

REGLAS DEL MERCADILLO LES 2026

¡Te damos la bienvenida al Mercadillo de Segunda Mano de las jornadas! Este es el espacio perfecto para darle una segunda vida a esos juegos que ya no ven mesa y para encontrar auténticas joyas a buen precio.

Además, jugamos por una buena causa: **el 10% de todas las ventas irá destinado a modo de donativo a la ONG *Por un pasito más*.**

IMPORTANTE: Recuerda que esta actividad es una más de las que se ofrecen en el evento, por lo tanto, ya sea para comprar o para vender necesitas adquirir la [entrada al evento](#) (incluido ir a recoger el dinero o juegos no vendidos el domingo).

Nota: La participación en el Mercadillo, ya sea para comprar o vender, implica la aceptación de las siguientes normas.

1. HORARIOS DEL MERCADILLO

Recepción de material (para vendedores):

- Viernes: a partir de las 16:00h.

Horario de venta al público:

- Viernes: de 17:30h a 20:30h.
- Sábado: de 10:00h a 20:30h.
- Domingo: de 10:00h a 14:30h.

Recogida de dinero y material no vendido*:

- Domingo: de 14:30h a 16:00h

* **Importante:** Si el domingo a las 16:00h no has recogido tus juegos no vendidos o el dinero de tus ventas, **se considerará una donación íntegra a la ONG [Por un pasito más](#)** (muchos de nuestros participantes deciden ayudar a la ONG de esta bonita forma!).



2. GUÍA PARA COMPRADORES

- **Acceso:** Para comprar, es imprescindible estar registrado en las jornadas, tener un número de inscripción y contar con la entrada correspondiente al día de tu visita.
- **Método de pago:** Solo se admitirá el pago en **metálico**. ¡Ven con efectivo!
- **Política de devoluciones:** No se admiten devoluciones. Desde la organización no podemos hacernos responsables de posibles diferencias entre el estado real del juego y la descripción indicada por el vendedor. ¡Revisa bien antes de comprar!
- **Aforo y fluidez:** Si se completa el aforo, aplicaremos rotaciones de 20 minutos. Es una medida flexible, pero nos ayuda a que todo el mundo tenga la oportunidad de entrar sin esperar demasiado.
- **Reglamento del recinto:** Por la seguridad de los juegos, no está permitida la entrada al mercadillo con comida, bebida, ni con bolsos, mochilas u objetos voluminosos.

3. GUÍA PARA VENDEDORES

¿Qué material puedes vender? Solo admitimos juegos de mesa, libros/revistas de aventuras relacionadas con las jornadas, y manuales o campañas de rol.

Preparación y entrega del material:

1. **Protección:** El material debe venir envuelto en film transparente. Si vendes libros o revistas pequeños, entrégalos dentro de una funda de polipropileno perforada.
2. **Etiquetado:** Usa las etiquetas generadas por nuestra app y colócalas **visibles en el interior** del film transparente (el código de barras debe poder leerse sin abrir el plástico). *Por motivos logísticos, no imprimiremos ni generaremos etiquetas en las jornadas.*



3. **Entrega:** Acude al mostrador con tu material etiquetado y el **listado de material** (descargado previamente de la web) impreso.
4. **Recogida:** Recuerda que para recoger tu dinero o material el domingo, es necesario contar con la entrada de ese día.

Cómo rellenar el formulario de venta (App/Web):

- **Nombre:** Usa el título exacto del juego o libro. Si no tiene título claro, sé descriptivo (ej: *Libro para aprender a ser Máster de Rol*).
- **Precio:** Tú decides el precio, pero recuerda que esto es un mercadillo solidario de segunda mano. Un artículo "como nuevo" con solo un 10% de descuento respecto a su PVP en tiendas no suele resultar atractivo para los compradores. ¡Ajusta tu precio para asegurar la venta!
- **Estado del producto:** Sé lo más honesto posible. El estado es subjetivo; en caso de duda, te recomendamos tirar siempre a la baja para evitar decepciones en el comprador. Utiliza esta guía:
 - **Como nuevo:** Sin desprecintar, a estrenar. Igual que comprado en tienda.
 - **Buen estado:** Desprecintado, pero sin apenas uso. Ningún desperfecto apreciable.
 - **Normal:** Usado. Puede tener ligeros desgastes lógicos (roces leves en las esquinas de la caja, etc.).
 - **Usado:** Desgaste evidente por el uso intensivo (esquinas muy tocadas, cartas desgastadas).
 - **Dañado:** Daños estructurales graves (caja rota, libros con páginas sueltas o pintadas).

Nota: Puedes usar el campo de descripción para ser más específico (ej: "*Normal. La caja está decolorada por el sol*" o "*Usado. Falta un peón rojo, pero se puede jugar*").



Colocación:

El espacio del recinto es limitado, si tuviéramos más productos que sitio físico, el material lo almacenaremos y lo iremos reponiendo según haya sitio libre en orden de llegada.

4. GUÍA DE LA APP DEL MERCADILLO

Para introducir un artículo para vender, entra con tu usuario y contraseña en la web <https://app.ludoergosum.org>. Luego, ve al menú principal y pincha en *Mercadillo*. Tiene que aparecerte una pantalla como está, pero con tus datos.



Pincha en el botón naranja que pone "Añadir artículo". Entonces aparecerá una pantalla como está, donde tienes que introducir los datos del juego e información del mismo, de acuerdo a la información de la página anterior:



Una vez rellenados los datos sobre el juego (nombre, estado y precio), pulsa el botón naranja “Añadir”. Después aparecerá una pantalla como está, pero con tus datos y los datos del juego que has añadido.

Ludo Ergo Sum
Sistema de gestión de artículos

Inicio | Artículos | Estado | Mercado | Fichas | Estadísticas | Login

Lista de Artículos

Asistente: Sergio Rodríguez Yanes (7)

[Añadir Artículo](#) [Imprimir etiquetas](#)

Mostrar:

Buscar:

Numero	Artículo	Estado Artículo	Precio	Estado	Código barras
M1810230	Exodus Fleet	Normal, con una esquina hundida levemente por un golpe	20	pendiente de entrega	barcode eliminar

Showing 1 to 1 of 1 entries

Previous **1** Next

Si quieres añadir más elementos simplemente repite el proceso entero por cada elemento que quieras añadir.

Puede ser que la introducir datos te dé un error como:





Añade un Artículo

Exodus Fleet

Normal

20 euros

El nombre y estado tienen que estar relleno y el importe debe ser un número mayor de 0

Añadir

Comprueba que los campos *Nombre* y *Estado* estén rellenos, y que en el campo numérico del precio solo haya cifras. Si escribes 20 + la palabra "euros", dará el mensaje de error que se muestra en la imagen.