

Historia de dos ciudades

*¿Has oído hablar de Legolandia? ¿La ciudad de Dinamarca hecha con ladrillitos de plástico?
¡Esta es tu oportunidad de visitar Equalandia y Egolandia!*

Temas	Derechos sociales, Ciudadanía, Medio ambiente
Complejidad	Nivel 3
Tamaño del grupo	4-10
Duración	90 minutos
Perspectiva general	Este es un juego de tablero en el que los jugadores votan por el tipo de ciudad en el que les gustaría vivir y las diversiones de las que desearían disfrutar. Las cuestiones abordadas incluyen: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Solidaridad social ▪ Las implicaciones de pagar impuestos ▪ El valor de la democracia local
Derechos relacionados	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Derecho a la seguridad social ▪ Derecho a la propiedad ▪ Derecho a un medio ambiente saludable
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrollar la responsabilidad hacia la comunidad ▪ Comprender la importancia de la prosperidad social para la vida comunitaria ▪ Promover valores de solidaridad y responsabilidad
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Un ejemplar del juego de tablero ▪ Una tarjeta o papel de tamaño A3 (opcional pero preferible) ▪ Un dado ▪ Clips de dos colores (por ejemplo rojo y azul). Igual número de cada color. Clips suficientes para que haya uno por jugador. ▪ Tijeras ▪ Goma de pegar no permanente o pegamento en tubo ▪ 4 ejemplares de tarjetas de sustitución ▪ 2 sobres ▪ Dinero (6000 MS por jugador) –Puede encontrarse en la página 271 ▪ 2 ejemplares de la hoja de tareas de la Ciudad del Banquero ▪ Un ejemplar de la hoja de tareas del Juego del Banquero ▪ Papel y rotuladores ▪ Cronómetro ▪ Proyector de transparencias y un ejemplar de las reglas en una hoja de transparencias (opcional)
Preparación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lee las instrucciones para familiarizarte con el tablero, las cartas de sustitución y las reglas. ▪ Coge dos de las hojas de tarjetas de sustitución y recórtalas. Para que los juegos no se entremezclen, ¡pon cada uno en un sobre diferente marcado claramente con A o B! (Los dos ejemplares restantes de las hojas se usarán como referencia en las reuniones del ayuntamiento). ▪ Pega la fotocopia del tablero sobre la tarjeta o al papel para hacerla fuerte y duradera.

TEMAS



DERECHOS SOCIALES



CIUDADANÍA



MEDIO AMBIENTE

COMPLEJIDAD



NIVEL 3

TAMAÑO DEL GRUPO



4-10

DURACIÓN



90 MINUTOS

- Elige tres personas para que desempeñen los papeles especiales de banqueros. Cada ciudad necesita un banquero y necesitas un banquero del juego. Da a los dos banqueros de la ciudad un ejemplar de la hoja de tareas del Banquero de la Ciudad y da al banquero del juego su hoja de tareas. Haz que los banqueros se hagan unas etiquetas de modo que puedan ser identificados fácilmente durante el juego.
- Divide al resto del grupo en dos grupos iguales. Da clips azules a un grupo y rojos al otro.
- Dile a cada jugador que se haga su propia tarjeta escribiendo su nombre en un papelito pequeño y que le ponga un clip de su color.
- ¡Imprime el dinero! Copia el dinero de la página 271 y recórtalo para hacer los billetes de banco. Necesitas un conjunto de dinero para cada jugador /ciudadano.

Instrucciones

1. Explica que esta actividad es un juego de tablero y muéstrales el tablero. Traza la senda que representa a la ciudad A, y luego la senda que representa a la ciudad B. Observa dónde se entrecruzan las dos sendas y las casillas donde los jugadores recogen sus salarios, pagan sus impuestos y obtienen una “opción de cambio”, lo que significa una opción de mudarse y jugar en la otra ciudad.
2. Explica cómo jugar (ver la hoja más abajo). Asegúrate de que todos comprenden las reglas. Decide cuándo finalizará el juego.
3. ¡Haz que los banqueros elaboren etiquetas simples de identificación de modo que los jugadores sepan a quién deben pagar los impuestos!
4. ¡Juega! Cuando acabes, procede con el informe y la evaluación.

