JUEGO DE GRUPO

Among Us

en la vida real



Among Us en la vida real

Among Us es el juego de fiesta definitivo de la era del covid: ahora pueden jugarlo en la vida real como grupo de jóvenes. ¡Acompaña a tus compañeros de tripulación en un juego multijugador sobre trabajo en equipo y traición!

Acerca de este juego

Esta versión de Among Us en la vida real fue creada por Silas Bilger y Andy Fronius. Se basa en el conocido videojuego del mismo nombre y se publicó primero en Pulse.

Gratis

Gratis para tu trabajo con jóvenes. Lo que puedes hacer con él: Términos de uso (thepulse.org/es/terms/).

¿Preguntas o problemas?

Gracias por todo lo que haces por los jóvenes. Te valoramos mucho. Si tienes preguntas o problemas con tu descarga, no dudes en escribirnos.

Escríbenos: thepulse.org/es/contact

Instrucciones: ¿qué es Among Us?

Among Us se juega de forma parecida a Hombres lobo o Mafia.

- Intenten mantener su nave en una sola pieza y volver a la civilización.
- Pero cuidado: ¡tienen a bordo un «impostor» extraterrestre (traidor, asesino, cambiaformas)!
- Un tripulante ha sido reemplazado por un «impostor» parásito. Su objetivo es eliminar al resto de la tripulación antes de que la nave llegue a casa.
- El impostor sabotea la nave, se escabulle por los conductos de ventilación, engaña y tiende trampas a los demás para permanecer en el anonimato y matar a la tripulación.
- Mientras todos arreglan la nave, nadie puede hablar, para mantener el anonimato.
- En cuanto alguien informa de un cadáver, la tripulación superviviente debate abiertamente quién es, en su opinión, el impostor.
- El objetivo del impostor es hacerse pasar por un miembro de la tripulación.
- Si el impostor no es expulsado en la votación, todos vuelven a ocuparse del mantenimiento de la nave hasta que se encuentre otro cadáver.
- ¡Si el impostor es expulsado en la votación, gana la tripulación!

¿Qué hay que preparar?

Información para principiantes de Among Us y directores del juego: ¡Among Us como simulación en tiempo real va a ser la nueva sensación de tu grupo de jóvenes!

Among Us es un juego conocido entre adolescentes y jóvenes. Si diriges un grupo y aún no conoces el juego, te recomendamos probarlo primero tú mismo en línea. Es un juego emocionante y divertido, que se juega en varias rondas y con roles que cambian.

Among Us es flexible: se puede jugar como gran juego al aire libre o como juego de interior, en cualquier lugar donde haya espacio. El tamaño del lugar de juego depende del tamaño de tu grupo.

Consejo pro: Distintas salas, pasillos, escaleras o ascensores crean una atmósfera fiel al juego. Una música de fondo espacial y una decoración de las salas acorde con el tema ayudan mucho al ambiente. Hemos preparado para ti una lista de Spotify con música de fondo para el juego de grupo Among Us.

Tamaño del grupo

Among Us se puede jugar con casi cualquier tamaño de grupo, pero hacen falta al menos 4 o 5 jugadores. No hay límite máximo. Con grupos de más de 20 personas, necesitas una zona de juego grande y quizá tareas adicionales.

Consejo de higiene: también puedes montar el juego por duplicado, para que dos grupos jueguen al mismo tiempo.

Grupos de menos de 10 personas

Para este tamaño de grupo, recomendamos usar un solo impostor. La dificultad aumenta con cada impostor adicional. Los grupos con experiencia también pueden jugar con 2 impostores.

Grupos de más de 20 personas

Para este tamaño de grupo, recomendamos 2 impostores desde el principio. Con grupos con experiencia, puedes ir añadiendo más impostores poco a poco. La dificultad aumenta con cada impostor adicional.

Reglas y objetivo de Among Us

Objetivo del juego

Los tripulantes tienen que reparar su nave y reunir suficientes reservas de combustible para emprender el vuelo de regreso a la Tierra que los salvará.

Los impostores intentan matar en secreto a la tripulación. Si consiguen eliminar a toda la tripulación antes de que pueda empezar el vuelo de regreso, ganan los impostores y pierde la tripulación.

Reglas del juego

1. **Reparaciones:** La tripulación busca las averías de la nave y las repara. Atención: algunas averías hay que repararlas varias veces. (Cumplir tareas.)
2. **Combustible:** La tripulación tiene que conseguir reservas de combustible. Se obtienen en la computadora central.
3. **Impostor:** El impostor intenta matar a la tripulación con la mayor discreción posible, para hacerse con la nave sin que lo descubran. Mata por la espalda dando dos toques firmes en el hombro de su víctima.

Tripulantes, estén atentos: el impostor también puede reparar averías y conseguir reservas de combustible para no perder su tapadera.

4. **Asesinato:** En cuanto matan a un tripulante, este se convierte en fantasma y se acuesta en el suelo. El director del juego busca fantasmas en el suelo y recoge las tarjetas de las víctimas. Solo cuando ha entregado su insignia de tripulante al director del juego, el fantasma puede levantarse y seguir haciendo tareas. Pero los fantasmas ya no pueden hablar ni participar en las reuniones de emergencia.

