

CHECK WARS

■ Alba García Ortega

En un mundo donde la información se ha convertido en un arma de doble filo, surgen dos equipos dispuestos a luchar por su ideal de realidad. Por un lado, los “Verificadores”, guardianes de lo auténtico y lo veraz. Por otro, los “Desinformadores”, maestros de la mentira y la manipulación. Llegas al momento de decidir de qué lado estás. ¿Serás capaz de frenar el avance de la desinformación o crearás un imperio basado en la mentira y el engaño?

Participantes: de 2 a 4 jugadores.

Objetivo del juego: reunir 6 checks de verificación antes que el equipo contrario.

Contenido del juego:

12 cartas de “Técnicas de verificación”
12 cartas de “Estrategias de desinformación”
6 cartas de “Misión secreta”
2 cartas de checks

ANTES DE EMPEZAR

- ¡Formad dos equipos! Se recomienda que los equipos estén, en la medida de lo posible, equilibrados.
- Separa las cartas en dos mazos: Técnicas de verificación (Verificadores) vs. Estrategias de desinformación (Desinformadores).
- Reparte una carta del mazo correspondiente a cada jugador. Cada equipo deberá escoger al azar una carta de “Misión secreta” y leerla sin que la vea el equipo contrario. La misión es la misma para todos los miembros del equipo. La carta “Misión secreta” se elige al principio de cada RONDA.
- El primer turno lo juega quien se haya creído un bulo más recientemente. En sucesivas rondas, el primer turno será para el siguiente jugador siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

CÓMO GANAR

El juego lo gana el jugador o equipo que consiga reunir 6 checks de verificación. Hay varias formas de conseguir un check:

- Algunas cartas lo indicarán en su descripción (carta “Verificadores” o “Tu cuñado”).
- Si eres el único jugador o equipo que sigue en la partida, la ronda finaliza y ganas automáticamente un check de verificación.
- Si se acaban los mazos y todavía quedan en pie jugadores de ambos equipos, entran en juego las cartas “Misión secreta”. Su efecto te permitirá ganar un check de verificación o quitárselo al equipo contrario.

RONDAS Y TURNOS

Cada partida puede tener tantas RONDAS como sea necesario hasta que un equipo reúna 6 checks de verificación. Las rondas terminan cuando:

- Todos los jugadores del equipo contrario son eliminados.
- Los mazos se quedan sin cartas para seguir robando.

Al final de cada ronda, debes barajar las cartas y volver a repartir. También deberás elegir una nueva carta de “Misión secreta”.

Los TURNOS siguen el sentido de las agujas del reloj y tienen 5 fases:

- Roba una carta de tu mazo.
- Elige una de las dos cartas que tienes en la mano y ponla boca arriba delante de ti. Con esas cartas irás formando tu área de juego.
- Ejecuta el efecto que pone en ella.
- Algunas cartas te permitirán batirte en duelo con otro jugador. Quien quede eliminado, deberá dejar su mano BOCA ABAJO encima de la mesa y esperar a la siguiente RONDA.
- Pasas el turno al siguiente jugador.

TÉCNICAS DE VERIFICACIÓN

ESTRATEGIAS DE DESINFORMACIÓN



INVESTIGAR LA FUENTE DE ORIGEN: Cuando tenemos la sospecha de que un contenido puede ser falso, lo primero que debemos hacer es ir a la fuente de origen. ¿Quién ha publicado la información? ¿Es un experto/a en el tema? ¿En qué basa sus argumentos? ¿Puede tener algún interés oculto?



RED FLAGS: Hay algunas señales que pueden darte pistas de cuándo una información no es de fiar. Por ejemplo, si el contenido salta entre las plataformas (TikTok, Twitter, WhatsApp, etc.), apela a emociones fuertes como el odio o la ira, no especifica de dónde ha salido la información o su creador pide difusión.



BÚSQUEDA INVERSA DE IMÁGENES: Es la técnica perfecta si sospechas que una imagen puede estar manipulada o descontextualizada. Es tan sencillo como subir la imagen a images.google.com y darle a buscar. Google te mostrará cuándo y dónde ha sido publicada, así como una lista de imágenes relacionadas.



