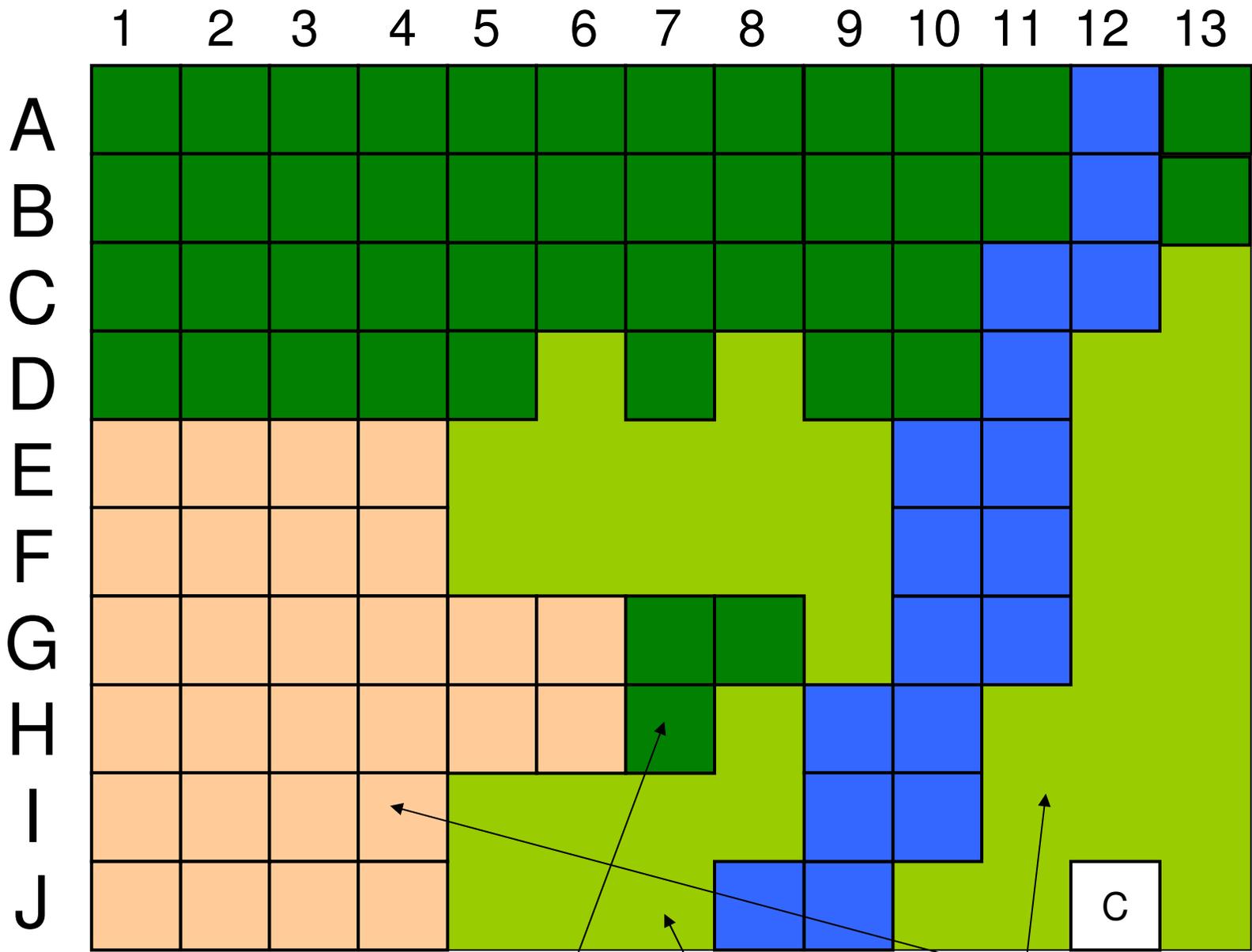


Ecology

An aerial photograph of a coastal region. In the foreground, there are green agricultural fields and a dense forest. A river or stream flows from the forest towards the sea, creating a delta with several channels. The coastline is irregular with small islands and peninsulas. The water transitions from a shallow, light blue-green near the shore to a deep blue further out. The sky is blue with some light clouds.

