

KROBS



IMUL
LAUSANNE

**GAME
WORKS**

¿POR QUÉ ESTE JUEGO?



Prof. Gilbert Greub
Instituto de Microbiología
Universidad de Lausanne
Suiza

¿Por qué un juego sobre microorganismos cuando hay tantos otros temas que podrían ser más atractivos?

El descubrimiento de nuevos microbios peligrosos para la salud ha tenido lugar a menudo durante periodos de epidemias.

Los investigadores del grupo del Prof. Greub estudian nuevos patógenos desde enero de 2004 con el objetivo de descubrirlos antes de que causen brotes y de poder así reducir los riesgos que suponen para la salud.



Los microorganismos pueden transmitirse de distintas formas, por ejemplo por la exposición a animales, tras la picadura de garrapata o de mosquitos transmisores, por la ingesta de alimentos contaminados o tras la exposición a aerosoles generados por humidificadores o sistemas de aire acondicionado.



Por eso, el equipo de investigador del profesor Greub colabora activamente con institutos veterinarios suizos, con el Centro Nacional de Referencia para enfermedades transmitidas por garrapatas (CNRT) y los principales agentes implicados en la producción de agua potable y en el manejo de aguas residuales.



Estos microorganismos peligrosos para la salud son a menudo desconocido para el público en general y para el personal sanitario porque causan enfermedades raras o difíciles



de detectar. Además, sus métodos de transmisión y las medidas de prevención son menos conocidas que para otros microbios, como el virus de la gripe, estafilococo aureus y el VIH. En este contexto, este juego debería completar parcialmente falta de información actual.



LOS CÓDIGOS QR

Para jugar no es necesario tener un smartphone o un ordenador. Los códigos QR llevan al usuario al sitio web « www.krobs.ch » donde se puede encontrar abundante información útil e importante sobre los microorganismos que aparecen en el juego.



MUCHÍSIMAS GRACIAS A TODOS NUESTROS PATROCINADORES

Mediante estas líneas queremos agradecer enormemente a todos nuestros patrocinadores, enumerados a continuación, que han hecho posible este proyecto con sus donaciones:



Patrocinadores « Gold »

- Becton Dickinson (CH, USA)
- bioMérieux Switzerland (CH)
- Debiopharm International (CH)
- Federal Public Health Office (CH)
- Sysmex Switzerland (CH)

Patrocinadores « Silver »

- Accelerate Diagnostics (F)
- Axon Lab (CH)
- DiaSorin Switzerland (CH)
- Fondation Egon NAEF (CH)
- Resistell (CH)
- SUEZ Groupe (F)

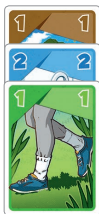


MATERIAL

96 cartas Krobs (en 5 colores)

Actividad (70x)

Reverso Neutra (25x) De Riesgo (45x) Ataque (21x) Superprudente (5x)



...



...



...



...

50 cartas de Enfermedad

(en 5 colores)

Reverso

Cara

Reverso/Cara



...



...



...

9 cartas de Trofeo

20 fichas de tiempo



ORGANIZACIÓN DEL JUEGO

- 1 Se ordenan las cartas de Enfermedad por color. Cada color se mezcla por separado. Hay que hacer 5 montones con las cartas boca abajo.
- 2 Las cartas de Trofeo se colocan en la misma fila.
- 3 Las fichas de Tiempo se pueden colocar al lado de las cartas.
- 4 Las cartas Krobs se mezclan y se hace un montón en el centro de la mesa.
- 5 Se repartirán 5 cartas a cada jugador, que las sujetará en la mano.
- 6 Se decide al azar qué jugador comienza y ¡ya estáis listos para comenzar!

Descarte

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primero en completar 3 columnas de cartas de Actividad con un valor **exacto** de 15 puntos cada una ¡Pero vuestros adversarios podrán impedir que avancéis con facilidad!

RONDA DE JUEGO

Durante cada turno se puede elegir entre dos tipos de acciones:

JUGAR 1 O 2 CARTAS

Para:

- A) Completar columnas
- B) Lanzar un ataque
- C) Curarse

O...

