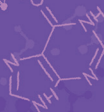
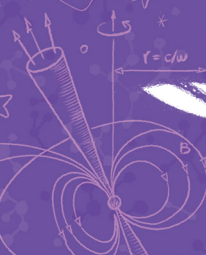




**NOBEL
RUN**

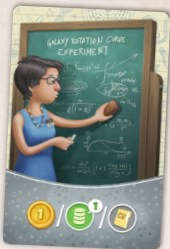
REGLAMENTO



20 CARTAS INICIALES

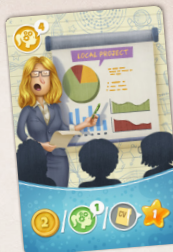


16 DE TRABAJO



4 DE INVESTIGACIÓN

16 CARTAS DE PROYECTO



10 PROYECTOS LOCALES



4 PROYECTOS NACIONALES



2 PROYECTOS INTERNACIONALES

10 PREDOCS



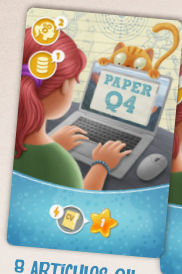
4 POSTDOCS



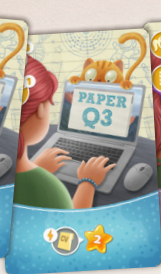
2 SENIORS



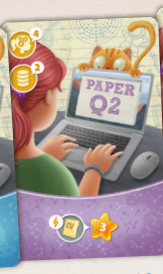
4 EQUIPOS DE LABORATORIO



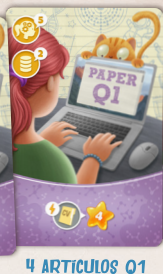
8 ARTICULOS Q4



4 ARTICULOS Q3



4 ARTICULOS Q2



4 ARTICULOS Q1



4 ARTICULOS Q1
OPEN ACCESS



2 ARTICULOS TOP

5 SITUACIONES



23 CIENTÍFICAS / INVENTORAS



NOBEL RUN

En *Nobel Run* gestionarás tu propio equipo de investigación para ganar el Premio Nobel. Para ello, deberás conseguir financiación a través de proyectos, contratar personal y publicar artículos en revistas científicas. Inventoras y científicas de primer nivel te ayudarán en tu objetivo. ¿Serás capaz de lograrlo antes que el resto?



2-4



10+



30'

OBJETIVO

El objetivo del juego es lograr **20 puntos de prestigio o más** para ganar así el Premio Nobel. Los puntos de prestigio se logran:

- *Publicando artículos científicos.*
- *Consiguiendo proyectos.*
- *Contratando personal.*
- *Con la ayuda de las científicas e inventoras.*



TIPOS DE CARTAS

Las cartas del juego están divididas en **3 grupos** que pueden diferenciarse por sus faldones de distinto color y 2 patrones distintos.

INICIALES
(GRIS)



BÁSICAS
(AZUL)



AVANZADAS
(MORADO)



Puedes consultar la guía de iconos con la explicación de cada uno en la pág. 24.

ANATOMÍA DE UNA CARTA

1 COSTE

En la parte superior izquierda de algunas cartas, pueden aparecer uno o más iconos de color naranja. Estos representan el coste total en recursos necesario para poder obtener dicha carta.

2 RECURSOS

En el faldón inferior se muestran los diferentes recursos que te aporta cada carta separados por barras. Cada vez que uses una carta, tendrás que elegir solamente uno de ellos, no podrás usarlos todos.

1 CARTAS INDIVIDUALES

Reparte a cada persona su mazo individual inicial compuesto por estas 7 cartas:



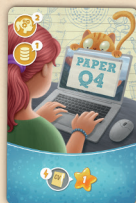
2 RESERVA

2A Baraja todas las **cartas básicas (faldón azul)** y forma un mazo con ellas. Saca 5 cartas de este mazo y colócalas bocarriba sobre la mesa formando la reserva. Sitúa el mazo de cartas básicas bocarriba junto a la reserva (mostrando la siguiente carta que entrará a la reserva).

2B Repite el mismo proceso con las **cartas avanzadas (faldón morado)**, colocando su mazo y las 5 cartas mostradas en la reserva en una fila bajo las cartas básicas.

