



Reglas básicas del juego

Hay algunas reglas básicas que necesitas conocer para jugar. Las revisaremos en esta sección.

Puntos de Salud (Health Points, HP)

Cada jugador tiene un cierto número de HP. Cuando un jugador pierde todos sus HP, cae en batalla y eso le acarreará algunas consecuencias negativas. Se pierden HP por comportamientos negativos en clase. Aquí tienes algunos ejemplos de esos comportamientos:

- Ser grosero con un compañero : -10HP
- Llegar con retraso a clase. : -10HP
- No trabajar en el aula y/o actitud negativa. : -15HP
- No cumplir las normas de clase. : -20HP
- No colaborar con sus compañeros de equipo : -15HP
- No entregar las tareas a tiempo. : -50HP
- No hacer el diario de aprendizaje en su día. : -30HP
- No cumplir con las funciones propias de su rol a lo largo de dos semanas. : -40HP
- Uso de palabras malsonantes en el aula. : -20HP
- Ser negativo en la aula : -15HP
- Recibir más de dos llamadas de atención en clase por parte del profesor. : -15HP
- Llegar con retraso al curso : -10HP
- Tener comportamientos en clase no adecuados (bostezos, estirarse, palabrotas ...) : -10HP

Puntos de Experiencia (Experience Points, XP)

Los jugadores también tienen XP. Los XP les permite subir de nivel en el juego y desbloquear poderes. Para ganar XP, deben tener un comportamiento positivo en clase. A continuación hay una lista de comportamientos que les pueden hacer ganar XP.

- Contestar correctamente a una pregunta : +60XP
- Ayudar a un alumno a resolver una duda o problema. : +75XP
- Trabaja de forma positiva en la clase durante toda la semana. : +100XP
- Entrega las tareas a tiempo. : +200XP
- Realiza el diario de aprendizaje en el día indicado. : +100XP
- Participa en las actividades extra que se plantean. : +150XP
- Cumplir las funciones de su rol a lo largo de dos semanas. : +100XP
- Realizar la tarea o actividad con notas entre 5.75 y 6.99 : +50XP
- Ayudar un otro alumno con su trabajo : +75XP

- Positivo y trabaja bien en la clase : +100XP
- Sube sus documentos a Drive en tiempo : +100XP
- Realizar la tarea o actividad con notas entre 7 y 8.99 : +100XP
- Realizar la tarea con una nota igual o superior a 9 : +200XP

Puntos de acción (AP)

Además de los HP y los XP, los jugadores también pueden obtener AP. Los AP les permite utilizar los poderes que han ganado. Por ejemplo, si un Sanador quiere utilizar el poder "Curación 1", le costará 15 AP. Cuando los jugadores no tienen suficientes AP, no pueden utilizar ninguno de sus poderes.

Regeneración de HP y AP

Normalmente, la única manera de ganar HP es utilizando poderes. Por defecto, todos los jugadores ganan 4 AP por día (a medianoche), aunque no haya clase. Pueden utilizar esos AP para usar sus poderes y así regenerar sus propios HP o los de sus compañeros. Por defecto, los HP no se regeneran automáticamente, pero si quieres que el juego sea más fácil, puedes hacer que eso ocurra.

Puntos de poder (Power Points, PP)

Al principio del juego, cada jugador comienza en el Nivel 1. Para subir de nivel, los jugadores deben ganar 1.000 XP. Cada vez que lo logran, obtienen un PP. Con los PP pueden adquirir poderes. Los poderes pueden costar entre 1 y 3 PP, dependiendo de la fuerza que tengan. Mira la gráfica en la sección "Personajes" para conocer las especificaciones.

Monedas de oro

Las monedas de oro son utilizadas para comprar equipo que los jugadores pueden utilizar para personalizar la apariencia de sus personajes. Hay tres maneras diferentes en que los jugadores pueden obtener monedas de oro:

- Ganan algunas cada vez que suben de nivel (Gratis y Premia),
- Entrenan a sus mascotas (solamente Premia),
- Si la clase es una clase Premia, puedes recompensarlos con monedas de oro si trabajan bien en el aula.

