



UNIVERSIDAD
La Gran Colombia

DE LA

DINAMICAS SOCIOCULTURALES
SANTAFÉ
INDEPENDENTISTA

CASA MUSEO
QUINTA DE BOLÍVAR

DINÁMICAS SOCIOCULTURALES DE LA

GUIA DE INSTRUCCIONES

GENERALIDADES

COMPOSICIÓN DEL JUEGO:

EL PRESENTE JUEGO CONSTA DE:

- UN TABLERO DE JUEGO.
- SEIS FICHAS DE PERSONAJE.
- DOS DADOS (6 Y 12 CARAS).
- 100 FICHAS DE **REALES COLOMBIANOS**.
- UN SET DE 10 TARJETAS DE **ACCIÓN**.
- UN SET DE 10 TARJETAS DE **BENEFICIO**.



ESTE JUEGO PUEDE SER JUGADO POR UN MÁXIMO DE HASTA 6 JUGADORES

INICIO DEL JUEGO:



PARA INICIAR EL JUEGO, CADA JUGADOR DEBERÁ LANZAR EL DADO DE 12 Y 6 CARAS. LOS LANZAMIENTOS DETERMINARÁN TANTO EL ORDEN DE LOS TURNOS COMO LA POSICIÓN INICIAL DE CADA JUGADOR (QUIEN CONSIGA EL MENOS NÚMERO INICIARÁ PRIMERO).

POSTERIORMENTE, CADA JUGADOR SELECCIONARÁ UNO DE LOS 6 **ROLES** DISPONIBLES SEGÚN EL MISMO ÓRDEN (CADA JUGADOR DEBE SELECCIONAR

FUNCIONAMIENTO DE LOS DADOS:

AL INICIO DE SU TURNO, CADA JUGADOR DEBERÁ ARROJAR LOS DADOS. EL DADO DE 12 CARAS DETERMINARÁ LOS PUNTOS DE MOVIMIENTO QUE CADA JUGADOR PUEDE AVANZAR DURANTE SU TURNO (SOLO AVANZARÁ CUANTAS DESEE), MIENTRAS QUE EL DADO DE 6 CARAS DETERMINARÁ LA ACCIÓN QUE REALIZARÁ:

- SI EL RESULTADO ES 1 O 2: EL JUGADOR LANZARÁ EL DADO DE 12 CARAS Y SE DESPLAZARÁ NUEVAMENTE.
- SI EL RESULTADO ES 3 O 4: EL JUGADOR TOMARÁ UNA TARJETA DE **ACCIÓN** Y DEBERÁ USARLA EL MISMO TURNO.
- SI EL RESULTADO ES 5 O 6: EL JUGADOR TOMARÁ UNA

OBJETIVO DEL JUEGO:

EL JUGADOR QUE CONSIGA REALIZAR LOS **OBJETIVOS** ASIGNADAS A SU **ROL** ANTES QUE LOS DEMÁS



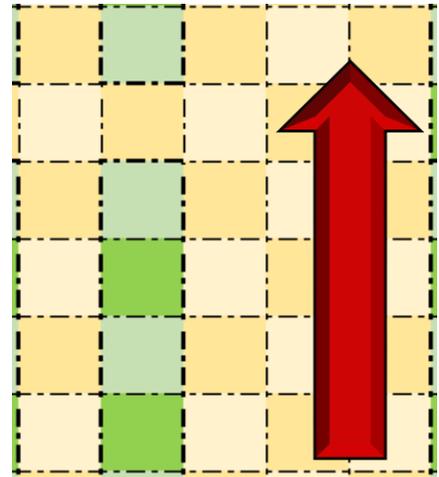
INTERRACCIONES CON EL TABLERO

EL TABLERO DE JUEGO SE COMPONE DE VARAS **CASILLAS** DISTRIBUIDAS EN VARIAS FILAS Y COLUMNAS, LAS CUALES POSEEN DIFERENTES COLORES DEPENDIENDO DE SUS EFECTOS .