5. **Reunión de emergencia:** Cuando un tripulante se encuentra con un cadáver en el suelo, tiene que convocar cuanto antes una reunión de emergencia para debatir con toda la tripulación quién podría ser el impostor.

Importante: Las reuniones de emergencia son obligatorias para todos. Se puede acusar, defenderse y debatir. Al final, o se vota para echar a un jugador de la nave por la esclusa de aire, o toda la tripulación decide no matar a nadie, porque las pistas todavía no bastan para una acusación sólida.

La persona a la que matan tras una votación revela su identidad. Si era un impostor y solo hay un impostor, gana la tripulación y empieza una nueva ronda, con un nuevo reparto de roles. Si hay varios impostores, se levanta la reunión de emergencia y las reparaciones continúan hasta la siguiente reunión de emergencia.

La reunión de emergencia se puede convocar, por ejemplo, con una señal de alarma bien fuerte o compartiendo una imagen de alarma en un grupo de WhatsApp común. Todos tienen que enterarse rápido y con claridad de que se ha convocado una reunión de emergencia.

6. **Sabotaje:** El impostor puede sabotear toda la nave. Para eso, tiene que dar dos toques en la espalda del director del juego. El director del juego da una señal de alarma (sonido o WhatsApp) e inicia una cuenta regresiva de 90 segundos. Si en esos 90 segundos recibe de los tripulantes dos globos bien inflados, el sabotaje queda frustrado. Si no, la nave explota y ganan los impostores.
7. **Silencio:** En el juego en línea Among Us, nadie puede hablar entre las reuniones de emergencia. Las reparaciones y la obtención de combustible ocurren en el silencio del espacio. De fondo suena música espacial. Se recomienda bajar o apagar la música durante las reuniones de emergencia, para que el debate funcione bien.

Reglas del juego

para imprimir

Reparaciones: Cumplir tareas.

Combustible: En la computadora central, cambia las tareas cumplidas por combustible.

Impostor: Mata a la tripulación con discreción, dando dos toques en el hombro de tus víctimas.

Asesinato: Quédate en el suelo hasta que un director del juego tome tu insignia de tripulante. Como fantasma, puedes seguir haciendo tareas, pero ya no puedes hablar ni participar en las reuniones de emergencia.

Reunión de emergencia: ¿Encontraste un cadáver? ¡Convoca una reunión de emergencia! Debatan. Votación: ¿echar al sospechoso por la esclusa de aire o no matar a nadie por ahora?

Sabotaje: El impostor toca el hombro del director del juego. Este da una señal de alarma con una cuenta regresiva de 90 segundos. Traigan dos globos bien inflados, o la nave explota.

Silencio: Prohibido hablar entre las reuniones de emergencia.

Preparación del juego

Música de fondo

Hemos preparado para ustedes en Spotify una lista de música de fondo para Among Us. La música ayuda a crear ambiente entre las reuniones de emergencia, cuando los jugadores no pueden hablar entre sí.

- **Crea un ambiente espacial.**

Insignias de tripulante

Antes de cada ronda, las insignias se reparten a los jugadores en secreto y al azar. Encontrarás una plantilla para imprimir en las páginas 14 y 15 de este documento. También puedes asignar los roles de tripulante e impostor repartiendo fichas azules y amarillas.

- **Imprime las insignias de tripulante.**

La cafetería de la nave

La cafetería es la sala central de Among Us. Allí se celebran las reuniones de emergencia, allí está el botón que hace sonar la señal de una reunión de emergencia y allí hay que entregar los globos del sabotaje. Puedes decorar esta sala con un toque espacial.

- **Decora la cafetería de la nave.**

La computadora central de la cafetería

Aquí se comprueban y se cuentan las tareas resueltas, y se mide el progreso. Los jugadores reciben combustible para el tanque.

- **Elige a un colaborador para que haga de IA de la computadora central.**

El tanque de combustible de la cafetería

La explosión en la nave destruyó el tanque de combustible y se perdió todo el combustible. Pero la computadora central puede producir combustible. Cuando las tareas se cumplen correctamente y se han comprobado en la computadora central, la tripulación recibe reservas de combustible. Cuando el tanque está lleno y la nave está suficientemente reparada, gana la tripulación y vuelve a la civilización.

- **Prepara un recipiente como tanque y combustible (por ejemplo, canicas) para irlo llenando poco a poco.**

Sabotaje

El sabotaje aporta la variedad y la tensión que el juego necesita. Cuantos menos globos escondas en la nave como director del juego, más emocionante será, pero también más difícil para la tripulación frustrar el sabotaje. Esconde de vez en cuando algunos globos en lugares nuevos, pero no de forma demasiado evidente.

Esconde regularmente globos nuevos sin inflar en la nave.

Las tareas

Las tareas son el corazón de Among Us. De ellas depende toda la diversión del juego. Las tareas demasiado fáciles aburren a la tripulación. Al comienzo de una partida, resulta aún más emocionante tener que encontrar primero las tareas. En el anexo encontrarás carteles que explican cada tarea. Imprímelos y colócalos junto a las tareas correspondientes.