BÚSQUEDA DE PALABRAS CLAVE: Muchas veces la respuesta está tras una simple consulta en internet. Investiga qué han publicado sobre el tema otros periodistas y medios de comunicación de confianza.



METADATOS: Los metadatos ocultan mucha información útil. Pueden indicarte dónde, cuándo y con qué dispositivo se ha creado un contenido.



PREGUNTAR A UN EXPERTO O EXPERTA EN EL TEMA: Si tras utilizar las técnicas anteriores sigues teniendo dudas, lo mejor es que preguntes a quien más sabe sobre el tema.



VERIFICADORES: Existen numerosas iniciativas que pueden ayudarte a descubrir la verdad. A nivel internacional, destaca la International Fact-Checking Network (IFCN), considerada la principal organización global de verificadores. En la actualidad, cuenta con más de 100 proyectos adscritos a su código de principios, entre los que se encuentran los españoles EFE Verifica, Maldita.es, Newtral y Verificat.



SÁTIRA O PARODIA: Su finalidad es cómica y no tienen la intención de herir. Sin embargo, si se consumen fuera de contexto, pueden inducir a error.



FALSA CONEXIÓN: Se produce cuando los titulares, pies de foto, elementos visuales o subtítulos no guardan relación con el contenido.



CONTEXTO FALSO: El contenido que se muestra es real, pero no ha ocurrido en el lugar o en el momento que nos quieren hacer creer.



CONTENIDO IMPOSTOR: En este caso, el contenido se publica con la intención de suplantar la identidad de otra persona o institución. Es una técnica muy habitual en la desinformación de carácter político.



CONTENIDO MANIPULADO: Consiste en la manipulación de imágenes, texto o audios reales.



CONTENIDO FABRICADO: Se trata de contenido nuevo completamente falso, diseñado exclusivamente con la intención de engañar y hacer daño.



TU CUÑADO: Algunas personas pueden convertirse en agentes dispersores de bulos. Es importante conocer las señales (*red flags*) que te indican cuándo debes creerles y cuándo no.



Este juego es resultado de la colaboración de la UMH en el proyecto europeo IBERIFIER, un observatorio financiado por la Comisión Europea para la investigación sobre el ecosistema mediático y la lucha contra la desinformación en España y Portugal.



ESTRATEGIAS DE
DESINFORMACION



TÉCNICAS DE
VERIFICACIÓN



TÉCNICAS DE
VERIFICACIÓN



TÉCNICAS DE
VERIFICACIÓN



ESTRATEGIAS DE
DESINFORMACION



TÉCNICAS DE
VERIFICACIÓN



TÉCNICAS DE
VERIFICACIÓN



TÉCNICAS DE
VERIFICACIÓN



ESTRATEGIAS DE
DESINFORMACION



TÉCNICAS DE
VERIFICACIÓN



TÉCNICAS DE
VERIFICACIÓN



TÉCNICAS DE
VERIFICACIÓN



ESTRATEGIAS DE
DESINFORMACION



TÉCNICAS DE
VERIFICACIÓN



TÉCNICAS DE
VERIFICACIÓN



TÉCNICAS DE
VERIFICACIÓN



1

FUENTE DE ORIGEN

Puedes mirar la carta de la mano de otro jugador.



1

FUENTE DE ORIGEN

Puedes mirar la carta de la mano de otro jugador.



2

RED FLAGS

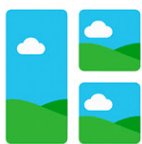
Hasta tu siguiente turno, no puedes ser el objetivo de ningún jugador.



2

RED FLAGS

Hasta tu siguiente turno, no puedes ser el objetivo de ningún jugador.

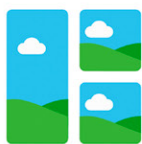


3

search...

BÚSQUEDA INVERSA

Escoge a otro jugador y comparad vuestras manos. Si tiene el mismo número que tú, es eliminado.



3

BÚSQUEDA INVERSA

Escoge a otro jugador y comparad vuestras manos. Si tiene el mismo número que tú, es eliminado.



4

PALABRAS CLAVE

Puedes mirar la carta de "Misión secreta" del equipo contrario.



4

PALABRAS CLAVE

Puedes mirar la carta de "Misión secreta" del equipo contrario.

