

Cómo funciona *Favokin*

Una guía corta, tema a tema: qué es cada cosa, cómo se hace y un ejemplo con números. Es la misma ayuda que tienes dentro de la app.

01

Empezar

Favokin es un marcador para los dos. Lo que hacéis por la casa suma Matripuntos (MP); el tiempo para uno mismo se pacta y cuesta MP. Así se ve el reparto sin discutirlo.

CÓMO SE HACE

1. Crea tu cuenta y elige «Crear nuestro hogar».
2. Al terminar te damos un código: compártelo con tu pareja.
3. Tu pareja entra con «Usar código recibido» y ya estáis conectados.
4. Abajo tienes Inicio, Tareas, el «+» para apuntar algo, Calendario y Analítica.
5. Deseos, vales y vuestra meta van juntos, en el «+» o en el menú de arriba a la derecha, con Logros, Reglas, Ajustes y la Ayuda.
6. Hasta que tu pareja entra, puedes usar la compra, los to-dos y el diario.

UN EJEMPLO

Lunes: haces la cena (12 MP) y pones la lavadora (6 MP): +18 MP.

Tu pareja pide 2 horas de gimnasio a las 19:00: le cuesta 3 MP si se lo aceptas.

En Inicio veis los dos saldos y cómo va la semana.

BUENO SABER

- No hay que hacerlo todo el primer día. Empezad por las tareas y lo demás llega solo.
- Nada se pierde por un día flojo: la app no castiga.



02

Tareas

Cada tarea de casa tiene su precio en MP. Te pones en tu lista las que vas a hacer (eso no se pacta). Cuando haces una, la marcas; tu pareja la verifica y los MP pasan a tu saldo.

CÓMO SE HACE

1. En Tareas, el «+» de una idea del catálogo la pone en tu lista de hoy. Un toque cambia quién la hace: tuya, de tu pareja o libre.
2. Hecha: «Marcar», o el «+» de abajo y «Registrar tarea hecha». Si te costó más, «Esfuerzo extra» (+30 %); si la dejaste a medias, «Parcial» (-30 %).
3. Tu pareja ve «Verificar» o «Disputar». Si no dice nada en 24 horas, se da por buena sola.
4. Si la disputa, puede proponer menos MP o ninguno. Tú aceptas su cifra o dices la última palabra: otra cifra entre la suya y la tuya.
5. En esa última ronda tu pareja acepta tu cifra o se queda con la suya. Tres rondas y se acabó.

UN EJEMPLO

Pasar la aspiradora vale 10 MP.

Con esfuerzo extra: $10 \times 1,3 = 13$ MP. Parcial: $10 \times 0,7 = 7$ MP.

Tu pareja la verifica por la tarde: +13 MP para ti.

BUENO SABER

- Nadie verifica ni disputa lo suyo.
- Una corrección solo puede bajar los MP, nunca subirlos.
- La misma tarea, como mucho 3 veces al día por persona.
- En los últimos movimientos das las gracias (el corazón) por una tarea de tu pareja, hasta 5 al día.



03

Actividades

Una actividad es tiempo para ti (una cena con amigos, el gimnasio, un viaje) que tu pareja cubre. Se pacta y, al aceptarla, cuesta MP a quien la pide.

CÓMO SE HACE

1. En Actividades (dentro de Tareas), pulsa el «+»: eliges el tipo, qué tipo concretamente y una descripción.
2. ¿No está? «Crear nueva»: de qué tipo es, nombre e icono. Tu pareja lo acepta, pone otro precio o dice que no.
3. Pon cuándo es. Si ya la hiciste, pon la fecha en que fue: se apunta igual.
4. Tu pareja acepta, rechaza o propone otra cifra. Tres rondas como mucho: la tercera es la «Última ronda».
5. En la última ronda solo se acepta o se rechaza. Si no llegáis a un acuerdo, quien la pidió puede cerrarla pagando la última cifra de su pareja.