Reflexión y evaluación final

- ¿Disfrutaron del juego los participantes? ¿Qué les gustó y qué les disgustó de él?
- Al principio ¿pensaron que era injusto que algunos jugadores tuviesen que pagar más impuestos que otros? ¿Seguían sintiendo lo mismo después de jugar un rato?
- ¿Cómo transcurrieron las reuniones del Ayuntamiento? ¿Cómo se tomaron las decisiones? ¿Democráticamente?
- ¿Cómo se sentían los participantes que estaban en desacuerdo con las decisiones del Ayuntamiento?
- ¿Quiénes se mudaron de una ciudad a otra? ¿Por qué lo hicieron?
- ¿Dio alguien dinero de su propio bolsillo en las reuniones del Ayuntamiento para contribuir al bienestar social de la comunidad? ¿Por qué lo hicieron?
- Al comienzo del juego las condiciones sociales en las ciudades A y B eran las mismas. ¿Cómo eran al final? ¿Hubo algunas diferencias? ¿Cuáles fueron?
- ¿En qué ciudad preferirías vivir? ¿Por qué?
- ¿Merece la pena pagar mas impuestos para tener una vida comunitaria mejor para todos? ¿O preferirías quedarte con todo tu salario y comprar las cosas que necesites y quieras?
- ¿Cuál era la situación de las dos ciudades al final del juego? ¿Estaban en el país de la igualdad, o sea, en Equalandia, o en el país en el que la gente era egoísta y egocéntrica, o sea, en Egolandia?

- En una escala de 1 a 10 (siendo 1 Egoalandia extrema y 10 Equalandia extrema), ¿cómo juzgarías a tu propia sociedad?

Consejos prácticos para los facilitadores

El juego es bastante fácil para cualquiera familiarizado con los juegos de tablero, pero explicad cuidadosamente las reglas del juego y cómo jugar. Puede ayudar a los jugadores escribir las reglas en una pizarra portátil o emplear una transparencia o repartir ejemplares de las reglas del juego.

El mejor modo de que funcione el juego es con un máximo de 10 personas haciendo de ciudadanos, y debería haber un número igual de ciudadanos en cada ciudad al comienzo del juego. Si tenéis, digamos, 16 participantes, podríais hacer que los banqueros trabajen en parejas. Si trabajáis con un grupo mayor, lo mejor es hacer dos juegos. En este caso, no olvidéis multiplicar todos los materiales por dos y aseguraros de tener un co-facilitador que sea responsable del segundo juego!

Un buen consejo: antes de intentar el juego con tu grupo ¡juégalo con tus amigos y vecinos! Entonces, te sentirás más seguro al dar las instrucciones y conseguirás jugar con menos tropiezos.

Nota: las personas responsables de recaudar los impuestos y administrar los fondos de las ciudades, han sido denominados “banqueros”. En realidad, un banquero no realiza estas funciones. Se emplea el término porque es la palabra que se usa en muchos juegos populares de tablero. Si sientes que el término “banquero” no es el más apropiado, elige otro en su lugar, por ejemplo “administrador financiero”.

Sugerencias para el seguimiento

¿Por qué no alentar a la gente a que explore sus ideas acerca de cómo sería su futura Equalandia? Véase la actividad “Nuestros futuros”, en la página 188.

Las reglas del juego

Número de jugadores: entre 7 y 13. Tres personas desempeñan los papeles de banqueros. Al principio del juego, habrá de haber un número igual de jugadores en cada ciudad.

Objetivo del juego: el ganador es el jugador que tiene más dinero al finalizar el juego.

Cómo jugar

1. Haz que tres participantes asuman los papeles de banqueros: un banquero para la ciudad A, uno para la ciudad B y un Banquero del Juego.
2. La mitad de los jugadores tienen clips rojos y la otra mitad azules.
3. Al comenzar, los jugadores están divididos en dos grupos iguales. Cada grupo tiene el mismo número de jugadores “rojos” y “azules”. Un grupo viajará por la senda en la ciudad A, y el otro por la senda en la ciudad B.
4. Todos los jugadores comienzan desde la casilla “inicio y salario”.
5. Durante el juego, un jugador sólo puede cambiar de ciudad si se detiene en la casilla “opción de cambio”.
6. Cada jugador comienza con un salario conforme a su color:
 - Jugadores azules: 500
 - Jugadores rojos: 100

Fecha clave

Primer lunes de octubre

Día Mundial de la Vivienda
“Ciudad sin humos”

7. Lanza los dados para decidir quién comienza. Comienza la tirada más alta, luego cada jugador por turno, alrededor del círculo en sentido contrario a las agujas del reloj.
8. A su turno, cada jugador lanza los dados y avanza el número indicado de casillas a lo largo de la senda en su propia ciudad. Cuando un jugador cae en una casilla, lee las instrucciones en voz alta, y cumple las instrucciones.
9. Nota: un jugador que sigue una instrucción de moverse hacia atrás, se detiene cuando haya alcanzado la casilla objetivo. No cumple con la instrucción en esta segunda casilla.
10. Si hay que realizar un pago y el jugador no tiene dinero suficiente para pagar, permanece en la casilla y se convierte en mendigo.
11. Dos o más jugadores pueden ocupar la misma casilla a la vez.

