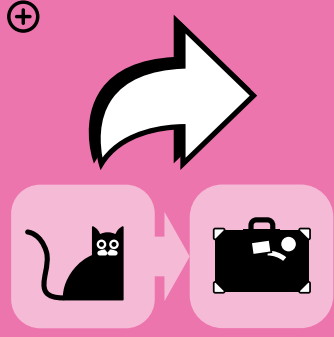
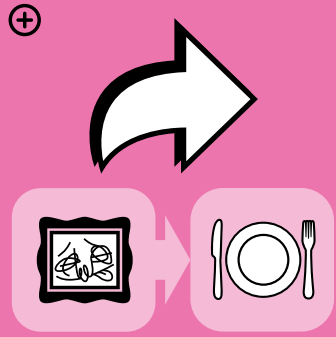
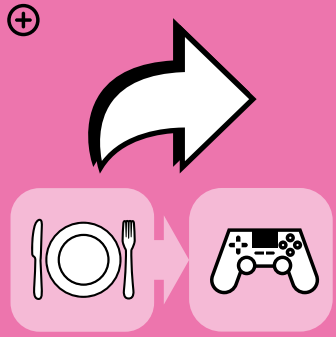
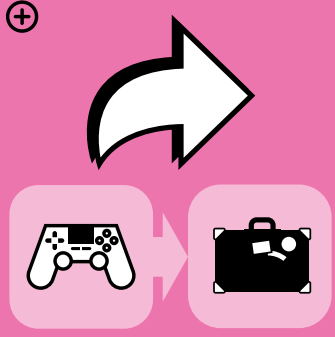
Octogram/Versión básica



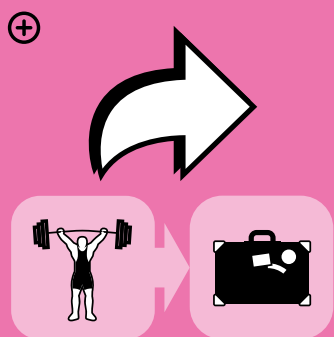
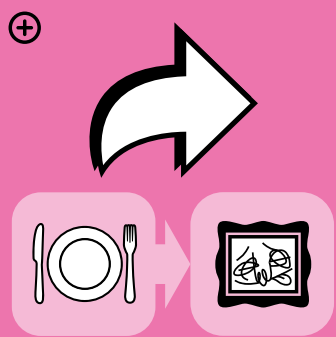
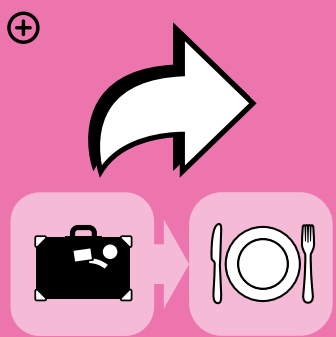
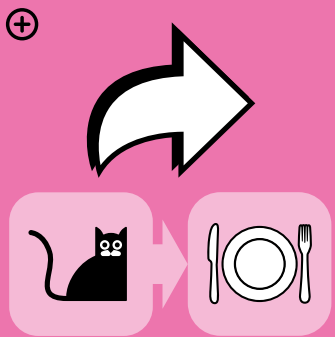
Octogram/Versión extendida



