

Virus!

Roll & Write

El área de investigación en el Hospital General está viviendo una época ajetreada. Sois estudiantes en prácticas y estáis compitiendo por conseguir una beca en el centro. Vuestra misión será investigar las vacunas contra cuatro virus distintos que tienen preocupada a la comunidad sanitaria.



Para tan importante y noble misión tendréis que gestionar todos los recursos a vuestro alcance. Realizad ensayos clínicos con rapidez para adelantar a vuestra competencia y decidid si colaborar con ella para avanzar de la mano o ponerle las cosas difíciles... ¡siempre con cuidado de no contaminar las muestras con virus! ¿Estaréis a la altura del reto? ¡A trabajar!

Componentes



4 cartas de ensayo clínico



4 cartas de laboratorio



1 bloc con 50 hojas de anotaciones



1 carta de acceso prioritario



1 carta de muestras contaminadas



Este reglamento



12 dados de 4 colores



4 lápices

Objetivo



Ganará la partida quien consiga más puntos en su evaluación final. Obtendrás puntos por la cantidad de casillas de cada enfermedad que hayas tachado, por ser quien primero complete el casillero de cada enfermedad y por el uso óptimo de los recursos complementarios. Perderás puntos por cada muestra de estudio que contamines de virus.

Durante la partida, realizarás ensayos clínicos de manera individual (cartas de colores) y compartirás tiempo de laboratorio (cartas de investigación) con el resto de postulantes a la beca.

Preparación de la partida

Colocad en el centro de la mesa las 4 cartas de ensayo clínico **1**, la carta de muestras contaminadas **2** y 2 de las cartas de laboratorio **3**. Devuelve el resto a la caja. Estas tienen dos caras: una para usar en partidas con 2 o 4 personas y otra para cuando seáis 3 personas (muestran el icono **3**) en la esquina inferior derecha). Puedes ver una explicación de las distintas cartas de laboratorio en la pág. 4.



Ejemplo de partida con 2 personas.

Cada persona toma los 3 dados de un color **4**. Si solo jugáis 2 personas, cada una toma 6 dados de la misma gama cromática:



Ahora, la persona más joven toma la carta de acceso prioritario **5** y la coloca en su lado de la mesa.

Por último, cada persona toma 1 lápiz y 1 hoja de anotaciones **6**. ¡Todo listo para empezar a investigar!

¿Primera partida?



Si sois 2 o 4 personas usad las cartas de laboratorio **C2** y **C2**.

Si sois 3 personas usad las cartas de laboratorio **A3** y **B3**.

Quando conozcáis bien las reglas podéis usar las cartas en todas las combinaciones posibles para añadir más variedad y dificultad a vuestras partidas, atendiendo siempre al número de personas que seáis.



La hoja de anotaciones

En tu hoja de anotaciones registrarás tu progreso a lo largo de la partida pero, antes de empezar, debéis rellenar algunos datos:

- 1 Escribe aquí tu nombre.
- 2 Este contador indica las rondas que jugaréis según el número de personas.
- 3 Marca el color de los dados que estás usando. Si jugáis dos personas, entonces marca arriba tus dos colores de dados.

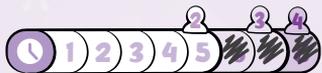


La hoja se compone de las siguientes zonas:

- A** Ensayos clínicos
- B** Curas descubiertas
- C** Fila de laboratorio
- D** Tubo de comodines
- E** Tubo de virus
- F** Evaluación final

¡Ya podéis empezar la partida!

La partida dura un número fijo de rondas que depende de cuántas personas juguéis. Jugaréis 5 rondas si sois 2 personas, 7 si jugáis 3 personas y 8 si sois 4. Tachad las casillas que correspondan a más gente de la que sois. En cada ronda, seguid los siguientes pasos:



Si jugáis 2 personas tacháis las casillas de 3 y 4 personas.

Ronda de juego

1 ¡Lanzad los dados!

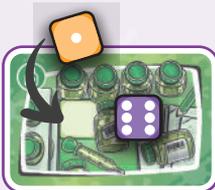
Cada persona lanza todos sus dados y los coloca junto a su hoja de anotaciones, de forma que todo el mundo pueda ver durante toda la ronda los resultados que ha obtenido el resto.



¡Los dados solo se lanzan una vez por ronda! Los resultados solo pueden modificarse usando comodines (pág. 5).

2 ¡Jugad vuestros turnos!

Comenzando por la persona con la carta de acceso prioritario, alternad turnos en sentido horario, **colocando 1 único dado cada vez**, hasta que todo el mundo haya colocado todos sus dados en las cartas. La secuencia de turno se explica en detalle más adelante.



3 ¡muestras contaminadas!