En cada tarea tiene que haber suficiente material para que varias personas puedan trabajar en ella a la vez y se pueda repetir varias veces.

Monta estaciones con las tareas en tus salas.

El botón de emergencia

Puedes usar la plantilla para imprimir del anexo, comprar un botón de emergencia o fabricar uno tú mismo con este tutorial de YouTube (en inglés). Con el botón impreso, alguien tiene que hacer sonar la señal de la reunión de emergencia por los altavoces, simplemente gritarla o compartir un emoji de alarma en un grupo de WhatsApp común.

Coloca el botón de emergencia en el centro de la cafetería.

El cartel de las reglas

Para empezar bien y rápido, en el anexo encontrarás un cartel que explica las reglas de forma sencilla (página 9).

Cuelga el cartel de las reglas en la cafetería.

Lista de compras (lista de materiales)

Hemos preparado una lista de compras pensada para 20 alumnos. Cuantos más jugadores tengas, más artículos necesitarás.

- 1 rollo de cinta adhesiva de papel (para fijar los carteles de las tareas y el botón de emergencia)
- las impresiones de todas las plantillas necesarias (carteles de las tareas, botón de emergencia, etc.)
- un bolígrafo para cada jugador (tareas)
- cuatro dados (tarea «El código de los dados»)
- tijeras (tarea «El retrato del capitán (rompecabezas)»)
- un paquete de cuentas de colores azules, rojas y verdes (tarea «Ordenar los fusibles»)
- 8 cajas de pañuelos (tarea «Vaciar la caja de pañuelos»)
- 100 vasos (tarea «Apilar vasos»)
- botellas de agua (tarea «Bottle flip»)

Insignias de tripulante

para imprimir

Las páginas siguientes contienen las tarjetas que se recortan y se reparten a la tripulación. Los jugadores las llevan en el bolsillo.

IMPOSTOR

















Recorta por la línea de puntos.

IMPOSTOR

















Botón de emergencia

para imprimir



Lista de ideas de tareas

Las tareas hacen que Among Us sea emocionante y variado. Como cambian en cada ronda, se puede repetir el juego muchas veces. La lista de tareas es una parte decisiva del juego. Cuando la lista de tareas (reparaciones) está completa, gana la tripulación, porque todo lo necesario está reparado y hay suficiente combustible en el tanque para el vuelo de regreso a la Tierra.

Consejo pro: Para quienes juegan por primera vez, en el anexo hay una lista simplificada (La caza de combustible) en la que solo hay que conseguir combustible.

Cada lista de tareas empieza con una tarea de combustible, porque el combustible siempre hace falta. En el anexo encontrarás varios escenarios de juego; la lista simplificada (La caza de combustible) solo tiene tareas de combustible.

En el anexo encontrarás varias listas de tareas como inspiración. Crea también tus propias listas de tareas.

Cuanto más larga sea la lista de tareas, más dura la partida. Para jugadores con más experiencia, puedes usar listas de tareas más difíciles.

Antes de cada ronda, la lista de tareas tiene que colgarse bien a la vista, para que todo el grupo vea qué tareas ya se han cumplido y cuáles no.