Un juego diseñado para la clase de “Ecología y Desarrollo” por el profesor: Carlos de Castro.
Universidad de Valladolid



Mapa del mundo, con bosques, terrenos cultivables, río y terrenos rústicos

Reglas

- El comercio lo controla el profesor en “C” (No es una casilla necesaria)
- Se cumplen las leyes de la física, de la química, de la biología y de la ecología. El profesor controlará las leyes y circunstancias anteriores.
- No hay más leyes ni reglas. Se juega en el Moodle. Cada turno el profesor se encargará de “actualizar” el mapa. Las acciones pueden ser públicas y se dejan en el Moodle, o “privadas” y se manda un correo electrónico al profesor con el asunto: Jugador “x”, equipo “x”. Se pueden mandar mensajes privados a otros jugadores vía el profesor.
- Cada jugador anuncia su entrada en el mapa (a la izquierda del río) con un nombre ficticio y elige un equipo al que va a pertenecer.
- Los equipos estarán compuestos entre 1 y 5 jugadores, el nombre del equipo será un color. El equipo anuncia su entrada anunciando las coordenadas de una casilla en terreno libre, allí se pondrá su poblado inicial.
- Los pobladores (inicialmente uno por jugador) deciden dónde se ponen y qué hacen (por ejemplo, en un bosque y recolectar madera, o en zona agrícola y cultivar, o en una zona cualquiera para construir). Cada equipo recolecta así en un turno alimentos y madera (más adelante otras cosas) y al final del turno requerirá alimentos (1A por poblador) y maderas para mantener los poblados y estructuras o hacer nuevas estructuras. Las acciones tienen efectos sobre el ecosistema local como se indica luego. Las acciones tienen también efectos acumulativos sobre el ecosistema global: por ejemplo: si se deforestan n casillas empezarán a aparecer incendios o más desertización o la producción agrícola será menor o inundaciones alrededor del río, etc. Esto lo controla el profesor (yo lo hacía con una tabla que diseñaba y con tiradas de dados, pero se puede ir improvisando).

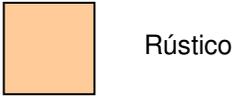
Tipos de terreno



Cultivable



Desertizado



Rústico



Bosque



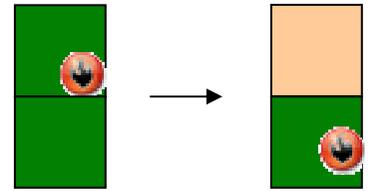
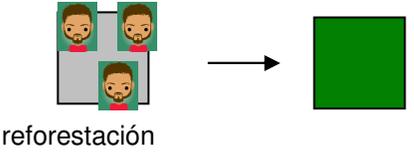
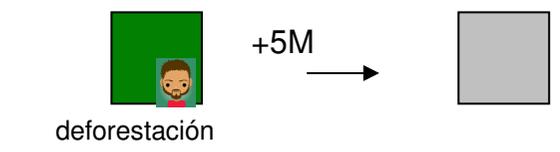
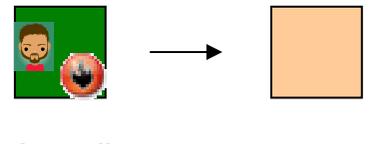
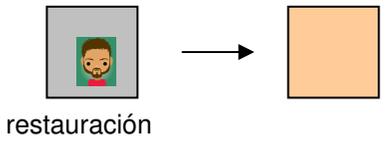
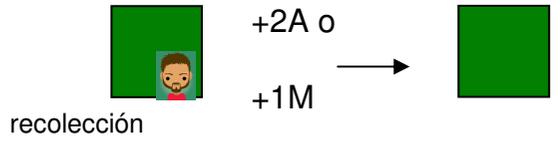
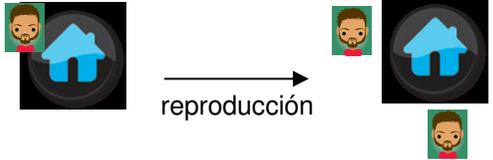
Río



