

Print & Play **DATA CHAIN**

Preparación

Asegúrese de tener acceso a una impresora de alta calidad y papel de grosor adecuado para imprimir las tarjetas. Recomendamos utilizar papel A4, cartulina o papel fotográfico con un gramaje de 80 g/m² o más.

Imprima las tarjetas.

Imprima las tarjetas en papel A4 y asegúrese de seleccionar la opción "tamaño real" o "sin escala". Esto garantiza que las tarjetas se impriman en las dimensiones correctas. Si su impresora tiene la opción de impresión a doble cara, puede seleccionarla para imprimir tanto el anverso como el reverso de las tarjetas en una sola hoja. Si no utiliza esta opción, deberá imprimir el anverso y el reverso de las tarjetas por separado.

Recorte las cartas.

Después de que sus tarjetas impresas estén secas, utilice una regla y un cortador o una guillotina para recortar las tarjetas. Asegúrese de seguir las líneas de corte especificadas en el formato de archivo PDF y corte de manera precisa para crear tarjetas de tamaño uniforme. Si desea que sus tarjetas tengan esquinas redondeadas, puede utilizar un cortador de esquinas redondeadas después de recortarlas para darles un aspecto más profesional.

Insertar las cartas (opcional).

Después de recortar las tarjetas, puede colocarlas en fundas transparentes de tamaño estándar para cartas de juego. Si ha impreso sus cartas a doble cara, coloque una carta en cada funda individual. Si ha impreso las caras y los reversos por separado, asegúrese de emparejar el frente de cada tarjeta con el reverso correspondiente antes de colocarlas en la funda.

Instrucciones del juego.

Puede imprimir las instrucciones en una hoja de papel A4 y utilizarla como referencia mientras juega, si lo desea. Sin embargo, recomendamos leerlas en formato digital para contribuir al cuidado del medio ambiente.

ÍNDICE

Instrucciones_____	3
Cartas _____	7



Dali Data Literacy for
Citizenship Project Number:
2020-1-NO01-KA204-076492



dalicitizens.eu
@DaLi_Citizens

Regla alternativa: regla del caos

Puedes elegir jugar con la **regla del caos**, donde la primera carta tomada al comienzo del turno del/la jugador/a se juega de inmediato y no cuenta para las dos cartas máximas jugadas por turno. Si la carta es una carta de artefactos del equipo contrario, se descarta y el turno continúa como normal. Al final del turno de un/a jugador/a, si tienen 2 cartas o menos, pueden tomar una carta.



dalicitizens.eu
@DaLi_Citizens

Diseño gráfico e ilustraciones por

Raluca Manaila
Vinayak B Rao



Co-funded by
the European Union

**Dali Data Literacy for
Citizenship Project Number:
2020-1-N001-KA204-076492**

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Da

DATA CHAIN

Instructiones

¡Bienvenido a la cadena de datos, un juego de cartas sobre activismo de datos! Los movimientos de activismo de datos apuntan a cambiar y dar forma a la sociedad para mejor, recopilando, construyendo y compartiendo datos con el público.

El activismo de datos también puede fomentar nuevas políticas en los datos, aumentar la conciencia de los datos colectivos y exponer la recopilación de datos ilegales.

En la cadena de datos, los/as activistas de datos juegan contra los brokers de datos. Un/a broker de datos es una persona o una empresa que recopila y vende datos personales.

Número de personas que juegan

4 jugadores (2 equipos de 2 jugadores)

Materiales y disposición

El juego se juega con 52 cartas: 20 cartas de artefactos (10 activistas de datos y 10 brokers de datos) y 32 cartas de acción.

Una vez que se reúnen las 4 personas que juegan, deben decidir los equipos:

- Un equipo activista y un equipo de brokers.

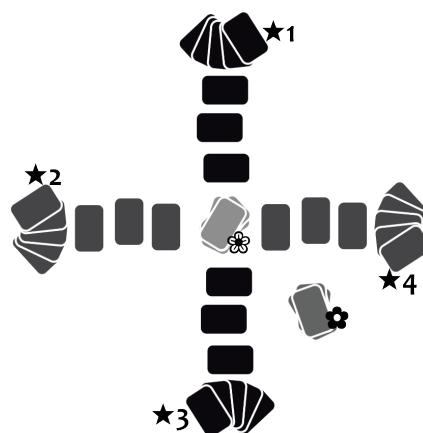
Los/as jugadores/as del mismo equipo necesitan sentarse frente a su compañero/a de equipo.

Juego y condiciones ganadoras

Comience por barajar las 52 cartas. Da 5 cartas a cada jugador/a.

Cada jugador/a verifica que no se les haya dado 4 cartas de artefactos con los íconos que pertenecen al equipo opuesto (por ejemplo, un activista no debería tener 4 cartas de broker).

Si este es el caso, entonces la persona que juega descarta sus 5 cartas y toma las 5 cartas de arriba del mazo.



Coloca las cartas restantes bocabajo en el centro de la mesa como un mazo de robar, este es el montón de robar. El juego se juega a su vez con jugadores/as que colocan cartas de artefactos bocarriba en la mesa formando una cadena de equipo.

El juego termina cuando uno de los equipos ha colocado **6 cartas de artefactos** sobre la mesa, completando su cadena. Alternativamente, después de un tiempo acordado, el equipo que ha colocado más cartas de artefactos creando la cadena más larga gana. Si, después del tiempo acordado, cada equipo ha colocado la misma cantidad de cartas de artefactos, el juego termina en un empate.

El/La jugador/a más mayor comienza y los turnos serán en sentido horario. Una ronda se termina una vez que todas las personas que juegan han tenido su turno.

Las siguientes acciones se dan en cada turno:

- El/la jugador/a extrae una carta del montón de robo.
- La persona que juega puede jugar hasta dos cartas, de las cuales se puede ser una carta de artefactos (por ejemplo, 2 cartas de acciones o 1 carta de acción y 1 carta de artefacto de su propio equipo).
- La persona que juega puede optar por activar los efectos de una carta de artefacto que pertenece a su equipo **en cualquier momento durante su turno**. Cada equipo solo puede activar los efectos de un artefacto **una vez por ronda**.
- Si la persona que juega se queda con más de 5 cartas, debe descartar cartas hasta que mantenga un máximo de 5 cartas

Al final de la ronda si hay 2 o más cartas de artefactos sobre la mesa, cada equipo tiene la oportunidad de ganar cartas adicionales desde el mazo:

- Cada equipo señala cualquier carta de artefacto en la mesa que no se haya explicado previamente.
- El equipo explica el contenido de la carta y da un ejemplo de su uso.
- Si todos los jugadores están de acuerdo con la explicación y el ejemplo, cada persona en el equipo que ha explicado extrae una carta del mazo como recompensa.

Cuando el montón de robar  está vacío (y no antes), baraja el montón de descarte  y forme un nuevo montón de robar.

Cartas



Hay **dos tipos de cartas**. Cartas de acción y cartas de artefactos. Las cartas de artefactos tienen un fondo blanco general, mientras que las cartas de acción son mucho más oscuras. Las cartas de artefacto tienen diferentes íconos en la parte superior: Ojos para activistas de datos y radares para brokers de datos.

Las cartas de acción pueden ser jugadas por cualquier persona, mientras que las cartas de artefactos de brokers de datos y activistas solo pueden ser jugadas por sus equipos correspondientes.

Cuando se juega una **carta de acción**, sus efectos se **juegan inmediatamente** a menos que esté bloqueado por otra carta de acción. Posteriormente, se coloca en el montón de descarte, al lado del montón de robar.

Las cartas de artefactos se juegan colocándolas para formar una línea que conecta a dos jugadores del mismo equipo, para eventualmente formar una cadena (ver figura). Cada carta de artefacto contiene un efecto. Este efecto no se activa al colocar la tarjeta. En cambio, la carta se convierte en un recurso que se puede activar una vez por ronda tras la decisión del equipo.

Los equipos pueden activar una carta de artefacto colocada en la cadena durante su turno leyéndola. **Una vez que se ha activado un artefacto**, se desarrollan sus efectos. Despues de esto, el equipo no puede activar otro artefacto hasta el final de la ronda. **Al comienzo de una nueva ronda, todos los artefactos están disponibles para el equipo de nuevo**, y sus efectos pueden activarse una vez más.

Algunas cartas de acción se dirigen a cartas de artefactos específicas colocadas en la cadena. Pueden deshabilitar una carta de artefacto. Los efectos de una carta de artefacto deshabilitada no se pueden activar. **Los artefactos deshabilitados se ponen de lado sobre la mesa, pero aún cuentan para las 6 cartas de artefactos necesarias para ganar el juego**. Las cartas de artefactos pueden ser destruidas. **Los artefactos destruidos se envían al montón de descarte**.

Precisiones con respecto a algunas cartas

Las cartas de acción también se pueden usar para bloquear o proteger cartas de artefactos específicas.

La carta de acción '**Bloquear**' se puede jugar en cualquier momento durante el turno de otro jugador para contrarrestar una carta de acción, y no cuenta para el máximo de 2 cartas jugadas por turno. La carta de acción contrarrestada por '**Bloquear**' todavía cuenta para el máximo de 2 cartas jugadas por turno. Cada persona que juega solo puede usar una carta de '**Bloquear**' por ronda.