UN EJEMPLO

Cena con amigos: Salida, 8 MP de base, +1 por ser cena = 9. Un viernes a las 21:00, 2 horas, sin niños.
 $9 \times 1 (\text{ocio}) \times 1,2 (\text{tarde}) \times 1 (\text{corta}) \times 1 (\text{sin hijos}) = 10,8 \rightarrow 11 \text{ MP}$.

Tu pareja contraoferta 14. Aceptas: pagas 14 MP y sumáis 15 XP por pactarla.

BUENO SABER

- Cerrarla pagando no da XP. Pactarla, sí.
- Puedes ofrecer algo a cambio (una «compensación»): baja el precio.
- Cada tipo tiene su precio base (Salida 8, Viaje 10, Evento especial 12...) y el detalle lo ajusta un poco.



04

Nuestra semana

La tarjeta de Inicio que cuenta lo que hacéis juntos. La racha es de semanas, y una semana cuenta si los dos aportáis 3 días.

CÓMO SE HACE

1. Un día cuenta si ese día apuntas una tarea, verificas una de tu pareja, respondes a una actividad o das las gracias.
2. Si los dos llegáis a 3 días, la racha suma una semana.
3. Cada lunes elegís una misión entre tres, y podéis cambiarla hasta el martes a las 23:59.
4. Si ya la habéis alcanzado, pone «Vais bien». Se cuenta al cerrar la semana.
5. Cumplir la misión da 50 XP y un escudo, si os cabe. Un escudo salva la racha en una semana floja.

UN EJEMPLO

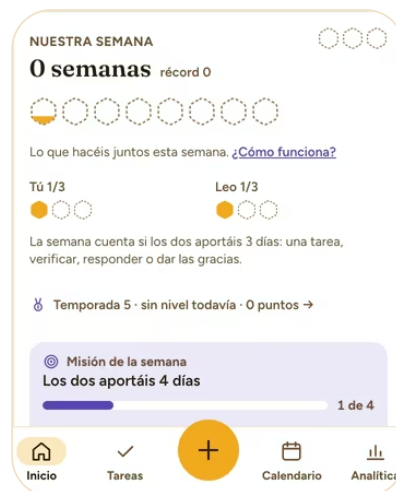
Tú: lunes, miércoles y sábado (3/3). Tu pareja: martes y jueves (2/3).

La semana no llega, pero tenéis un escudo: se gasta solo y la racha sigue en 5 semanas.

Sin escudo, si cumplís la misión de la semana siguiente, recuperáis las 5.

BUENO SABER

- Caben 3 escudos; con el nivel, 4, 5 y 6.
- El récord siempre queda a la vista. No hay avisos de «racha rota».



05

Niveles y logros

Los dos compartís un nivel que sube con la XP. Hay 20 niveles con nombre y después Mito I, II, III... sin techo. Nunca se baja de nivel.

CÓMO SE HACE

1. La XP llega sola: los MP de tareas verificadas, 15 por actividad pactada, logros, misiones (50), gracias (2) y deseos cumplidos (20).
2. Suma también 2 XP por cada día de vuestra mejor racha diaria.
3. Los logros (92, en 12 categorías) se desbloquean solos. En Logros ves los que faltan y qué hay que hacer.
4. Algunos niveles dan premios: más escudos, más canjes de vales y metas más largas.

UN EJEMPLO

Una semana: 60 MP de tareas verificadas + 2 actividades pactadas (30) + la misión (50) + 5 gracias (10) + 1 deseo (20).

Total: 170 XP. De Encuentro a Confianza hacen falta 100; a Compañía, 300.

Los niveles: Encuentro, Confianza, Compañía, Complicidad, Refugio... hasta Cumbre. Después, Mito.

BUENO SABER

- Cortar la racha no quita XP: cuenta la mejor.



Deseos y vales

Tres cosas en un sitio. Deseos: lo que os apetece, para regalar o hacer juntos. Vales: premios con precio en MP. Meta: un premio para los dos por hacer tareas.