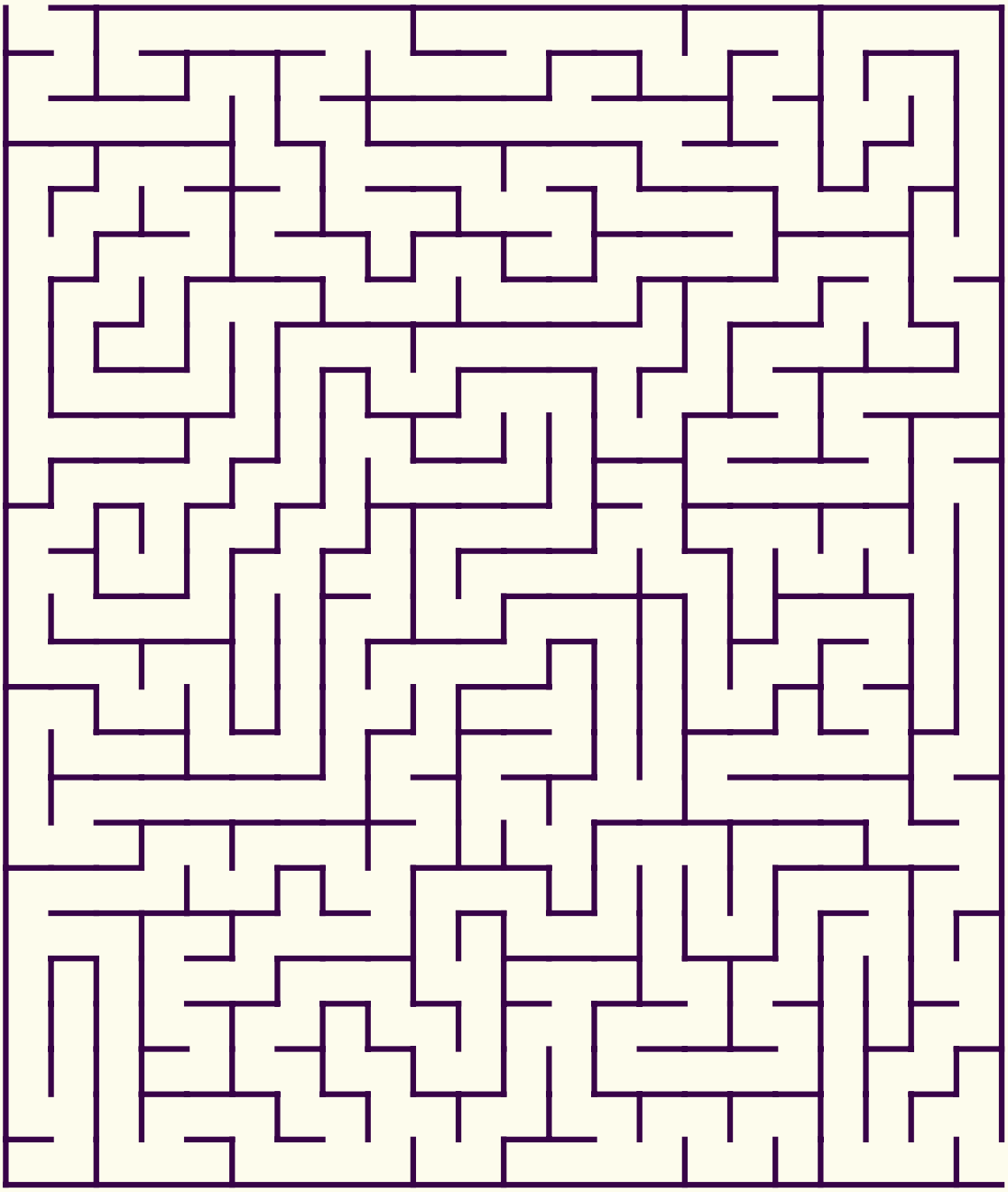
Consejo pro: Con el juego de grupo Beat That puedes crear muchísimas estaciones de tareas.

Simulación de agujero de gusano

para imprimir

En el espacio es vital reconocer y aprovechar los agujeros de gusano. Es la única manera de atravesar la inmensidad del espacio sin ser descubierto. Demuestra lo que sabes en la simulación de agujero de gusano. Encontrarás más laberintos en el generador de laberintos (en inglés).

2 unidades de combustible por laberinto.





Configuración del buscador

para imprimir

Hay que restaurar el buscador de la nave. Para que el algoritmo vuelva a funcionar, hay que encontrar las seis palabras clave y volver a introducirlas en la computadora central. Puedes crear más sopas de letras aquí (en inglés).

2 unidades de combustible por sopa de letras.



Y	Y	V	D	T	V	H	H	J	H	M	H	O	U	I
W	E	C	X	K	A	V	H	M	V	D	R	N	E	D
E	I	C	H	L	U	B	N	J	S	N	X	I	B	H
O	A	E	R	A	T	W	Q	I	R	U	C	S	U	V
X	F	W	E	F	Q	P	V	M	A	O	X	E	U	A
G	W	V	U	F	Q	P	O	J	V	P	V	S	O	F
F	V	F	W	R	R	Q	D	F	I	L	Q	A	R	C
X	U	N	S	W	O	T	X	A	I	P	O	Q	H	E
M	L	B	A	T	E	T	W	R	H	D	L	S	E	J
P	A	P	A	U	W	H	S	U	T	K	J	P	U	B
Q	G	P	C	S	M	P	X	O	V	O	U	S	W	S
T	A	J	W	N	P	A	N	R	P	N	W	Q	M	G
L	X	F	P	Y	F	Y	Y	C	Y	M	B	B	Q	O
Q	O	T	C	U	D	N	O	C	L	V	I	L	D	B
I	T	R	I	P	U	L	A	C	I	O	N	I	R	P

TRIPULACION **IMPOSTOR** **ASESINO**

SUS **TAREA** **CONDUCTO**

El retrato del capitán (rompecabezas)

para imprimir

Arma el rompecabezas con el retrato del difunto capitán.

3 unidades de combustible por rompecabezas.



