# AN ALIEN AMONG US

## -THE SKELD SPACESHIP-

WHO IS THE ALIEN?

CAN YOU GUESS WHO IS HIM/HER BEFORE IT IS TOO LATE?

ADAPTED GAME RULES

El Copyright de las ilustraciones y del juego AMONGUS así como la propiedad intelectual/comercial/empresarial y derechos de las mismas son exclusiva de sus autores y/o de las compañías y editoriales que sean propietarias o hayan comprado los citados derechos sobre las obras y posean sobre ellas el derecho a que se las elimine de esta publicación de tal manera que sus derechos no queden vulnerados en ninguna forma o modo que pudiera contravenir su autoría para particulares y/o empresas que las hayan utilizado con fines comerciales y/o empresariales. **Esta compilación no tiene ningún uso comercialni ánimo de lucroy está destinada exclusivamente a su utilización dentro del ámbito escolar ysu finalidad es completamente didáctica como material de desarrollo y apoyo de la enseñanza del Inglés en Educación Primaria.**

Este material escolar está escrito utilizando las fuentes de letra In yourFaceJoffrey, CASUAL FRIDAY, VcrOsd Mono y otras fuentes conseguidas por los medios habituales de la tripulación de la Skeld, l@s integrantes de la estación Mira y de la base Polus.

CC BY NC

# BIENVENIDOS/AS A LA SKELD

"La nave espacial surca el espacio interestelar con un selecto grupo de tripulantes que mantiene en animación suspendida al futuro de la raza humana tras la crisis que el planeta Tierra sufre desde hace siglos…

En su misión para encontrar nuevos planetas que habitar la Skeld se ha embarcado en un viaje a lo largo y ancho de la galaxia…

Tras un contacto en el radar han encontrado una nave enviada anteriormente pero al abordarla estaba vacía…

Al regresar a la SKELD extraños sucesos se han ido produciendo en la nave.

Las evidencias son claras: hay una entidad extraterrestre entre los tripulantes.

Parece que está infectando y poniendo en peligro la integridad y objetivo de la misión…no sabemos qué quiere ese Alien o qué pretende pero hay que descubrirle lo antes posible y avisar al control central antes de que sea tarde…

…date prisa…está entre nosotros…el tiempo corre…"

# EL JUEGO

El juego sigue las mecánicas básicas del clásico juego del Asesino que muchos/as de nosotros/as jugamos cuando éramos más jóvenes…jejeje

En esta adaptación a la estética y narrativa del AMONG US lo que pretendemos es aprovechar esos dos factores para poder usarlo en las aulas y que sirva de vehículo para la dinamización de contenidos curriculares.

Es un juego pensado para gran grupo (unos 10 jugadores mínimo) y que queda en manos del/la docente adaptarlo a las circunstancias de su grupo-clase.

# LA TRIPULACIÓN

Hemos dividido a l@s jugador@s en dos grandes grupos:

- Tripulantes sin funciones destacables.
- Personajes/Cargos con tareas asignadas.

En un tercer lugar estará el Alien también conocido como IMPOSTOR.

En función del número de jugador@s se añadirán más o menos cargos especiales pero siempre deberán incluirse 3 en concreto:

Alien Doctor Mac Coy Space Ranger

Después completaremos la baraja de jugadores con los necesarios para que todos los participantes tengan asignado un personaje.

## OBJETIVO:

-Descubrir quién es el Alien/Aliens infiltrado/s (carta de impostor)

-Objetivos para el Alien:

- **Nivel 1**: infectar a la mitad +1 de la tripulación antes de ser descubierto.
- **Nivel 2**: infectar al Doctor Mac Coy antes de ser descubierto.

  2.1-Infectar al piloto y a otros 2 personajes que no sean tripulantes.

  2.2-Infectar al piloto y a los dos Space Marines.

  2.3- Infectar a los 3 ingenieros.

  2.4- Infectar al mecánico, electricista y encargado de comunicaciones.

  2.5- Infectar al cocinero.
- **Nivel 3**: sabotear 3 localizaciones.
- **Nivel 4**: sabotear 3 localizaciones y a 5 tripulantes
- **Nivel 5**: sabotear 3 localizaciones, al piloto y a 5 tripulantes.
- **Nivel 6**: sabotear 3 localizaciones y a la mitad+1 de la tripulación

También puedes crear tus propias condiciones de victoria.

