Un Estado en clase

Capa oculta

Opcional · para grupos que ya conocen el juego

Además de su rol, que es público, cada jugador recibe en secreto una **ideología**, con un objetivo, y un **poder** que puede usar una sola vez. Se reparten al azar y por separado: puede tocar una CEO socialdemócrata o un Estudiante libertario con Lobby. Esa es la primera lección: la ideología no siempre coincide con el interés de clase.

Puntos extra: **+5** si cumples el objetivo de tu ideología. Con la fase de sospechas, **+1** por cada ideología ajena que aciertes.

Secreto: cuando alguien juega un poder, se anuncia cuál, pero nunca quién. Las ideologías se revelan al final, antes del recuento.

Las ideologías y su objetivo

Ideología	Objetivo para el final de la partida
Neoliberal	Que gane el impuesto A (Impuesto único) al menos 2 veces.
Socialdemócrata	Acabar con los tres servicios en nivel 3 o más y la Tensión en 3 o menos.
Libertario radical	Acabar con al menos un servicio en nivel 2 o menos.
Populista	Que Escudo Social quede 1.º en el presupuesto en al menos 4 rondas.
Estatista	Que gane C o D en 4 votaciones del impuesto seguidas (el Ecuador no corta la racha).
Conservador	Que el impuesto ganador repita el de la votación anterior al menos 4 veces.
Sindicalista	Acabar con Escudo Social en nivel 5.
Tecnócrata	Que Educación quede 1.ª en el presupuesto en al menos 3 rondas.
Agitador	Acabar con la Tensión en 8 o más, sin llegar al Estado Fallido.

Hay nueve ideologías y como mucho ocho jugadores: siempre sobra alguna, así que nadie puede saber con certeza cuáles están en juego. Si cae el Estado Fallido, nadie suma puntos, tampoco por el objetivo.

Los poderes (uno por jugador, una sola vez)

Poder	Cuándo	Qué hace
Movilización	Al votar el impuesto	Tu voto cuenta doble.
Información privilegiada	Al votar el impuesto	Esperas a que voten los demás y votas el último, viendo cómo va el recuento.
Voto de calidad	Al votar	Esa ronda, si hay empate y tu voto está entre los empatados, ganas tú el desempate.
Lobby	Al votar el presupuesto	Tu voto cuenta triple.
Enmienda	Al votar el presupuesto	Tu voto cuenta también para un segundo servicio.
Control de la agenda	Con el suceso o en el debate	Quitas una opción de la papeleta del impuesto de esa ronda.
Veto	Al conocerse el impuesto ganador	Se vuelve a votar, solo entre la ganadora y la segunda.
Comisión de presupuestos	Al conocerse el orden del presupuesto	Antes del reparto, cambias el 2.º servicio por el 3.º.

Cómo se juega en la app

- **Al crear la partida** se elige «Con capa» o «Con capa y sospechas».
- **Modo Aula:** cada uno ve su carta secreta en su móvil. Los poderes de la papeleta se marcan al votar; los demás (agenda, Veto, Comisión) aparecen en el móvil cuando es su momento.
- **Modo Mesa:** la carta se ve al pasar el dispositivo, y el botón «Carta secreta» permite consultarla o jugar el poder. Ojo: la mesa ve quién pide el dispositivo.
- **Antes de avanzar**, el docente deja unos segundos por si alguien quiere jugar un poder.

Al final

1. **Sospechas** (si se eligió): cada uno apunta qué ideología cree que tenía cada uno de los demás.
2. **Se levantan las cartas:** la ideología de cada uno, si cumplió su objetivo y qué poder usó y cuándo.
3. **Recuento** con los puntos de objetivos y sospechas.
4. **Conversación:** ¿quién defendía su interés disfrazado de interés general? ¿Votaste por tu clase o por tu ideología?

estadoenclase.es · CC BY-NC-SA 4.0