

MANUAL

DE USO



AYUNTAMIENTO DE ALBACETE
▪ CONCEJALÍA DE LA MUJER ▪



I.- ¿Qué es FUTURO VIOLETA?

Futuro Violeta es un juego para jóvenes, donde a partir de situaciones cotidianas se toma conciencia de cómo el hecho de ser hombre o mujer influye sobre nuestro comportamiento, en las relaciones que tenemos, en nuestros gustos e intereses y en nuestra educación afectiva y sexual.

II.- ¿Cómo se juega a Futuro Violeta?

a) Trama del juego

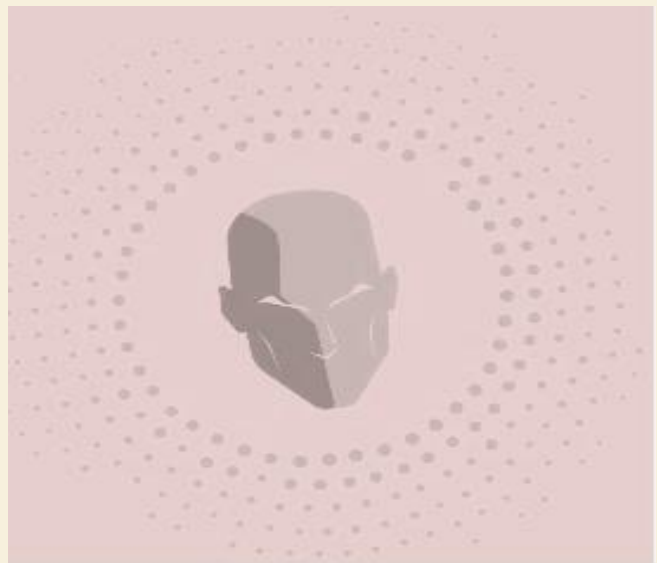
En **Zoltar**, un pacífico planeta de la Galaxia NGC 300, KA, uno de sus habitantes, ha utilizado su poder para dominar las mentes de la ciudadanía e imponer un sistema de organización en el que una parte de la población tiene una posición dominante gozando de privilegios sobre el resto.

Las fuerzas de Zoltar, han detectado la estrategia de KA, pero antes de detenerlo consiguió escapar en una cápsula espacial llegando a la Tierra, donde ha conseguido propagar mediante el control de las mentes las creencias de dominación y sometimiento. Estas ideas sobreviven hasta nuestros días.

En Albacete ha surgido un grupo de chicas y chicos que están consiguiendo desvelar la estrategia de los descendientes de KA, para controlar nuestras mentes.

Y persiguen un objetivo: forjar un mañana de justicia y paz, recobrando la libertad que, las estrategias de dominio y sumisión de Zoltar nos han quitado.

La **misión** de cada participante es **descubrir las estrategias de los/as seguidores de KA para evitarlas.**



b) Objetivos del juego

Los objetivos son:

- Modalidad **individual**: Cada participante debe acumular puntos de inmunidad frente al control mental de los/as descendientes de KA. Los puntos se conseguirán superando las pruebas propuestas.

- Modalidad **grupal**: El grupo deberá superar el reto de construcción de una pantalla global que salve a la ciudad del control de los/as descendientes de KA.

c) Acceso a las pruebas

Deberás acceder al visor de pruebas, donde semanalmente se desbloquearán dos de ellas. Estas presentarán situaciones que tienen lugar de forma cotidiana, en tu día a día y en lugares habituales de la ciudad.

Dentro de cada prueba tendrás que elegir entre varias alternativas y una vez la prueba sea completada recibirás un comentario sobre el resultado de tu respuesta.

Obtención de puntos:

Niveles

Futuro Violeta se desarrolla por trimestres. Cada uno de ellos con niveles de complejidad creciente.

Para avanzar de nivel debes conseguir como mínimo la mitad de los puntos máximos de cada trimestre.

Antes del comienzo de las pruebas debes enfrentarte a un test inicial que te otorgará una puntuación de partida. También hay un test final después del último trimestre.

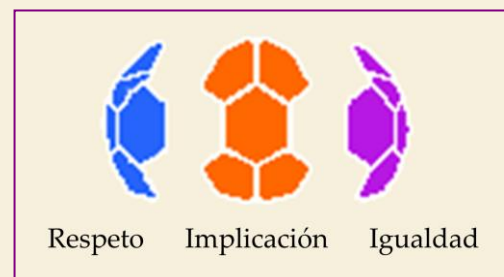
Puntos de inmunidad

Mediante la realización y superación de las pruebas, podrás obtener puntos y los elementos necesarios para avanzar en el juego, tal y como se describe a continuación:

- **Puntos por prueba superada:** en cada prueba puedes obtener hasta 3 puntos:
 - Si el acierto se produce en el primer intento, 3 puntos.
 - Si el acierto se produce en el segundo intento, 1 punto.
 - Si no se produce el acierto, 0 puntos.