# REGLAS

El juego comienza repartiendo un personaje a cada jugador/a.

Una vez se conoce quién en quién tod@s l@s jugador@s levantan los brazos y se pregunta en voz alta: *"Are you ready?"*a la respuesta de *"YES"* se hace una cuenta atrás desde 5 hasta 0 y al finalizar la cuenta se cruzarán los brazos y se impondrá la regla de SILENCE para interrumpir "comunicaciones". Se sugiere que la **duración de las partidas sea de 8-10 minutos parando el cronómetro cuando hay preguntas**.

L@s jugador@s deben permanecer con los brazos cruzados hasta que son infectad@s momento en el que deberán descruzarlos.

A partir de ese momento el Alien puede empezar a infectar.

# ACCIONES

- INFECTAR: el Alien debe guiñar un ojo a otro tripulante, el tripulante infectado debe esperar 5 segundos, descruzar los brazos y decir en voz alta "I AM INFECTED" y dará la vuelta a su carta dejando a la vista quién es.

Si se infecta a un cargo se declarará de la siguiente manera: "THE _____IS INFECTED!"

No se puede infectar si hay preguntas en activo o ha acabado un turno. No puede volver a infectar a otro miembro de la tripulación hasta que no hayan pasado 20 segundos.

- CURAR A UN INFECTADO/A: el/la jugador/a con la carta de DOCTOR MAC COY puede curar a un infectado. Con los brazos cruzados debe mientras mira a los ojos al infectado/a y dar dos golpecitos sobre su brazo. Una vez hecho el infectado estará libre de infección. Un infectado curado deberá volver a cruzar los brazos y decir en voz alta: "I AM BACK!"
- APRETAR EL PULSADOR: cuando hay infectad@s se puede **"apretar el pulsador"** y hacer preguntas que se puedan contestar con YES/NO **(ver anexos)**.

Para preguntar hay que levantar la mano, la persona infectada dará el turno a quien tenga la mano levantada y sólo podrá hacerle una pregunta. La persona que ha preguntado no puede hacer más preguntas a ese infectado y debe esperar a que haya un nuev@ infectad@ y que le den el turno de pregunta

**OPCIONAL:**

**1 turno se compone de 3-5 preguntas a elección del docente** que dinamice la sesión.

Cuánto dura un turno influirá en las acciones de sabotaje y deben computarse de alguna manera.

Sugerimos utilizar un dado de 4 o 6 caras para el número de preguntas y otro para el número de turnos.

# SABOTAGE!!!

Si un cargo es infectado se pone en marcha el sabotaje de la nave. La localización asignada a ese cargo se pone sobre el mapa boca arriba o se registra en el SABOTAGE TRACKER.

Si hay 3 localizaciones saboteadas el Alien gana la partida.

**OPCIÓN 1:** localización saboteada no puede recuperarse. Esta opción acelera MUCHO el juego y hace que sean más cortas las partidas y al mismo tiempo más dinámicas.

**OPCIÓN 2:** Si en un número determinado de turnos (normalmente 3) no se ha descubierto al Alien o el cargo se ha curado de la infección esa localización queda saboteada.