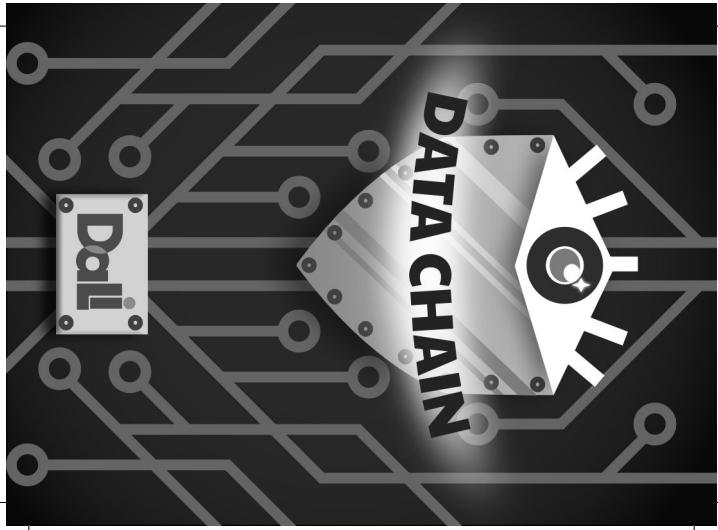
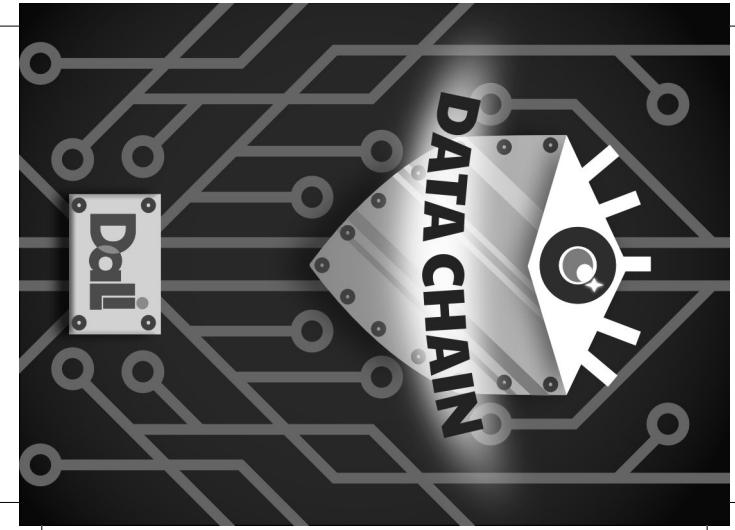
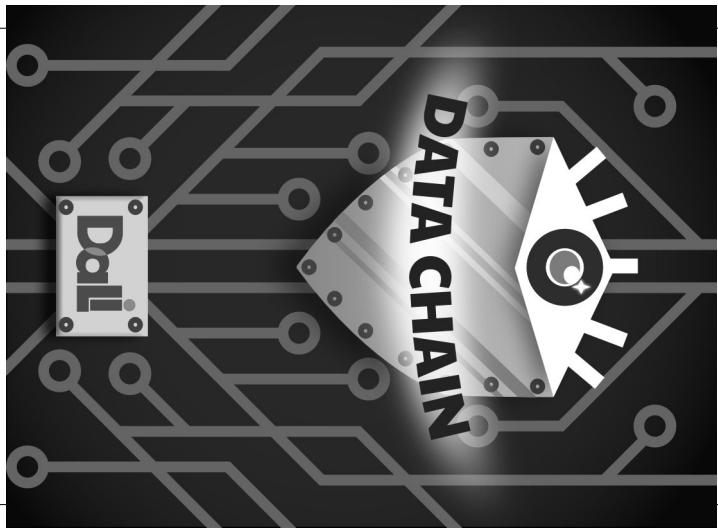
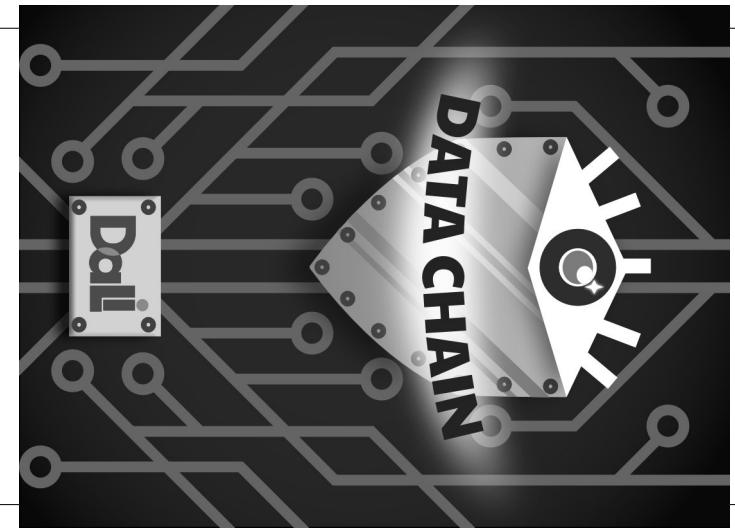
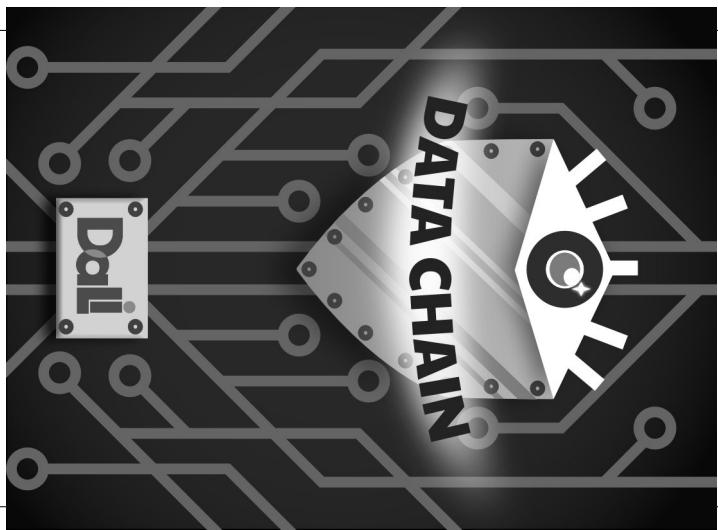
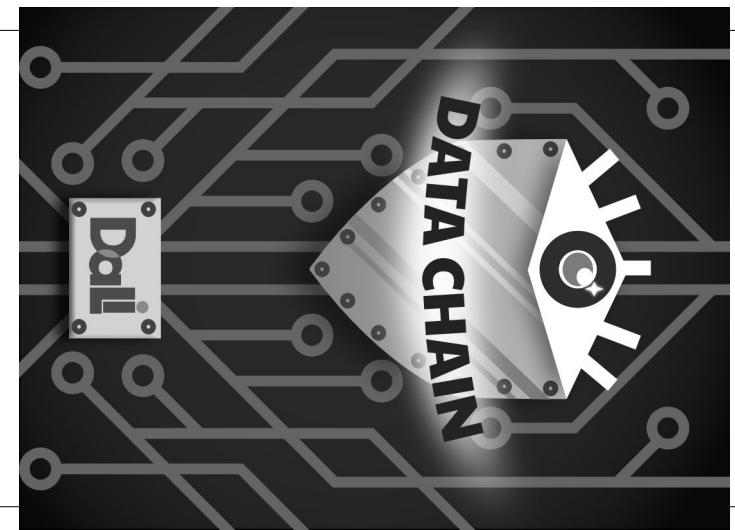
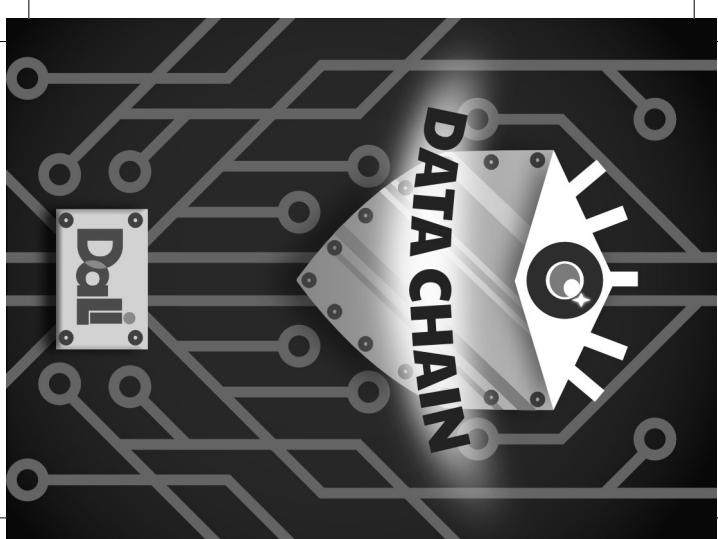
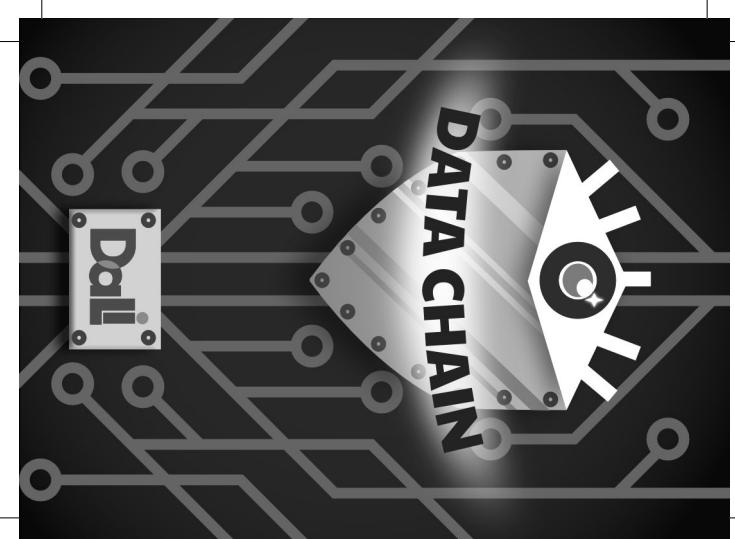
La carta de acción '**Proteger**' protege una carta de artefacto contra cualquier efecto dirigido. '**Proteger**' no se descarta hasta que se destruye. La activación de los efectos de la carta de artefacto del broker de datos '**Vender perfil político a terceros**' o la tarjeta activista de datos '**Queja con la autoridad de protección de datos**' anula los efectos de '**Proteger**', enviando tanto la tarjeta de acción '**Proteger**' como el artefacto que está protegiendo al montón de descarte.

La carta de acción '**Parar de sacar**' para al jugador/a objetivo de sacar una carta, pero el/la jugador/a aún puede completar el resto de su turno.

Glosario para Cadena de datos

Término	Descripción
Activismo de datos	El uso de datos para apoyar causas sociales y políticas o para exponer injusticias y abusos de poder.
Brokers de datos	Empresas que recopilan y venden datos de consumidores a otras empresas u organizaciones.
Ajustes de privacidad	La configuración de un dispositivo o plataforma que permite a los usuarios controlar quién puede acceder a su información personal y cómo se puede utilizar.
Crowdsourcing	La práctica de obtener información o servicios solicitando contribuciones de un gran grupo de personas, generalmente a través de Internet.
Práctica ilegal de datos	Cualquier acción que viole las leyes de protección de datos, como recopilar o compartir datos personales sin consentimiento o utilizarlos para fines distintos a aquellos para los que fueron recopilados.
Red privada virtual (VPN)	Una tecnología que crea una conexión segura y cifrada entre el dispositivo de un usuario e Internet, evitando que otros intercepten o monitorean su actividad en línea.
Campañas online para el activismo de datos.	Campañas en redes sociales o Internet diseñadas para crear conciencia sobre cuestiones relacionadas con los datos o para presionar a las empresas o gobiernos para que cambien sus prácticas.
Identidad online	La persona o perfil digital que un individuo crea cuando usa Internet, que puede incluir información personal, fotografías y otros detalles de identificación.
Boicot	Una forma de protesta en la que individuos o grupos se niegan a comprar o utilizar productos o servicios de una empresa u organización que participa en un comportamiento que consideran objetable.
Bloqueador de anuncios	Una herramienta de software que evita que aparezcan anuncios en un sitio web o plataforma.
Autoridad de protección de datos	Una agencia gubernamental responsable de hacer cumplir las leyes y regulaciones de protección de datos.
Recogida de datos	La práctica de recopilar y almacenar grandes cantidades de datos personales o de otro tipo para análisis u otros fines.
Píxeles de seguimiento	Imágenes pequeñas y transparentes que se incrustan en correos electrónicos o páginas web para rastrear el comportamiento del usuario y recopilar datos.
Identificadores biométricos	Características físicas como huellas dactilares, rasgos faciales o patrones de iris que se utilizan para identificar a las personas.
Revelar datos personales a terceros	El acto de compartir información personal con otras organizaciones o individuos.

Inyectar código para realizar un seguimiento de la actividad	La práctica de insertar código en un sitio web o aplicación para rastrear el comportamiento del usuario y recopilar datos.
Recogida de datos de salud	La práctica de recopilar y almacenar información de salud personal para análisis u otros fines.
Revelar datos de salud a terceros.	El acto de compartir información de salud personal con otras organizaciones o individuos.
Perfil de comportamiento del consumidor	Una colección de datos que describe los hábitos de compra y las preferencias de las personas consumidoras.
Perfil financiero	Una colección de datos que describe el historial financiero de una persona, incluidos puntajes crediticios, actividad bancaria y otra información financiera.
Perfil político	Una colección de datos que describe las afiliaciones políticas, las creencias y el historial de votación de una persona.
Petición de legislación de datos	Una solicitud o apelación formal a funcionarios/as gubernamentales u otras autoridades para crear leyes o regulaciones que regulen la recopilación, el uso y el almacenamiento de datos personales.