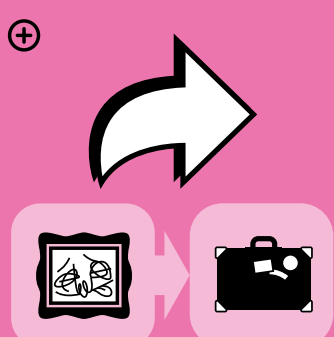
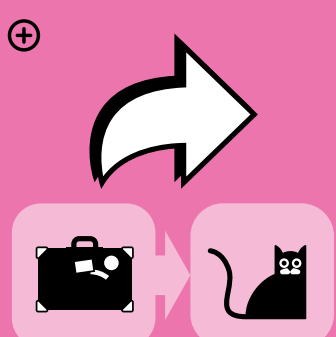
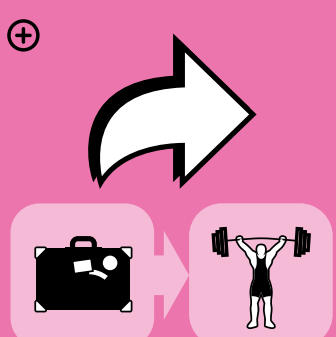
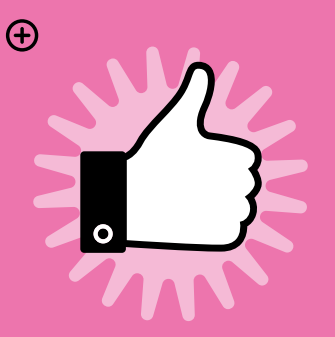
Octogram/Versión extendida



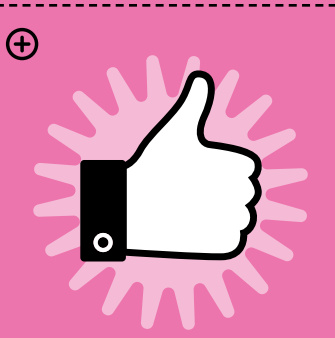
Octogram/Versión extendida



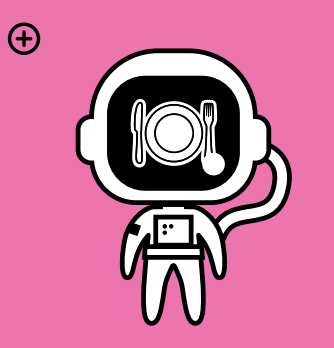
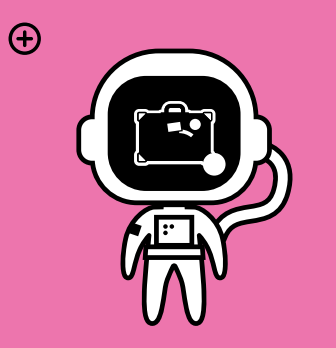
Octogram/Versión extendida