CASILLAS, MOVIMIENTO Y LIMITACIONES:

EL JUGADOR PODRÁ AVANZAR CUANTAS **CASILLAS** DESEE MIENTRAS LA CANTIDAD SEA IGUAL O INFERIOR AL RESULTADO OBTENIDO EN EL DADO DE 12 CARAS.

LOS DESPLAZAMIENTOS NO PUEDEN HACERSE EN DIAGONAL. ÚNICAMENTE PUEDEN DARSE EN CRUZ SOBRE LAS CASILLAS ADYACENTES.



CASILLAS DE EFECTO:

LAS **CASILLAS** DE EFECTO, SON AQUELLAS **CASILLAS** DEL TABLERO INDICADAS POR COLORES Y FORMAS, LAS CUALES PRODUCEN UN EFECTO INSTANTÁNEO SOBRE EL JUGADOR QUE PASA SU **FICHA** SOBRE ELLAS. LOS EFECTOS SE ENCUENTRAN LISTADOS EN LA SECCIÓN "CONVENCIONES" DEL TABLERO DE JUEGO.

EXISTEN ALGUNAS CASILLAS QUE PRODUCEN UN EFECTO POSITIVO O NEGATIVO SOBRE LOS **PUNTOS DE MOVIMIENTO** DEL JUGADOR. ESTAS CASILLAS CAUSARÁN SU EFECTO DURANTE TODA LA PARTIDA Y SE ACTIVARÁN TANTAS VECES COMO LA **FICHA** DEL JUGADOR PASE SOBRE ELLAS.



DE IGUAL MANERA, EXISTEN OTRAS CASILLAS QUE LE OTORGARÁN AL JUGADOR TANTOS **REALES COLOMBIANOS** (QUE ERAN LA DIVISA UTILIZADA DURANTE ESTE PERIODO HISTÓRICO) COMO EL NÚMERO QUE INDICAN. ESTOS SERÁN NECESARIOS PARA CUMPLIR CON LOS **OBJETIVOS** QUE DEBE CONSEGUIR CADA **ROL**. ESTAS CASILLAS CAUSARÁN SU EFECTO UNA ÚNICA VEZ DURANTE TODA LA PARTIDA.

¿QUE ES UN ROL Y CUAL ES SU OBJETIVO?

LOS **ROLES** REPRESENTAN LA MANERA EN LA CUAL LAS PERSONAS SE RELACIONABAN CON LA QUINTA DEPENDIENDO DE SU LABOR Y / O POSICIÓN SOCIAL. EN ESTE JUEGO EXISTEN UN TOTAL DE 6 **ROLES** QUE SERÁN SELECCIONADOS DE ACUERDO AL ÓRDEN DE LANZAMIENTO DE LOS DADOS.

ESTOS **ROLES** MODIFICARÁN LAS CONDICIONES DE JUEGO Y VICTORIA DE CADA JUGADOR, POR LO CUAL CONTARÁN CON CIERTAS LIBERTADES Y RESTREICCIONES TANTO EN SU DESPLAZAMIENTO COMO EN SUS CAPACIDADES FRENTE A LAS LABORES QUE SE EJERCEN.



RECUERDA QUE EL PRIMER JUGADOR EN CUMPLIR CON TODAS LAS TAREAS ASIGNADAS A SU ROL GANA LA PARTIDA.

CONTEXTO

Hoy es el día 5 de enero de 1826. Un clima frío y lluvioso recorre las irregulares callejas de Santafé, sin embargo, estas parecen excepcionalmente congestionadas debido a la celebración de la Epifanía (6 de reyes) que tendrá lugar el día de mañana. Este clima festivo contrasta mucho con el ambiente especialmente conflictivo que caracteriza esta ciudad la mayor parte del tiempo, desatado tanto por las condiciones propias de la vida de las clases bajas como por esos agitadores políticos quienes se resisten hasta la fecha al gobierno impuesto por nuestros héroes patriotas tras las diferentes convulsiones que marcaron nuestra independencia.

En este momento preciso de nuestra historia, nadie permanece indiferente a las significativas tensiones políticas por las que atraviesa nuestra recién formada república, pues mientras que los grupos realistas remanentes insisten en retomar las bases del virreinato y renunciar a la autonomía que hemos conseguido unos cuantos años atrás, los patriotas, a pesar de estar establecidos en el poder y recibir un gran apoyo popular, sufren de una serie de problemáticas internas generadas tanto por sus diferencias de origen y culto como por sus desigualdades educativas.