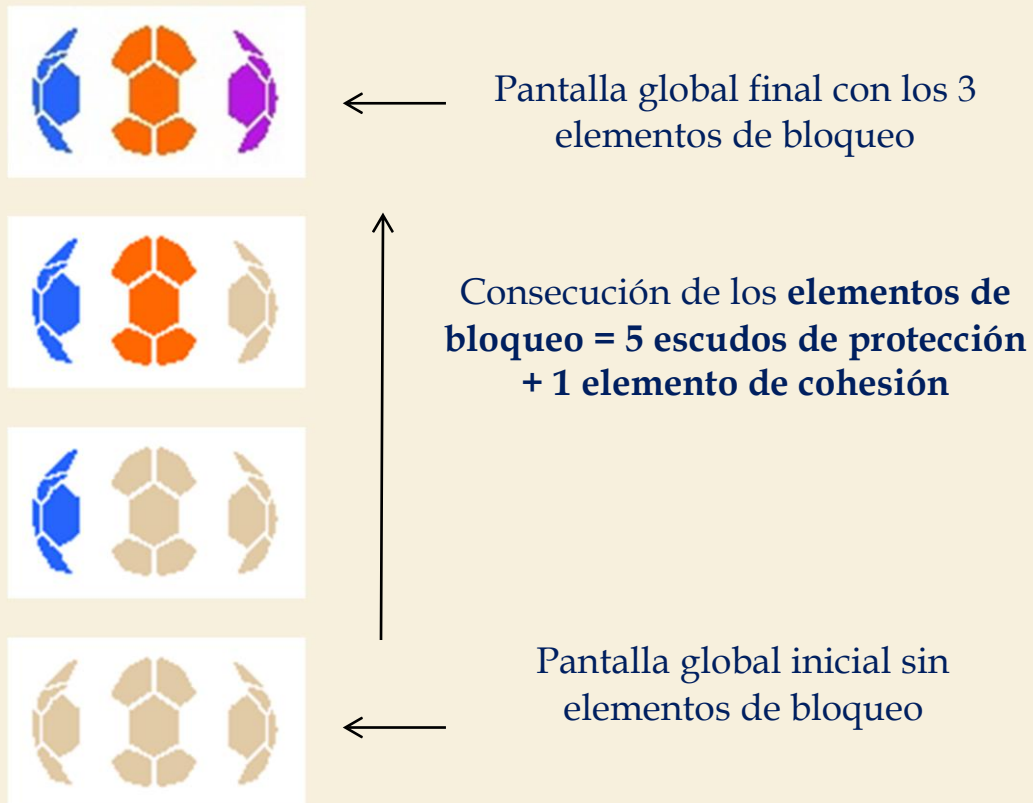
Además en determinadas pruebas podrás obtener:

- **Escudos de protección:** que suman **50 puntos extra** que se acumulan a los conseguidos en la prueba.
- **Elementos de cohesión:** se realizan siempre de manera **grupal y suman 100 puntos extra** a todo el equipo.
- **Elementos de bloqueo:** hay tres, cada uno formado por cinco escudos de protección.



Los tres elementos sirven para construir la pantalla global que bloquea el control mental de los/as descendientes de KA para liberar a la ciudad.

- En cada trimestre podrán construir una pantalla parcial consiguiendo: **5 escudos de protección + 1 elemento de cohesión.**
- Estos elementos se consiguen grupalmente y basta con que una persona del equipo lo logre para que el equipo al completo lo obtenga.



Al pasar de nivel ganas 100 puntos adicionales.

d) Rankings

Habr  dos rankings: individual y por equipos. El sistema de ordenaci3n ser  el siguiente:

INDIVIDUAL: seg n los puntos alcanzados en las pruebas. A igualdad de puntos tendr n una posici3n m s alta quienes pertenezcan a un equipo con m s pantallas completas.

Ranking Individual

Individuales **Equipo**

Buscar Nick, IES o Curso

	Nick	IES	Grupo	Curso	Puntos	Pantalla
1	martin.victor	IES Ana María Matute	B	1 ESO	1915 pts	
2	posada.carolina	IES Ana María Matute	A	2 Bachillerato	1901 pts	
3	otrevino	IES Ana María Matute	B	1 ESO	1453 pts	
4	puente.asier	IES Ana María Matute	B	1 ESO	1451 pts	
5	aitor.mondragon	IES Don Bosco	C	4 ESO	1439 pts	

POR EQUIPOS:

Ocupa la posición más alta el equipo que más pantallas completas tenga. A igualdad de número de pantallas ocupará una posición más alta el equipo que tenga la media de puntuación más alta.

Ranking Equipo

Individuales **Equipo**

Buscar Equipo, IES o Curso

	Equipo	IES	Grupo	Curso	Puntos	Pantalla
1	Neque voluptas.	IES Ana María Matute	B	1 ESO	7363 pts	
2	Laboriosam.	IES Ana María Matute	A	2 Bachillerato	6716 pts	
3	Ullam dolor.	IES Don Bosco	C	4 ESO	5817 pts	
4	Quia eum.	IES Gregorio Prieto	B	1 ESO	5391 pts	
5	Unidad Técnica Igualdad	Ayuntamiento de Albacete	A	1 Bachillerato	467 pts	