

# PÓRTICO DE LA GLORIA

## PERSONAJES

Los grupos tendrán 2 personajes durante el juego. Al inicio se sortearán los bloques y el personaje. En la segunda fase los grupos obligatoriamente cambiarán de bloque y se volverá a sortear el personaje.



## DINÁMICA DE JUEGO

- Dividimos en dos fases.
- Cada fase se compone de 4 objetivos.
- Cada personaje tendrá sus propios objetivos, que tendrá que cumplir en orden.
- La consecución de los objetivos tendrá como recompensa monedas.
- Las monedas se recibirán al finalizar el objetivo y se pegarán en el mural de control. El máximo de monedas por cada objetivo será de 10. El total será de 80, 40 por cada fase.
- En el mural de control aparecerán los 6 grupos, el personaje con el que están jugando en ese momento y las monedas conseguidas.
- Cada vez que se realice con éxito un objetivo se recibirá una pieza del pórtico de la gloria que se irá construyendo en un mural visible en la clase.
- Al inicio de las fases se le dará cada grupo una hoja con información sobre el personaje y los objetivos, que tendrán 5 días para realizar. Cada grupo decidirá cómo organizarse para la consecución de los objetivos.
- Llegar a las 35 monedas en la primera fase posibilitará la elección de personaje en la segunda fase.
- Se recibirán monedas extra en las siguientes circunstancias:
  - Dos puntuaciones por encima de 9 - 4 monedas extras.
  - Tres puntuaciones ascendentes consecutivas - 2 monedas extra.
  - Tres puntuaciones por encima de 7 - 3 monedas extras
- Interacciones de los personajes:
  - Al finalizar cada fase los personajes de los estamentos inferiores tendrán que pagar a los estamentos superiores el diezmo. 10% de sus ganancias durante esa fase.
    - El Rey cobrará al cantero
    - El conde a los campesinos
    - El abad a los campesinos
  - Si campesinos y canteros llegan a conseguir más de 30 monedas reducirán su diezmo en un 3%.
- Todas las cantidades de monedas se redondearán como en matemáticas.