ROBAR



Roba una carta al azar
de la mano de un rival



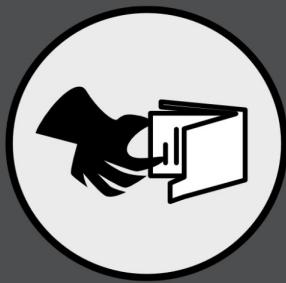
ROBAR



Roba una carta al azar
de la mano de un rival



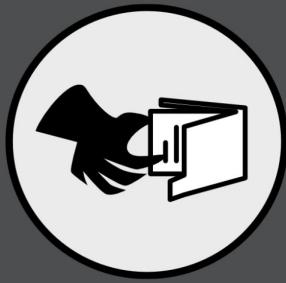
ROBAR



Roba una carta al azar
de la mano de un rival



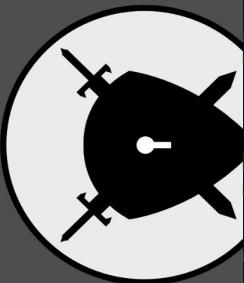
ROBAR



Roba una carta al azar
de la mano de un rival



PROTEGER



Coloque esta carta
encima de una carta
de artefacto sobre la mesa.
No puede ser objetivo de ninguna
otra carta mientras dure la partida,
a menos que "PROTEGER"
sea destruida.



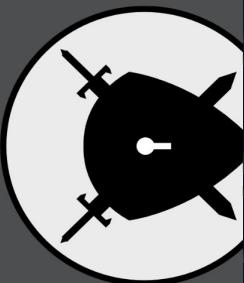
PROTEGER



Coloque esta carta
encima de una carta
de artefacto sobre la mesa.
No puede ser objetivo de ninguna
otra carta mientras dure la partida,
a menos que "PROTEGER"
sea destruida.



PROTEGER



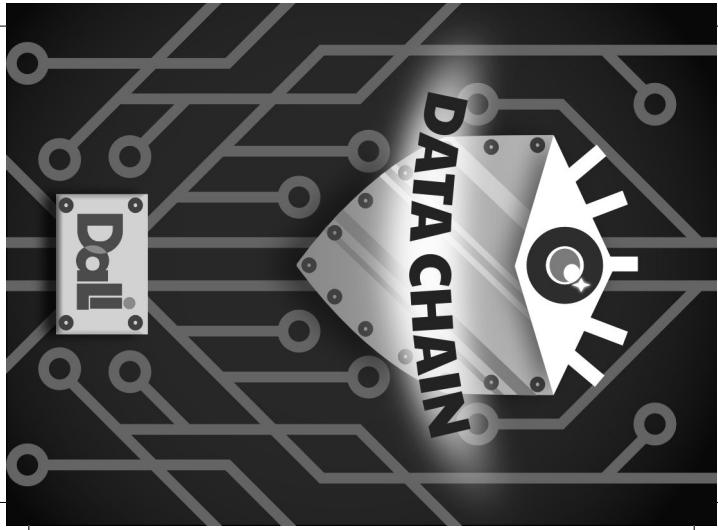
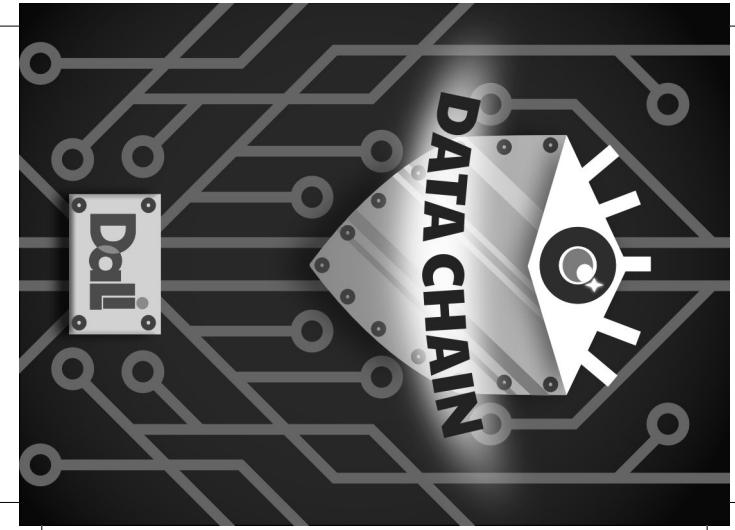
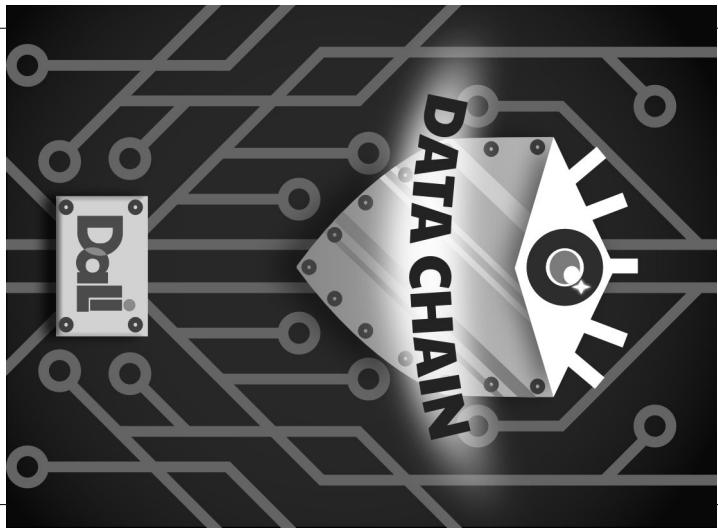
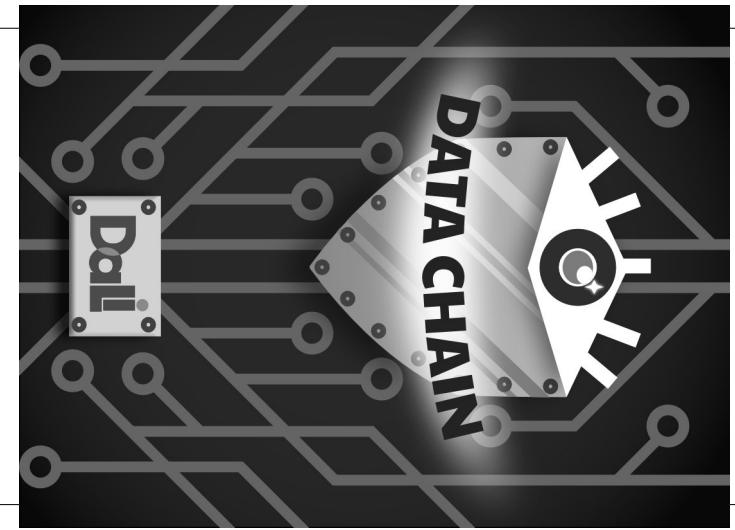
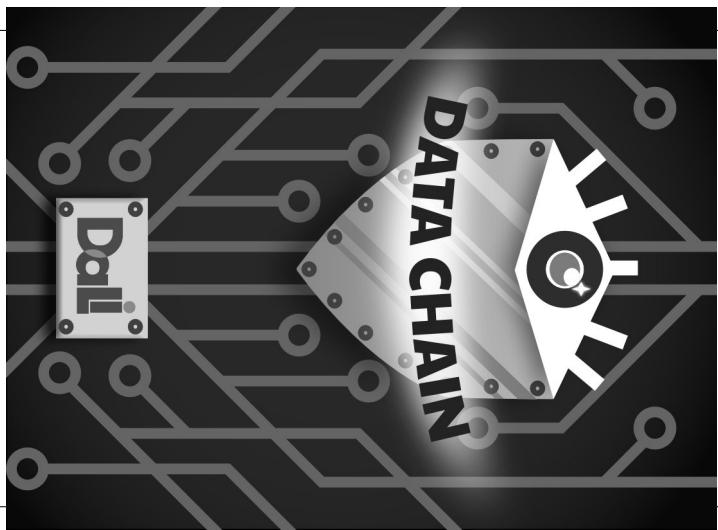
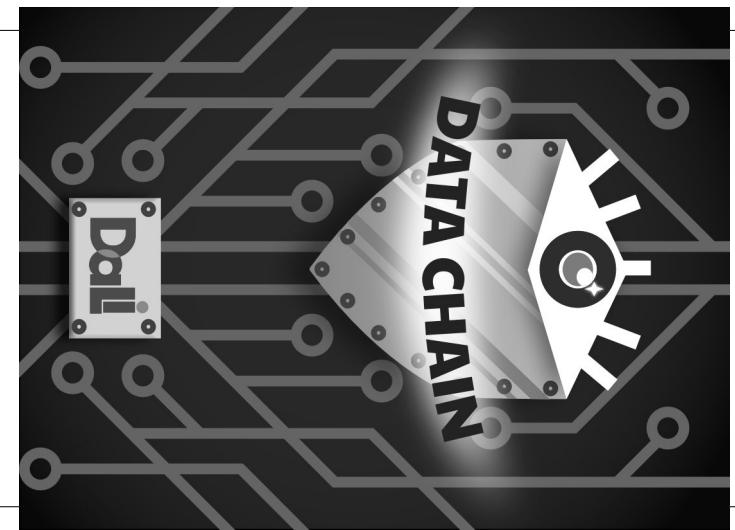
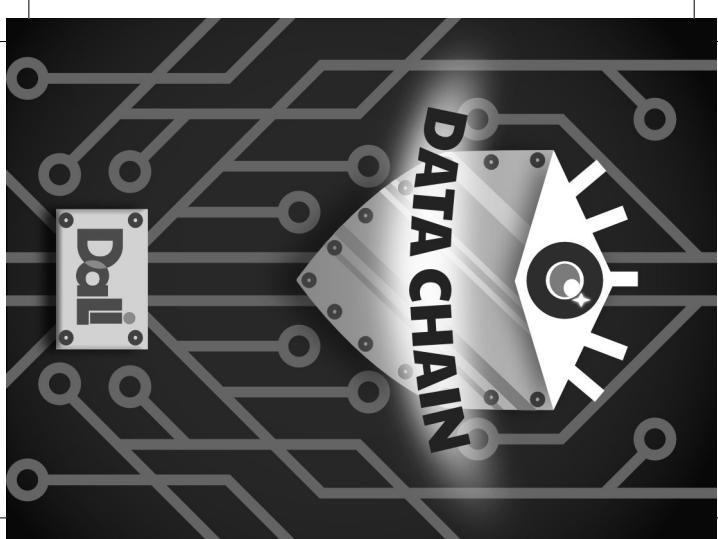
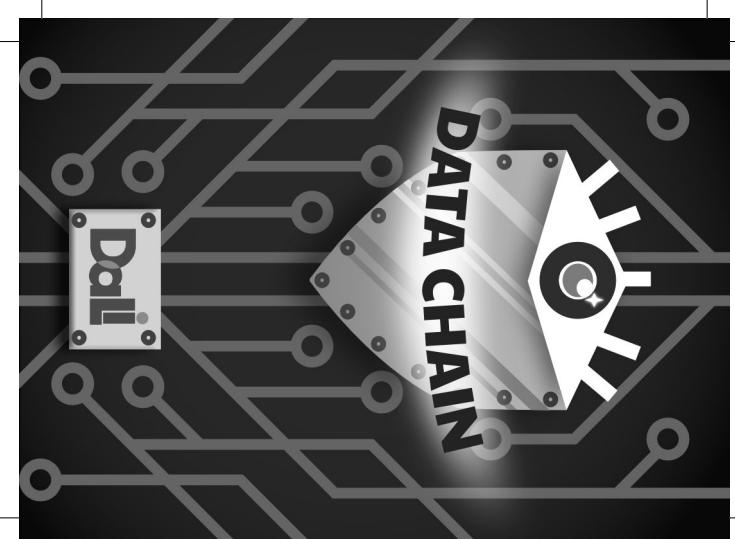
Coloque esta carta
encima de una carta
de artefacto sobre la mesa.
No puede ser objetivo de ninguna
otra carta mientras dure la partida,
a menos que "PROTEGER"
sea destruida.



