

Grupo de trabajo:

Theanny Marín

Maria Paula Cuervo

Valery Cortés



Nombre del juego: *Balancepoly*

Objetivo:

Lograr un equilibrio completo en las cinco dimensiones del bienestar (emocional, físico, académico, espiritual y social) recolectando "fichas de equilibrio" en cada dimensión. El primer jugador en equilibrar todas las áreas gana.

Componentes:

- Tablero
- Cartas de desafío
- Cartas de Bienestar comunal

- Dados
- Tokens de jugador
- Marcadores (fichas) de equilibrio para cada jugador

Dimensiones

- Emocional
- Académica
- Física
- Espiritual
- Social

Desarrollo del juego:

1. Cada jugador inicia desde la casilla de salida.
2. Turnos: Cada jugador debe lanzar el dado para avanzar en las casillas del tablero.
3. Cada casilla representa una dimensión, el jugador debe tomar una carta del color correspondiente a la dimensión en la que se encuentra.
4. Cada carta ofrece una tarea o pregunta sobre esa dimensión. El jugador recibe un marcador de equilibrio si ha completado el desafío exitosamente. Si el jugador no logra completar el desafío pasa el turno al siguiente jugador.
5. El juego termina cuando un jugador obtiene una ficha de equilibrio en cada dimensión.

Reglas del juego:

- Cuando un jugador cae en una casilla, debe tomar una carta del mazo correspondiente y completar el desafío para ganar una ficha de equilibrio de esa dimensión. Si no logra completar el reto, no gana la ficha.
- No se puede obtener más de una ficha por dimensión.
- Para ganar, el jugador debe haber contribuido a mantener un equilibrio en todas las áreas, no solo ser el primero en terminar.
- Casillas especiales:

Descanso: Si caes en esta casilla, no haces nada en ese turno. Se considera un momento para "tomar un respiro".

Avance Rápido: Permite moverse a la siguiente casilla de una dimensión donde necesites fichas de equilibrio.

Ayuda Comunal: Si caes aquí, puedes elegir ayudar a otro jugador a completar su desafío o recibir ayuda de otro jugador en tu próximo turno.

- **Cartas de "Bienestar Comunal":** estas cartas se activan cuando un jugador cae en una casilla especial. Pueden incluir tanto situaciones positivas como pequeños retos adicionales que afectan a todos los jugadores.