INSTRUCCIONES DISCIPLE 1.0

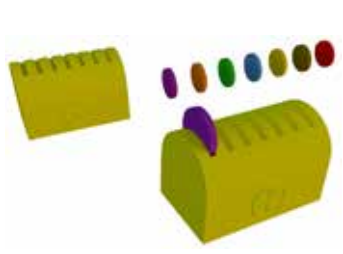
Objetivo

Llenar el cofre o barco correspondiente con las fichas que representan a Los Sacramentos o a las personas, según el juego elegido. Subir por las escaleras y llegar a la base central. Gana el jugador que, estando en la base central, acierte la imagen final en Realidad Aumentada.

Juegos

Los 7 Regalos

6-12 años



EL PESCADOR DE HOMBRES

+13 años y familia

Contenido

- Tablero con un juego por cada cara
- Tablet con programa de 2.500 preguntas
- 60 tarjetas de experimentos
- 6 cofres
- 42 fichas de Sacramentos
- 6 barcas
- 36 fichas de personas
- 6 escaleras
- 1 Pieza base central tablet
- Soporte tablet

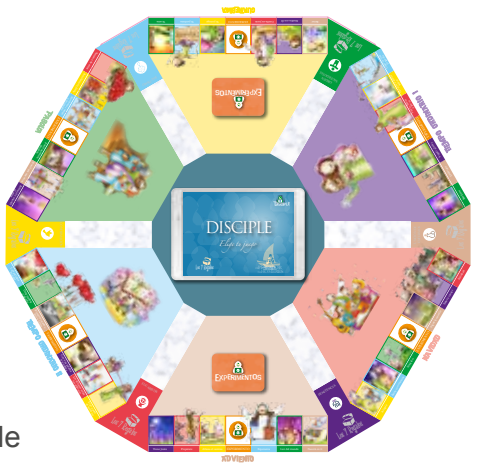
Antes del inicio

- Comprobar que la tablet dispone de batería.
- Colocar la pieza central y la pieza soporte de la tablet.
- Colocar las 6 escaleras en su lugar acoplándolas a la pieza central.
- Situar la tablet en su soporte.
- Situar las tarjetas de experimentos al 50% en el lugar establecido en el tablero.
- Ver la cantidad de jugadores. Se puede jugar de forma individual (de 2 a 6 jugadores) o por equipos (de 2 a 6 equipos).
- Seleccionar el color del cofre o barco según el juego elegido y colocarlo en la casilla principal del color correspondiente.

¿Cómo se juega?

- Encender la tablet
- Seleccionar juego (Los 7 Regalos o El Pescador de Hombres).
- Una vez en la pantalla del juego, cada jugador pulsará el dado. Empieza a jugar el jugador que obtenga la mayor puntuación.
- El primer jugador inicia el juego. Se puede contar a derecha o izquierda según le convenga.
- Una vez caiga en una casilla, debe apretar el disciple del color correspondiente en la tablet. Inmediatamente aparecerá la pregunta del tema elegido.
- Los temas pueden ser: La Biblia: Vida de Jesús Antiguo Testamento Arte Historia Actualidad Música Experimentos
- Si acierta la pregunta. Sigue jugando.
- Para saber si la respuesta es correcta, simplemente hay que tocar sobre la pantalla de la tablet.
- Si no acierta, el turno pasa al siguiente jugador, que deberá pulsar el dado para iniciar su turno.
- Cada vez que el jugador caiga en una de las 6 casillas principales, tendrá la oportunidad de conseguir un Sacramento (Los 7 Regalos) o una persona (El Pescador de Hombres).
- Una vez conseguidos 6 Sacramentos (Los 7 regalos) o 6 personas (El Pescador de Hombres), el jugador ya puede subir por cualquier escalera hasta llegar a la base central de forma numérica exacta. (Ej: si está en el primer escalón, y en su turno saca un 5, contará hacia arriba y hacia abajo, quedando en el escalón segundo).
- El primero que llegue a la base central deberá coger la tablet y pulsar el botón de Campeón. Se muestra una pantalla con indicaciones para poder adivinar la imagen que aparece en Realidad Aumentada sobre el soporte de la tablet. Si el jugador acierta, gana el último sacramento (naranja) y la partida en el juego “Los Siete Regalos” y la partida en el juego “El Pescador de Hombres”.
- Si no acierta deberá seguir jugando en su siguiente turno, siendo obligado a contar bajando las escaleras para, posteriormente, si acierta la pregunta, intentar alcanzar el centro de nuevo.