BLOQUEAR



Bloquea los efectos
de una carta de acción
jugada por el equipo rival.
Puede jugarse fuera de turno.





BLOQUEAR



Bloquea los efectos
de una carta de acción
jugada por el equipo rival.
Puede jugarse fuera de turno.



BLOQUEAR



Bloquea los efectos
de una carta de acción
jugada por el equipo rival.
Puede jugarse fuera de turno.



INTERCAMBIAR



Intercambia tu mano
con la de un jugador rival.



INTERCAMBIAR



Intercambia tu mano
con la de un jugador rival.



SACAR



Roba dos cartas
adicionales.



SACAR



Roba dos cartas
adicionales.



SACAR



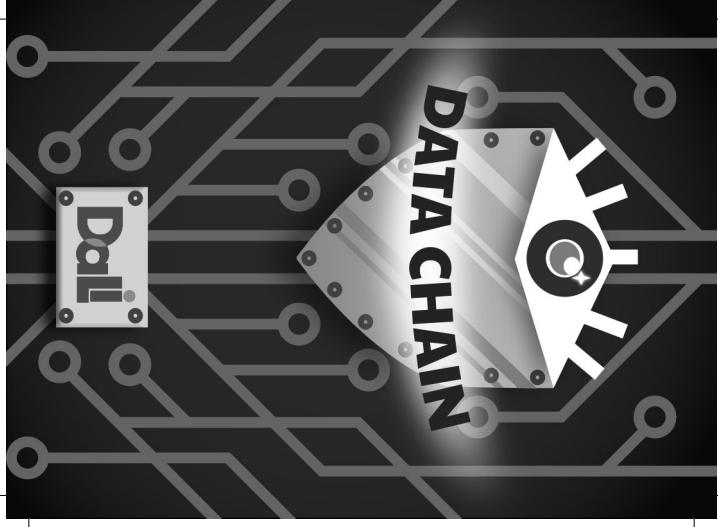
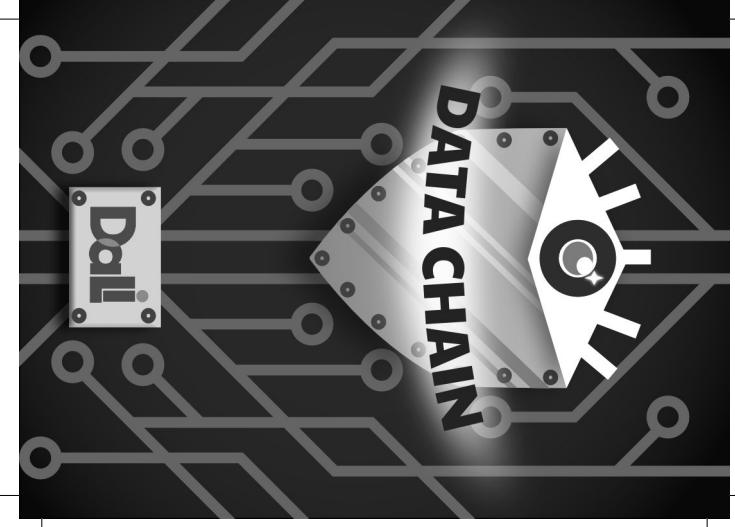
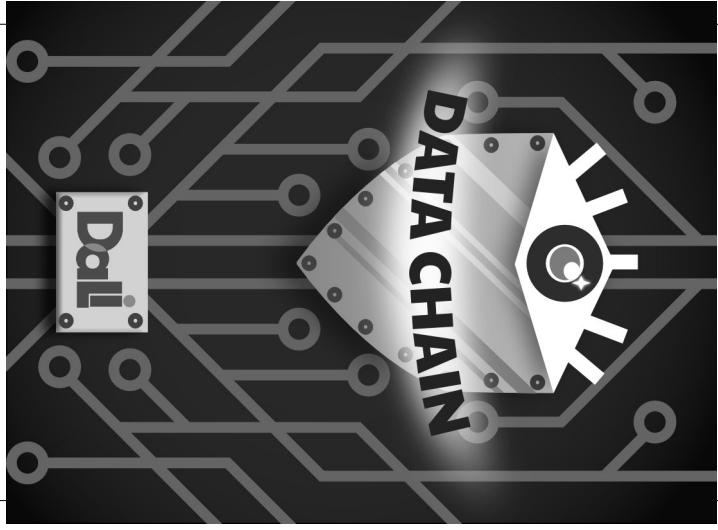
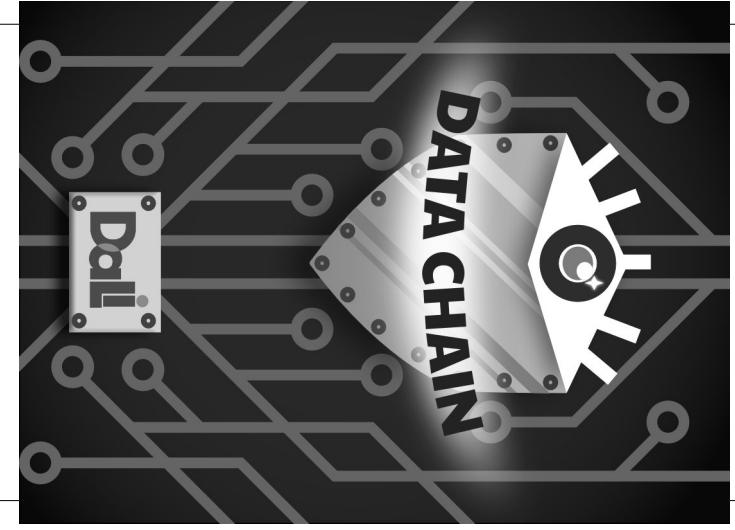
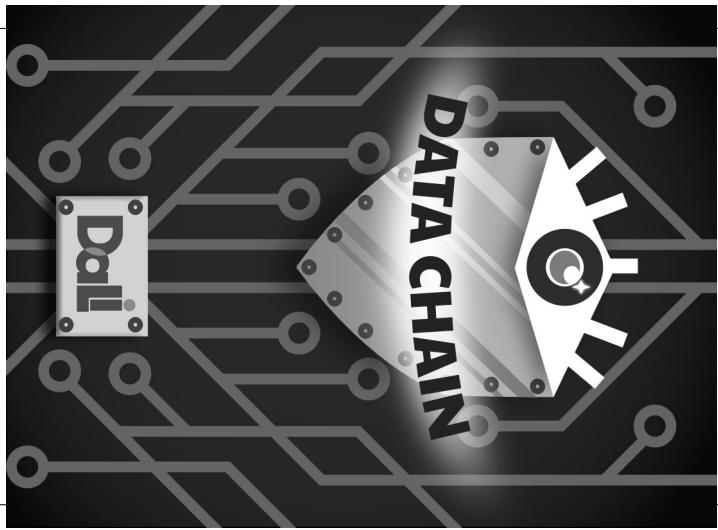
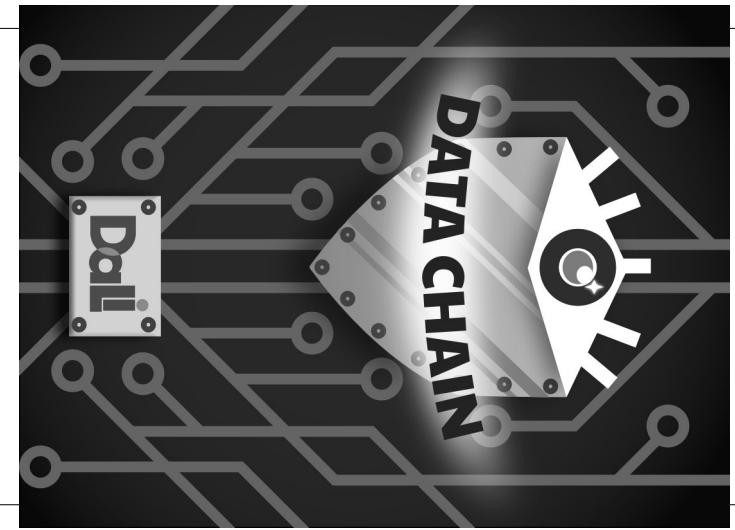
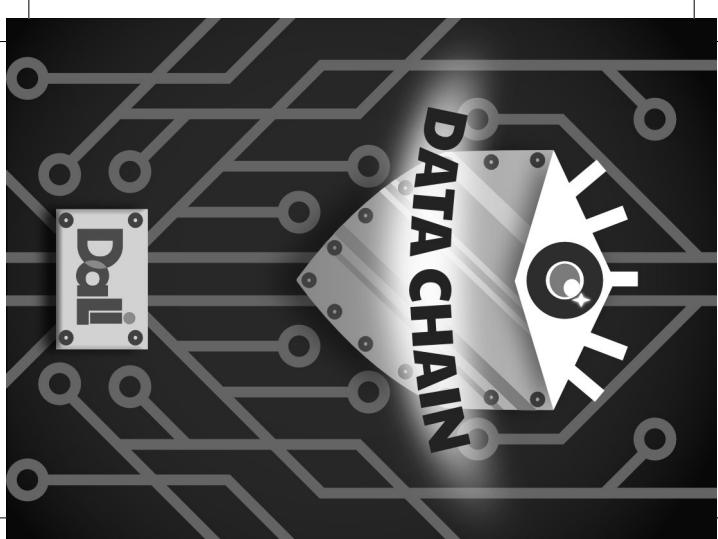
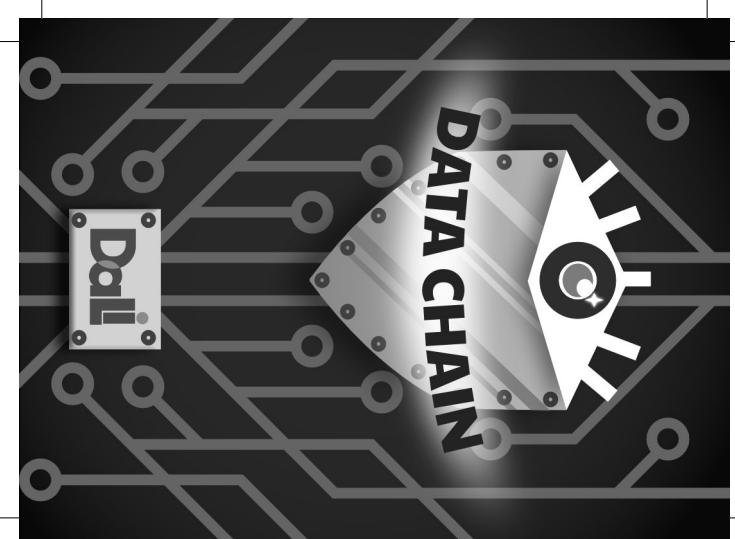
Roba dos cartas
adicionales.