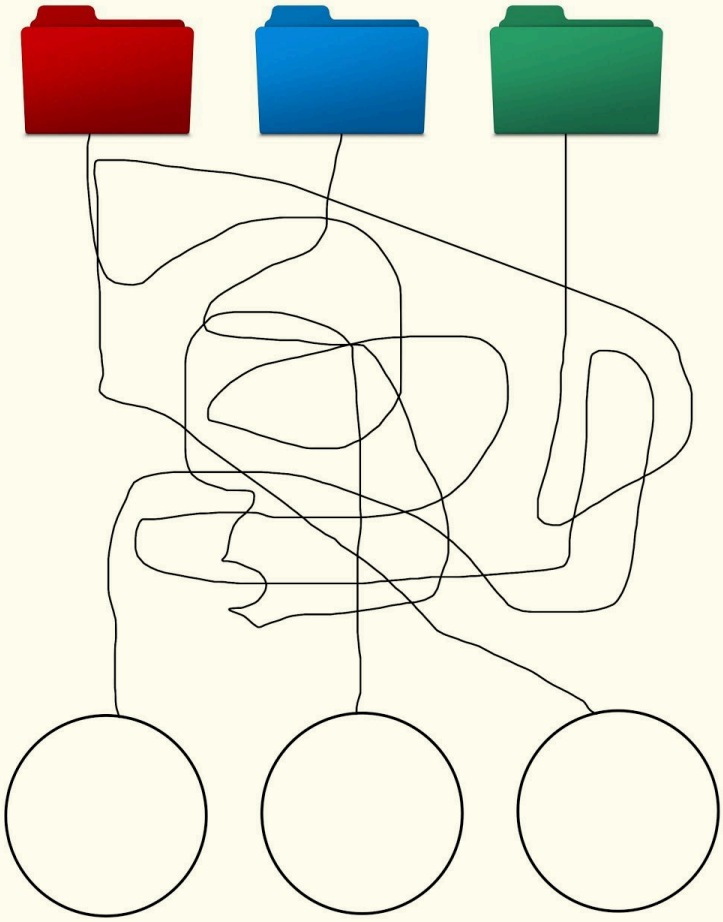


Ordenar los archivos

para imprimir

Con un marcador, sigue la línea que va de la carpeta al círculo. Hazlo con las tres.

1 unidad de combustible por todos los archivos.

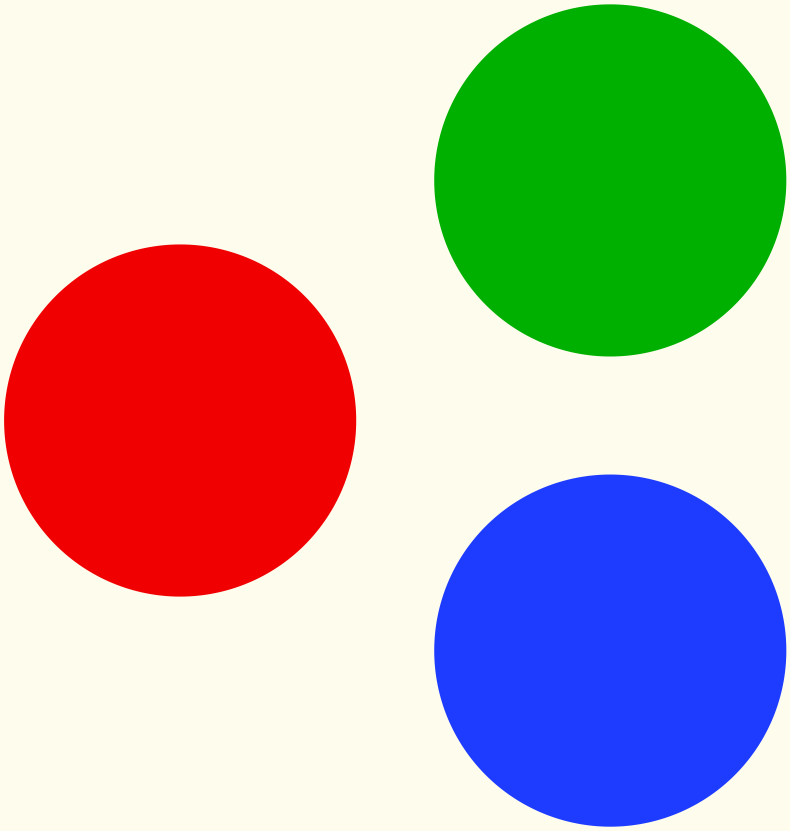


Ordenar los fusibles

para imprimir

La explosión ha revuelto los fusibles eléctricos. Sin electricidad, es imposible volver a la Tierra. Vuelvan a ordenar los fusibles por colores para que la nave pueda volar. Pueden usar fichas o cuentas de colores.

2 a 5 unidades de combustible según la dificultad.



Apilar vasos

para imprimir

Apila los vasos en forma de pirámide. Cuanto más grande sea la pirámide, más unidades de combustible ganas.

1 a 5 unidades de combustible según la altura de la torre.