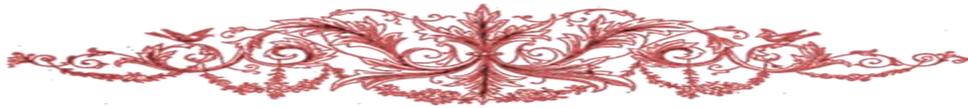
Debido a las dificultades comunicativas propias de esta época, aquella desafortunada situación es de conocimiento exclusivo de nuestra alta alcurnia ciudadana, sin embargo, dicen las malas lenguas que han circulado rumores que han llegado a oídos de los pecheros, lo cual nos resulta bastante problemático debido a que desde el plano extranjero se promueven cambios tales como la abolición a la esclavitud, la educación laica, entre otras libertades que podrían llegar a desestabilizar el orden que se ha construido hasta la fecha.

Mientras los preparativos propios de esta conmemoración religiosa avanzan en las diferentes regiones de Santafé, Simón Bolívar, el general más importante de las justas patrióticas, está organizando una celebración en su Quinta por motivos de esta misma festividad. La servidumbre está organizando un banquete en donde se atenderán a algunos burgueses que son parte de la cofradía militar de Bolívar y con quienes suele intercambiar correspondencia, así como a algunos religiosos pertenecientes a diferentes órdenes episcopales. Los rumores dicen que, fuera de la celebración religiosa, Bolívar está organizando esta reunión con fines exclusivamente políticos.

Debido a que la reunión es masiva y hay mucho trabajo por hacer, el capataz a cargo ha decidido reunir un grupo de esclavos de poblaciones aledañas para que ayuden en aquellas labores. De igual manera, se ha ordenado traer una serie de cultivos y bestias que no están disponibles en los graneros ni en las huertas de la Quinta, por lo cual se ha permitido el ingreso a algunos campesinos, los cuales aparentemente se conocen muy de cerca con la servidumbre y algunos de los esclavos.

Bolívar ha expresado explícitamente al capataz a cargo de los preparativos, que esta reunión es crucial pues de ella depende el éxito o el fracaso de uno de su proyecto político, razón por la cual una vez los invitados se dirijan al gran salón y al salón de juegos después de la cena, nadie más podrá acercarse allí hasta que la reunión haya concluido.

Siendo el día 6 de Enero, el personal se encuentra listo desde la madrugada para ejercer sus labores, y los invitados comienzan a arribar a las puertas de la Quinta de acuerdo al horario pactado. La tan esperada reunión dará inicio en unos momentos...



ROLES (PERSONAJES)

SERVIDUMBRE

HABILIDADES:

- INICIA LA PARTIDA CON 5 **REALES COLOMBIANOS**.
- PUEDE DESPLAZARSE LIBREMENTE A TRAVÉS DEL MAPA.

La servidumbre se encargaba de los preparativos y del mantenimiento de la Quinta, siendo un grupo personal al servicio de los ricos y los poderosos de la época. Frecuentemente, este grupo social solía estar conformado por indígenas o por hijos no reconocidos de indígenas y europeos, cuyas familias habían sido trasladadas a la ciudad desde hace una o dos generaciones atrás, por lo cual dominaban el español a la perfección (teniendo en ocasiones la capacidad de hablar en varios idiomas). Normalmente solían vestir trajes y accesorios con un notable estilo europeizado, pero con materiales propios de la tradición indígena familiar debido a su accesibilidad. Solían disfrutar del baile y las bebidas alcohólicas como la chicha y el guarapo, siendo estos gustos una adaptación de sus costumbres pasadas al entorno urbano.

Si bien estos grupos sociales poseían libertad de elegir su labor y gozaban de ciertos beneficios y derechos a nivel social, estos debían obedecer a la voluntad de su patrón y recibían una remuneración miserable a cambio de sus servicios, por lo cual esta población (sobre todo las generaciones más jóvenes y con cierto acceso a la educación) se sentían disconformes con el sistema actual, presentándose casos en donde apoyaban las instituciones impuestas por el orden republicano o deseaban reformarlo de manera radical, por lo que su pensamiento político se mantenía mayoritariamente imparcial.