SACAR



Roba dos cartas
adicionales.





PARAR DE SACAR



El jugador objetivo
no puede robar
ninguna carta
en su próximo turno



PARAR DE SACAR



El jugador objetivo
no puede robar
ninguna carta
en su próximo turno



PARAR DE SACAR



El jugador objetivo
no puede robar
ninguna carta
en su próximo turno



PARAR DE SACAR



El jugador objetivo
no puede robar
ninguna carta
en su próximo turno



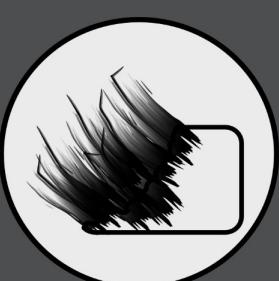
DESTRUIR



Destruye una carta
de artefacto y colocala
en el montón de descarte.



DESTRUIR



Destruye una carta
de artefacto y colocala
en el montón de descarte.



BUSCAR



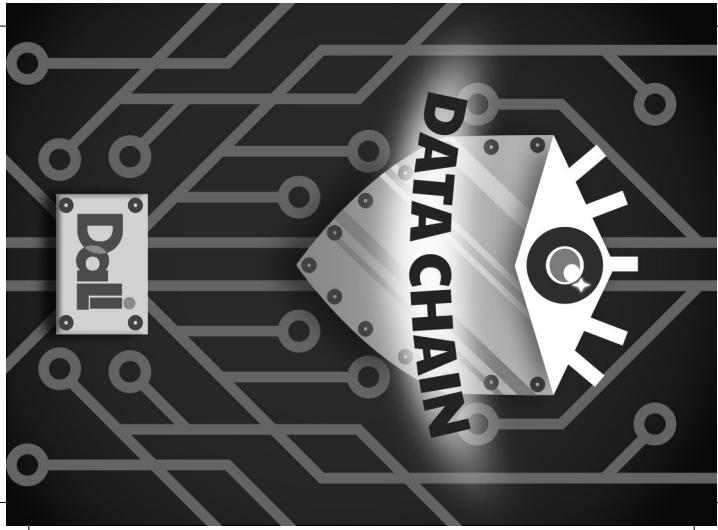
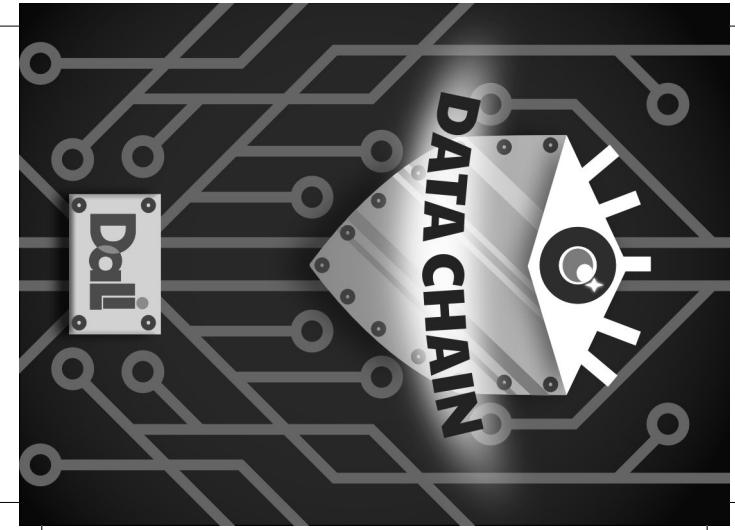
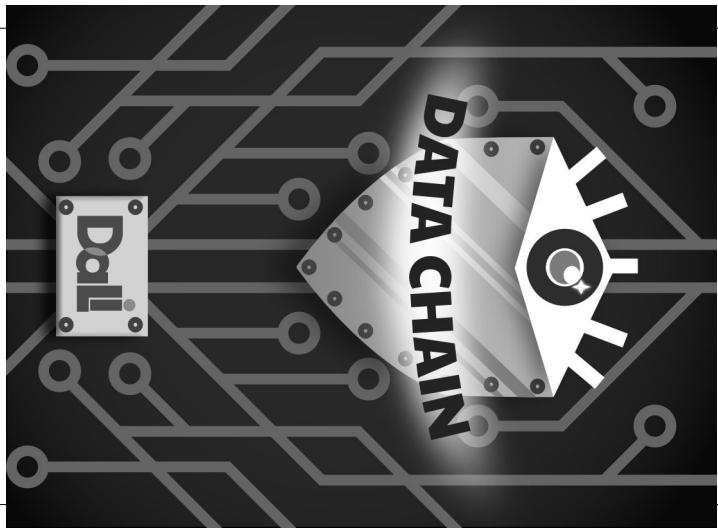
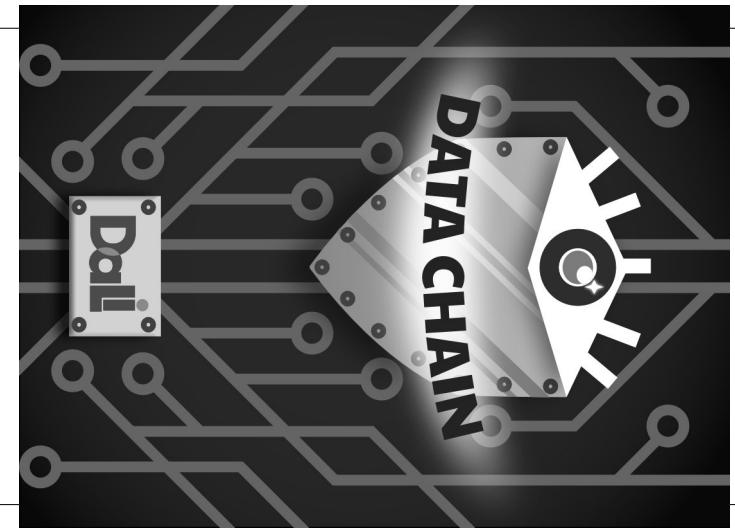
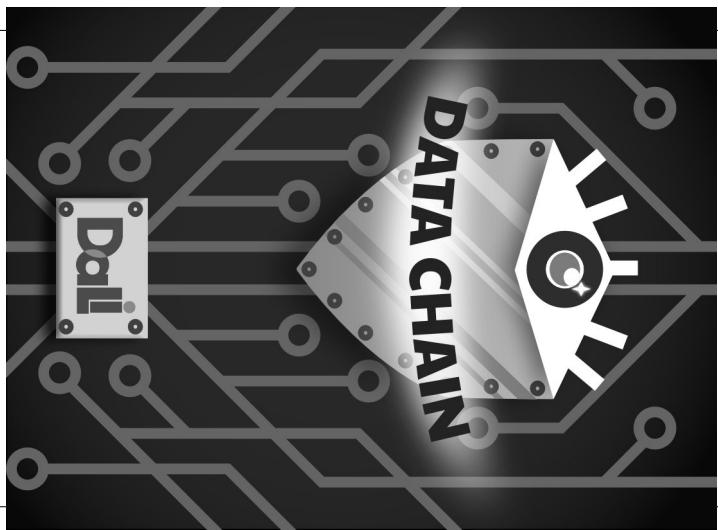
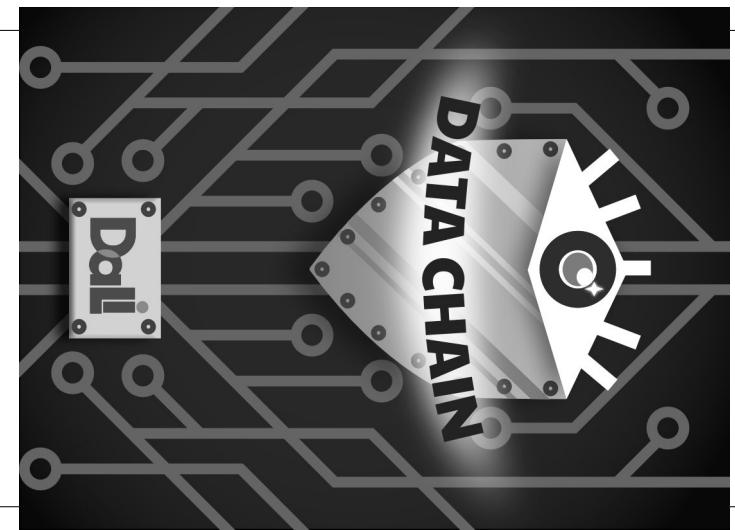
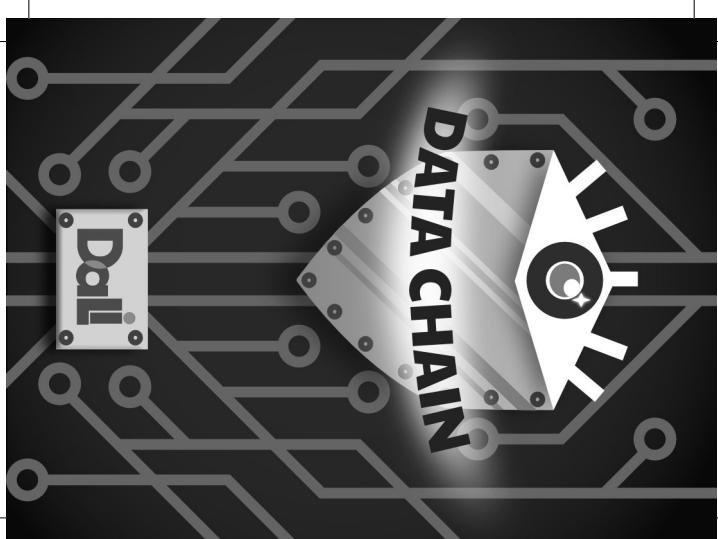
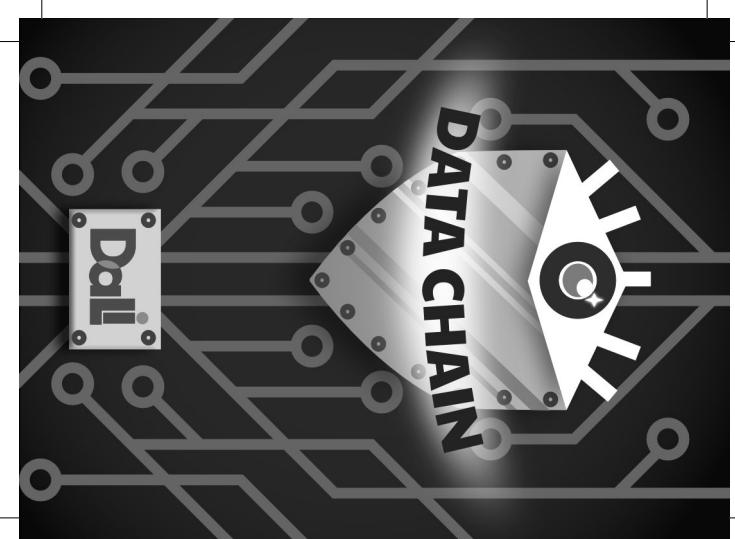
Busca en la pila de descarte
cualquier carta
y colocala en tu mano.