Poderes

Los poderes son unas de las características más importantes de Classcraft. Representan los privilegios que los jugadores ganan conforme van progresando en el juego y son una de las principales razones de que a los estudiantes les encante jugar a este juego. Algunos poderes son cooperativos, como el poder "de sanar" del Sanador, que sirve para ayudar a otros miembros del equipo. Esos poderes otorgan automáticamente 5 XP por cada AP gastado (por defecto). Otros poderes sólo benefician al jugador individualmente. Por ejemplo, los Sanadores pueden ganar el poder de "Oración", el cual les da acceso a sus apuntes durante un examen.

Algunos poderes individuales no tienen nada que ver con los estudios, pero son divertidos, como el poder de "Telequinesis" de los Magos. Esto le da al jugador dos minutos para salir del aula y recoger material, ir a beber agua y cosas así.

Puedes personalizar la mayoría de los poderes en la configuración de cada clase.

Obtener superpoderes

Cuando empieza el juego, los jugadores son principiantes y deben subir de nivel para ganar PP para que puedan desbloquear poderes. Cuando se ha obtenido un poder, pueden utilizarlo durante el resto del juego, siempre y cuando tengan suficientes AP para hacerlo.

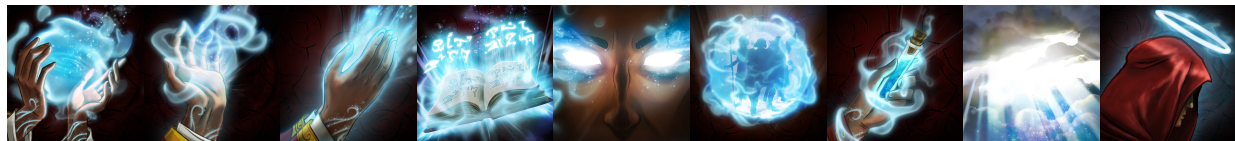
Se gana 1 PP cada vez que un jugador obtiene suficientes XP para subir de nivel. Los poderes están organizados de acuerdo con un árbol de poder. El árbol de poder para cada clase de personaje está dividido en niveles. Los poderes del primer nivel cuestan 1 PP, y los poderes del segundo y tercer nivel cuestan 2 y 3 PP, respectivamente. Las flechas conectan también algunos poderes a otros. Estas flechas indican que los alumnos solamente pueden obtener algunos poderes una vez que han obtenido primero algunos poderes más básicos.

Por ejemplo, en el árbol de poder de los Sanadores, los jugadores necesitan obtener el poder "Curación 1" antes de poder obtener el de "Curación 2". Como una flecha conecta los dos, se necesitan 3 PP para obtener "Curación 2". Esto es, 1 PP para "Curación 1" y 2 PP para "Curación 2".

Personajes

Antes de empezar a jugar a Classcraft, tus alumnos tienen que decidir si quieren ser Sanadores, Magos o Guerreros. Cada tipo de personajes tiene una cantidad máxima de HP y AP y diferentes poderes. Aquí tienes un análisis de lo que diferencia las tres clases de personajes.

Curandero



HP Máximos:50 | AP Máximos:35

Como sugiere el nombre, los Sanadores tienen la función de curar. Cuando un miembro de un equipo sufre daños, los Sanadores pueden utilizar diferentes poderes para reponer los HP de ese jugador. Pueden también utilizar esos poderes para ellos mismos.