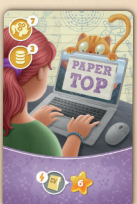
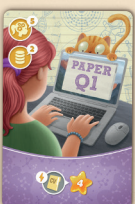
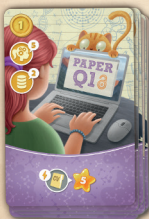
RESERVA DE CARTAS

MAZO DE CARTAS BÁSICAS



2A

MAZO DE CARTAS AVANZADAS



2B

¿QUIÉN EMPIEZA?

Comienza a jugar quien haya leído un artículo sobre ciencias más recientemente. Continuarán el resto de personas siguiendo el sentido de las agujas del reloj.



ZONAS DE JUEGO

Durante la partida, tienes 4 zonas desde las que gestionar tus cartas:

CURRICULUM VITAE donde publicas las cartas convertidas en puntos de prestigio.

ÁREA DE JUEGO donde bajas las cartas desde tu mano para usar sus recursos.

MAZO INDIVIDUAL desde donde repones las cartas de tu mano para usarlas en tu turno.

DESCARTE INDIVIDUAL donde dejas las cartas bocarriba una vez las hayas usado.



CURRICULUM
VITAE



ÁREA DE JUEGO



DESCARTE
INDIVIDUAL



MAZO
INDIVIDUAL

MANO INICIAL

Al comienzo de la partida, baraja tu **mazo individual** (inicialmente compuesto por 7 cartas) y colócalo bocabajo sobre la mesa junto a tu área de juego. A continuación, **roba 5 cartas** para formar tu mano.

Por ejemplo, esta podría ser tu **mano** para la primera ronda:

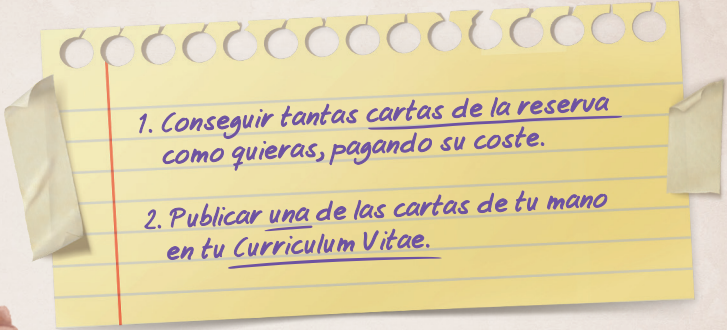


En la parte inferior de cada carta se muestran los **recursos** que puedes conseguir al usarla.

Por ejemplo, si usas la carta de investigación (A) puedes elegir entre conseguir 1 unidad de **dinero** (moneda), o 1 unidad de **datos** (CV), o publicarla en tu zona de **Curriculum Vitae** (CV) y que no te dé nada. Si usas la carta predoc (B), puedes elegir entre conseguir 1 unidad de **dinero** (moneda), o 2 unidades de **esfuerzo** (esfuerzo), o llevarla a tu zona de **Curriculum Vitae** para que te dé 1 punto de **prestigio** (estrella).

¿QUÉ PUEDES HACER EN TU TURNO?

En tu turno, puedes utilizar tantas cartas de tu mano como desees para realizar estas dos acciones:

- 
1. Conseguir tantas cartas de la reserva como quieras, pagando su coste.
 2. Publicar una de las cartas de tu mano en tu Curriculum Vitae.

1. CONSEGUIR NUEVAS CARTAS DE LA RESERVA










Utiliza los recursos de las cartas de tu mano para conseguir una o varias cartas de la reserva. El coste de cada carta se indica en la esquina superior izquierda.

A Por ejemplo, con esta mano podrías utilizar las 3 cartas de trabajo y la carta de investigación para tener 4 unidades de dinero 🪙 con las que conseguir la carta de equipamiento de laboratorio.

B También podrías usar las 3 cartas de trabajo y la carta de investigación para tener 3 unidades de esfuerzo 🧠 y 1 unidad de datos 🗄️ y conseguir así la carta de artículo Q3.