BUSCAR



Busca en la pila de descarte
cualquier carta
y colocala en tu mano.



BUSCAR



Busca en la pila de descarte cualquier carta y colocala en tu mano.

BUSCAR



Busca en la pila de descarte cualquier carta y colocala en tu mano.

INTERCAMBIO ENTRE COMPAÑEROS/AS



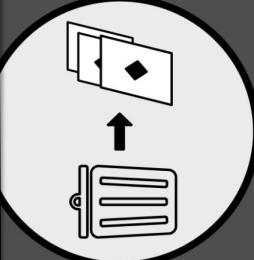
Descarta cualquier número de cartas de tu mano y luego roba la misma cantidad del montón de descarte.

INTERCAMBIO ENTRE COMPAÑEROS/AS



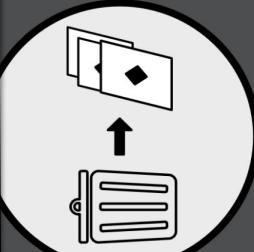
Descarta cualquier número de cartas de tu mano y luego roba la misma cantidad del montón de descarte.

DESCARTAR Y VOLVER A SACAR



Descarta cualquier número de cartas de tu mano y luego roba la misma cantidad del montón de descarte.

DESCARTAR Y VOLVER A SACAR



Descarta cualquier número de cartas de tu mano y luego roba la misma cantidad del montón de descarte.

INTERCAMBIAR ARTEFACTO

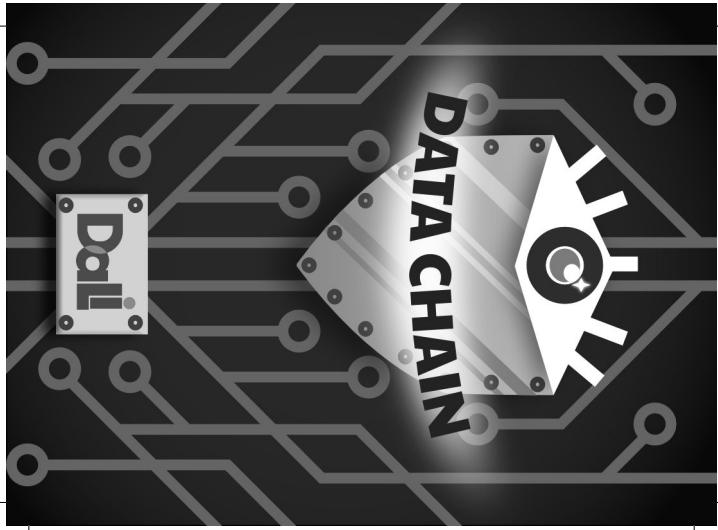
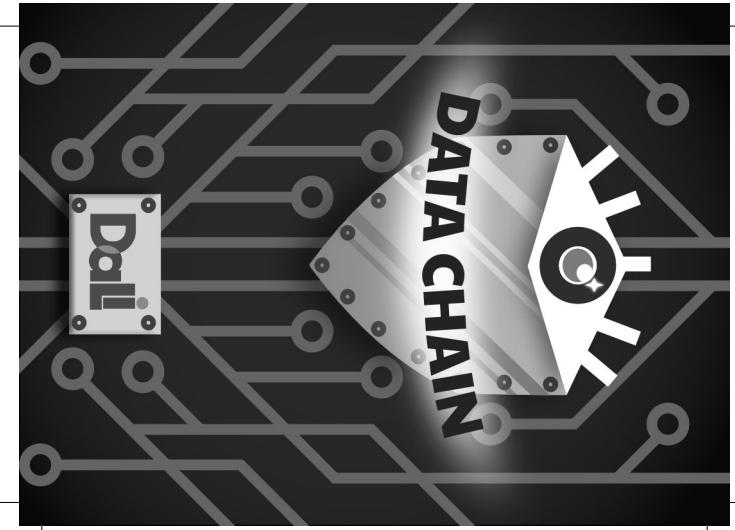
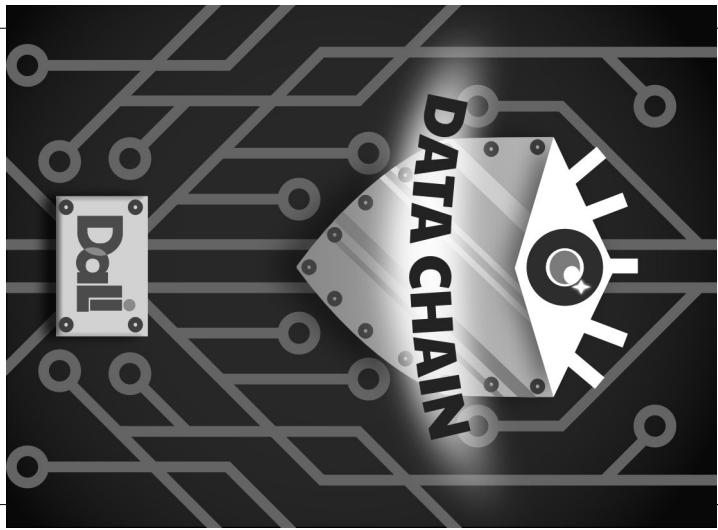
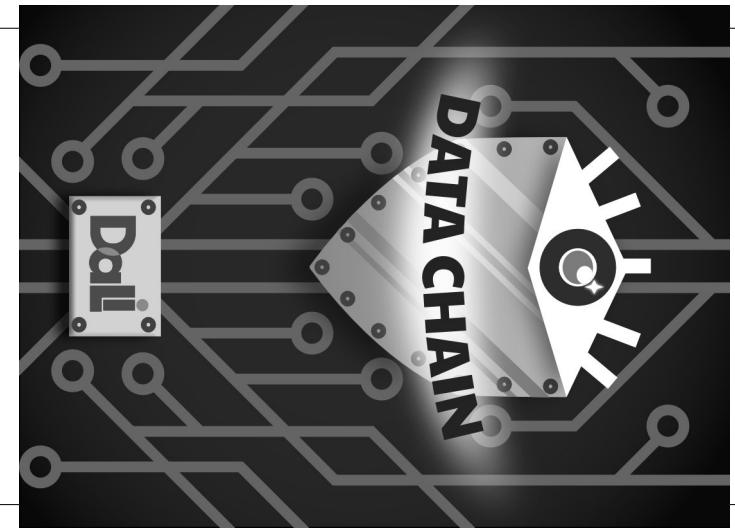
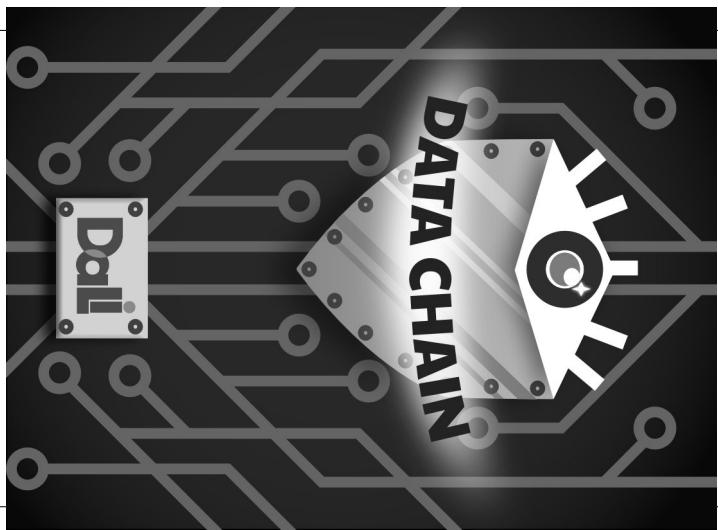
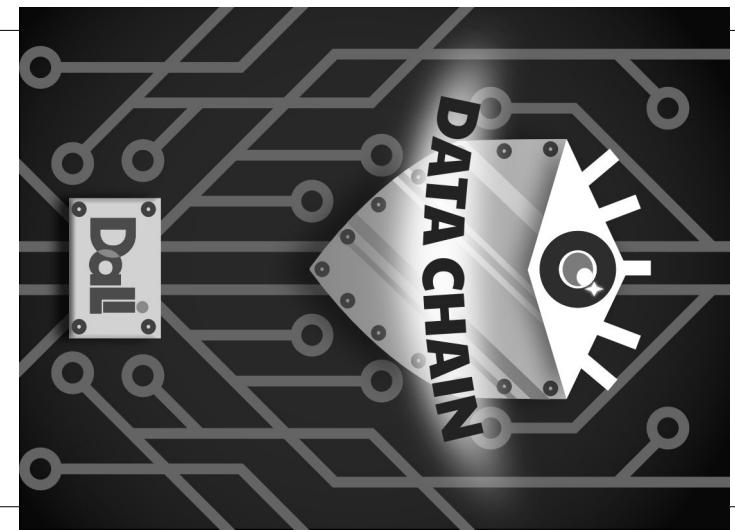
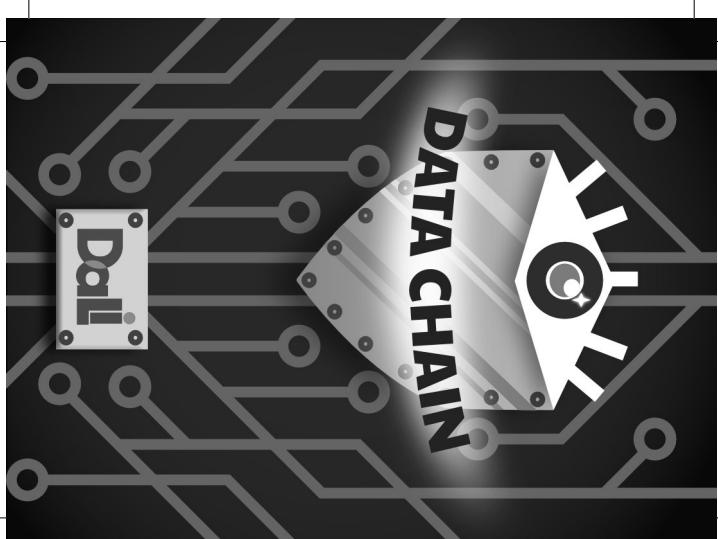
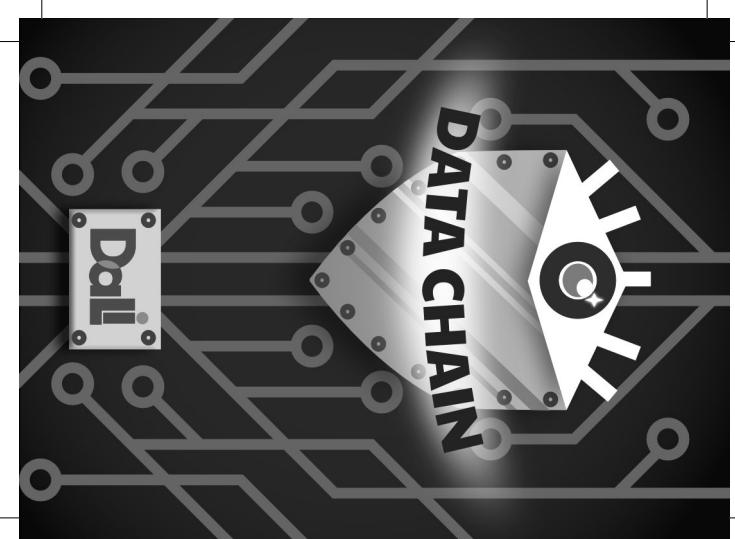


Retira uno de los artefactos de tu equipo de la mesa, busca en el montón de descarte otro artefacto y ponlo sobre la mesa. A continuación, baraje el montón de descarte.