REHACER LA MANO

¡Cuando claramente las cosas no van como queréis!

Después, se roba **1 sola carta** del mazo central
(no importa cuántas cartas se haya jugado).

Importante: No se puede hacer **nunca** dos veces la misma acción (A, B o C) durante una misma ronda

JUGAR CARTAS

A) Completar columnas

- Se coloca una carta en la mesa, delante del jugador. Si es la primera carta, se «abre» así una nueva columna.

(Aunque el objetivo del juego es completar 3 columnas, está permitido abrir más (por razones estratégicas).



- Se puede también continuar una columna colocando una nueva carta sobre una columna existente. En este caso, la carta se coloca más debajo que la anterior para que el valor de cada carta sea visible todo el tiempo (para el jugador y sus adversarios).



Notas:

- Si la última carta de una columna es una carta de Riesgo (⚠), los jugadores se exponen al ataque de microorganismos.



- Está **prohibido** colocar una carta cuyo valor se sobrepasen los 15 puntos en la suma total de la columna.



Conseguir 15 puntos

Cuando se coloca una carta y la suma de la columna es exactamente 15 puntos se pueden dar dos casos:

- a) **Que el jugador haya utilizado una carta de Actividad neutra:** En ese caso se eliminarán todas las cartas de la columna y el jugador las sustituirá por una carta de Trofeo ¡Objetivo cumplido!
- b) **Que el jugador haya utilizado una carta de Actividad de Riesgo:** Se completa la columna (con todas las cartas boca arriba en un montón) pero el jugador tendrá que esperar **al siguiente turno** para poder cambiarla por una carta de Trofeo. Los adversarios tienen, por tanto, una oportunidad para atacar.



B) Lanzar un ataque

Un adversario ha sacado una carta de Riesgo. Es la ocasión de intentar obstaculizarle (aunque no sea muy agradable).

- Para atacar, se coloca sobre el montón de cartas descartadas una carta de Ataque del mismo color que la carta de Riesgo.

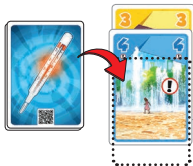


Carta jugada



Carta atacada

- Seguidamente, se gira la primera carta del montón de Enfermedades del color correspondiente y se coloca sobre la columna.



Aclaraciones:

- Si hay más columnas (incluidas las del mismo jugador) que están expuestas al mismo riesgo cuando se lanza el ataque correspondiente, se podrá robar una carta Enfermedad por cada una. (Se asignarán al azar, sin mirarlas previamente).
- La carta de Ataque multicolor es un super microbio que ataca a todas las cartas de Riesgo (⚠) visibles, sin tener en cuenta el color.



Consecuencias

- Si la carta de Enfermedad no indica un número de fichas, no pasa nada y simplemente se coloca en la columna. (Ha habido contacto con el microorganismo pero sin síntomas de enfermedad.)
- Si la carta de Enfermedad indica de 1 a 9 fichas, se colocará encima el mismo número de fichas de Tiempo. El número se correlaciona con la gravedad de la enfermedad que afecta al jugador; cuantas más fichas, más tiempo hará falta para que se cure.
- Si la carta representa un esqueleto acompañado de su orquesta de microorganismos, el jugador sufre una enfermedad mortal y será **eliminado** inmediatamente.



C) Curarse

Si el jugador tiene una carta de Enfermedad con al menos una ficha encima, está *enfermo*.

- -Para curarse deberá descartarse de una carta de Actividad (Neutra o de Riesgo, **sin importar el color**) y retirar de la carta de Enfermedad el número de fichas de Tiempo que indique la carta.
- Cuando se elimina la última ficha, el jugador está curado y de nuevo es operacional al 100%.



Descarta esta carta...



...para retirar 2 fichas.

ATENCIÓN:

- Está permitido curarse con una carta de valor superior al número de fichas restantes.
- Cuando el jugador esté curado, se dejará la carta de Enfermedad en la siguiente posición de la columna, así la carta de Riesgo que está justo debajo no se podrá atacar más.