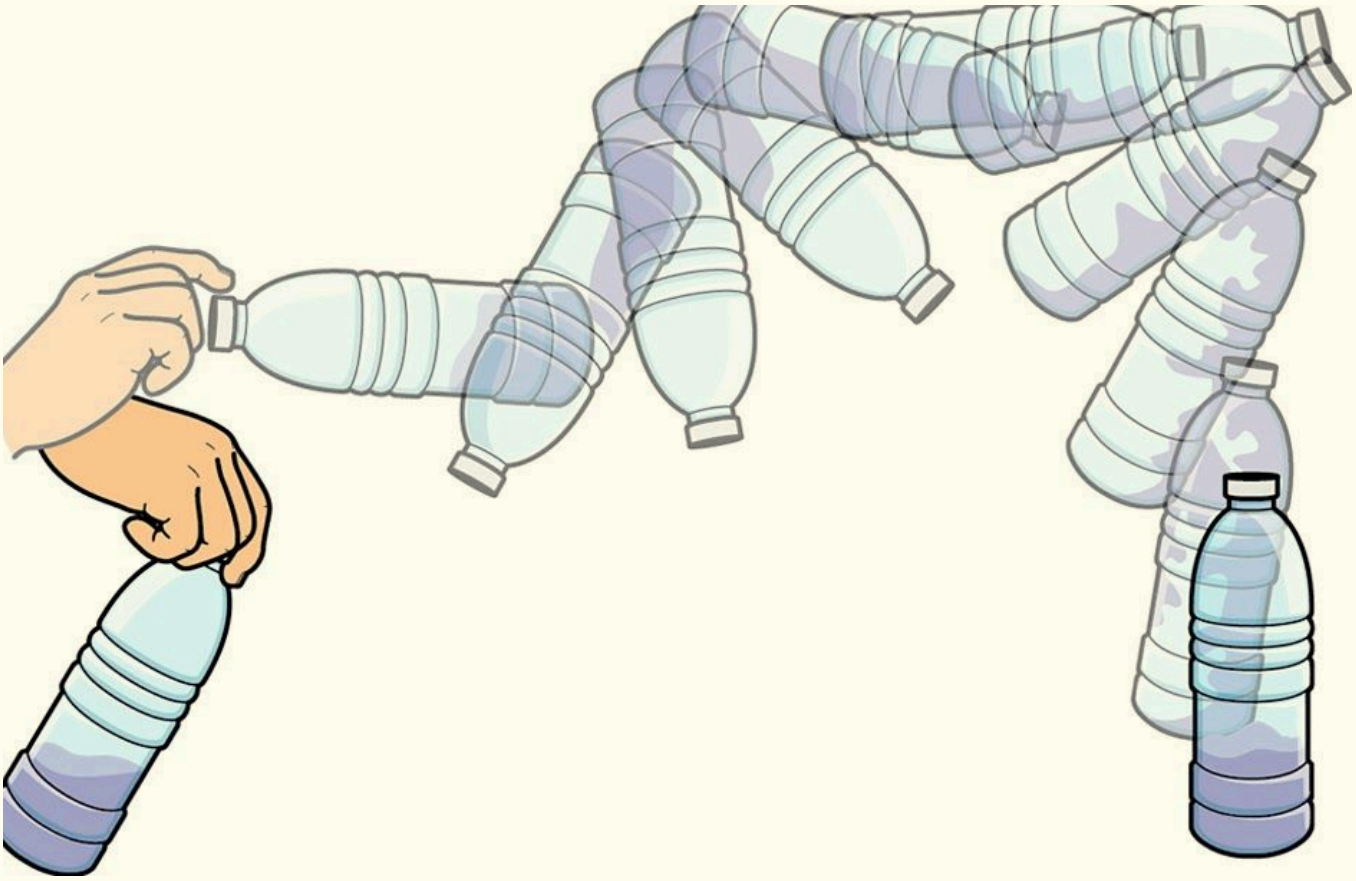


Bottle flip

para imprimir

Lanza una botella de agua al aire de modo que caiga de pie. Coloca una pequeña tarima como zona de aterrizaje.

1 unidad de combustible por cada botella que caiga de pie en la zona de aterrizaje.



El código de los dados

para imprimir

En la computadora central, tira los dados hasta sacar, uno tras otro, cada número de tu tarjeta.

1 unidad de combustible por código.

CÓDIGO DE DADOS
6324

CÓDIGO DE DADOS
6441

CÓDIGO DE DADOS
1532

Reparar el cableado de la nave

para imprimir

Conecta todos los cables con el color correcto. Aquí tienes una idea para hacerlo tú mismo con cartón, una guirnalda de luces y limpiapipas.

2 unidades de combustible por cada cableado completo y correcto.



Vaciar la caja de pañuelos

para imprimir

Pasa todos los pañuelos de una caja a la otra, uno tras otro. Esto da 2 unidades de combustible.

2 unidades de combustible por cada caja de pañuelos vaciada.

