



# • • ĜECONOMICUS • •

(versión ibérica 1.2)

Instrucciones para dinamizar una partida.

## 0. Introducción

Ĝeconomicus es un juego de rol para aprender y experimentar cómo funciona la Moneda Deuda (euro, dólar, etc.) y la Moneda Libre (Ĝ1). Por objetivo tiene dar a conocer las diferentes dinámicas que se crean al mercado según la forma de creación monetaria.

**Duración:** 1h30min cada parte. Total: 3h aprox.

**Jugadores:** 10 mínimo – 20 máximo

**Dinamizadores:** 3 personas: 1. Banco, 2. San Pedro y 3. Apoyo a la tabla de las cartas. En el caso de ser solo 2 personas dinamizando, la que haga de San Pedro también hará de apoyo a la tabla de las cartas.

No recomendamos más de 15 jugadores porque si no, la partida de moneda deuda se hace muy larga y la gente pierde el interés. Si tenéis mucha gente con ganas de jugar, pueden formar parejas y jugar como un mismo jugador para reducir el número de jugadores y acelerar el juego.

## 1. Material necesario

– **2 ordenadores óptimo:** Uno mínimo para ‘San Pedro’(con LibreOffice instalado para la hoja de cálculo) para contar los saldos finales de cada tipo de partida. Los banqueros (mejor tener 1 banquero por cada 5 jugadores para que fluya el juego) pueden abrir la web del GecoBank en sus móviles o tablets(o aprovechando los portátiles). La web del banquero solo requiere de internet cuando se carga y luego ya puedes estar offline.

– **Cartas.** Mejor que sean cartas de poker que tienen dos colores (negro y rojo) para representar los valores inferiores(normalmente se usa el negro) y los medios(rojo). Para representar los valores altos se pueden usar los joker/comodines de las barajas (se suelen necesitar sobretodo en la partida de moneda libre).

– **Monedas o billetes.** Necesitaremos 3 tipos de monedas o billetes para representar las unidades monetarias(u.m.):

De valor ‘1€’: >40 billetes / De valor ‘2€’: >20 billetes (esto permite sin problemas hasta 15 jugadores)

Para moneda libre, imprime 100 billetes de 1 juna.

Por las monedas podemos utilizar billetes imprimidos donde ponga el valor de la moneda en cadascún de ellos (descargar de [aquí](#)). En caso de no tener tiempo para imprimir nada, se pueden usar garbanzos y judías para representar unidades de 1(euros o junas) y de 2.

- **Sobres blancos.** Para la partida de moneda libre, cada sobre representará un Dividendo Universal. Total de sobres: aproximadamente 3\*número de jugadores.

- **Minisobres de colores o huchas:** Se usarán para guardar las sobras o remanentes de los jugadores para el recuento final de la partida moneda libre. Se eligió sobres pequeños de colores para no confundir con los blancos normales ya que también son fáciles de encontrar en un bazar. Total: uno por cada jugador.

*A veces estos sobres de colores se confunden con los del DU y es mejor que el jugador se guarde en el bolsillo los sobrantes en junas.*

## 2. Preparación del juego

En una mesa(o dos mesas separadas) se sienta el Banco y San Pedro(Cielo) con sus respectivos ordenadores. En caso de ser 10 o más jugadores, se recomienda separar la banca en 2 bancos o más, y asignar la mitad de los jugadores a uno y la otra mitad al otro, para agilizar así los préstamos y evitar que la interacción con el banco produzca mucha espera.

Junto al ordenador del banco se pone la caja con las monedas o billetes, puesto que él en todo momento representará la **creación monetaria de la moneda-deuda.**

En otra mesa alejada se ponen las cartas de valor en 2 pilas, las de valor inferior pueden ser las negras(trébol y picas) y las rojas la de valor medio(corazones y rombos). Las cartas del montón estarán giradas cara abajo, sin que se puedan ver, o las repartirá y barajará un dinamizador.

El objetivo de los jugadores es comprar cartas para conseguir cuartetos: un cuarteto son 4 cartas del mismo número y color: ej. 4 reinas(Q) negras de trebol y picas.

Para saber cuántas cartas en total se tienen que conseguir para la partida podéis seguir este procedimiento:

**10 – 13 jugadores:** 3 barajas de poker.

**14 – 20 jugadores:** 4 barajas de poker.

Es importante que se mantenga el mismo número de cartas y tiempos de cada ronda en los dos tipos de partidas, ya que estas representan el comercio, la suerte y competencia obteniendo y intercambiando en la vida real y lo que se pretende comparar es la diferencia del diseño de creación monetaria y cómo influye en el juego.

