

¡Bienvenido/a al equipo! Tu ayuda es el motor del festival. Como voluntario/a, eres la cara visible de la Asociación Kimera y quien asegura que los asistentes disfruten al máximo de los juegos de mesa.

1. Valores del Voluntariado Kimera

- **Pasión:** Transmitir el amor por los juegos de mesa y el rol.
- **Inclusión:** Asegurar que todo el mundo, sin importar su edad o experiencia, encuentre un sitio en la mesa.
- **Paciencia:** No todos aprenden a la misma velocidad. Explica con una sonrisa.
- **Equipo:** Si no sabes algo, pregunta a un compañero o responsable. Estamos aquí para apoyarnos.

2. Roles y Funciones

Dependiendo de tu puesto asignado, tus tareas serán:



Explicador de Juegos (Ludoteca)

- Conocer los reglamentos de los juegos de la ludoteca (o los más populares).
- Ayudar a los grupos a elegir un juego acorde a sus gustos y tiempo disponible.
- Montar la partida inicial y explicar las reglas de forma clara y concisa.



Staff de Torneos

- Controlar los listados de inscripción.
- Organizar el emparejamiento de las mesas.
- Actuar como Juez de Mesa: resolver dudas de reglas y asegurar el cumplimiento del reglamento del festival.
- Recoger los resultados y comunicarlos a la organización.



Punto de Información y Recepción

- Recibir a los asistentes con energía.
- Entregar folletos, programas y gestionar el control de acceso.
- Resolver dudas generales (ej. localización de servicios, horarios de actividades y torneos).

3. Código de Conducta

1. **Identificación:** Lleva siempre la camiseta o acreditación de voluntario de forma visible.

2. **Puntualidad:** Llega 15 minutos antes de tu turno para recibir las instrucciones del día.
3. **Mantenimiento:** Si ves una mesa desordenada o un juego con piezas fuera de su caja, ayuda a recogerlo. Una ludoteca ordenada es una ludoteca feliz.
4. **Uso del móvil:** Limita el uso del móvil a lo estrictamente necesario (emergencias u organización). ¡Estamos para jugar e interactuar!
5. **Consumo:** No se permite comer mientras se explican juegos o se manipulan componentes para evitar daños.

4. ¿Cómo explicar un juego con éxito? (Protocolo "Quick Start")

Para que las mesas empiecen a jugar rápido, sigue este orden:

- **Temática:** ¿De qué trata el juego? (Ej: *"Somos colonos en una isla desierta..."*).
- **Objetivo:** ¿Cómo se gana? (Ej: *"Gana el primero en llegar a 10 puntos"*).
- **Mecánica básica:** ¿Qué hago en mi turno? (Ej: *"Tiras dados, recoges recursos y construyes"*).
- **Reglas especiales:** Deja los detalles complejos para cuando surjan durante la partida.
- **Primera ronda:** Quédate en la mesa durante los primeros 2-3 turnos para asegurar que han entendido la dinámica.

5. Protocolo de Incidencias

- **Pieza perdida/dañada:** Notifícalo inmediatamente al responsable de ludoteca para marcar la caja.
- **Conflicto entre jugadores:** Mantén la calma, media de forma neutral y, si la situación escala, llama a un responsable de la Asociación Kimera.
- **Emergencias:** Localiza el punto de primeros auxilios y avisa al coordinador de seguridad del evento.

6. Beneficios del Voluntario

En agradecimiento por tu tiempo, Kimera te ofrece:

- Acceso a sorteos especiales para el staff y personal del festival.

"Mucha gente pequeña, en lugares pequeños, haciendo cosas pequeñas, puede cambiar el mundo... o al menos, ¡hacer que una partida de Carcassonne sea épica!"

Organiza: Asociación de juegos de mesa y rol Kimera • CIF: G95946562 • Domicilio: Calle Gaztelumendi nº 6 2ªA, 48991, Getxo, País Vasco.