Si no podéis colocar 1 dado de vuestra reserva en ninguna carta de ensayo clínico o laboratorio, debéis colocarlo en la carta de muestras contaminadas. Haced lo mismo con los dados que quedaron solos en un puesto de laboratorio doble (ver pág. 5). Esos dados os darán puntos negativos. Sumad todos los valores de los dados de vuestro color que haya en la carta de muestras contaminadas y anotad el valor en la primera casilla libre del tubo de virus de vuestra hoja de anotaciones.

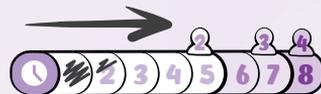


4 ¡Recuperad vuestros dados!

Comprobad que habéis realizado todas las anotaciones pertinentes en vuestras hojas y recuperad vuestros dados.

5 ¡Fin de la ronda!

Tachad el número que corresponda en el indicador de ronda antes de iniciar la siguiente ronda.



Solo si habéis jugado la última ronda, la partida termina y procedéis con la evaluación final (ver fin de la partida y puntuación en pág. 6).

Turno de juego

En cada turno deberás escoger uno de tus dados para colocar en un hueco libre en alguna de las cartas que hay encima de la mesa. En ninguna circunstancia puede haber más de un dado en un hueco. Hay 2 tipos de cartas donde puedes colocar un dado: las cartas de ensayo y las cartas de laboratorio.

Acceso prioritario

En cada ronda, la primera persona que coloque un dado en una de las cartas de laboratorio toma la carta de acceso prioritario. Será quien inicie la siguiente ronda.



Cartas de ensayo



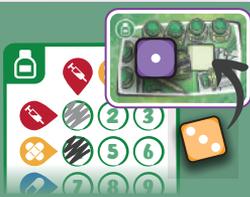
Hay 4 cartas de ensayo, cada una asociada a una de las 4 enfermedades del juego: azul, roja, verde y amarilla. Las **cartas** de ensayo siempre tienen 2 huecos y todas funcionan de la misma manera. Cuando vayas a colocar un dado en una carta de ensayo:

Si dicha carta tiene ambos huecos libres, **coloca tu dado y tacha en tu hoja**, en la zona del color de la carta, la casilla correspondiente al valor del dado.



Tachas el 1 en tu zona verde.

Si la carta tiene un hueco ocupado por un dado (independientemente de quién lo colocara), coloca tu dado en el otro y tacha en tu hoja la casilla correspondiente al color de la carta de ensayo y el valor de la suma de ambos dados (el tuyo y el que había previamente).



Tachas el 4 porque la suma de los dados de la carta es 4.

Si la carta tiene ambos huecos ocupados, no puedes colocar tu dado en ella.

En cualquier caso, **es obligatorio poder tachar la casilla** resultante para poder colocar el dado en la carta de ensayo.

Si al tachar un número en tu hoja de anotaciones completas una fila o columna del casillero, obtendrás un tachón extra. Si completas fila y columna a la vez, obtendrás los dos.

Traza una línea que atravesase todas las casillas de la fila o columna y el icono que hay en su extremo. A continuación, tacha cualquier casilla a tu elección en el casillero del color del icono. Si al tachar esa nueva casilla completas una fila o columna, consigues un nuevo tachón extra y continúas tachando donde te indique el icono.



Al tachar el 10 en tu zona verde completas una columna.



Tachas la columna y observas que el color del icono de la columna es rojo.



Inmediatamente, tachas un número a tu elección en tu zona roja.

Cartas de laboratorio

Cartas para **2** o **4** personas

A2



El valor de ambos dados debe ser el mismo.

B2



El valor de un dado debe ser impar y el otro par.

C2



El valor del dado izquierdo debe ser mayor o igual que el valor del dado derecho.

D2



Los valores de ambos dados deben ser distintos.

Cartas para **3** personas

A3



El valor del dado debe ser par. Suma 1 a ese valor.

B3



El valor del dado debe ser par. Multiplica por 2 ese valor.

C3



El valor del dado debe ser impar. Suma 2 a ese valor.

D3



El valor del dado debe ser impar. Multiplica por 2 ese valor.

Cartas de laboratorio



Las cartas de laboratorio te dan acceso a las ventajas de la fila de laboratorio de tu hoja. Estas cartas presentan requisitos más complejos que las cartas de ensayo (pág. 4). En partidas de 2 o 4 personas, cada carta de laboratorio tiene 2 huecos. En partidas de 3 personas, solo tienen un hueco.

Cuando vayas a colocar un dado en una carta de laboratorio:

Si la carta no tiene huecos libres, no puedes colocar tu dado.

Si todavía quedan huecos libres tras colocar tu dado, no tachas ninguna casilla. Debes esperar a que alguien la complete y tanto esa persona como tú tacháis la casilla correspondiente a la suma de todos los dados de la carta.

Si la carta tiene un **único hueco libre** (es decir, la completas), tachas la casilla de la fila de laboratorio correspondiente a la suma de los dados. Si habéis participado 2 personas, ambas lo hacéis.