Octogram/Versión extendida



Octogram/Versión extendida



Octogram/Versión extendida

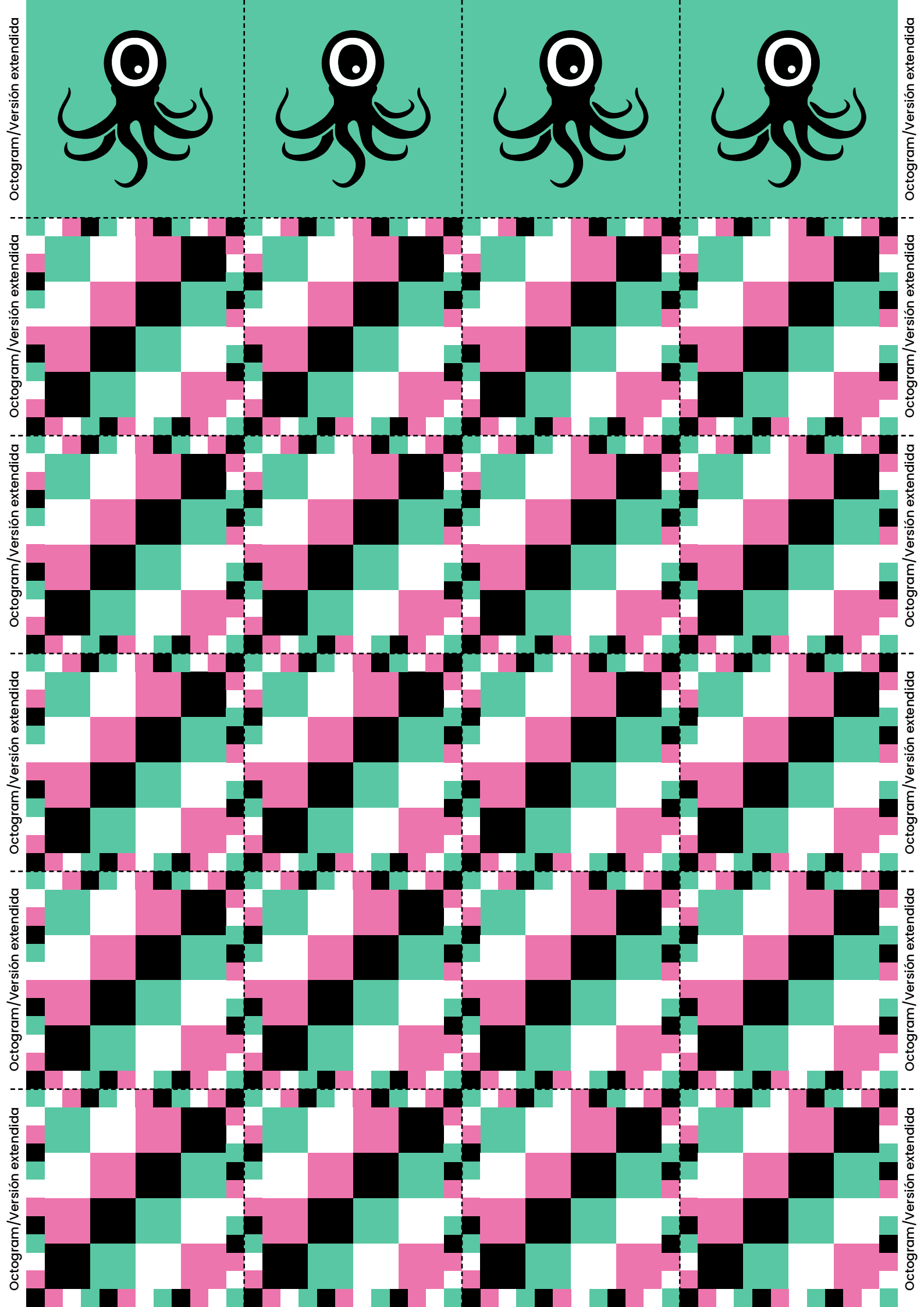
Octogram/Versión extendida

Octogram/Versión extendida

Octogram/Versión extendida

Octogram/Versión extendida

Octogram/Versión extendida



Octogram/Versión extendida

Octogram/Versión extendida

Octogram/Versión extendida

Octogram/Versión extendida

Octogram/Versión extendida

Octogram/Versión extendida

Octogram/Versión extendida

Octogram/Versión extendida

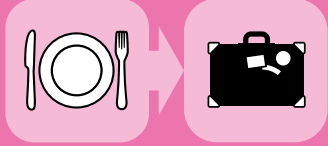
Octogram/Versión extendida

Octogram/Versión extendida

Octogram/Versión extendida

Octogram/Versión extendida

+



+



+



+



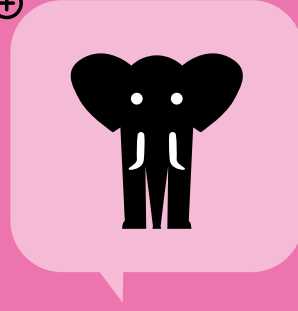
+



+



+



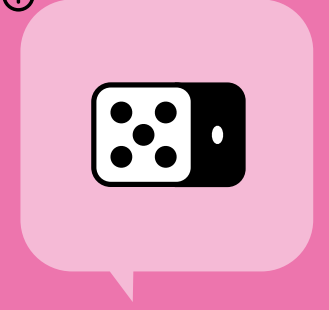
+



+



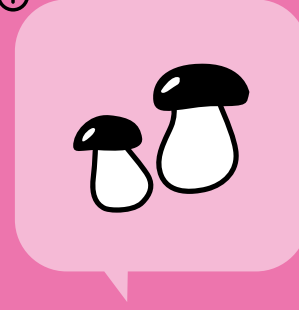
+



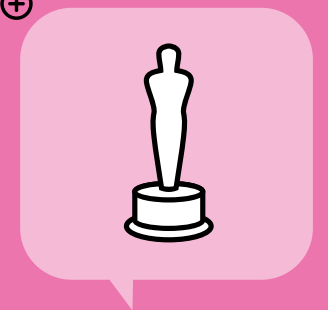
+



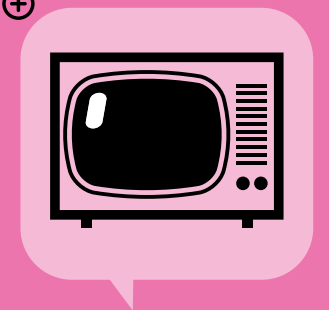
+



+



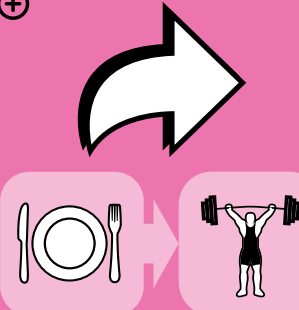
+

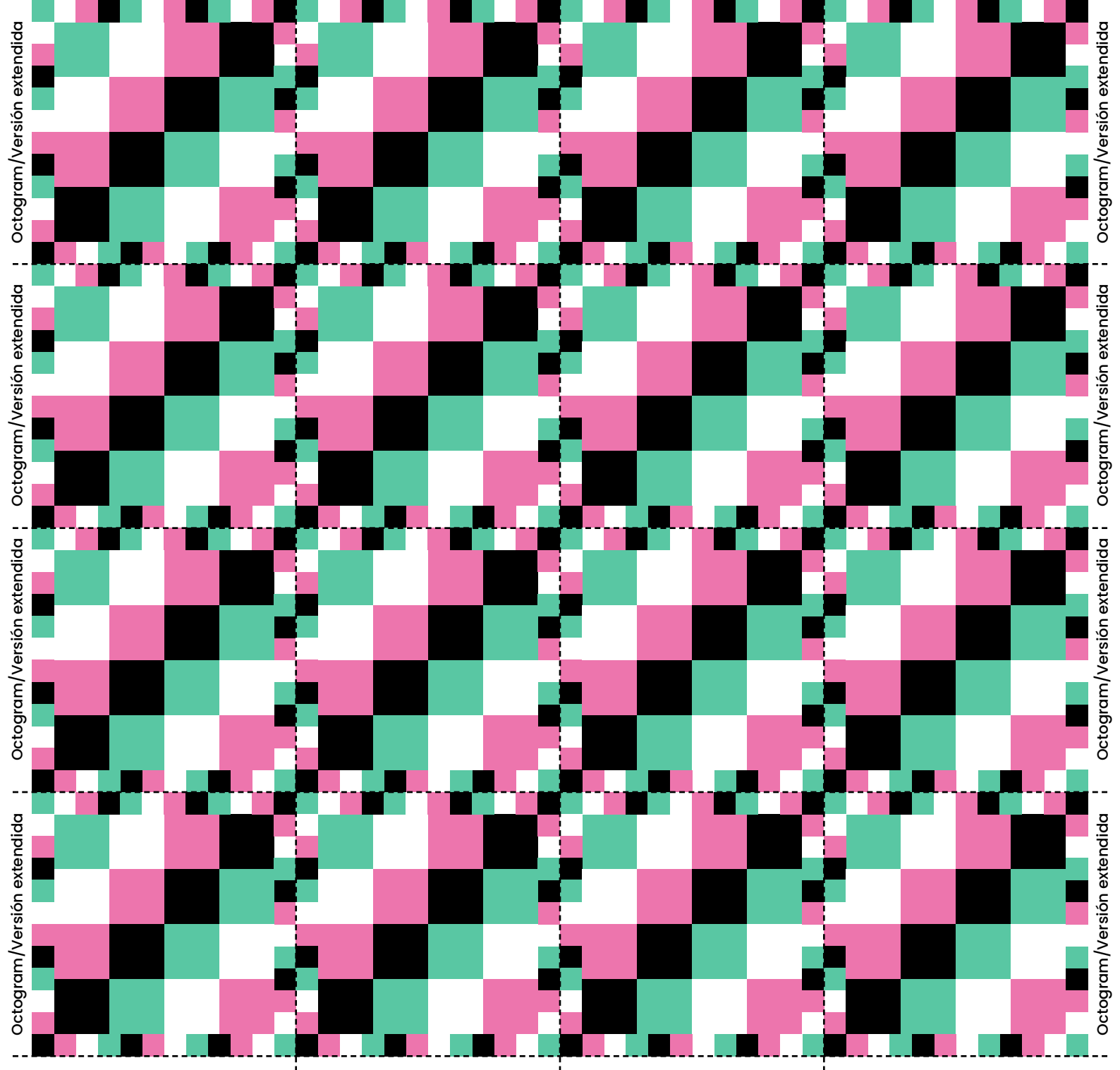


+



+





## Al acecho

Observas lo que está ocurriendo desde la barrera pero no te involucras. Te limitas a observar lo que el resto de jugadores hace.

En esta ronda sólo robas 1 carta.

## Bucle de contenido

Octopus ignora tus gustos y personalización. Te atrapa en un bucle de contenido. Repetidamente te recomienda posts que no quieres.

Una de las cartas robadas pasa a la persona de la derecha.