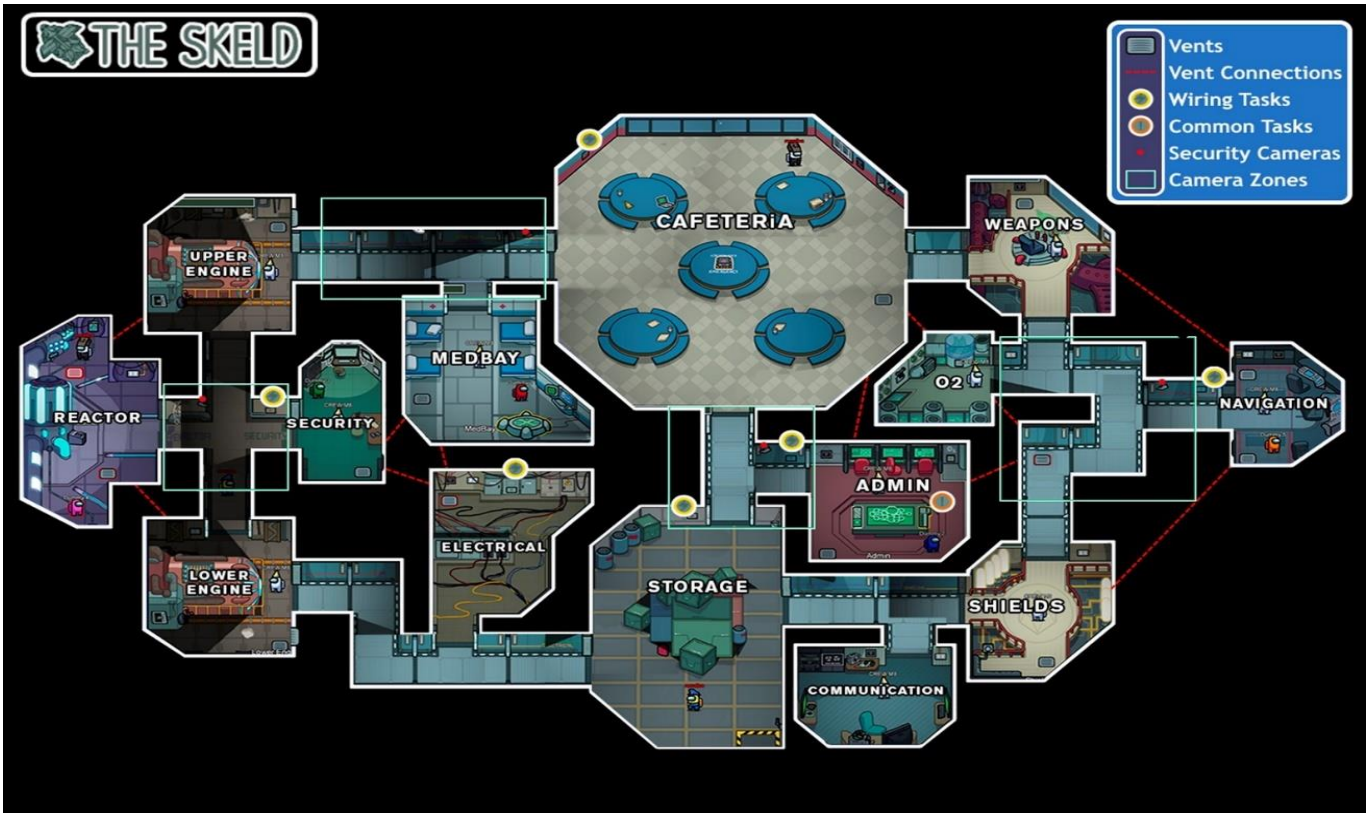
Es importante destacar que si un cargo es curado de la infección el contador se reinicia.

Por tanto la carta de localización se retira del mapa.

**OPCIONAL: 1 turno se compone de 3-5 preguntas a elección del docente** que dinamice la sesión. Cuánto dura un turno influirá en las acciones de sabotaje y deben computarse de alguna manera.

Puedes cambiar las condiciones del sabotaje como prefieras para hacer que sea más o menos fácil/difícil sabotear las dependencias de la Skeld. El sabotaje añade un elemento de tensión MUY divertido a las partidas…jejejeje

# LA SKELD




**Cafetería**

Hay 5 mesas de almuerzo, la mesa central contiene el pulsador de emergencia. Hay un vaciador de basura, un punto de datos y un panel de cableado en esta habitación.

**Si queda saboteada la tripulación pasará hambre.**

**SU ENCARGAD@ ES THE COOK.**

## WEAPONS-Armería

La sala de armas tiene el destructor de asteroides en el centro de la sala, un punto de datos y ventilación, y un panel eléctrico.

**Si queda saboteada la tripulación quedará indefensa contra posibles ataques…ahora saben que no están solos en la galaxia.**

**SU ENCARGAD@ ES SPACE MARINE HICKS**

## NAVIGATION-Navegación

La sala de navegación contiene las estaciones de dirección y carta de rumbo, así como dos ventilaciones en la parte superior e inferior de la sala, así como un panel de aceptación eléctrica y un punto de datos.