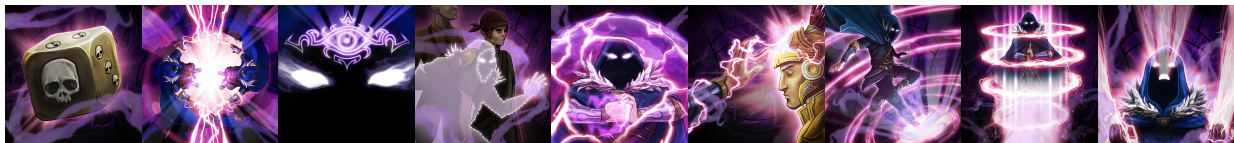
El Sanador tiene un máximo de 50 HP y 35 AP, lo que le da un extra de fuerza y de vida. A esta clase de personaje le gusta ayudar a los demás, y los miembros de su equipo van a requerir frecuentemente al "Sanador" para "Revivir" los poderes durante el juego. El poder de "Revivir" es el más significativo de los sanadores, ya que puede impedir que otros jugadores caigan en batalla, y de este modo prevenir daños al resto del equipo.

Poderes

Poder	Nivel	AP	Descripción	Requeridos
Curación 1	1	15	Un compañero gana 10 HP.	
Santidad	1	5	El curandero puede decidir sobre la música que se ponga en clase ese día.	
Fe Ardiente	1	10	En un cuestionario, el curandero puede preguntar al maestro del juego si su respuesta a una pregunta es correcta.	
Curación 2	2	20	Un compañero gana 20 HP.	Curación 1
Favor de los Dioses	2	20	El curandero puede escuchar su iPod durante la clase.	Santidad
Resucitar	2	25	Cuando un compañero (que no incluye el curandero) cae a 0 HP, él/ella evita todas las penalidades y regresa a la vida con 1 HP.	Fe Ardiente

Curación 3	3	20	Un compañero gana 30 HP.	Curación 2
Círculo de curación	3	30	Todos los compañeros del curandero ganan 15 HP	Curación 2
Oración	3	30	En un cuestionario, el curandero tiene acceso a sus notas cornell.	Resucitar Favor de los Dioses

Mago



HP Máximos:30 | AP Máximos:50

Los Magos son los proveedores de AP en el juego. Los Magos son la clase más fuerte en términos de poderes, ya que puede adquirir un máximo de 50 AP. Pueden también utilizar el poder "Fuente de Maná", lo que les permite dar AP a otros miembros del equipo, algo que permite a éstos, a su vez, utilizar sus poderes más a menudo.

Los Magos tienen también más riesgo de caer en batalla, ya que pueden adquirir sólo un máximo de 30 HP. Se recomienda ser Mago a los alumnos que tengan confianza en que podrán sobrevivir con sólo 30 HP y con la ayuda de sus compañeros.

Poderes

Poder	Nivel	AP	Descripción	Requeridos
Transferencia de poder	1	35	Todos los miembros del equipo, salvo los magos, ganan 7 AP.	
Teletransportación	1	5	El mago puede cambiar de lugar con cualquier otro compañero de clase.	
Invisibilidad	1	10	El mago puede salir del aula por 2 minutos.	
Armadura mágica	2	0	El mago evita la pérdida de su propio HP (cuesta 3 AP por 1 HP).	Transferencia de poder
Engañar a la Muerte	2	15	El compañero del mago (nunca él mismo) puede lanzar de nuevo el dado maldito al haber caído en la batalla, pero debe aceptar el nuevo resultado.	Teletransportación
Tiempo de Transformación	2	35	El mago tendrá 1 día extra para terminar una tarea.	Teletransportación Invisibilidad
Fuente de Magia	3	40	Un compañero, que no es mago, repone todos sus AP.	Armadura mágica
Clarividencia	3	40	Todos los miembros del equipo tendrán una pista para una pregunta del próximo cuestionario.	Engañar a la Muerte Armadura mágica
Círculo de Mago	3	40	Todos los miembros del equipo ganan 1 día extra para entregar una tarea de grupo.	Tiempo de Transformación

Guerrero



HP Máximos:80 | AP Máximos:30

Los Guerreros son los protectores. Cuando un miembro de su equipo está a punto de perder sus HP, los Guerreros pueden usar sus poderes para absorber el daño en lugar del otro jugador. al tiempo que lo neutralizan en parte, para que el Guerrero pierda menos HP. Esos poderes pueden salvar a un miembro del equipo de caer en batalla y evitar al resto el daño que eso causa.