En tu turno, puedes conseguir **varias cartas de la reserva** si las cartas de tu mano te dan suficientes recursos para hacerlo.

Por ejemplo, si tienes en tu mano una carta de equipamiento de laboratorio que te da 2 unidades de datos  y otras cartas que te dan 5 o más unidades de esfuerzo , puedes usarlas para conseguir tanto un artículo Q4 (  ) como un artículo Q3 (   ) en un mismo turno.



¿SABÍAS QUE...? Las revistas científicas suelen dividirse en cuartiles según su prestigio: Q1 es el primer cuartil y más prestigioso y Q4 es el cuarto cuartil, menos prestigioso.

Tanto las cartas usadas como las cartas recién conseguidas van a tu pila **individual de descartes**. **Excepción:** si la carta conseguida es un **artículo (Q4, Q3, Q2, Q1, Q1 Open Access o Top)**, va a tu **Curriculum Vitae** directamente  y te proporciona sus puntos de **prestigio**  en este momento (si tuvieras 20 puntos o más, esta será la última ronda de juego, como explicaremos más adelante).

¿SABÍAS QUE...? Los artículos publicados en revistas Open Access son mucho más leídos por ser de acceso gratuito, pero es necesario pagar a la editorial para que publique el artículo de esta forma.



Cada vez que consigas una carta de la reserva, debes **reponerla** del **mazo correspondiente** (mazo de cartas básicas si has conseguido una carta básica o mazo de cartas avanzadas si has conseguido una carta avanzada), de tal manera que siempre haya **5 cartas básicas y 5 cartas avanzadas** formando la reserva.

Importante: si quieres conseguir la carta visible que está sobre el mazo de cartas básicas o sobre el mazo de cartas avanzadas, debes descartar **una carta cualquiera** de tu mano **además** de las cartas necesarias para conseguirla. Puedes hacer esta acción **varias veces** en tu turno descartando previamente **una carta cualquiera** de tu mano cada vez.

MANO PARA ESTE TURNO

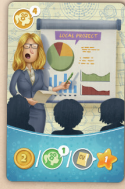
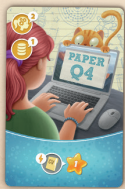


En este ejemplo, quieres conseguir la carta que está sobre el mazo de cartas básicas (Pérdida de copia de seguridad). Para ello, puedes usar una carta cualquiera de tu mano para desbloquear la carta sobre el mazo y luego conseguirla con 2 cartas de trabajo (las 2 cartas de trabajo usadas, la carta conseguida y la carta que usaste para desbloquearla van después a tu pila de descartes individual).

MAZO DE CARTAS BÁSICAS






RESERVA DE CARTAS



2. PUBLICAR UNA CARTA EN TU CURRÍCULUM VITAE

Adicionalmente a conseguir cartas, **una vez por turno** puedes enviar **una** de las cartas de tu mano a tu **Curriculum Vitae**. De esta forma, conseguirás los efectos indicados por el **icono de publicar**:

ICONO DE PUBLICAR

PRESTIGIO

RECURSOS EXTRA


- *Puntos de prestigio: que se contarán al final de la partida para decidir quién gana el Premio Nobel.*
- *Recursos extra: que podrás usar durante este turno para conseguir cartas más potentes.*

Las cartas publicadas, a diferencia de las descartadas, **no volverán a usarse** durante la partida (salvo para contar los puntos de prestigio que proporcionaron).

Por ejemplo, esta carta te puede dar:

3 unidades de dinero 💰 cada vez que la lleves de tu mano a tu pila de descartes.

4 unidades de esfuerzo 🌱 durante este turno para conseguir cartas de la reserva, si la publicas en tu **Curriculum Vitae** 📄 (No volverás a usarla durante la partida).



FIN DE TURNO

Cuando ya no quieras o no puedas conseguir más cartas básicas o avanzadas de la reserva, puedes descartar tantas cartas como desees de tu mano. También puedes guardar alguna carta de tu mano para la ronda siguiente.

A continuación, roba de tu mazo individual tantas cartas como necesites para tener 5 cartas en tu mano para la siguiente ronda.