Casillas especiales

Impuesto de contribución

Cada vez que un jugador pasa por la casilla “impuesto de contribución” tiene que pagar un impuesto (los jugadores pagan cuando pasan por encima de la casilla, aunque no caigan en ella). La cantidad del impuesto a pagar depende del salario del jugador y de la ciudad.

Ciudad A	40% si el salario es 500 o más 10% si el salario es 100 o menos
Ciudad B	10% con independencia del salario

Nota: Un desempleado sin prestaciones de desempleo no paga impuestos.

Un desempleado que reciba prestaciones paga el 10% de las prestaciones de desempleo, con independencia de la ciudad.

El pago del impuesto se entrega al Banquero de Ciudad de la ciudad respectiva (los jugadores de Equalandia al banquero de Equalandia y los jugadores de Egoalandia al banquero de Egoalandia).

Salario

Cada vez que un jugador pasa por la casilla “inicio y salario” (no tiene que parar en la casilla, sólo pasar por ella) recibe su salario respectivo del Banquero del Juego.

Si el jugador está desempleado, y si la ciudad tiene un sistema de seguridad social, recibe prestaciones de desempleo del Banquero de Ciudad.

Opción de cambio

Cualquier jugador que caiga en la casilla “opción de cambio” puede elegir cambiar o no de ciudad (de Equalandia a Egoalandia o al revés). Para cambiar, un jugador solamente tiene que anunciar su decisión al resto de los jugadores y a los banqueros. Al siguiente turno, se mueve alrededor de la senda en la otra ciudad.

El jugador que cambie de ciudad continúa recibiendo el mismo salario que antes, pero paga impuestos conforme al esquema de impuestos de la nueva ciudad.

Reuniones del Ayuntamiento

Todos los jugadores que pertenecen a la ciudad asisten a las reuniones del Ayuntamiento. La reunión es una oportunidad para hacer cambios (si hay alguno) en la política de la ciudad.

Las reuniones pueden tener lugar cada 5º pago de impuestos. Los Banqueros de Ciudad mantienen un registro de cuántas personas han pasado por la casilla de pago de im-

puestos en su ciudad. Cada vez que la quinta persona pasa por la casilla, convoca una reunión.

Los jugadores de la ciudad pueden decidir si quieren tener una reunión o no.

El juego se detiene durante la reunión del Ayuntamiento y los jugadores de la otra ciudad han de esperar hasta que la reunión haya finalizado antes de reanudar el juego.

Los jugadores disponen de 5 minutos para decidir las necesidades de la ciudad y cualquier cambio de política. Las opciones de políticas se presentan en las cartas de reemplazo y los ciudadanos pueden hacer referencia a un ejemplar de la hoja de cartas de reemplazo para saber qué políticas están “en la agenda” (o sea, las opciones que pueden elegir).

Para cambiar una política, los jugadores tienen que comprar una carta de reemplazo a partir de los impuestos de la ciudad. El coste viene enunciado en cada tarjeta. El Ayuntamiento sólo puede hacer cambios que pueda abordar económicamente. El Banquero de Ciudad paga la cantidad debida al Banquero del Juego. Los ciudadanos pueden decidir cambiar tantas políticas como deseen, pero tienen que ser capaces de cubrirlas económicamente.

Un Ayuntamiento que se encuentre en problemas financieros puede decidir “revender” una o más cartas de reemplazo al Banquero de Juego. El precio de “recompra” es el 50% del coste original.

Los individuos adinerados pueden, si lo desean, contribuir a los fondos de la ciudad para comprar cartas de reemplazo.

El banquero emplea una cantidad muy pequeña de material adhesivo -que se pegue y retire con facilidad- para pegar las cartas de reemplazo en el tablero sobre la casilla acordada.