Si un alumno es capaz de asumir el riesgo de perder muchos HP, la clase Guerrero es una elección ideal para él. Los Guerreros pueden adquirir un máximo de 80 HP y pueden además curarse usando el poder "Primeros Auxilios". Sin embargo, ya que pueden adquirir solamente un máximo de 30 AP, los Guerreros no tienen poderes muy fuertes y no los pueden usar muy seguido.

Poderes

Poder	Nivel	AP	Descripción	Requeridos
Protección 1	1	10	El guerrero defiende a su compañero, recibiendo hasta 10 HP, pero reduciendo en un 80% el daño inicial (de 10 recibe 8).	
Botiquín	1	10	El guerrero recupera 5 HP como mínimo, más 1 HP por cada nivel que tenga por encima.	
Caza	1	5	El guerrero puede elegir la música para la siguiente clase.	
Protección 2	2	15	El guerrero protege a su compañero hasta 20 puntos de daño, recibiendo solamente 65% de los daños iniciales.	Protección 1
Emboscada	2	20	El guerrero puede entregar una tarea un día más tarde.	Protección 1 Botiquín
Contra Ataque	2	20	El guerrero obtiene un indicio para una pregunta en un cuestionario.	Caza
Protección 3	3	20	El guerrero protege a su compañero hasta 30 puntos de daño, recibiendo solamente 50% de los daños iniciales.	Protección 2
Asalto Frontal	3	30	Todos los miembros de un equipo pueden entregar una tarea un día más tarde.	Emboscada
Arma Secreta	3	25	En un cuestionario, el guerrero puede usar las hojas cornell para realizarlo.	Emboscada Contra Ataque

Negociar con los daños y caer en batalla

Negociar con los daños

Recibir daños es algo normal en el juego. En algún momento, cada alumno recibirá algunos, por llegar tarde a clase o por tener dificultades con su tarea. Es importante que los alumnos aprendan a trabajar juntos como equipo para gestionar los daños. A continuación hay algunos consejos para negociar con los daños:

- Los curadores pueden usar "Curación 1, 2, 3" y "Círculo de curación". Si un compañero pierde todos sus HP, pueden también usar "Revivir" para asegurarse de que el jugador no caerá en batalla.

- Los Guerreros pueden usar "Protección 1, 2, 3" para ayudar a otros y "Primeros Auxilios" para ayudarse a ellos mismos.
- Los Magos pueden usar "Escudo de Maná" en ellos mismos para evitar recibir daños.

Caer en batalla

Cuando los jugadores pierden todos sus HP, caen en batalla y tienen que lanzar los dados malditos para regresar al juego. Los dados malditos contienen seis sentencias que puedes personalizar en las reglas del juego. Por defecto, son:

- Regala 100 XP a un compañero de otro equipo
- Canta una canción de moda a toda la clase
- Trae una sorpresa a toda la clase
- Entregas tu próximo trabajo un día antes

Si los jugadores tienen el poder correcto y escogen usarlo, pueden salvar a un compañero que ha perdido todos sus HP. Si nadie salva al jugador, éste debe lanzar los dados malditos y asumir las consecuencias. Luego el jugador regresa al juego, pero sólo con 1 HP. Además, todos sus compañeros de equipo pierden 10 HP porque un compañero cayó en batalla, y si uno de ellos cae debido al resultado de la penalización, los miembros restantes del equipo ¡pierden otros 10 HP!

Esto puede crear un efecto de cascada. Sin embargo, un mismo jugador no puede caer dos veces debido al incidente original, de modo que la rueda se detendrá en algún momento.