Aclaración

- Mientras el jugador está enfermo **no** podrá completar las columnas. Solo podrá atacar, curarse o rehacer su mano (indicaciones en la página siguiente).

¿Y los Superprudentes?

Un Superprudente funciona como una carta de Actividad en una columna. Tiene dos efectos:

- Protege de una posible carta de riesgo precedente.
- Protege en adelante de todas las cartas de Riesgo del mismo color que se coloquen en la misma columna.



El 4 violeta está ya protegido y la columna no se podrá atacar con cartas de color marrón.

REHACER LA MANO

- Se podrán descartar de 0 a 5 cartas de **Ataque o Superprudente** antes de completar la mano con 5 cartas.



El jugador decide que la mano es demasiado débil y decide descartarse de 2 cartas de Ataque y del Superprudente para robar 3 cartas nuevas.



Como la mano solo contiene 3 cartas, el jugador decide utilizar su turno para robar 2. **ATENCIÓN:** En este caso se podría haber jugado también la carta de Ataque y/o el Superprudente antes de completar la mano con 5 cartas.

SI SE TERMINA EL MONTÓN CENTRAL

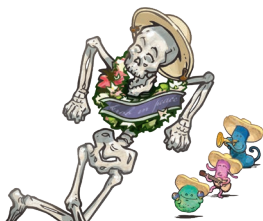
Si el montón central se termina, se mezclarán las cartas del montón de descartes para formar un nuevo mazo central. Si después la primera del montón es una carta de Enfermedad, se ignorará y descartará.

FIN DE LA PARTIDA

El jugador que consiga 3 cartas de Trofeo gana **inmediatamente** la partida.

Caso Especial:

Si después de una eliminación sólo quedan dos jugadores, el **primero** que gane un Trofeo gana la partida sin importar el número de Trofeos que ya posea su adversario.



JUEGO PARA DOS JUGADORES

Cuando juegan dos jugadores, se compete contra un tercer adversario ficticio, Gilbert. El juego es igual con las siguientes consideraciones:



- Gilbert no recibe cartas al comienzo del juego.
- Cada jugador comienza su turno haciendo el papel de Gilbert; a tal efecto se sacará una carta del montón central y se jugará así:



- Si la carta es de Actividad Neutra o de Riesgo, se completarán las columnas construidas en el espacio de juego correspondiente a Gilbert.

Si la carta tiene un valor demasiado alto para colocarla en una columna, se abrirá una nueva.



- Si la carta es de Ataque, se dirigirá contra todas las cartas del mismo color que se puedan atacar (incluidas las de Gilbert).

Si no hay cartas atacables, se descarta.



- Si se trata de un Superprudente, se colocará en la columna que se elija.



- Si Gilbert está *enfermo*, deberá curarse antes de poder completar sus columnas. Podrá volver a atacar cuando su condición se lo permita.

A continuación, el jugador procederá normalmente durante su turno y después será su adversario quien encarne a Gilbert antes de su turno.

FIN DE LA PARTIDA PARA DOS JUGADORES:

El juego termina cuando un jugador se anota tres Trofeos

- Si es Gilbert quien gana, los dos jugadores han perdido.
- Si uno de los tres jugadores es eliminado, gana quien complete antes una columna.
- Si un jugador es eliminado, la partida termina en empate entre su adversario y Gilbert (el jugador eliminado puede hacer de Gilbert).



KROBS

Un proyecto de: **Gilbert Greub**, Institut de Microbiologie, Lausanne

Diseño del juego: **Malcolm Braff - Bruno Cathala - Sébastien Pauchon**

Ilustraciones:

Vincent Dutrait

(www.vincentdutraite.com)

Asesoramiento Científico

Carole Kebbi, Institut de Microbiologie, Lausanne

Ludografía:

Ulrich Schädler, Swiss Museum of Games, La Tour-de-Peilz

Traducción:

Belén Rodríguez

Edición:

GameWorks Sàrl

Rue du Collège 14

1800 Vevey - Switzerland

www.gameworks.ch

Información:

Institute of Microbiology

Rue du Bugnon 48

1011 Lausanne - Switzerland

www.krobs.ch