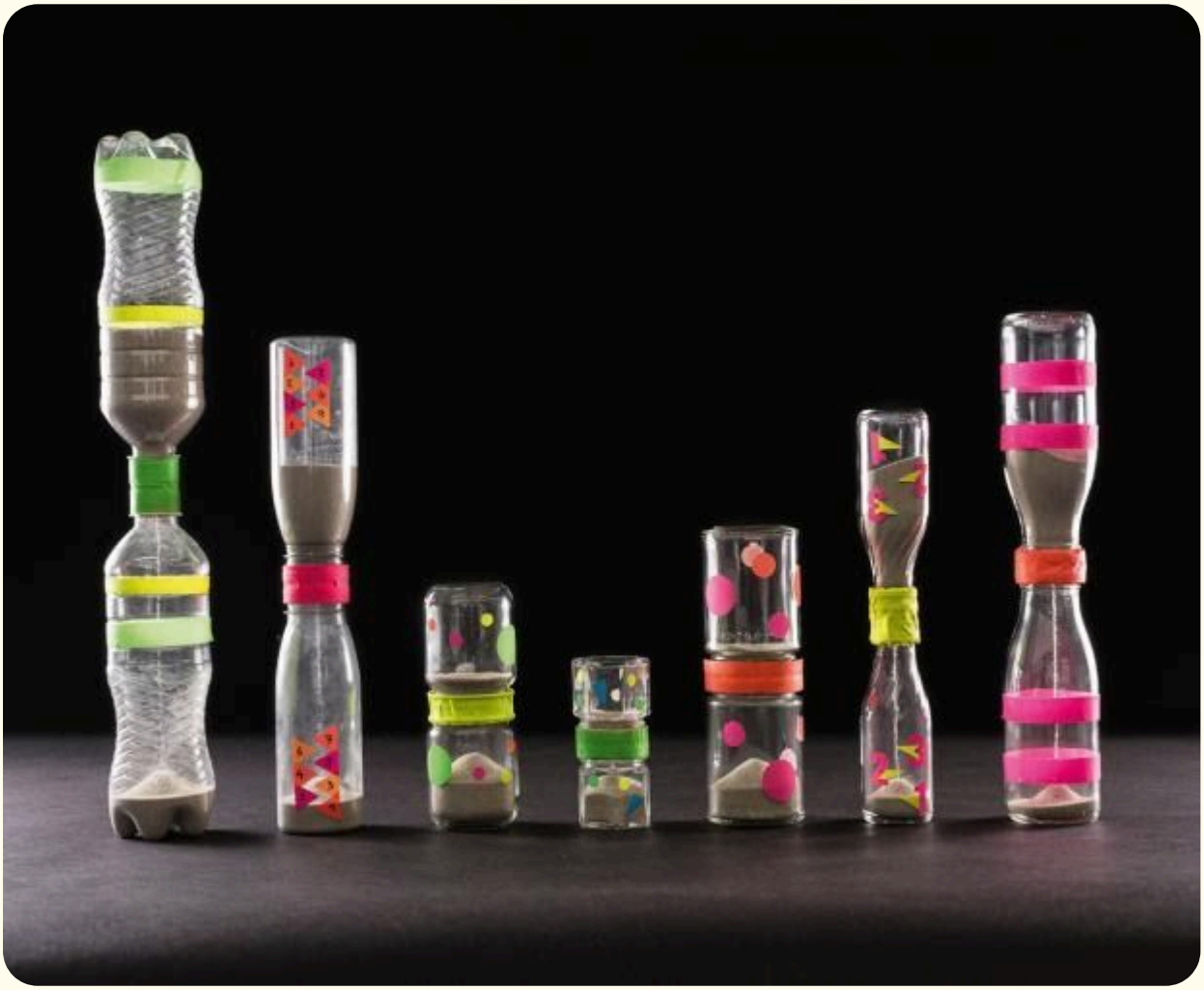


Time to Kill: el reloj de arena

para imprimir

Haz que se vacíe un reloj de arena hecho con botellas de plástico: una botella se vacía en la otra. También puedes usar un reloj de arena normal. Consejo: en lugar de arena, también puedes usar agua.

2 unidades de combustible por cada reloj de arena vaciado.



Vaciar la basura

para imprimir

Separa el plástico, el papel, los residuos orgánicos y el resto de la basura. Pon cada residuo en el contenedor que le corresponde.

2 unidades de combustible por la basura bien separada.

Reconfigurar el sistema de navegación

para imprimir

Para navegar con seguridad en el vuelo de regreso, hay que reconfigurar el sistema de navegación. Para eso, la tripulación tiene que adivinar qué bandera pertenece a qué país.

1 unidad de combustible por respuesta correcta.

Armar el artefacto

para imprimir

Los tripulantes tienen que armar juegos de ingenio.

3 unidades de combustible por artefacto.

Descifrar las contraseñas

para imprimir

Recita de memoria un texto o una contraseña. La tripulación tiene una lista con las contraseñas más importantes de la nave; por cada contraseña bien aprendida de memoria hay reservas de combustible. Las contraseñas se comprueban en la computadora central.

1 unidad de combustible por contraseña.

Vencer a la IA

para imprimir

Juega contra un robot de la nave a Conecta 4, a un juego de carreras de caracoles, a un juego de dados sencillo, a Looping Louie o a un juego parecido. Los tripulantes que ganan reciben puntos que pueden cambiar por combustible para la nave en la computadora central de la cafetería.

1 unidad de combustible por victoria.

Prueba cognitiva (4 Fotos 1 Palabra)

para imprimir

La IA de la nave quiere poner a prueba a la tripulación y su capacidad cognitiva de asociación, porque el combustible solo se puede confiar a manos inteligentes. En la computadora central de la cafetería se pueden entregar los resultados de cada prueba y cambiarlos por combustible, siempre que la IA quede satisfecha con el rendimiento cognitivo. Encontrarás ejemplos en el juego 4 Fotos 1 Palabra.

1 unidad de combustible por respuesta correcta.

Descifrar mensajes secretos

para imprimir

Resuelve el crucigrama para encontrar la palabra secreta. Puedes crear fácilmente los crucigramas de los mensajes secretos con el generador XWords (en inglés).

5 unidades de combustible por crucigrama.