## 3. Objetivo

Todos los jugadores, en las dos partes de la partida, tendrán que conseguir **juntar cuartetos de cartas del mismo color**, para poder generar riqueza y obtener cartas de valor superior.



Figura 1: Cuarteto en baraja de poker



www.shutterstock.com · 261919157

**Metafóricamente cada palo representa un tipo de valor económico:** una carta negra (el palo más bajo) puede representar una cesta de verduras, mientras que el palo más alto (comodines) puede representar una vivienda o una escuela libre, clínica, etc.

Al comenzar las dos partidas, cada jugador reciben 4 al azar de la pila de la baraja de negras. *Esto representa en la vida real la suerte que tiene cada ser humano de nacer en familia rica o pobre, con más o menos oportunidades, si consigues al principio 3 de las 4 cartas del mismo número, tienes más suerte para prosperar que alguien que recibe 4 cartas totalmente diferentes.*

#### 4. Valores de las cartas

**No se puede hacer trueque con las cartas** (ya que el juego representa una sociedad a escala normal sin trueque directo, cada jugador en la vida real es como un pueblo entero, formado de muchas personas, donde no se puede hacer trueque directo entre pueblos), por ello se ha de comprar cada carta a otro jugador.

#### 5. La dinámica del juego

##### ¿Cómo consigo un cuarteto de cartas?

Tengo que comprarlas al mercado, es decir, a otros jugadores que las quieran vender. Repetimos: **no se puede intercambiar carta con carta**, se tiene que intercambiar siempre mediante la moneda y siguiendo los precios establecidos anteriormente, para así poder comparar la falta de liquidez y abundancia de moneda en las dos partidas.

##### ¿Cuándo puedo comprar y vender mis cartas con los otros jugadores?

Cuando empieza cada ronda o turno se abre el mercado y puedes comprar y vender cartas. La ronda dura 4 minutos (o lo que elijáis, importante que sea el mismo para la partida moneda libre). Cuando se haya cumplido el tiempo, los dinamizadores avisarán (una campana ayuda) y harán a todo el mundo sentarse de nuevo cerrando el mercado: nadie podrá negociar ni intercambiar hasta la siguiente ronda (por eso es útil que estén sentados entre ronda y ronda para no hacer trampas).

##### ¿Qué hace un jugador cuando ya tiene un cuarteto de 5 cartas del mismo color y número?

El jugador que ya tenga un cuarteto, va a la mesa de las cartas y se las entrega al dinamizador que haya (es bueno que haya alguien para evitar trampas). El/la dinamizador/a le dará entonces 4 nuevas cartas al azar del mismo valor (color) que el cuarteto que se haya dejado, y le entregará una del palo superior (le dará una roja si le pasaron 4 negras, o le dará un comodín si le pasaron 4 rojas). Es decir que el jugador da 4 cartas de un valor y recibe de vuelta 4 aleatorias de ese valor + 1 carta de valor superior.

El dinamizador mezclará el cuarteto que se haya dejado con el resto de cartas del mismo palo. Este proceso se puede hacer mientras el mercado está abierto.

Consejo 1: durante la partida de moneda libre si se puede tener 2 dinamizadores en esa mesa mejor, ya que la velocidad consiguiendo cuartetos veréis que aumenta.

Consejo 2: El dinamizador que da 4 cartas nuevas ha de asegurarse que baraja bien para no entregar muchas cartas del mismo número a la gente (aunque muchos jugadores son honestos y lo dicen al recibirlas y darse cuenta).

##### ¿No se muere nadie entre ronda y ronda?

Para simplificar el juego y que se entienda mejor, no hacemos que se muera una persona al azar y vuelva a nacer... Todos los jugadores mueren al final de las 4 rondas(cuatro es un número óptimo de rondas para que el juego no dure mucho tiempo max 2horas)

### ¿Qué se hace cuando termina la última ronda de una partida?

Aquí entra en juego San Pedro. Todos los jugadores dejan de intercambiar, se les comunica ha terminado la partida moneda deuda o moneda libre y se les llama uno por uno. Una vez saldado con la banca(en caso de ser la partida moneda deuda), se dirige a San Pedro, dándole todas las riquezas que le queden(cartas y/o billetes), si el banquero no le ha embargado todo. San Pedro lo contabilizará y apuntará en la hoja de cálculo(descargable en la carpeta [online](#)).

## 6. Parte I: Moneda Deuda

**Inicio:** Todo el mundo empieza pasando por el banco para registrar su nombre y para pedir, quien quiera, los primeros créditos.