Cartas de reemplazo

Hay 17 cartas de reemplazo que representan las políticas que el Ayuntamiento puede adoptar en una reunión. Las cartas de reemplazo se adquieren al Banquero del Juego al coste impreso en la carta. Una vez adquiridas, El Banquero de Ciudad pega la carta en el tablero, sobre una casilla existente tal como hayan decidido los ciudadanos.

Cualquier casilla puede ser “reemplazada”. Si, en el momento del reemplazo, hay un jugador en esa casilla, éste no cumple con las nuevas instrucciones. La nueva política sólo entra en vigor cuando el siguiente jugador caiga en esa casilla.

En la reunión del Ayuntamiento los ciudadanos / jugadores deciden la política de la ciudad y pueden adquirir una o más cartas de reemplazo. Hay que pagar por todas las cartas.

Mendigos

El jugador que no tenga dinero para pagar sus impuestos u otros pagos se queda en la casilla en que acaba de caer y se convierte en “mendigo”. No obstante, si hay un refugio para las personas sin hogar de la ciudad, los mendigos pueden, si lo desean, dormir allí en lugar de en la casilla donde cayeron. Moverse no libera a un mendigo de sus deudas.

Puede mendigar dinero de cada jugador que caiga en la casilla donde él/ella está. Cada jugador puede decidir dar o no dar dinero al mendigo. Cuando el “mendigo” tenga dinero suficiente para pagar sus deudas espera a su siguiente turno, paga sus deudas, lanza sus dados y avanza. Los mendigos lanzan los dados una de cada dos veces en que les llega su turno. Es una oportunidad:

Si saca un 6 Encuentra 50 MS en un contenedor de basura.

Si saca un 5 Recoge 20 botellines de cerveza vacíos y obtiene 50 MS por los envases – isi la ciudad tiene un centro de reciclaje!

Si saca un 4 La siguiente persona que pasa a su lado le da 10 MS.

- Si saca un 3 Se emborracha y duerme hasta el turno siguiente.
- Si saca un 2 Duerme en el parque y encuentra un billete de 10 MS bajo el banco. Si la ciudad ha renovado el parque, encuentra 20 MS.
- Si saca un 1 Le roban. Entrega al Banquero de la Ciudad la siguiente donación que reciba.

Las ganancias de un mendigo las paga el Banquero de Ciudad de la ciudad en la que vive.

¿Cuándo finaliza el juego?

Los jugadores deciden cómo finalizar el juego antes de comenzar. Pueden elegir una de las siguientes opciones:

- Cuando el primer jugador completa 20 rondas
- Tras una cantidad de tiempo determinada, por ejemplo 45 minutos.

Nota: el juego finalizará automáticamente si una ciudad entra en bancarrota.

El ganador es la persona que más dinero tiene al final del juego.

Información adicional

Código Europeo de Seguridad Social

El Código Europeo de Seguridad Social del Consejo de Europa entró en vigor en 1968. A julio de 2001 ha sido ratificado por 18 Estados miembros. Proporciona una amplia gama de protección social incluyendo garantías de:

- Atención médica, que incluye atención médica general, especializada y de emergencia
- Prestación por desempleo.
- Pensión de jubilación.
- Prestación por discapacidad.

MATERIAL DE APOYO

Cartas de reemplazo

Renovación del parque, con piscina y área de juego infantil. Coste: 200 MS	Limpieza del parque. Coste: 100 MS	Las carreteras están bien ahora. Totalmente reconstruidas. Avanza 3 bloques. Coste: 400 MS	Las carreteras están bien, los baches están parcheados. Valido hasta la próxima reunión del Ayuntamiento. Coste: 200 MS	¡Pierdes tu trabajo! La fundación del desempleo paga el 30% del salario. La ciudad debe tener una reserva de 1000 MS
Finalizada la huelga escolar. ¡Juega de nuevo! Coste del aumento salarial: 400 MS	Se inaugura un teatro y cine nuevos. Coste: 400 MS	Tu padre se jubila pero tiene una pensión. Establecer un sistema de pensiones cuesta 400 MS	¡Quieres leer y ahora hay una biblioteca! Lanza los dados otra vez. Coste de la biblioteca: 200 MS	No más niños de la calle. Se ha construido un orfanato. Coste: 200 MS
Caes enfermo. Los hospitales públicos están plenamente subvencionados. Paga sólo 10 MS. Coste: 600 MS	Caes enfermo. Los hospitales públicos no están subvencionados. Paga 30 MS. Coste: 400 MS	¡Acceso libre a las playas! ¡Simplemente disfruta! Coste por subvencionar el acceso: 100 MS	Problemas de transporte aliviados con un carril bici. Coste del carril bici: 150 MS	El sistema de reciclaje reduce la recogida de basura. Avanza 3 bloques. Coste: 150 MS por el sistema de reciclaje
Tienes un problema legal. Consigue un abogado para asistencia legal. Avanza 2 bloques. Coste: 200 MS	No más personas sin hogar en la ciudad. Se ha abierto un refugio. Coste del refugio: 200 MS			