Comercio

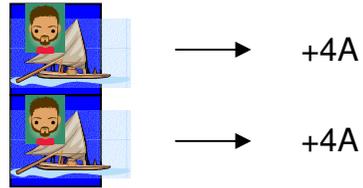
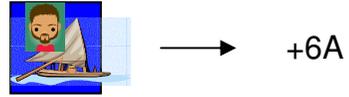
Coste 5M, Mantenimiento 1M
Capacidad 6 habitantes

Poblado





ganadería



pesca



(la sobreexplotación produce menos por barco)

En general toda estructura cuesta 5M y 1M para mantenerla

comercio

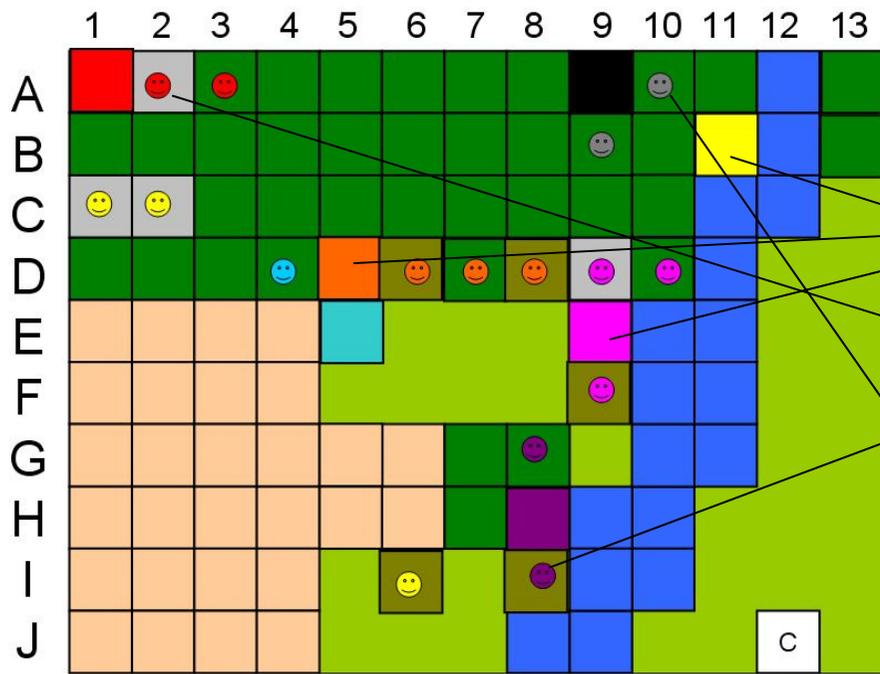
- En “C” se puede comerciar alimento, ganado, madera ...
- Para comprar:
 - Precio fijo (elevado)
- Para vender:
 - Precio fijo (bajo)
- Se puede obtener todo lo que uno imagine propio de la época medieval (negociando con el profesor)

Regla general: venta = $\frac{1}{2}$ compra

Vender	1 Madera	5 Bronces
	1 Alimento	2 Bronces
Comprar	1 Madera	10 Bronces
	1 Alimento	4 Bronces
	1 Ganado	30 Bronces
	1 Estructura	50 Bronces
	tecnologías	¿? Bronces

- Ganado:
 - Se obtiene en “C” por 5 Maderas (más 5M para el refugio, caben 3 ganados)
 - Alimentarlo: Se necesita situarlo en un terreno libre con un habitante, necesita refugio (1M por turno, 1A por turno si no produce).
 - Reproducirlo: Se necesitan 2 turnos para obtener 1 nuevo ganado o con dos ganados 1 turno
 - Los pastos con ganado producen alimentos si no se reproducen ese turno (en general 6A).
- Agricultura: Se necesita situar un habitante en un cuadrado de terreno libre
 - La agricultura produce alimentos (en general 4A)
- Bosques: Se necesita un habitante en un cuadrado con bosque
 - Los bosques producen madera o alimentos
 - Si se quiere leña se puede extraer 1 piezas de madera (1M)
 - Si se quieren alimentos se pueden extraer 2A
 - Si se quiere se puede deforestar y se producen 5 piezas de madera (5M)
- Río: Para atravesarlo se necesita un puente, para pescar, barcos
 - Construir un barco o un puente requieren 5 maderas. Mantenerlos 1 maderas por turno. Para pescar se necesita un habitante por barco
 - Los barcos de pesca producen alimentos (hasta 6A por barco), el puente permite acceder al otro lado del río.