Los precios en la parte de moneda deuda serán:

- Carta valor inferior (negras): 3 u.m. (€)
- Carta valor medio(rojas): 6 u.m. (€)
- Carta valor superior(comodines): 9 u.m. (€) (estas no las suele conseguir nadie durante la partida moneda deuda y mucho menos comprar por dinero)

**Dinámica:** Inicio – Se abre el mercado (Ronda 1) – Se cierra el mercado – Se abre el mercado (Ronda 2) – Se cierra el mercado – etc.

- **El mercado:** Se suelen hacer 4 o 5 rondas de 4 minutos cada una, a pesar de que se pueden hacer más o menos(si la partida de moneda deuda se hace muy larga). Solo cuando el mercado está abierto los jugadores comercian vendiendo y comprando cartas.
- **Entre ronda y ronda:** Entre cada ronda, se cierra el mercado (no se puede comerciar). Entonces pasan todos los jugadores pasan en orden ante sus bancos (estos los pueden ir llamando) para pedir más créditos, devolverlos o simplemente reconfirmar que no quieres ningún crédito.

### MESA DINAMIZADORES:

#### \$ BANCO \$

ABRE La APLICACIÓN [GECO-BANK](#)

El banco opera entre ronda y ronda. Tiene la caja del dinero(de los billetes u.m.) y es el único responsable de la creación monetaria de moneda deuda.

El banco puede prestar créditos de 3, 6, 9 o 12 u.m./€ a los jugadores.

Cuando un jugador pide un crédito, se compromete a devolverle a la siguiente ronda un interés, que es la tercera parte dependiendo del capital prestado: (3+1 / 6+2 / 9+3 / 12+4). Para facilitar que los jugadores recuerden el capital prestado y los intereses a devolver, se puede imprimir las siguientes plantillas(imprimir 3 hojas del documento [pagares\\_creditos\\_banco.pdf](#)) y que el banco los entregue por cada crédito concedido.

Si en la siguiente ronda el jugador no quiere o puede amortizar el crédito entero (ejemplo: pagando 3+1 en el supuesto de que el capital prestado sea de 3u.m), como mínimo estará obligado a pagar el interés (1u.m.) y posponer el crédito hasta la siguiente ronda, en la que se encontraría en la misma



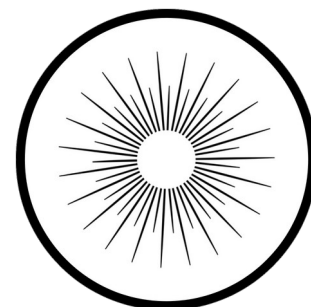
situación (teniendo que pagar  $3+1 = 4u.m.$ ). Si el jugador no tiene monedas para pagar. El banco le embarga por un tercio de su valor cualquier carta ya que las malvende a los fondos buitres: las cartas negras por  $1u.m.$  y las cartas rojas por  $2u.m.$

Ver capítulo: '9. BANCO: Ayuda'

## SAN PEDRO

Descarga LA HOJA DE CÁLCULO de la [carpeta online](#).

San Pedro es el encargado de registrar los resultados de la partida para poder después comparar y reflexionar. Está a las puertas del cielo, acoge todos los jugadores que mueren y anota en la hoja de cálculo la riqueza en billetes y en cartas de valor de quienes mueren.



La hoja de cálculo, mejor abrirlo con LibreOffice que autogenera bien las gráficas. En la parte verde apunta la riqueza de los jugadores que mueren a media partida, mientras que en la parte amarilla apunta la riqueza de TODOS los jugadores al acabar la partida.

A cada ronda mueren dos o tres jugadores que San Pedro escoció al azar al principio. Ver '5. La dinámica del juego'. Ver '10. SAN PEDRO: Ayuda'

## 7. Parte II: Moneda Libre

**Introducción:** En este tipo de creación monetaria la banca no existe, y la creación monetaria la realizan cada uno de los jugadores por el echo de estar vivos sin desigualdades. Seguiremos usando los billetes  $u.m.$  (que serían como las junas G1). No obstante el Geconomicus existe antes de que se inventara la G1, y no se pensó para comparar monedas concretas(  $g1$ , o  $€$  o dólares) sino diseños monetarios como las monedas fiat y las monedas libres con dividendo universal o DU).

Aquí habrá una diferencia, en lugar de pagar con billetes  $u.m.$  se pagará en Dividendos Universales, que será representado por cada sobre, ya que los precios en DU no tienen inflación al recalcularse con la propia masa monetaria.

