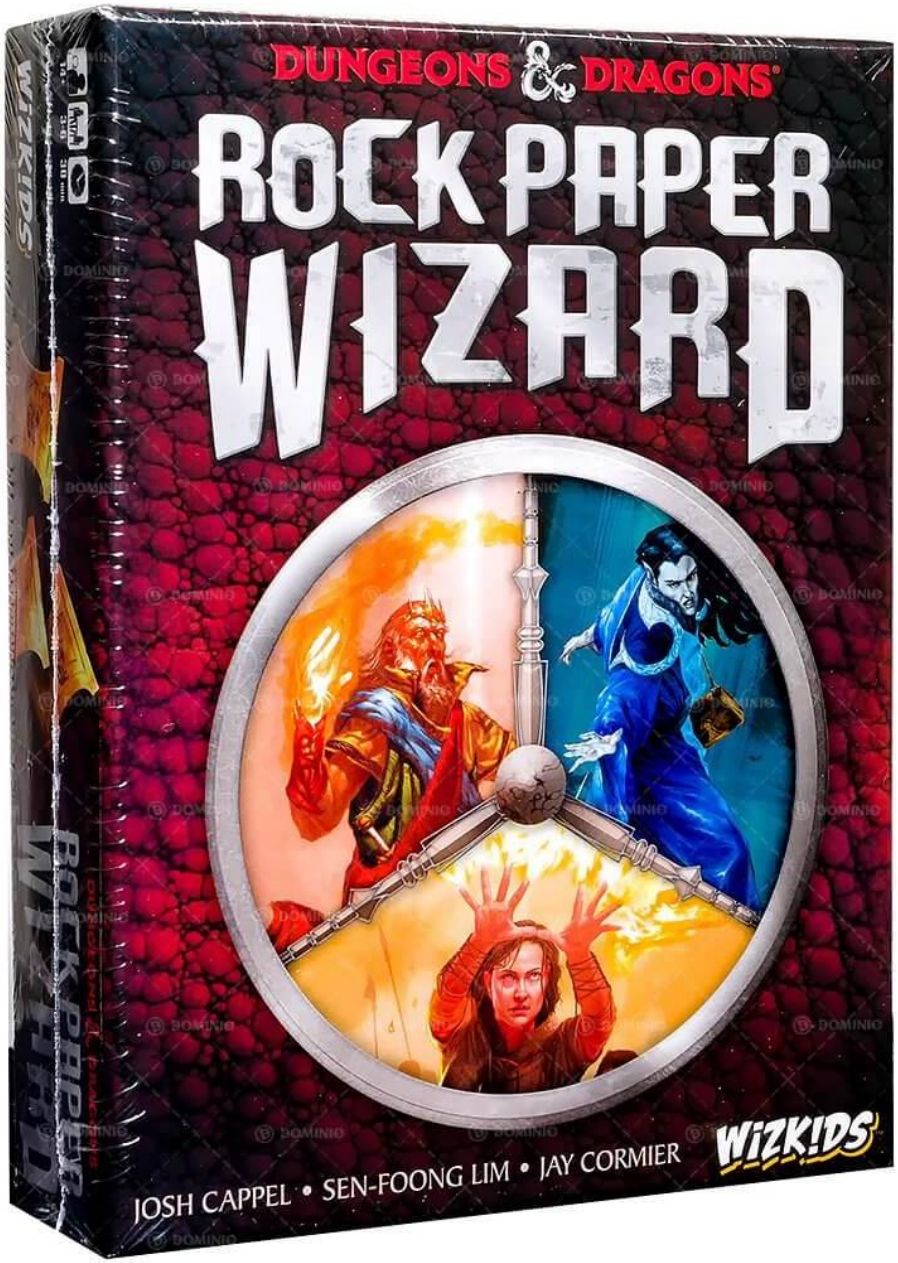
A Grammar Management Resource for Primary Education

ROCK, PAPER, WIZARD!

-Una adaptación para su uso didáctico en el área de Lengua Extranjera-



Adapted by: Óscar Recio Coll jueducacion@gmail.com http://jueducacion.com
Jueducación y su logo son marcas registradas

DISCLAIMER

El Copyright de las ilustraciones 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 comercial ni ánimo de lucro y está destinada exclusivamente a su utilización dentro del ámbito escolar y su finalidad es completamente didáctica como material de desarrollo y apoyo a la enseñanza del Inglés en Educación Primaria**

Bienvenidos a "Rock, Paper Wizard!!"

En "Rock, Paper Wizard" los jugadores son magos que acaban de vencer juntos a un poderoso dragón rojo; el antiguo poder que los conduce a través de su guarida aún restalla con fuego y magia salvaje.

Ahora, al darse cuenta del enorme tesoro, la avaricia se apodera de ellos.

Los dedos se mueven pensando en arcaicos gestos, los labios murmuran sílabas olvidadas de antiguos encantamientos y con furia y estruendo la guarida del dragón explota de nuevo lanzando un resplandor que los hechiceros aprovechan para usar todos los trucos a su disposición para conseguir la mayor cantidad de oro.

Dungeons and Dragons: Rock, Paper, Wizard es un juego diseñado por Josh Cappel, Jay Cormier, Sen-Foong Lim, e ilustrado por el mismo Josh Cappel, que edita SD Games en colaboración con Gen X Studio.