MATERIAL DE APOYO

Hoja de tareas del Banquero de Ciudad

Ninguna ciudad comienza con dinero alguno. Todos los ingresos procederán de impuestos pagados cuando los jugadores pasen por la casilla de pago de impuestos.

1. Los Banqueros de Ciudad usan la hoja de cuentas para registrar cuantos jugadores pasan por la casilla “pago de impuestos” y convocan una reunión del Ayuntamiento cada vez que pasa un quinto jugador.
2. Los Banqueros de Ciudad recaudan impuestos de cada jugador en su ciudad cuando el jugador pasa por la casilla de pago de impuestos. Nota: los jugadores que han cambiado de ciudad pagan los nuevos impuestos.

El esquema de impuestos es el siguiente:

Ciudad A 40% si el salario es 500 o más,
10% si el salario es 100 o menos

Ciudad B 10% con independencia del salario

Los ciudadanos desempleados que no reciben prestaciones no pagan impuestos

Los ciudadanos desempleados que reciben prestaciones pagan el 10% de su prestación.

3. Otras tareas de los Banqueros de Ciudad:

- El cuidado del dinero de la ciudad
- El pago al Banquero de Juego por la adquisición de cartas de reemplazo
- La colocación de las cartas de reemplazo en el tablero sobre la casilla convenida por los ciudadanos en una reunión del Ayuntamiento
- La administración de los fondos de desempleo cómo y cuándo la ciudad decida establecerlo
- El pago de prestaciones de desempleo a los jugadores que tienen derecho a recibirlas si la ciudad ha convenido en configurar un sistema de Seguridad Social. Tiene que haber al menos 1000 MS en el banco en el momento de establecer el sistema.
- La vigilancia continua de los mendigos en la ciudad y asegurarse de que juegan correctamente cuando lanzan los dados:

Si sacan un 6 Encuentran 50 MS en un contenedor de basura

Si sacan un 5 Recogen 20 botellines de cerveza vacíos y obtienen 50 MS por los envases -isi la ciudad tiene un centro de reciclaje!

Si sacan un 4 La siguiente persona que los rebasa les entrega 10 MS.

Si sacan un 3 Se emborrachan y duermen hasta el turno siguiente.

Si sacan un 2 Duermen en el parque y encuentran un billete de 10 MS bajo el banco. Si la ciudad ha renovado el parque, encuentran 20 MS.

Si sacan un 1 Son víctimas de robo y entregan la siguiente donación que reciban – o cualquier dinero que encuentren por casualidad en la siguiente jugada.

Nota: Entregas el dinero si ellos encuentran por casualidad cualquiera en el parque o en un contenedor de basura, y les quitas dinero si son robados.

Registro de pago de impuestos

Cada vez que un jugador de tu ciudad pasa por la casilla “pago de impuestos”, recauda sus impuestos y marca un segmento en el primer círculo. Cuando hayan sido marcados los cinco jugadores, convoca la primera reunión del Ayuntamiento. Cuando se reanude el juego comienza a marcar los segmentos del segundo círculo, y así sucesivamente.

1ª reunión



2ª reunión



3ª reunión



4ª reunión



5ª reunión



6ª reunión



MATERIAL DE APOYO

Tarjeta del papel del Banquero de Juego

Al inicio del juego el Banquero de Juego tiene todo el dinero. Tiene que:

Asegurarse de que el juego discurra normalmente

- iniciar el juego
 - asegurarse de que se siguen las reglas
 - controlar el tiempo de todas las reuniones del Ayuntamiento. Éstas deberán durar un máximo de 5 minutos y detener el juego tras el tiempo de juego acordado o cuando el primer jugador complete el número de rondas acordado, cualquiera que fuera.
2. Mantener registros
 - al comienzo del juego registrar el nombre, color y ciudad de cada jugador
 - registrar cuántas veces pasa cada jugador por “inicio y salario”
 3. Pagar un salario a cada jugador al inicio del juego, y cada vez que pase por la casilla “inicio y salario”. Los salarios se pagan conforme al color del jugador, sea cual sea la ciudad a la que pertenece:
 - Jugadores azules: 500 MS
 - Jugadores rojos: 100 MS
 4. Recaudar de los Banqueros de Ciudad todos los pagos para las cartas de reemplazo.