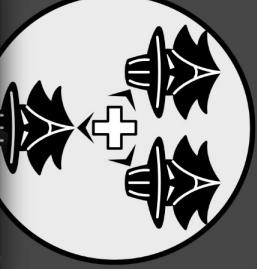
INTERCAMBIAR ARTEFACTO



Retira uno de los artefactos de tu equipo de la mesa, busca en el montón de descarte otro artefacto y ponlo sobre la mesa. A continuación, baraje el montón de descarte.

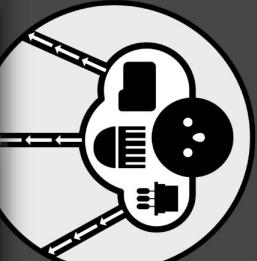


**DIVULGAR
EL PERFIL SANITARIO
A TERCEROS**



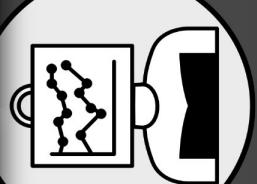
- Destruye cualquier carta de artefacto de la mesa.

**RECORDER DATOS
SOBRE OPINIONES
POLÍTICAS**



- Apunta a un artefacto activista de datos e inutilízalo hasta el final de la ronda.

**CREAR UN PERFIL
DEL COMPORTAMIENTO
DEL CONSUMIDOR**



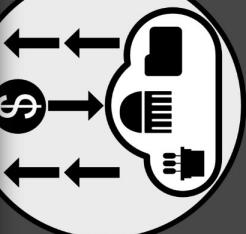
- Impide que un/a jugador/a robe cartas en su turno.

**CREAR UN PERFIL
FINANCIERO**



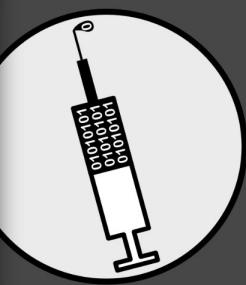
- Destruye cualquier carta de la mesa.

**VENDER
EL PERFIL POLÍTICO
A TERCEROS**



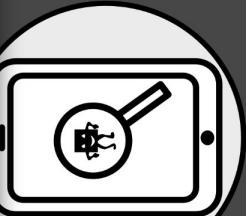
- Todas las cartas, incluida ésta, se retiran de la mesa y se colocan en el montón de descarte

**INJECTAR CÓDIGO
PARA REALIZAR
UN SEGUIMIENTO DE LA ACTIVIDAD
EN LAS PLATAFORMAS**



- Tu equipo puede picar una carta extra cada uno/a, y robar a cualquier jugador/a una carta cada uno/a.

**UTILIZAR PÍXELES
DE SEGUIMIENTO**

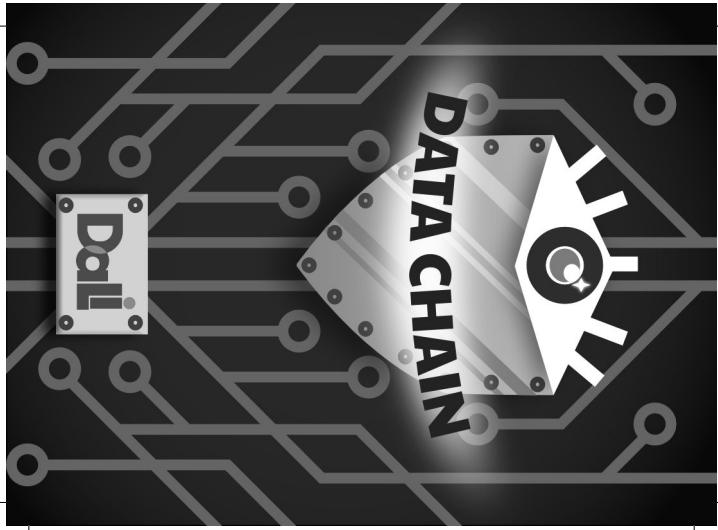
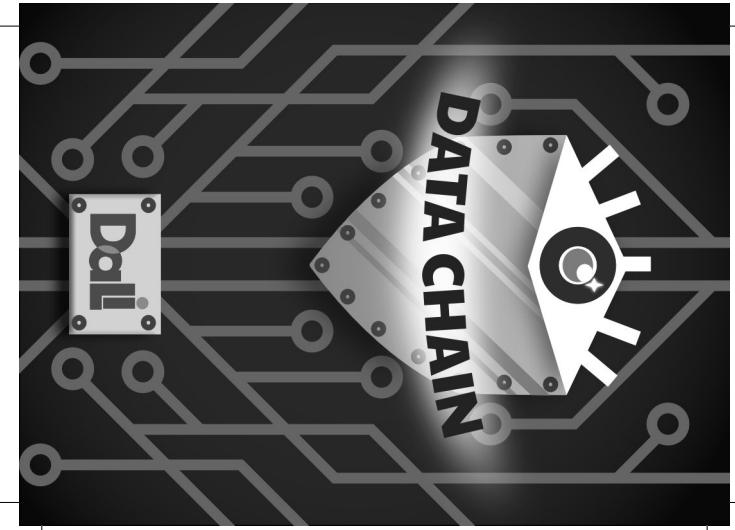
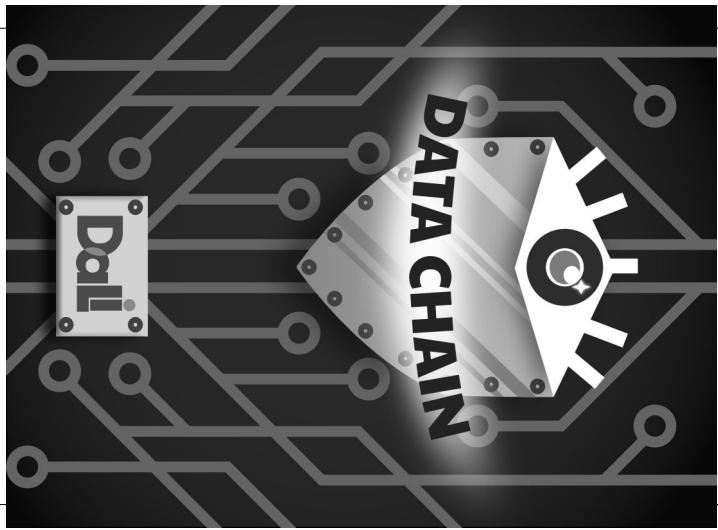
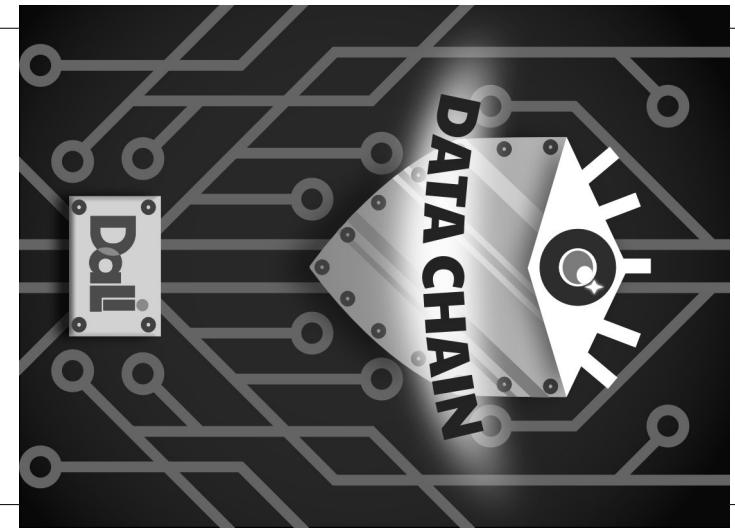
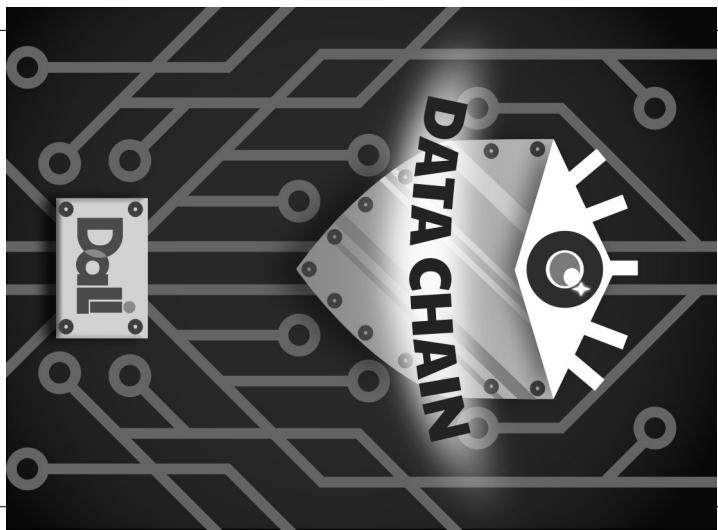
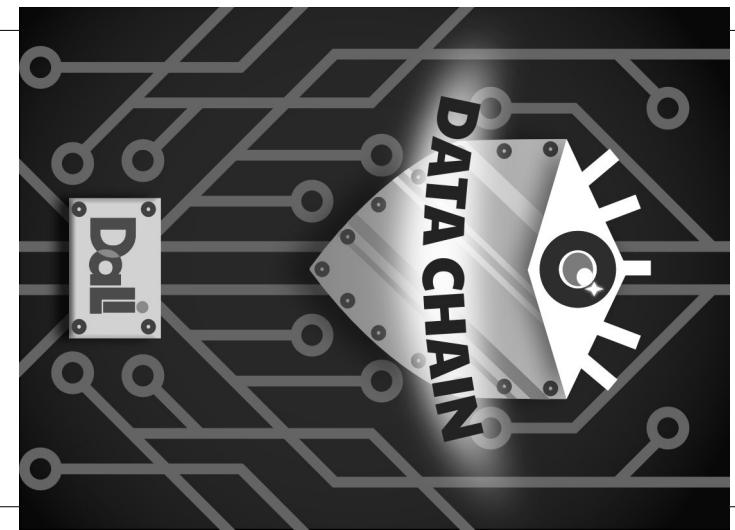
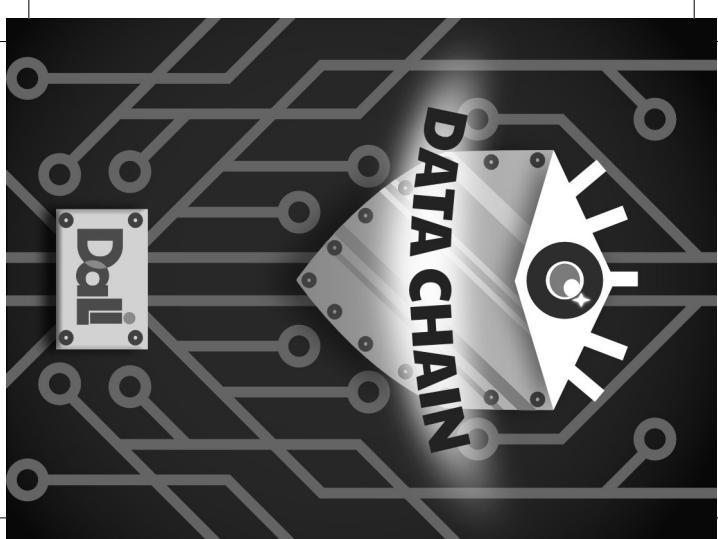
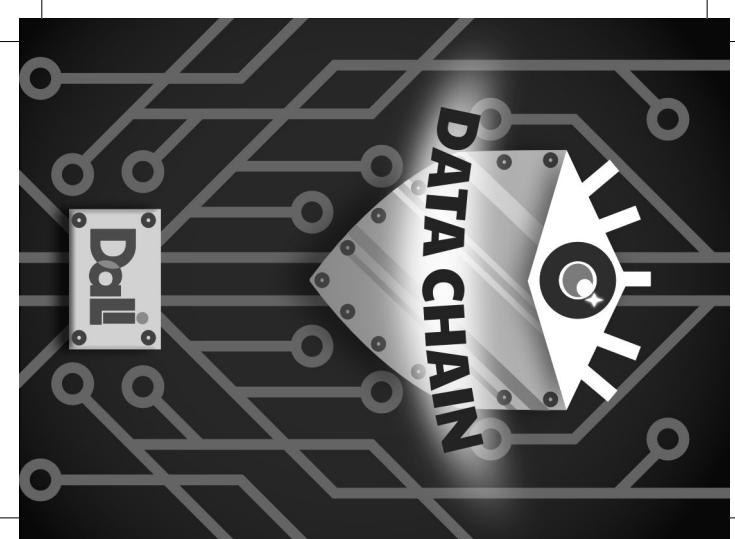


- Tu equipo puede picar una carta extra cada uno/a, y robar a cualquier jugador/a una carta cada uno/a.