## Viralidad

Tu post es muy popular y se está expandiendo rápidamente por la red.

En esta ronda puedes añadir el número de cartas que quieras a 1 conexión elegida por el grupo. Si decides hacer una conexión distinta, no tengas esta carta en cuenta y actúa como en una ronda normal.

## Multitarea

Prestas atención a más de dos actividades a la vez y no puedes concentrarte en ninguna de ellas.

Antes de jugar, haz un ejercicio para relajar la vista.

## Censura

Octopus se entera que has compartido posts inapropiados y los elimina de Octogram.

Quita las cartas de comentario de una conexión no cerrada y pónlas en el montón de descartes.

## Infoestrés

Octopus te recomienda demasiado contenido y estás experimentando una sobrecarga de información. No puedes procesar rápidamente la información, lo que te provoca malestar y estrés.

Antes de jugar haz unos sencillos ejercicios para una postura correcta.

## Deepfake

La reacción que has compartido es un vídeo falso. Cuando te das cuenta lo borras rápidamente.

Elimina una carta de comentario de una conexión no cerrada y pónla en el montón de descartes.

## Desinformación

Te das cuenta de que has encontrado información falsa. Has sido capaz de detectarlo y reportarlo.

Elige una de las cartas que has robado, descártala y roba otra.

## Información necesaria

No puedes darte cuenta del tipo de contenido que quieres. Buscas información que no necesitas.

Antes de jugar haz ejercicio para relajar las manos.