Hoja de cuentas


Registra los nombres de los jugadores con un rotulador rojo o azul de acuerdo con su color. Se recomienda el uso del método de la “puerta de cinco-barras” para seguir las cuentas. Cada una de las primeras cuatro rondas se registra con una línea y a la quinta ronda se marca a lo largo. A la sexta ronda inicias otro grupo de cinco. De este modo, puedes sumar fácilmente las rondas. De esta manera, una cuenta de doce se registraría así : **||||| |||||**.

Jugadores en la ciudad A al inicio del juego	
Nombre del jugador	Veces que pasa por “inicio”

Jugadores en la ciudad B al inicio del juego	
Nombre del jugador	Veces que pasa por “inicio”

Historia de las ciudades

Tablero de juego

Tu padre se jubila sin pensión. Paga 20 MS para ayudarlo.	Nada que hacer esta tarde. Estás aburrido. Retrocede 3 casillas.	Las carreteras están llenas de baches. Los viajes duran demasiado tiempo. Pierdes un turno.	Los niños de la calle te roban. Entrega 10 MS.	Espacio libre	Caes enfermo. No hay hospitales. Retrocede 3 casillas.	¡Ganaste la lotería! Recibes 50 MS.
Espacio libre	Inicio + salario	El parque está sucio y necesita renovación. Pierdes un turno para ayudar con la limpieza.	Te roban los niños de la calle. Entrega 10 MS	Espacio libre	Opción de cambio	No tienes nada que hacer esta tarde. Estas aburrido. Retrocede 3 casillas.
Tienes un problema legal. Contrata un abogado privado. Paga 50 MS.	Espacio libre	Las carreteras están plagadas de baches. Los viajes duran demasiado tiempo. Pierdes un turno.	CIUDAD A — >	Espacio libre	Buen día para ir a la playa. Paga 10 MS para acceder a la playa	¡Pierdes tu trabajo! ¡Lo sentimos!
Nada que leer. Paga 10 MS por un libro.	Nada que leer. Paga 10 MS por un libro.	El parque está sucio y necesita renovación. Pierdes un turno para ayudar con la limpieza.		Espacio libre	¡Pierdes tu trabajo! ¡Lo sentimos!	Buen día para ir a la playa. Paga 10 MS para acceder a la playa.
Nada que leer. Paga 10 MS por un libro.	¡Recuperas el trabajo! Igual salario.	El parque está sucio y necesita renovación. Pierdes un turno para ayudar con la limpieza.	Un manual de Educación en los Derechos Humanos	Espacio libre	Espacio libre	¡Ganas la lotería! Recibes 50 MS.
¡Recuperas el trabajo! Igual salario.	Opción de cambio	El parque está sucio y necesita renovación. Pierdes un turno para ayudar con la limpieza.	Un borracho sin hogar te está molestando. Pierdes un turno para librarle de él.	El servicio de autobuses no funciona. Toma un taxi. Paga 10 MS.	Pago de impuestos	Los maestros van a la huelga para mejorar salarios. Pierdes un turno para cuidar de tus hijos.
Basureros en huelga. Pierdes un turno para llevar tu basura al depósito.	Tu padre se jubila sin pensión. Paga 20 MS para ayudarlo	Basureros en huelga. Pierdes un turno para llevar tu basura al depósito.	Espacio libre	Espacio libre	Espacio libre	El servicio de autobuses no funciona. Toma un taxi. Paga 10 MS.
Un borracho sin hogar te está molestando. Pierdes un turno para librarle de él.	Un borracho sin hogar te está molestando. Pierdes un turno para librarle de él.	Basureros en huelga. Pierdes un turno para llevar tu basura al depósito.	Espacio libre	Tienes un problema legal. Contrata a un abogado privado. Paga 50 MS.	Los maestros van a la huelga para mejorar salarios. Pierdes un turno para cuidar de tus hijos.	Los maestros van a la huelga para mejorar salarios. Pierdes un turno para cuidar de tus hijos.

Reuniones del Ayuntamiento
Cada 5ª contribución de pago de impuestos