**RECORDER
IDENTIFICADORES
BIOMÉTRICOS**



- Busca en la pila de descarte cualquier carta y colocala en tu mano.





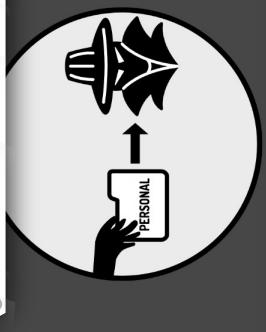
RECOPILAR DATOS SANITARIOS



Descarte su mano y robe 5 nuevas cartas.



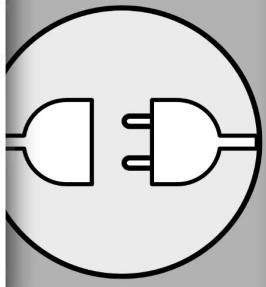
REVELAR DATOS PERSONALES A TERCEROS



Intercambia tu mano con la de cualquier otro/a jugador/a.



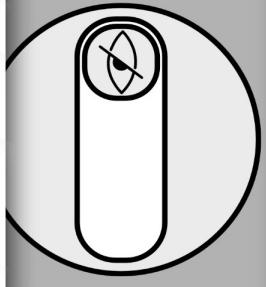
DESCONECTARSE



Tu equipo puede picar una carta extra cada uno/a, y robar a cualquier jugador/a una carta cada uno/a.



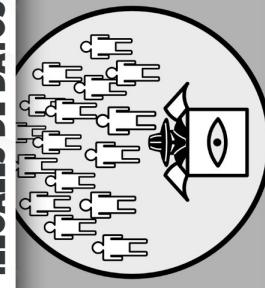
AJUSTAR LA CONFIGURACIÓN DE PRIVACIDAD



Tu equipo puede picar una carta extra cada uno/a, y robar a cualquier jugador/a una carta cada uno/a.



CROWDSOURCE PARA REVELAR PRÁCTICAS ILEGALES DE DATOS



Busca en la pila de descarte cualquier carta y colocala en tu mano.



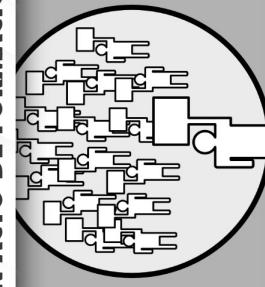
UTILICE UNA VPN PARA NAVEGAR DE FORMA ANÓNIMA



Descarte su mano y robe 5 nuevas cartas.



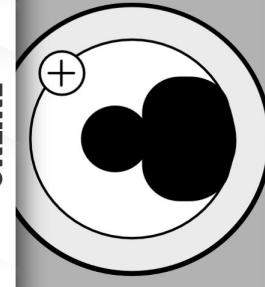
ORGANIZAR UNA CAMPAÑA ONLINE Y UN ACTO DE FORMACIÓN



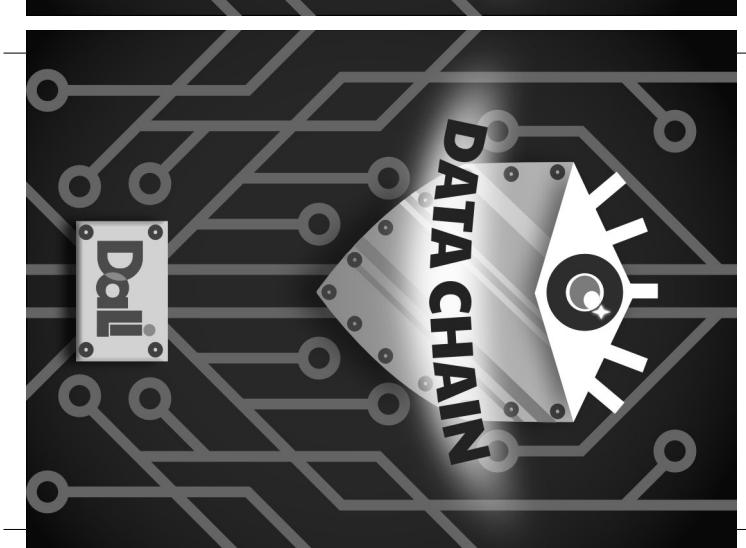
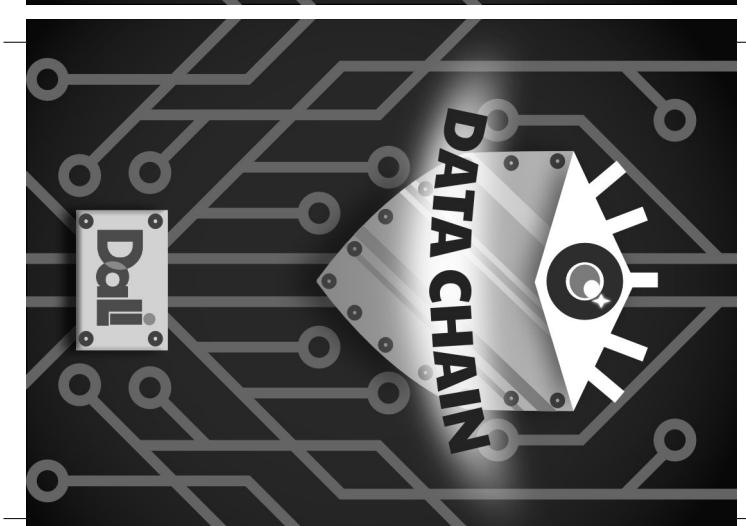
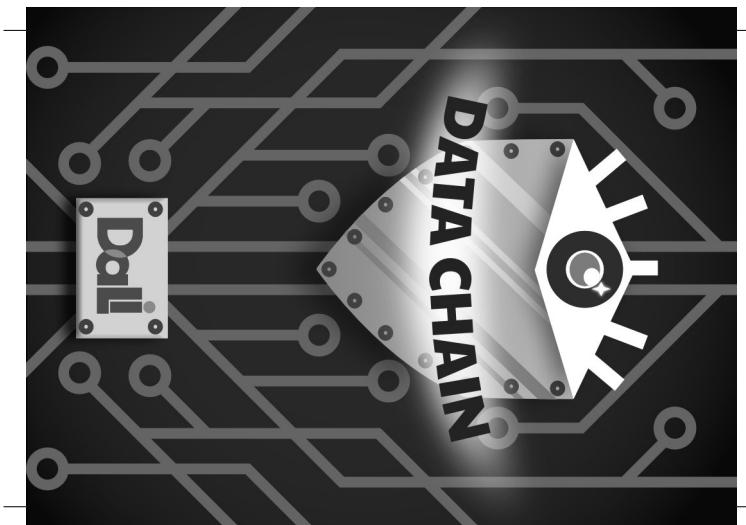
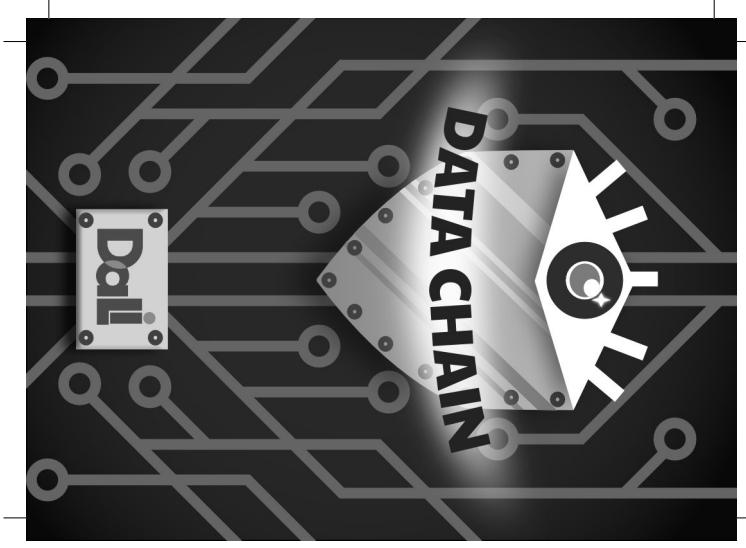
Intercambia tu mano con la de cualquier otro/a jugador/a.



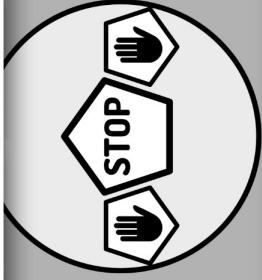
CREAR UNA NUEVA IDENTIDAD ONLINE



Destruye cualquier carta de artefacto de la mesa.

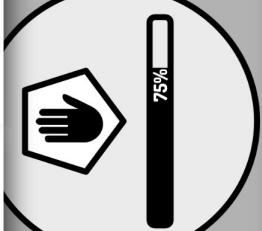


BOICOT



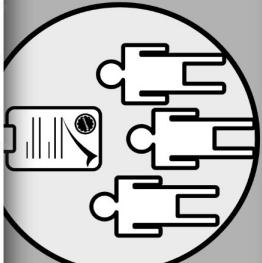
- Apunta a un artefacto broker de datos e inutilícelo hasta el final de la ronda.

INSTALAR BLOQUEADOR DE ANUNCIOS



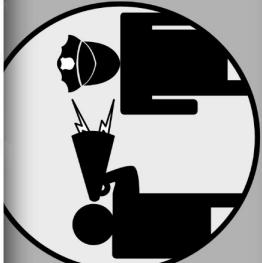
- Impide que un/a jugador/a robe cartas en su turno.

ÉXITO DE LA PETICIÓN DE UNA NUEVA LEGISLACIÓN SOBRE DATOS



- Destruye cualquier carta de la mesa.

RECLAMAR ANTE LA AUTORIDAD DE PROTECCIÓN DE DATOS



- Todas las cartas, incluida ésta, se retiran de la mesa y se colocan en el montón de descarte