Si tu mazo individual se queda sin cartas, **baraja tu pila individual de descartes** y forma con ella tu **nuevo mazo individual** (colócalo sobre la mesa boca abajo). De esta forma, en futuras rondas podrás usar las cartas que has ido consiguiendo.

En este momento **termina tu turno** y comenzará el turno de la persona situada a tu **izquierda**, siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

RECURSOS NEGATIVOS

Algunas cartas proporcionan recursos **negativos**: están pensadas para que las juegues **desde tu mano** contra otras personas **en su turno**. Con estas cartas tratarás de **arruinar** los intentos de tus rivales de conseguir cartas de la reserva. Para ello, indica a tu rival si quieres usar:




A) Su efecto normal.


B) Su efecto de publicación.

AFECTAR
CURRICULUM



RECURSOS
NEGATIVOS

A Si optas por usar su **efecto normal**, tu rival tendrá que descartar una o varias cartas de su mano para proporcionar los mismos recursos (o más) que los que sustrae la carta de recursos negativos. Si tu rival no tiene recursos suficientes en su mano para contrarrestar la carta de recursos negativos, descartará todos los que tenga de ese tipo (esfuerzo , dinero  o datos .

B Si optas por usar su **efecto de publicación**  (más potente que el efecto normal), tienes que situar la carta de recursos negativos frente a su Curriculum Vitae. Tu rival no podrá conseguir cartas de la reserva que requieran ese tipo de recursos hasta que descarte de su mano tantas cartas como necesite para proporcionar los mismos recursos (o más) que los que sustrae la carta de recursos negativos. Una vez que tu rival logre contrarrestar la carta de recursos negativos, la guardará en su Curriculum Vitae y no podrá usarse contra nadie más en esta partida.

A Por ejemplo, si usas el **efecto normal** de la carta de Cuidados, tu rival tendrá que descartar de su mano una o varias cartas para proporcionar **2 unidades de esfuerzo** 🧠.



Una vez usada, la carta de Cuidados va a tu pila de descartes y las cartas que usó tu rival para contrarrestarla van a su pila de descartes.

B Otro ejemplo, tu rival te coloca la carta de Cuidados delante de tu **Curriculum Vitae** y dice que quiere usar su **efecto de publicación** 📄 para afectar a tu Curriculum Vitae. Antes de poder conseguir cualquier carta de la reserva que requiera **esfuerzo** 🧠, tienes que destinar una o más cartas de tu mano para obtener **4 unidades de esfuerzo** 🧠 que te permitan contrarrestar la carta de Cuidados.



En este caso, si la carta que quieres conseguir no requiere esfuerzo 🧠 sino dinero 💰, puedes utilizar las cartas de tu mano para conseguirla incluso sin eliminar la carta de Cuidados frente a tu Curriculum Vitae. Sin embargo, la carta de Cuidados seguirá ahí el resto de rondas hasta que la contrarrestes, evitando que puedas conseguir cartas que requieran esfuerzo de la reserva.

Si tienes en tu mano una carta que proporciona **puntos de prestigio negativos** al usar su efecto de publicación, puedes colocarla dentro del Curriculum Vitae de la persona que elijas **en cualquier momento** y esos puntos de prestigio negativos reducirán el prestigio total de esa persona.

Por ejemplo, si alguien publica la carta de Jocelyn Bell Burnell en tu Curriculum Vitae, tienes 4 puntos menos de prestigio a la hora de sumar todo el prestigio de tu Curriculum Vitae.

CARTAS CON EFECTOS SOBRE LA MANO



SALLY KRISTEN RIDE

Cuando, en tu turno, llevas de tu mano a tu pila de descartes esta carta, robas **2 cartas** de tu mazo individual. De esta forma, juegas este turno con una carta extra en tu mano.

DONNA STRICKLAND

Cuando, en tu turno, llevas de tu mano a tu pila de descartes esta carta, puedes **elegir a ciegas una** de las cartas de la mano de otra persona y hacer que la lleve a su pila de descartes. De esta forma, esa persona jugará con una carta menos en su turno.



FIN DE PARTIDA

La partida termina al final de la ronda en la que alguien consigue tener en su **Curriculum Vitae 20 puntos de prestigio o más**. En ese momento, se continúa la ronda hasta terminarla para que todas las personas jueguen el mismo número de turnos.