OBJETIVOS

- 1) DESPLAZARSE HASTA LA HUERTA A ENCONTRARSE ALLÍ CON EL **CAPATAZ** Y LOS **CAMPESINOS**. RECOLECTAR INGREDIENTES PARA LA CENA (ESTA ACCIÓN CUESTA 5 **REALES COLOMBIANOS**).
- 2) DESPLAZARSE HASTA EL GRANERO Y RECOLECTAR INGREDIENTES MIENTRAS SE CONVERSA CON LOS **ESCLAVOS** ACERCA DE SUS DISCONFORMIDADES (ESTA ACCIÓN NO TIENE COSTO).
- 3) DESPLAZARSE HASTA LA COCINA Y PREPARAR LOS ALIMENTOS MIENTRAS SE DISCUTE SOBRE PIENSAN LOS **ESCLAVOS** Y **CAMPESINOS** ACERCA DE SU SITUACIÓN ACTUAL (CUESTA 5 **REALES COLOMBIANOS**).
- 4) DESPLAZARSE HASTA EL COMEDOR. SERVIR LOS ALIMENTOS PREPARADOS Y ESCUCHAR SOBRE LOS PLANES DE GOBIERNO (ESTA ACCIÓN CUESTA 5 **REALES COLOMBIANOS**).
- 5) DESPLAZARSE HACIA EL GRAN SALON Y EL SALÓN DE JUEGOS Y REALIZAR LA LIMPIEZA (ESTA ACCIÓN CUESTA 10 **REALES COLOMBIANOS**).

DINAMICAS SOCIOCULTURALES
DE LA **SANTAFÉ**
INDEPENDENTISTA





ROLES (PERSONAJES)

CAMPESINOS

HABILIDADES:

- INICIA LA PARTIDA CON 10 **REALES COLOMBIANOS**.
- NO PUEDEN DESPLAZARSE SOBRE LOS **PASILLOS**.
- DEBIDO A SUS OFICIOS SABEN DESPLAZARSE SOBRE LA HIERBA, POR LO QUE NO PIERDEN **PUNTOS DE MOVIMIENTO** AL

Los campesinos suelen estar constituidos por los grupos sociales derivados de diferentes procesos históricos, siendo principalmente descendientes de indígenas que ocuparon el territorio trabajado por sus ancestros, o bien podían ser criollos que habían recibido sus tierras como una herencia por parte de sus padres (quienes en ocasiones eran encomenderos o negreros europeos).

Este grupo social se caracterizaba por una fuerte fe religiosa fruto de la educación que han recibido de sus padres, por lo vivían en abstinencia y seguían los sacramentos al pie de la letra (aunque sus matrimonios suelen darse en edades bastante tempranas y mediante compromisos premeditados). Su opinión política obedecía a estos mismos principios.

Los campesinos gozaban de libertad, sin embargo poseían menos garantías y derechos que las personas de la ciudad. Su acceso a la educación se encontraba bastante restringido debido a su difícil acceso a las ciudades, sin embargo eran hábiles artesanos por lo que su movilidad social se daba en razón del dinero que podían conseguir comerciando sus creaciones.





OBJETIVOS

- 1) DESPLAZARSE HASTA LA **HUERTA** A ENCONTRARSE ALLÍ CON EL **CAPATAZ** Y LA **SERVIDUMBRE**. HABLAR CON ELLOS SOBRE SU SITUACIÓN MIENTRAS SE ENTREGAN LOS ELEMENTOS QUE SE HAN SOLICITADO DE SU PARTE PARA LOS PREPARATIVOS DE LA CENA (ESTA ACCIÓN CUESTA 5 **REALES COLOMBIANOS**).

- 2) DESPLAZARSE HASTA EL **GRANERO** Y DEJAR ALLÍ PARTE DE LOS ELEMENTOS MIENTRAS SE CONVERSA CON LOS **ESCLAVOS** ACERCA DE SUS DISCONFORMIDADES (ESTA ACCIÓN CUESTA 5 **REALES COLOMBIANOS**).