Al colocar el dado con el 5, las dos personas deben tachar la casilla del 11 en sus filas de laboratorio.

Al colocar tu dado de valor 2, tachas el 3 (2+1) en tu fila de laboratorio.



Es obligatorio poder tachar la casilla resultante y cumplir la condición expresada en la carta para poder colocar el dado.

Si colocaste primero y al completarse la carta no puedes tachar la casilla del resultado, no tachas nada.

Ventajas de la fila de laboratorio:



Tachón adicional: tacha inmediatamente cualquier casilla libre de una de las cuatro enfermedades. Recuerda que, al tachar una casilla, también puedes completar una fila o columna consiguiendo un tachón extra.

Al tachar una casilla de tachón adicional, tachas una casilla vacía de un color a tu elección entre tus ensayos clínicos.



Comodín: rodea una casilla vacía en tu tubo de comodines. A partir de ahora estará disponible.

No puedes rodear un comodín ya rodeado o que hayas utilizado (y tachado).



Debes realizar la ventaja de fila de laboratorio que hayas obtenido.



Comodines

En tu turno, antes de colocar un dado, puedes tachar un comodín que hayas rodeado previamente para cambiar el valor de uno de tus dados antes de colocarlo. Recuerda que empiezas la partida con un comodín rodeado y disponible.



Al final de la partida obtendrás 3 puntos por cada comodín que hayas rodeado pero no tachado.

Tachas una casilla rodeada para cambiar tu dado de valor 1 por un 5.

Carta de muestras contaminadas



Si no puedes (o no quieres) colocar un dado en una carta de ensayo o de laboratorio, deberás colocarlo en la carta de muestras contaminadas. Al final de cada ronda, anota en el tubo de virus la suma del valor de los dados que hayas colocado en esta carta. Te penalizarán al final de la partida.

A veces será imposible cumplir los requisitos para colocar el dado en una carta, pero otras veces puede que sea más beneficioso asumir la penalización en vez de colocarlos, ya sea por ahorrar comodines, porque la penalización sea baja o por provocar que tus rivales se vean obligados a gastar comodines o sufrir penalizaciones mayores. ¡Hemos visto de todo en las salas de este hospital!

Descubrir una cura:



- Cuando taches todos los números del casillero de una enfermedad ¡habrás conseguido una cura!
- Si nadie lo ha reclamado para este color todavía, ¡premio a la rapidez! Marca la casilla correspondiente en la zona de curas descubiertas de tu hoja como se indica y obtendrás 5 puntos adicionales al final de la partida.
- El resto de personas debe tachar inmediatamente dicha casilla en sus hojas de anotaciones. Ya no optan al premio para este color.



Si al completar una carta de laboratorio dos personas descubren la misma cura (tras haber realizado todos los tachones extra), ambas obtienen el premio a la rapidez de ese color.

Fin de la partida y puntuación



Al acabar la partida, cada persona cuenta sus puntos ayudándose de la fila de evaluación que hay en la parte inferior de su hoja de anotaciones. Cada apartado puntúa de la siguiente manera:

- **Investigación de cada enfermedad:** Cuenta el número de casillas tachadas en cada ensayo clínico y consulta en la tabla los puntos que has conseguido.

0-3 casillas:	0 puntos
4-7 casillas:	5 puntos
8-10 casillas:	10 puntos
11-12 casillas:	12 puntos



- **Premio a la rapidez:** Si has anotado los 5 puntos por ser el primero en descubrir la cura para alguna de las enfermedades, suma todos esos puntos y anótalos ahí.
- **Comodines:** Si tienes comodines rodeados suma 3 puntos por cada uno de ellos. Los comodines tachados no dan puntos.
- **Muestras contaminadas:** Suma los valores anotados en tu tubo de virus y anota el resultado. Recuerda que **debes restarlo** de tu puntuación.

Calcula el total, anótalo en la casilla inferior derecha y compáralo con el resto. Quien más puntos haya conseguido habrá ganado la partida y podrá disfrutar de la tan ansiada beca. ¡Enhorabuena!

En caso de empate, gana la persona que más casillas haya tachado en la fila de laboratorio. Si el empate persiste, gana quien menos valor de muestras contaminadas haya obtenido. Si aún así hay empate, el comité decide conceder la beca a todas las personas empatadas, que comparten la victoria.



Créditos

© 2024 Tranjis Games, S.L. (B-87478038)
Calle Clavo 14, 28522 Rivas Vaciamadrid, Madrid.

www.tranjisgames.com



@tranjisgames

Autoría: **Paloma J. Pascual y Abraham Sánchez**

Ilustración: **David GJ**

Dirección editorial: **Álex Garcigregor**

Diseño gráfico: **WAH! studio**

Desarrollo adicional: **David Vaquero**