Ganará quien haya conseguido **más puntos de prestigio**.

Importante: podría darse el caso de que no gane quien consiguió los 20 puntos de prestigio primero.



¿SABÍAS QUE...? «Ex aequo» es una locución latina de uso actual que significa «por igual». Se utiliza cuando dos o más participantes en una competición han conseguido el mismo premio.

En caso de empate, el premio Nobel se concederá **ex aequo** a **todas las personas** que hayan logrado la **máxima puntuación**. Es decir, si en la última ronda hay dos personas con 22 puntos y una persona con 21 puntos, ganarán las dos personas con 22 puntos.



OBJETIVO

El objetivo en el modo solitario es vencer a **Peio**, un malvado científico loco, obteniendo más puntos de prestigio ✨ que él.

PREPARACIÓN

Prepara tu **mazo personal** con 2 cartas de investigación y 8 cartas de trabajo.

Prepara el **mazo de la reserva** de esta manera:

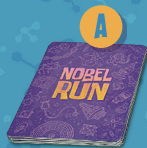


2 DE INVESTIGACIÓN



8 DE TRABAJO

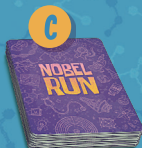
1 Elimina las cartas de **Margaret Eloise Knight** y **Elizabeth Magie** del mazo de cartas básicas. Separa las cartas **básicas** y las **avanzadas**, y prepara los siguientes montones. **Baraja** cada uno **por separado**.



15 BÁSICAS
5 AVANZADAS



5 BÁSICAS
15 AVANZADAS



RESTO DE BÁSICAS
Y AVANZADAS

2 Coloca el montón **B** **abajo**, luego el montón **C** en el **centro** y el montón **A** **arriba**:



Coloca el mazo de la reserva bocabajo en la mesa y forma la reserva sacando **10 cartas** de él, colocándolas en dos filas:

MAZO DE RESERVA



RESERVA DE CARTAS



¿QUÉ PUEDES HACER EN TU TURNO?

En tu turno, puedes hacer lo mismo que en el modo competitivo:

1. Conseguir tantas cartas de la reserva como quieras, pagando su coste.
2. Publicar una de las cartas de tu mano en tu Curriculum Vitae.

Una vez que hayas terminado tu turno, el malvado **Peio** tomará la carta de **artículo de menor prestigio** de entre las que quedan en la reserva.

Por ejemplo, si quedan un Q3 y un Q1, Peio tomará el artículo Q3.

Si no hay ningún artículo al terminar tu turno, **Peio** no obtendrá puntos en este turno.

Finalmente, decide qué **5 cartas** permanecerán en la reserva para el siguiente turno y **devuelve** el resto de cartas de la reserva a la caja del juego (estas cartas ya **no estarán disponibles** durante esta partida).

Roba **5 cartas** del mazo para la reserva y empieza un nuevo turno con **10 cartas** en la reserva (las 5 que decidiste que permanecieran y las 5 que has robado).

SITUACIONES

Hay 5 cartas de situaciones (A hombros de gigantes, Cuidados, Pérdida de copia de seguridad, La tubería que gotea y Síndrome de la impostora) que funcionan como **eventos** en el modo solitario.

Cuando estas cartas salen del mazo de la reserva, sufres o te beneficias de **su efecto normal** directamente y **no cuentan** como carta para la reserva. Es decir, tienes que robar una carta más para que haya **10 disponibles** al principio del turno.

Por ejemplo, si al preparar la reserva robas la carta de **Cuidados**, durante este turno tendrás que dedicar **2 unidades de esfuerzo** a contrarrestarla antes de poder conseguir cartas de la reserva que requieran esfuerzo.



Importante: hay cartas de científicas que también tienen efectos negativos. Estas cartas no funcionan como eventos, sino que puedes decidir si conseguirlas o no.

En el caso de las cartas que proporcionan puntos de prestigio negativos, puedes utilizarlas para restar puntos de prestigio al malvado **Peio**.

FIN DE LA PARTIDA

Tras **16 rondas**, el mazo de la reserva se habrá **agotado** y la partida en modo solitario llega a su fin.