- En cada turno se evalúa los alimentos y madera producidos y se evalúa la madera y alimentos consumidos.
- Si hay excedentes se acumulan para el siguiente turno, pero los alimentos sólo duran ese segundo turno, es decir, que si sobran para un tercer turno se eliminan. La madera aguanta para “siempre”. (Se puede incendiar un poblado y perderse el almacén de madera y/o alimentos).
- Si hay escasez de madera, las estructuras se deterioran o se pierden (por ejemplo, un barco o un puente se pierden o en un poblado hay un incendio, que luego requerirán más madera).
- Si hay escasez de alimentos o poblados, la gente se muere de hambre. Tantos muertos como alimentos de menos existan.
- Por supuesto, los equipos son libres (las reglas sociales las ponen ellos) de hacer “cooperación internacional” o de matarse entre sí (si se da este caso, hay que establecer nuevas reglas que se pueden improvisar por parte del profesor: como regla fundamental: en una guerra siempre hay pérdidas humanas en ambos bandos).
- En ocasiones “C” representa otra civilización (que manejaba yo y que estaba más avanzada tecnológicamente). La idea es explorar si se quiere la interacción Primer-Tercer Mundo (ellos son el Tercer Mundo sin saberlo).



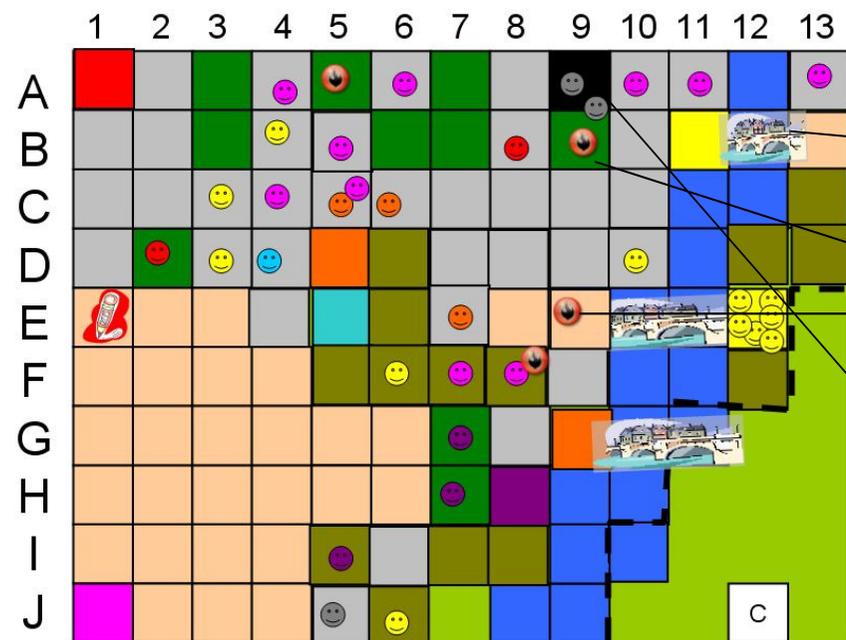
Esta es una imagen de cómo queda en el primer turno.

Casillas ocupadas por los poblados

Poblador que deforestó esta casilla

Poblador que cultivó

Poblador que recolectó en el bosque madera o alimentos



El mundo 5 turnos después

Construcción de puente para pasar a la zona derecha

La desertización y rusticidad son tan altas que aparecen incendios (si no se apagan se van extendiendo y degradando nuevas tierras) y menor productividad de todo

Un poblador puede permanecer en el poblado y reproducirse