- Carta valor inferior: 1 DU o 1 sobre
- Carta valor medio: 2 DU o 2 sobres
- Carta valor superior: 3 DU o 3 sobres

En cada ronda (que representa 16 años) se pretende doblar la masa monetaria anterior. Si se juega 6 rondas, como podéis ver en el fichero online [guia\\_distribucion\\_sobres\\_DU\\_moneda\\_libre.ods](#) , que para conseguir eso, se tendrá que recalcular el DU de la siguiente forma (es útil tener una pizarra o cartulina durante el juego para explicar por qué cada ronda se recalcula el DU y con cuanto).

1a ronda:  $1DU = 1u.m$  o juna.

2a ronda:  $1DU = 1u.m.$  (ya que para conseguir una masa de  $2 * N^{\circ}$  jugadores \*  $1u.m.$  , deberíamos sumar  $1u.m * N^{\circ}$  jugadores)

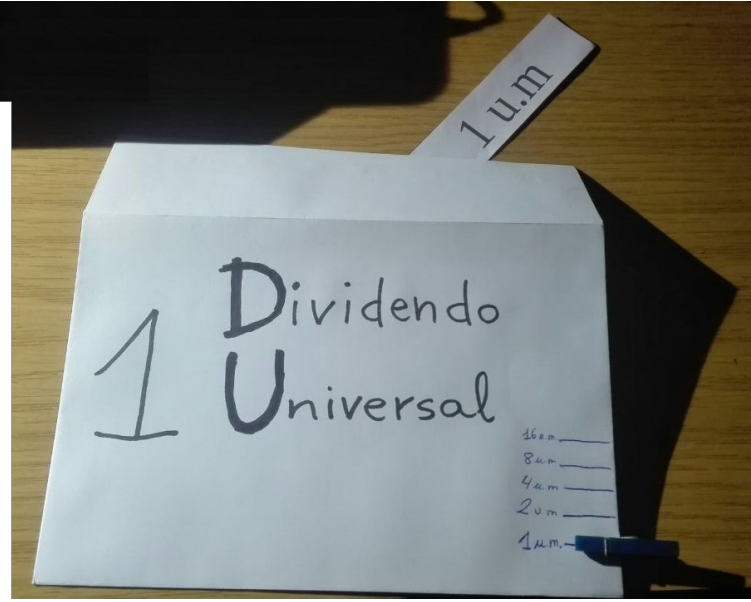
3a ronda:  $1DU = 2 u.m.$  (con el mismo cálculo de antes)

4a ronda:  $1DU = 4 u.m.$

5a ronda:  $1DU = 8 u.m.$

6a ronda:  $1DU = 16 u.m.$

**Inicio:** Todo el mundo empieza recibiendo 1 sobre Dividendo Universal (o creándolo para ser exactos). Este sobre inicial contendrá 1 u.m. dentro. Es útil escribir en los sobres (la cantidad de u.m. que contiene en cada ronda, y utilizar un clip o una minipinza para cambiarlo cada vez que se duplique, ver foto.)



**Misma Dinámica:** Inicio – Se abre el mercado (Ronda 1) – Se cierra el mercado – Se abre el mercado (Ronda 2) – Se cierra el mercado – etc.

· **El mercado:** Nosotros hacemos 6 rondas de 4 minutos cada una, a pesar de que se pueden hacer más. Solo cuando el mercado está abierto los jugadores comercian vendiendo y comprando cartas a través de los sobres. No pueden usar las u.m. ya que los precios de las cartas están en D.U.

**Al final de cada ronda** todos los jugadores hacen fila ante Duniter/Cesium para crear el Dividendo Universal y recalcular los sobres que ya tuviesen.

MESA DINAMIZADORES:

**DUNITER/CESIUM (la blockchain):**

Habrá uno o dos dinamizadores que representen a Duniter. Este es un programa informático. Su función, en el juego, tiene lugar entre ronda y ronda. Es útil tener a un dinamizador exclusivamente para preparar (rellenar con los billetes u.m. que toque, y subir el clip indicador) los x sobres de la ronda siguiente. Este mismo dinamizador se puede encargar de darle a cada jugador el DU de la nueva ronda.

Otro dinamizador Duniter será el que haga el recálculo de las u.m. para la ronda 3,4,5 y 6 (ya que la segunda ronda, el DU sigue valiendo 1u.m.).