Es el momento de **comparar** tus puntos de **prestigio** ★ acumulados en tu **Curriculum Vitae** con los del científico loco **Peio**:

Si has conseguido **más puntos de prestigio** que él, ¡habrás **ganado** la partida!

Si, por el contrario, has conseguido **menos puntos de prestigio** que él, ¡habrás **perdido** la partida!



CRÉDITOS

Concepto de Juego: Lorena Fernández.

Diseño de Mecánicas: Pablo Garaizar.

Arte y Diseño Gráfico: Iñigo Maestro.

Dirección Editorial: Santi Santisteban.

Revisión de Reglas: Julia Iriarte, Álex Garcigregor.

AGRADECIMIENTOS

Al proyecto europeo GEARING ROLES, que ha recibido financiación del programa de investigación e innovación Horizonte 2020 de la Unión Europea (Grant Agreement n°824536), por ser nuestro paraguas en el desarrollo de este juego (en especial, a María López Belloso, por creer en el proyecto desde el primer momento). A la comunidad del Laboratorio de Juegos (en especial, a Adrián Alba) por las horas de testeo y las sugerencias en cuanto a mecánicas. A Peio Garaizar por el testeo intensivo del modo solitario. A David Ardila, Ivanper y Santi Alonso por sus consejos durante el desarrollo artístico. A la asociación Uhartea por todo su apoyo. A María Fernández (traducción a euskera), Miquel Gomila (traducción a catalán), NatsuHotsuki (traducción a chino), Morgan Laigre (traducción a francés) y Cristian Stenico (traducción a italiano). Finalmente, a toda la gente que nos apoyó en Kickstarter y a quienes nos apoyáis ahora en tiendas. ¡Muchísimas gracias!

©2022 TRANJIS GAMES S.L., CIF B-87478038.

Avda. Los Almendros 40, 28522 Madrid, España.

tranjisgames.com     @tranjisgames



RECURSO DE ESFUERZO: Cantidad de esfuerzo que genera esta carta, que sirve para pagar el **coste de esfuerzo** de las cartas disponibles en la reserva.



COSTE DE ESFUERZO: Cantidad de esfuerzo que debes pagar con **recursos de esfuerzo** para conseguir esta carta mientras está disponible en la reserva.



ESFUERZO NEGATIVO: Cantidad de esfuerzo que tu rival debe pagar con **recursos de esfuerzo** para contrarrestar esta carta.



CARTAS EXTRA: Al descartar esta carta, robas de tu mazo **2 cartas** adicionales para este turno.



CARTA NEGATIVA: Al descartar esta carta, obligas a tu rival a descartar **una** de las cartas de su mano elegida a ciegas por ti.



RECURSO DE DINERO: En la esquina **superior izquierda**, indica el dinero necesario para conseguir esa carta de la reserva. En el **faldón inferior**, el dinero que aporta esa carta al usarla. Si tiene **valor negativo**, indica la cantidad de dinero que debe aportar tu rival para contrarrestarla.



RECURSO DE DATOS: Cantidad de datos que genera esta carta, que sirve para pagar el **coste de datos** de las cartas disponibles en la reserva.



COSTE DE DATOS: Cantidad de datos que debes pagar con **recursos de datos** para conseguir esta carta mientras está disponible en la reserva.



DATOS NEGATIVOS: Cantidad de datos que tu rival debe pagar con **recursos de datos** para contrarrestar esta carta.



PUBLICAR: Mover una carta de tu mano a tu **Curriculum Vitae** para ganar el **prestigio / recursos** indicados. Si, al adquirir la carta de la reserva, el icono tiene un **símbolo de rayo** ⚡ se mueve directamente a tu **Curriculum Vitae**, ganando de inmediato los puntos de prestigio indicados.



AFECTAR CURRÍCULUM: La carta se coloca frente al **Curriculum Vitae** de **tu rival** y se aplican los efectos negativos señalados por el icono.



PRESTIGIO: Puntos de prestigio que se acumulan en cada **Curriculum Vitae** y permiten ganar el premio Nobel. Los puntos de **prestigio negativos** colocados en tu Curriculum Vitae por tus rivales se restan al total de tu prestigio acumulado.