Podéis encontrar las **reglas y mecánica originales** aquí:

https://wizkids.com/wp-content/uploads/2016/08/RPW_rules_Revised.pdf

OBJETIVO ORIGINAL

El **objetivo** del juego es ser el primer jugador en **conseguir 25 piezas de oro**, para ello durante cada turno los jugadores deberán lanzarse hechizos del libro de hechizos para adelantar posiciones, o retrasar a sus rivales, en el avance hasta el tesoro del dragón y así poder comenzar a llenar sus bolsas con el máximo número de piezas de oro. **El objetivo adaptado para esta versión es ser el jugador con más piezas de oro al final de la partida. Puedes encontrar el valor de cada pieza de Oro en la lista de verbos.**

★ En la versión de clase no se usan los textos que aparecen en las cartas. SOLAMENTE nos interesan los colores y los gestos que aparecen en ellas.

SET UP INICIAL

Al inicio de la partida **cada jugador escoge un personaje** y recibe su ficha y una tarjeta identificativa con su mago escogido, así como 3 piezas de oro. Después, se coloca el tablero de la cueva del dragón en el centro de la mesa, **colocando los personajes en la línea central**, se prepara el tesoro a la vista de los jugadores, se forma el libro de hechizos extrayendo un número de hechizos igual al del número de jugadores, y se escoge el jugador inicial.

Una ronda de juego se divide en los siguientes pasos:

1 Estudio

2 Lanzar hechizos

3 Resolver el efecto de los hechizos

4 Se inicia una nueva ronda

Efecto de las cartas y requisitos de uso:

Cartas Rojas: Ataque. Se debe usar el **Verbo en forma negativa**. Si nuestro ataque tiene éxito hacemos retroceder a nuestro objetivo una casilla y le robamos una pieza de tesoro. Además avanzaré una casilla.

Cartas Azules: Defensa. Se debe usar el **verbo en forma positiva**. Sólo es efectivo contra un ataque, si dos jugadores nos atacan sólo puedo anular el primer ataque. Si no uso el verbo correctamente además de no poder anular un ataque deberé retroceder una casilla. Si defiendo correctamente avanzaré una casilla.

Cartas Verdes: Robo. Debo usar el **verbo en forma interrogativa**. Si intento **robar a un jugador** y mi pregunta tiene éxito le robaré 3 piezas de tesoro. Si no tuviera 3 le robará mínimo 1. Si realizo mi "robo" incorrectamente retrocederé una casilla. Si realizo mi robo correctamente NO avanzaré. Si elijo "***robar al dragón***" deberé apuntar mi hechizo al centro del tablero. Si soy el único que intenta robarle y tengo éxito me llevaré 20 piezas de oro. **OPCIONAL**: en función del nivel del jugador y del acuerdo de inicio de partida las piezas de oro por robo pueden variarse

REGLA OPCIONAL: si robo a otro jugador mi jugador tiene la opción de contestar la pregunta que se realice y si respondo correctamente el robo se reduce en 1 pieza de Oro. **OJO**: responder correctamente requiere del uso de la construcción adecuada en el tiempo adecuado y con la información pertinente que ha sido explicitada en la pregunta...así que hay que estar atento y dar respuestas completas.

Si somos varios jugadores intentando robar al dragón deberemos repartir equitativamente por valores enteros: o sea, si fuéramos dos jugadores de 20 piezas sólo nos llevaríamos 10 cada uno. Si somos 3 ladrones serían 7 cada uno, si somos 4 ladrones serían 5 cada uno y así...

Si alguien llega a la cámara del tesoro del dragón automáticamente ganará 50 piezas de oro, regresa al punto de partida haciendo que el resto de jugadores también regrese a la posición inicial en el medio del tablero.

SECUENCIA DE JUEGO Y NORMAS ADAPTADAS:

1-Utiliza el **set up inicial** presentado con anterioridad excepto que en lugar de sacar tantas cartas como jugadores sacamos 5 cartas de hechizo y las desplegamos sobre la mesa. El número de rondas es igual al número de jugadores,

2-**El jugador inicial lanza los dados de Verbo y Tiempo (ver hoja adjunta)**. Se lee en voz alta el Verbo correspondiente de la lista así como el tiempo que deberá usarse.

3-**Fase de estudio:** en la que tod@s l@s jugadores/as ponen sus manos. Se cuenta hasta 10 en voz alta (y en Inglés) por parte del jugador inicial.

4-Se colocan las manos haciendo el característico gesto con el puño sobre la palma abierta 3 veces y el total de jugadores/as dice a la vez: "*Rock, Paper, Wizard*" y acto seguido se ejecuta el gesto del hechizo elegido hacia otro jugador (en el caso de robo o ataque), frente a nosotros (en caso de defensa) o sobre el tablero o tesoro del dragón (en caso de robo al dragón)

5-**El jugador inicial resuelve su acción** pero ATENCIÓN: pronombres utilizados no pueden repetirse durante esa ronda. **El vocabulario usado en cada ronda ya no podrá repetirse hasta el final de la partida y deben ser apuntados en la hoja de registro**. Así que nos vemos forzados a cambiar sobre la marcha nuestra idea inicial si alguien en un hechizo anterior al nuestro usa alguna palabra o pronombre que quisiéramos utilizar. Jugadores avezados usan en lugar de *He/She* nombres propios para "esquivar" esta regla...y se acepta (guiño, guiño, codazo, codazo)

6-El resto de jugadores resuelve sus acciones. OJO: si realizo mal mi hechizo **siempre** retrocederé una casilla.

7-Se acaba la ronda. El marcador de jugador inicial pasa a la derecha.

8-Se sacan 5 nuevos hechizos y los usados pasan a la pila de descartes

9-Se inicia una nueva ronda con tantos turnos como jugadores haya. El ganador/a es quien acaba con más piezas de oro.