Con licencia eclesiástica



¡IMPORTANTE!

- Una vez el jugador caiga en un escalón, puede elegir tema pulsando el Disciple en la pantalla de la tablet que corresponda.
- **Casilla Experimentos.** Una vez situados en esa casilla deberemos tomar una de las cartas y leer el experimento. Éstos están pensados para hacerlos o prepararlos posteriormente, en el momento que consideremos. Se trata de experimentar de forma física, a modo de ejemplo didáctico, conceptos y valores Cristianos de manera lúdica. Es una herramienta para que catequistas, profesores o a modo familiar, se pueda transmitir de una manera práctica el concepto de distintos valores cristianos.
- Preguntas del **tema Música**. Pueden haber preguntas convencionales o preguntas Karaoke. En ese caso, todos cantan la canción que aparece tras apretar de nuevo la pantalla. Según la puntuación que se obtenga, el jugador en posesión del turno seguirá jugando o perderá el turno.
- Para seguir jugando, la puntuación debe estar por encima del 8 (inclusive).
- Si al apretar el Disciple nos equivocamos del color que correspondía, simplemente haciendo caso omiso y pulsando el Disciple que corresponde nos aparecerá la pregunta correcta.
- Las preguntas aparecen siempre de forma alternativa. Es el azar del sistema el que las selecciona. No hay un orden establecido.

Versión rápida

- Puedes jugar una partida rápida. Para ello, basta con que respondas correctamente a la pregunta de la temática correspondiente a la casilla en la que has caído para obtener el sacramento (Los 7 Regalos) o la persona (El Pescador de Hombres). De esta forma se consiguen antes los 6 regalos o las 6 personas y antes puedes subir por las escaleras.

Software

- Disciple Toys, S.L. está desarrollando nuevas preguntas que se podrán añadir en la tablet mediante un código QR. La información al respecto de estas actualizaciones se podrá encontrar en www.discipletoys.es

Cáritas Diocesana

- Disciple Toys, S.L. destina el 1% de los beneficios del juego a la entidad eclesiástica Cáritas Diocesana, Organización Oficial de la Iglesia Católica que tiene como objetivo luchar contra la injusticia y pobreza social, ayudando siempre a los más necesitados y vulnerables.

¡ADVERTENCIA!

- Disciple versión 1.0 contiene una tablet de 7” con sistema operativo Android. Disciple Toys, S.L. no se responsabiliza del uso de la tablet para otros fines que no sean los del juego. Cualquier avería ocasionada por un uso ajeno al juego quedará fuera de la garantía que se ofrece. Ante una avería, el Departamento Técnico de Disciple Toys, S.L. analizará la causa para descartar averías ajenas al juego.

Agradecimientos

- Gracias a todos los que habéis apoyado el proyecto Disciple desde el primer momento, en especial a: María Martos, a mi Hermana Amparo, a mis Padres, a mis otros hermanos Javier Martínez Ochoa y Virginia Murcia, Javier Calvé y Carla Muñoz, y Juan Carlos Mora y Ana Zayas. A Manolo Mestre. A Carlos Fernández, Diego Robles y Juan Manuel Aguiriano. María López-Trigo. A Jesús Ballesteros y Raúl González. Y a todos los profesionales que han intervenido en el desarrollo de Disciple: Creatibrand, Sudeco, José Luis Marzo y Marco Di Rossi.

Idea original

- Este juego ha sido creado y desarrollando, por la gracia de la Virgen María, con presencia de Dios, con pureza de intención y afán de servicio por Vicente Miquel Montagud.

© 2019 Disciple Toys, S.L. Todos los derechos reservados. Distribuido en España por Disciple Toys, S.L. Atención al cliente: Disciple Toys, S.L.Paseo de Ruzafa, 11 • 46002 Valencia, España. N.I.F.: B-40583635. E-mail: atencioncliente@discipletoys.es • Contiene piezas pequeñas. No es conveniente el manejo del juego por niños menoresde 3 años. Los colores y el contenido pueden diferir de los mostrados.