CÓMO SE HACE

1. Deseo: apúntalo con su tamaño. Tu pareja pulsa «Me encargo» (puede ser en secreto) y luego «¡Hecho!».
2. Cuando confirmas «¡Sí, cumplido!», tu pareja gana sus MP.
3. Vale: propón uno («Elijo peli») con su precio. Tu pareja lo acepta o propone otro.
4. Canjear gasta tus MP; tu pareja lo marca «Entregado». Si cancelas antes, te los devuelve.
5. Meta: propón premio, cuántas tareas entre los dos y en cuántos días. Tu pareja la acepta.

UN EJEMPLO

Deseos: pequeño 5 MP, mediano 15 MP, grande 30 MP.

Vale «Sábado por la mañana libre» a 40 MP: con 55 MP lo canjeas y te quedan 15.

Meta: 30 tareas en 14 días para una cena fuera. Vais 22 de 30. No resta MP a nadie.

BUENO SABER

- Cada vale se canjea 2 veces al mes por persona (3, 4 y 5 con el nivel).
- Una meta que no llega pone «Esta vez no llegó». Sin culpas.



Agenda

El calendario de los dos, con capas: la tuya, la de tu pareja, la de la familia y la de cada peque. Los cumpleaños y el aniversario salen solos.

CÓMO SE HACE

1. En Calendario, pulsa «+ Evento». Pon título, día y hora, y en qué capa va.
2. En «Repetir» eliges cada día, semana, mes o año. Al cambiar una serie eliges: solo este, este y los siguientes, o todos.
3. Márcalo privado si es solo tuyo: tu pareja verá «Ocupado».
4. Toca las capas de arriba para ocultarlas o enseñarlas.
5. Con «+ Actividad» pides una actividad para ese día.
6. «Conectar con otro calendario» te da un enlace para suscribirte desde Google, Apple u Outlook, y te deja importar un archivo .ics.

UN EJEMPLO

Pediatra del peque el jueves a las 17:00, en su capa.

Inglés los martes de 18:00 a 19:00, «Cada semana»: salen todos los martes.

Un martes no hay clase: lo borras «solo este» y los demás siguen.

BUENO SABER

- Quién lleva y quién recoge se apunta en el evento, y puede contar como tarea.
- El enlace es de solo lectura y se actualiza solo; si lo pierdes, creas otro y el anterior deja de funcionar.



Acuerdos

Lo que se repite cada semana («el pádel del martes»), pactado una vez. Solo se cobran las sesiones que se hacen, a quien las disfruta.

CÓMO SE HACE

1. En Calendario abre «Acuerdos que se repiten» y «Nuevo acuerdo».
2. Pon qué es, el primer día, la hora y los MP por sesión (de 1 a 100).
3. Tu pareja acepta, propone otro precio o dice que no. Como en las actividades, tres rondas.
4. Cuando termina una sesión, la app pregunta «¿Fuiste?». «Sí, fui» la cobra; «No se hizo», no.
5. «Pausar» y «Terminar» van en un toque. «Cambiar precio» se pacta igual.

UN EJEMPLO

Pádel los martes de 19:00 a 20:30, a 6 MP por sesión.

En un mes confirmáis 3 de 4 martes: pagas 18 MP.

Subís a 8 MP: las sesiones ya cobradas se quedan a 6.

BUENO SABER

- Si dos sesiones seguidas no se hacen, la app os propone pausarlo.
- En pausa no se pregunta ni se cobra nada. Lo que no confirméis no se cobra nunca.

Acuerdos que se repiten

Lo que se repite cada semana, pactado una vez. Solo se cobran las sesiones que confirmáis.