**Si queda saboteada se perderán en el espacio.**

**SU ENCARGAD@ ES THE PILOT**

## O 2

La sala de O 2 que significa oxigeno alberga un vaciador de basura, un respiradero de O 2 y un teclado numérico para arreglar el sabotaje por privación de oxígeno.

**Si queda saboteada la tripulación puede quedarse sin suministro y deberían empezar a tomar medidas drásticas para que haya suficiente oxígeno en la nave.**

**SU ENCARGAD@ ES THE MECHANIC**

## SHIELDS-Escudos

La sala de escudos contiene un protector de imprimación, que al completar la tarea, se pueden apreciar luces, un panel de aceptación eléctrica y una única ventilación.

**Si queda saboteada la tripulación quedaría en peligro contra meteoritos u otros percances.**

**SU ENCARGAD@ ES SPACE MARINE APONE**

CC BY NC

## COMMUNICATION-Comunicaciones

La sala de comunicaciones tiene un punto de datos y un panel de aceptación eléctrica, así como una computadora central de conexión con la base de la misión.

**Si queda saboteada la tripulación no podrá conectarse con el control central en la Tierra. SU ENCARGAD@ ES TELECOM**

## STORAGE-Almacén

La sala de almacenamiento contiene un gran grupo de contenedores en el medio de la habitación, obstruyendo la visión hacia el otro lado de la habitación. En el almacenamiento, hay un recipiente de gas para llenar el combustible para completar la tarea de abastecimiento de combustible del motor, un panel de cableado eléctrico y un vaciador de basura, donde la basura se libera al espacio.

- **OPCIONAL: Si queda saboteada la tripulación perderá el control sobre sus suministros y el racionamiento podría convertirse en algo muy estricto. CREA EL AVATAR NECESARIO PARA ESTA LOCALIZACIÓN.**

## ADMIN-Administración

La sala de administración contiene una mesa grande en el centro de la sala, en la que hay un deslizador de tarjetas y un mapa. La sala de administración también alberga un punto de carga de datos, un panel de cableado eléctrico y un teclado numérico.

- **OPCIONAL: Si queda saboteada la tripulación perderá el archivo de la nave y el registro de tripulantes. CREA EL AVATAR NECESARIO PARA ESTA LOCALIZACIÓN**

## ELECTRICAL-Electricidad

La sala eléctrica contiene la mayoría de las tareas relacionadas con la electricidad. El distribuidor, un panel de divergencia eléctrica, un panel de cableado eléctrico y un punto de datos están todos en la sala eléctrica.

**Si queda saboteada la tripulación empezaría a sufrir consecuencias a distintos niveles ya que la nave entera depende del suministro eléctrico en mayor o menor medida.**

**SU ENCARGAD@ ES THE ELECTRICIAN**

CC BY NC

## LOWER ENGINE-Motor Inferior

El motor inferior tiene una estación de alineación del motor, una estación de repostaje del motor y un panel de aceptación eléctrica.

**Si queda saboteado la tripulación la nave perderá una parte de su impulso.**

**SU ENCARGAD@ ES ENGINEER JIM.**

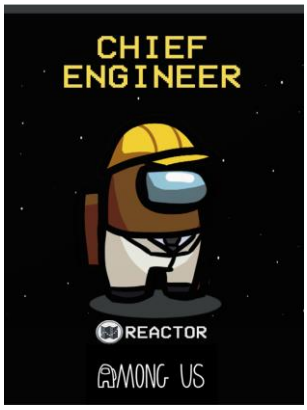
## UPPER ENGINE-Motor Superior

El motor superior tiene una estación de alineación del motor, una estación de repostaje del motor y un panel de aceptación eléctrica.

**Si queda saboteado la tripulación la nave perderá una parte de su impulso.**

**SU ENCARGAD@ ES ENGINEER SCOTTY**

## Reactor




El reactor contiene los controles de arranque del reactor, los controles del colector del reactor y un panel de aceptación eléctrica falsa. El reactor también tiene dos lectores manuales, que la Tripulación utiliza para reparar el sabotaje de la fusión del reactor.