- 3) DESPLAZARSE HASTA LA **DESPENSA** Y DELAR ALLÍ OTRA PARTE DE LOS ELEMENTOS SOLICITADOS MIENTRAS SE HABLA CON EL **CAPATAZ** SOBRE OTRA PARTE DEL ENCARGO (ESTA ACCIÓN CUESTA 5 **REALES COLOMBIANOS**).

- 4) DIRIGIRSE HACIA LA **CABALLERIZA** Y LIBERAR LAS BESTIAS ENCARGADAS CON AYUDA DE LOS **ESCLAVOS** (ESTA ACCIÓN CUESTA 5 **REALES COLOMBIANOS**).

- 5) DESPLAZARSE HACIA LA SALIDA Y PAGAR 10 **REALES COLOMBIANOS** COMO IMPUESTO A LAS VENTAS REALIZADAS

DINAMICAS SOCIOCULTURALES
DE LA **SANTAFÉ**
INDEPENDENTISTA





ROLES (PERSONAJES)

ESCLAVOS

HABILIDADES:

- INICIA LA PARTIDA SIN **REALES COLOMBIANOS**.
- NO PUEDEN DESPLAZARSE SOBRE LOS **PASILLOS**.
- SABEN DESPLAZARSE RÁPIDAMENTE, POR LO QUE GANAN **PUNTOS DE MOVIMIENTO** EQUIVALENTES A SU RESULTADO

Más que un oficio, ser esclavo es una condición de vida en la Santafé independentista, pues las comunidades esclavas nacen bajo esta condición, heredando dicha posición de sus padres. Los esclavos no son considerados ciudadanos, y por tanto no gozan de ningún derecho o capacidad de movilidad, lo cual los sitúa en lo más bajo de la jerarquía social y los ubica como un objeto de posesión de las clases altas.

A pesar de este panorama decadente, los esclavos han mantenido y desarrollado su cultura y tradiciones de manera aislada y completamente independiente a los dictámenes de sus patrones, y a pesar de su nula educación, suelen mostrarse inconformes con la situación social que los rodea, buscando conseguir los derechos por los que ellos y sus ancestros han peleado durante las revueltas independentistas.

Los esclavos son fieles a sus creencias, por lo cual suelen realizar prácticas ancestrales que pueden considerarse paganas, situación que es ignorada por los clérigos pues estos nunca han recibido ningún tipo de educación religiosa al no ser considerados dignos de ello.





OBJETIVOS

- 1) DESPLAZARSE HASTA LA **CABALLERIZA** EN DONDE SE DEBEN LIMPIAR EL GANADO (ESTA ACCIÓN CUESTA 5 **REALES COLOMBIANOS**).

- 2) DESPLAZARSE HASTA EL **GRANERO** Y AYUDAR A ORGANIZAR LOS ELEMENTOS ALLÍ ALMACENADOS MIENTRAS SE REUNE CON LA **SERVIDUMBRE** Y LOS **CAMPESINOS**, CON EL FIN DE HABLAR ACERCA DE SUS INCONFORMIDADES (ESTA ACCIÓN NO TIENE COSTO).

- 3) DESPLAZARSE HASTA LA **COCINA** Y AYUDAR A LA **SERIVDUMBRE** MIENTRAS SE OPINA ACERCA DE SU DESAFORTUNADA SITUACIÓN ACTUAL (ESTA ACCIÓN CUESTA 5 **REALES COLOMBIANOS**).

- 4) DIRIGIRSE A LA **CABALLERIZA** NUEVAMENTE Y AYUDAR A LOS **CAMPESINOS** A LIBERAR LAS BESTIAS QUE HAN TRAI DO CONSIGO (ESTA ACCIÓN NO TIENE COSTO).

- 5) DESPLAZARSE HACIA LA SALIDA Y LLEVARSE CONSIGO AL MENOS 10 **REALES COLOMBIANOS**.

DINAMICAS SOCIOCULTURALES
DE LA **SANTAFÉ**
INDEPENDENTISTA