Pádel

Cada martes, 19:00 - 6 MP por sesión - lo disfruta tú

Cambiar precio

Pausar

Terminar

Yoga

Cada lunes, 08:00 - 5 MP por sesión - lo disfruta Leo

MP

Proponer

No, gracias

Aceptar

+ Nuevo acuerdo (cada semana)

Temporadas

Cada 8 semanas empieza una temporada. Solo suma: cada semana cerrada añade puntos y al final os quedáis con Bronce, Plata, Oro o Diamante.

CÓMO SE HACE

1. Cada semana cerrada suma la media de equilibrio, constancia y consenso (de 0 a 100).
2. Bronce: con 2 semanas que cuenten. Plata: 250 puntos. Oro: 400. Diamante: 550.
3. Cada temporada trae 5 retos, los mismos para los dos. Cada reto cumplido da un cromo para el álbum.
4. El resultado se guarda al cerrar la 8.ª semana. Nada se pierde.

UN EJEMPLO

Una semana con equilibrio 80, constancia 70 y consenso 90: $(80 + 70 + 90) / 3 = 80$ puntos.

6 semanas así: 480 puntos → Oro. Con 7: 560 → Diamante.

Reto «3 actividades pactadas a la primera»: al hacer la tercera, cromo para siempre.

BUENO SABER

- Un cromo ganado no se pierde aunque luego cambie el recuento.
- Si os tomáis una pausa, los umbrales bajan en proporción.

TEMPORADA 5 · 17 AGO – 11 OCT

0 puntos

semana 7 de 8

Sin nivel todavía

2 semanas juntos y es vuestro Bronce. Esta temporada solo suma.

📅 3 actividades pactadas a la primera	1 / 3
💖 30 gracias	1 / 30
🎯 4 semanas con misión cumplida	0 / 4
📦 Un vale canjeado y entregado	0 / 1
🌟 Un deseo cumplido	0 / 1

10

Cómo se calculan los puntos

Los MP miden esfuerzo, no dinero. Las tareas los suman a quien las hace; las actividades y los vales los gastan. Si tu saldo baja de cero, se equilibra con tareas: nada más.

CÓMO SE HACE

1. Tarea: precio de la tarea × modificador (normal 1, esfuerzo extra 1,3, parcial 0,7).
2. Actividad: precio base del tipo × tipo × franja × duración × hijos.
3. Tipo: necesaria 0,7 (salud, trámites, trabajo) · deporte 0,85 · ocio 1 · escapada 1,4.
4. Franja: mañana (7:00-9:30) 1,3 · de día 1 · tarde (17:30-21:30) 1,2 · noche 1,2 · madrugada 1,5.
5. Duración: menos de 3 h 1 · hasta 8 h 1,1 · hasta 24 h 1,25 · más 1,35. Hijos: ninguno 1 · uno 1,4 · dos 1,8 · tres o más 2,2. Se redondea al medio punto.

UN EJEMPLO

Viaje con amigos: Viaje, 10 MP de base, +3 = 13. Sale el sábado a las 10:00, dura 30 h y hay un hijo en casa.

13×1 (ocio) $\times 1$ (de día) $\times 1,35$ (más de 24 h) $\times 1,4$ (un hijo) = 24,57 → 24,5 MP.

Antes de enviarla, «Ver cómo se calcula» enseña la cuenta.

BUENO SABER

- Los multiplicadores se pueden cambiar entre los dos en Reglas.
- La XP no es MP: los MP se gastan; la XP solo sube.

Coste de la actividad

¿Cómo funciona?

Cada actividad **te cuesta Matripuntos**. Las tareas del hogar te los **devuelven**. Si tu saldo baja de 0, estás "en deuda" con la pareja.

ESTA ACTIVIDAD TE COSTARÁ

- 10.5
Matripuntos

Ver cómo se calcula

Base · Salida (amigos/social)	8 MP
× Hora (Tarde/cena)	1.2×
× Duración	1.1×
= Coste total	-10.5 MP

Inicio Tareas **+** Calendario Análisis

Los precios y multiplicadores de cada pareja se pueden cambiar entre los dos en Reglas, dentro de la app.