Duniter tiene los billetes y los sobres y, al finalizar cada ronda, los jugadores pasan en orden (según como estén sentados) con los sobres que tengan acumulados. Nota: *Aquí es donde se ve el efecto igualitario del Dividendo Universal (los que acumulen mucho perderán DU y los que no tengan nada aumentará... los que estén en la media (2 sobres) se quedarán en la media, haciendo las monedas libres monedas para circular, no para acumular infinitamente.*

Por ejemplo para la 3a ronda (donde el DU pasará de 1.u.m. a valer 2u.m.) puede pasar lo siguiente:

- Si un jugador llega con 0 DU. Se llevará el sobre nuevo de la ronda. Total: (1DU de 2u.m.).
- Si un jugador llega con 1 DU. Sacará el contenido de su sobre (1.u.m.) y como no sirve para llenar un nuevo DU (que son 2u.m.), lo meterá en un minisobre de color que representará su hucha. Nota: *Esta hucha sirve para sumar al recuento final cuando muera o se acabe la partida. Sirve para que el jugador vea en todo momento que sus u.m. siguen aumentando y que nadie les está quitando nada.* Además se llevará/o creará el sobre nuevo de la ronda 3 (1DU de 2u.m.). Total = 1DU + resto de 1u.m. (en el sobre de color o hucha para el final) = 3.u.m.
- Un jugador que venga con 2DU. Sacará el contenido de sus 2 sobres (1u.m.+ 1u.m.) y lo meterá en un sobre (DU con clip en 2u.m.) nuevo vacío. Además se llevará o generará el DU de la ronda 3. Total: 2DU de 2u.m. cada uno. = 4u.m.

- Un jugador que venga con 3DU(mucho acumulado). Sacará el contenido de sus 3 sobres(1u.m.+ 1u.m.+ 1u.m.), y de ahí rellenará 1 sobre de 2u.m. y el resto lo meterá en su hucha de color(1u.m.). Además se llevará o generará el DU de la ronda 3. Total: 2DU de 2u.m. cada uno + 1u.m.(hucha) = 5u.m. Nota: *Aunque tenga menos DU(menos poder adquisitivo), verá que aún así ahora tiene más unidades monteras (u.m.), nadie le ha quitado nada.*

Conforme pasan las rondas, los jugadores aprenden rápido que no tiene mucho sentido acumular moneda ya que la moneda libre está pensada para intercambiar valores.

Ver '11. DUNITER: Ayuda'

## **SAN PEDRO**

(Siguiete pestaña en la hoja de cálculo)

San Pedro funciona igual que en la anterior partida: en cada ronda mueren uno o dos jugadores al azar y apunta sus riquezas a la parte verde; y al final de la partida, apunta las riquezas de todos los jugadores a la parte amarilla. Ver '6. Parte I: Moneda Deuda: San Pedro'. Ver '10. SAN PEDRO: Ayuda'

## **8. Conclusiones y cierre de la partida**

Al final de las dos partidas y después de un descanso necesario, se pondrán en común los resultados en forma de gráficas (automáticamente generadas por la hoja de cálculo de San Pedro al apuntar los resultados) y se sacarán las conclusiones. Los jugadores podrán expresar al resto del grupo como se han sentido en la Parte I: Moneda Deuda o en la Parte II: Moneda Libre, y que creen que ha pasado. El debate puede tener una duración u otra, o puede ser de una profundidad diferente según los ánimos de la gente. Es importante comparar siempre las 3 gráficas, sus medias, y la raya amarilla que representa el índice de desigualdad entre los jugadores(que aumenta si se incluya a la banca en la gráfica).

En algunas partidas de la moneda deuda habrá jugadores con mejor suerte y estrategia que conseguirán mucha riqueza al final(pueden ser los Google y Amazon metafóricamente), pero verán que la banca(todas las bancas juntas) incluso siempre gana comparado con todos ellos. En esas partidas habrá gente que se habrá quedado embargada completamente y a 0.

VER RESULTADOS de [otras partidas](#) en la península ibérica:

## **9. BANCO: Ayuda**

### **¿Qué hacer en caso de que un jugador no pueda pagar la deuda del capital o interés en monedas?**

Embargos: en el supuesto de que el jugador tenga que pagar al banco y no tenga billetes, el banco se los cobrará embargando y subastando sus cartas con valores a un precio 3 veces inferior. Ejemplo: una carta de valor inferior que otro jugador compraría por 3u.m. el banco la subasta/vende por 1u.m. por ejemplo para saldar intereses del jugador en cada ronda. Esas cartas embargadas vuelven a la mesa de las cartas, no son del banco ya que las ha subastado.

Es importante que el banco mire las cartas del jugador(y préstamos pendientes) antes de conceder un nuevo préstamo, ya que este podría quedar en bancarrota total y el banco tener pérdidas para devolver el capital creado de la nada. Las ganancias del banco son solo los intereses de cada ronda, aún así la banca siempre obtendrá el mayor beneficio en la economía ya que es la único que tiene el poder de crear dinero deuda de la nada.