**Si queda saboteado la tripulación la nave perderá su impulso principal.**

**SU ENCARGAD@ ES CHIEF ENGINEER.**

## SECURITY-Seguridad

La sala de seguridad cuenta con computadoras que permiten el acceso a las cuatro cámaras de seguridad ubicadas alrededor del mapa y un panel de aceptación eléctrica.

**OPCIONAL: Si queda saboteado la tripulación perderá la opción de monitorizar y controlar las cámaras de seguridad y los sensores internos de la nave.**

**SU ENCARGAD@ ES SPACE RANGER**

CC BY NC

**MEDBAY-Ala Médica**

La bahía médica contiene una estación de inspección de muestras, así como una estación de escaneo.

**Si queda saboteado la tripulación quedará expuesta a cualquier incidencia médica y no será capaz de curar a ningún tripulante de las dolencias y heridas más graves.**

**SU ENCARGAD@ ES DOCTOR MAC COY**

# PROPUESTAS DE AULA

1. **SPEAKING/LISTENING**: Juega usando el anexo de QUESTION LIST y el de VOCABULARY para introducir el uso de interrogativos.
    - **VARIACIÓN 1**: las respuestas deben ser completas; no basta con decir YES/NO.
    - **VARIACIÓN 2**:las estructuras deben ser en pasado.
    - **VARIACIÓN 3**: cambia el requisito para hacer preguntas.

      ***OJO***: si permites el uso de preposiciones como NEXT TO, IN FRONT OF, BETWEEN descubrir al Alien será extremadamente rápido y la partida puede perder su "emoción".
2. **SPEAKING**:Identifica a los tripulantes por colores.
3. **SPEAKING**: Imprime las cartas de CREWMATE para poder hacer un ***memory de colores***.
4. **SPEAKING/READING**: Imprime los cargos de la Skeld para que haya parejas y haz un ***memory de profesiones***.
5. **READING/WRITING/LISTENING**: Usa el mapa de la Skeld para dar direcciones. Establece un punto de partida y describe el recorrido entre varios puntos.

6. **SPEAKING/READING/LISTENING**: Usa el mapa/descripción de las dependencias de la Skeld para describir las diferentes estancias usando ***Thereis/There Are*** en positivo y negativo.

7. **SPEAKING/WRITING/LISTENING**: Usa el mapa de la Skeld para mediante preguntas con la estructura interrogativa ***Isthere/Are there?*** tengan que adivinar de qué dependencia de la nave se trata.

8. **WRITING/SPEAKING**: Coloca a los tripulantes/cargos en un mapa de la Skeld proyectándolo en pizarra digital o en una impresión de gran formato. Da un minuto para que miren el mapa, cierran los ojos y se cambian los tripulantes/cargos de lugar. ***Usa el WAS/WASN´T*** para indicar dónde estaba cada uno.

9. **READING/LISTENING**: Crea un texto descriptivo sobre las funciones de cada cargo. Mediante la lectura de las descripciones deben saber de quién se trata.

# SABOTAGE TRACKER

-IMPRIME Y PLASTIFICA ESTA PLANTILLA PARA PODER USAR UN ROTULADOR DE PIZARRA PARA ANOTAR LOS TURNOS Y LOCALIZACIONES DE LA NAVE QUE SE VAYAN SABOTEANDO-

CC BY NC

# TURN TRACKER:

| 1. QUESTIONS | 2. QUESTIONS | 3. QUESTIONS | 4. QUESTIONS | 5. QUESTIONS |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |

# ∞ SABOTAGE TRACKER ∞

| LOCATION | TURN | | | OOOPS!!! |
|---|---|---|---|---|
| THE SKELD | 1 | 2 | 3 | SABOTAGE |
| | 1 | 2 | 3 | SABOTAGE |
| | 1 | 2 | 3 | SABOTAGE |
| | 1 | 2 | 3 | SABOTAGE |
| | 1 | 2 | 3 | SABOTAGE |
| | 1 | 2 | 3 | SABOTAGE |
| | 1 | 2 | 3 | SABOTAGE |

AMONG US