00101011
01101010
101110101
11011000
10100110

5

METADATOS

Todos los jugadores (incluido tú) que tengan en su mano el número más alto ganan un *check*.

00101011
01101010
101110101
11011000
10100110

5

METADATOS

Todos los jugadores (incluido tú) que tengan en su mano el número más alto ganan un *check*.



6

EXPERTO/A

En tu siguiente turno, robas 3 cartas en lugar de 1. Elige la que quieras. El resto vuelve al mazo en el orden que tú quieras.



7

VERIFICADORES

Si al final de la ronda tienes esta carta en tu mano, ganas un *check* de verificación.



1

SÁTIRA O PARODIA

Compara tu mano con la de otro jugador. Quien tenga el número más bajo, queda eliminado.



1

SÁTIRA O PARODIA

Compara tu mano con la de otro jugador. Quien tenga el número más bajo, queda eliminado.

[CLICK HERE](#)

2

FALSA CONEXIÓN

Elige a un jugador y di un número. Si tiene ese número en la mano, queda eliminado.

[CLICK HERE](#)

2

FALSA CONEXIÓN

Elige a un jugador y di un número. Si tiene ese número en la mano, queda eliminado.

CONTEXT

3

CONTEXTO FALSO

Dile (o no) a otro jugador la carta que tienes en la mano. Si mientes y te cree, queda eliminado. Si mientes y te pillas, quedas eliminado.

CONTEXT

3

CONTEXTO FALSO

Dile (o no) a otro jugador la carta que tienes en la mano. Si mientes y te cree, queda eliminado. Si mientes y te pillas, quedas eliminado.



4

CONT. IMPOSTOR

Quítale la carta a otro jugador y ponla en tu área de juego. La carta que has robado no surte efecto.



4

CONT. IMPOSTOR

Quítale la carta a otro jugador y ponla en tu área de juego. La carta que has robado no surte efecto.



5

CONT. MANIPULADO

Puedes copiar el efecto de la última carta jugada (sea o no de tu equipo).



5

CONT. MANIPULADO

Puedes copiar el efecto de la última carta jugada (sea o no de tu equipo).



6

CONT. FABRICADO

Puedes descartar la carta de tu mano y coger otra (al azar) de tu área de juego.



7

TU CUÑADO

Si al final de la ronda tienes esta carta en tu mano, ganas un check de verificación.

VERIFICADORES



MISIÓN SECRETA

Si al final de la ronda tu equipo tiene la carta con el número más alto, gana un check.

VERIFICADORES



MISIÓN SECRETA

Si eliminas a un jugador con la carta "Búsqueda inversa", su equipo pierde un check.

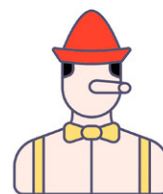
VERIFICADORES



MISIÓN SECRETA

Si tienes en tu mano la carta "Experto/a" y "Verificadores" al mismo tiempo, desvela esta carta. Ganas un check.

DESINFORMADORES



MISIÓN SECRETA

Si le has colado un farol a otro jugador ("Contexto falso"), su equipo pierde un check.

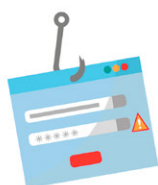
DESINFORMADORES



MISIÓN SECRETA

Si tienes una carta del equipo contrario en tu área de juego ("Contenido impostor"), ganas un check.

DESINFORMADORES



MISIÓN SECRETA

Si tienes en tu mano la carta "Tu cuñado" y "Falsa conexión" al mismo tiempo, desvela esta carta. Ganas un check.



VERIFICADORES



DESINFORMADORES



MISIÓN SECRETA



ESTRATEGIAS DE
DESINFORMACIÓN



ESTRATEGIAS DE
DESINFORMACIÓN



MISIÓN SECRETA



ESTRATEGIAS DE
DESINFORMACIÓN



ESTRATEGIAS DE
DESINFORMACIÓN



MISIÓN SECRETA



ESTRATEGIAS DE
DESINFORMACIÓN



ESTRATEGIAS DE
DESINFORMACIÓN



MISIÓN SECRETA



ESTRATEGIAS DE
DESINFORMACIÓN



ESTRATEGIAS DE
DESINFORMACIÓN