Restablecer las comunicaciones por radio

para imprimir

En el espacio, la comunicación es fundamental, pero por desgracia los sistemas de comunicación se han averiado. Con los restos de la antena, la tripulación tiene que volver a orientar la nueva antena. Construyan con pajitas de papel un canal de 10 metros de largo.

5 unidades de combustible por reparar la antena.

La lista de la tripulación

para imprimir

Creen una ficha de perfil para su grupo y encuentren, para cada requisito, 5 tripulantes que lo cumplan: cumplir años en marzo, tener 15 años, haber estado en más de cuatro países, etc.

3 unidades de combustible por una lista de la tripulación completa.

Aspirar la nave

para imprimir

En el suelo hay poliestireno desmenuzado, y los tripulantes tienen que aspirarlo. La IA de la nave controla el resultado.

5 unidades de combustible por cada limpieza completa.

Escenarios de juego

Aquí tienes algunos escenarios de juego que pueden servir de modelo.

1. La caza de combustible (15 minutos)

Tamaño de grupo recomendado: 7 a 10 (1 impostor)

☐ **Consigan 35 unidades de combustible (UC)**	
☐ Venzan a la IA 10 veces (1 UC por victoria)	**10**
☐ Memoricen 10 contraseñas (1 UC por contraseña)	**10**
☐ Reconfiguren el buscador (2 UC por configuración)	
☐ Restauren el retrato de su difunto capitán (rompecabezas)	**3 UC**
☐ Superen 5 pruebas cognitivas (1 UC por cada prueba superada)	**5**
☐ Descifren el mensaje secreto (5 UC por la solución correcta)	**5**

2. De vuelta a la Tierra (25 minutos)

Tamaño de grupo recomendado: 10 a 12 (2 impostores)

- [ ] **Consigan 60 unidades de combustible (UC)**
- [ ] Venzan a la IA 5 veces (1 UC por victoria)
- [ ] Memoricen 10 contraseñas (1 UC por contraseña)
- [ ] Reconfiguren el buscador en 5 etapas (creen 5 sopas de letras con el generador en línea, en inglés; 2 UC por configuración)
- [ ] Introduzcan 25 países en el sistema de navegación (1 UC por cada asignación correcta)
- [ ] Ordenen la nave: reciben 5 UC
- [ ] Reparen el cableado de la nave (2 UC por cableado completo)

3. La lucha por la supervivencia (35 minutos)

Tamaño de grupo recomendado: 12 a 18 (2 o 3 impostores)

- [ ] **Consigan 80 unidades de combustible (UC)**

☐	Venzan a la IA 8 veces (1 UC por victoria)	**8**
☐	Memoricen 15 contraseñas (1 UC por contraseña)	**55**
☐	Superen 15 pruebas cognitivas (1 UC por prueba)	
☐	Reparen el cableado de la nave (2 UC por cableado completo)	
☐	Restauren el retrato de su difunto capitán (3 UC)	
☐	Vuelvan a ordenar los fusibles de su nave (2 a 5 UC según la dificultad)	

4. La inmensidad del espacio (45 minutos)

Tamaño de grupo recomendado: 18 a 22 (3 o 4 impostores)

- [ ] **Consigan 100 unidades de combustible (UC)**
- [ ] Vuelvan a ordenar los archivos (1 UC por archivo)
- [ ] Reconfiguren el buscador en 15 etapas (1 UC por configuración)
- [ ] Atraviesen 15 agujeros de gusano (2 UC por agujero de gusano; generador de laberintos, en inglés)
- [ ] Superen 5 pruebas cognitivas (1 UC por prueba)
- [ ] Descifren el mensaje secreto (5 UC por la solución correcta)
- [ ] Venzan a la IA 5 veces (1 UC por victoria)
- [ ] Memoricen 5 contraseñas (1 UC por contraseña)
- [ ] Restauren la lista de la tripulación (3 UC)
- [ ] Reparen el cableado de la nave (2 UC)
- [ ] Restauren el retrato de su difunto capitán (5 UC)
- [ ] Vuelvan a ordenar los fusibles de su nave (2 a 5 UC según la dificultad)

5. La batalla final (60 minutos)

Tamaño de grupo recomendado: 22 a 35 (5 a 7 impostores)

- [ ] **Consigan 110 unidades de combustible (UC)**
- [ ] Descifren 10 códigos (1 UC por código)
- [ ] Reconfiguren el buscador en 15 etapas (1 UC por configuración; generador de sopas de letras, en inglés)
- [ ] Atraviesen 20 agujeros de gusano (1 UC por agujero de gusano; generador de laberintos, en inglés)
- [ ] Superen 10 pruebas cognitivas (1 UC por prueba)
- [ ] Descifren 2 mensajes secretos (5 UC por mensaje secreto)
- [ ] Venzan a la IA 10 veces (1 UC por victoria)
- [ ] Memoricen 10 contraseñas (1 UC por contraseña)
- [ ] Armen 5 artefactos (3 UC por artefacto)
- [ ] Restauren la lista de la tripulación (3 UC)
- [ ] Reparen el cableado de la nave (3 UC)
- [ ] Restauren el retrato de su difunto capitán (5 UC)
- [ ] Restablezcan las comunicaciones por radio (5 UC)