## Influencer

Una conocida influencer ha compartido un post interesante. Otros usuarios también la siguen y tiene una buena reputación.

En esta ronda puedes jugar más de una carta si al menos una de ellas es una carta de comentario o una carta de me gusta.

## Tendencia

Actualmente hay temas populares en Octogram que están llamando la atención.

La historia de tu carta de comentario en esta ronda tiene que incluir uno de estos temas: cefalópodos o universo.

## Meme

Octopus ha recomendado imágenes virales divertidas. Puedes compartir rápidamente estos memes con otras personas.

En esta ronda puedes jugar más de una carta si al menos una de ellas es una carta de comentario.

Octogram/Versión extendida



Octogram/Versión extendida



Octogram/Versión extendida



Octogram/Versión extendida



Octogram/Versión extendida



Octogram/Versión extendida



Octogram/Versión extendida



Octogram/Versión extendida



## Hashtagging

Has encontrado una buena cantidad de contenido interesante por las etiquetas que sigues.

**En esta ronda roba 3 cartas en lugar de 2.**

## Bienestar digital

El uso que haces de la tecnología es sano. Puedes trabajar bien con ella.

**En esta ronda puedes mantener las cartas robadas en tu mano. No tienes que dejarlas en el montón de descartes.**

## Huella digital

Estás a salvo de cualquier problema y amenazas porque no has compartido ninguna información personal sensible.

**En esta ronda no hay efectos especiales.**

