

MY KROBS



IMUL
LAUSANNE

¿MYKROBS, QUÉ ES?



Prof. Gilbert Greub
Instituto de Microbiología
Universidad de Lausanne
Suiza

MyKrobs es un juego de cartas sobre microbios, los que acabamos de descubrir y aún no sabemos lo peligrosos que son y los que conocemos desde hace tiempo.

Este juego lo quisimos pero antes de todo diver-

tido. Queríamos que disfrutaras del juego mientras eras consciente de algunos de los microbios que nos rodean. Así, sin darse cuenta, aprenderás qué comportamientos de la vida cotidiana son seguros, cuáles presentan riesgos y, sobre todo, qué hacer para evitarlos.



El juego incluye tarjetas de 5 colores diferentes; cada una representa un tipo de situación en la que podemos estar en contacto con microbios:



- a través los alimentos
- por agua contaminada por nuestras heces,
- por las gotas (o aerosoles) que producimos cuando hablamos, cantamos o respiramos,
- durante la exposición a los animales,
- y durante diversas actividades que puedan provocar lesiones.

En cada color, 5 tarjetas neutras muestran actividades seguras y 8 tarjetas de riesgo muestran situaciones genéricas. Al jugar esta última, te expondrás a un ataque de gérmenes y si te atacan tendrás que robar una carta de enfermedad.

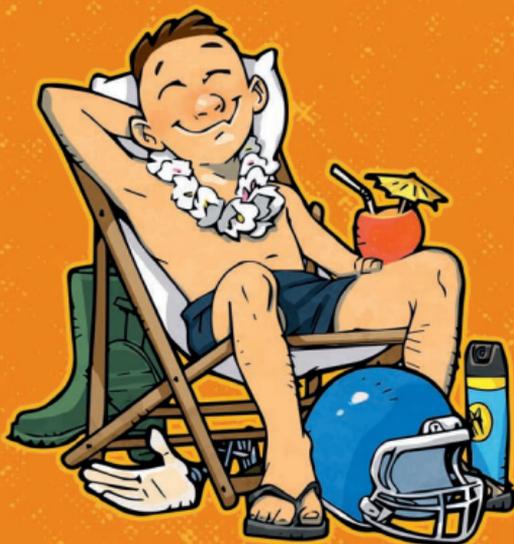
De este modo, sabrá exactamente en qué actividad de riesgo ha participado y qué microbio le ha infectado. Se enfermará más o menos severamente dependiendo del microbio y tendrá que esperar pacientemente su recuperación. El número de fichas de « tiempo » indicadas en una tarjeta de enfermedad corresponde a la gravedad de la



enfermedad. Así, una ficha de « tiempo » corresponde a una semana de enfermedad; a veces el microbio no es muy peligroso, otras veces es mortal. Al estar enfermo, tendrás que renunciar a actividades durante una ciertas semanas.

Además, en este juego, tenemos una serie de tarjetas negras que corresponden a situaciones que nos hacen más vulnerables a las infecciones : una inmunosupresión, un embarazo, un hospital, una epidemia o una actividad de riesgo particular o a situaciones favorables: la vacunación, el uso de probióticos..

Estas tarjetas negras son una extensión de burla (ver variante) que se puede utilizar tanto con el juego de Krobs (www.krobs.ch) como con el presente juego MyKrobs.



LOS CÓDIGOS QR

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



MATERIAL

87 cartas MyKrobs (en 5 colores)

Actividad (65x)

Reverso



Neutra (25x)



...

De Riesgo (40x)



...

Ataque (22x)



...

20 fichas de tiempo



40 cartas de Enfermedad
(en 5 colores)

Reverso



...

Cara



...

Reverso/Cara



...

24 cartas especiales
(reverso negro)

Reverso



...

Cara



...

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. Las fichas se pueden colocar al lado de las cartas.
- 3 Las fichas se pueden colocar al lado de las cartas.
- 4 Se mezclan las cartas MyKrobs y se hace un montón.
- 5 Se reparte 5 cartas a cada jugador, que las sujetará en la mano.
- 6 El jugador más joven es designado primero jugador. Está listo para empezar.

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 2 tipos de acciones:

JUGAR 1 O 2 CARTAS

Para:

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

Después, se roba **1 sola carta** el 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.

O

REHACER LA MANO

¡Cuando claramente las cosas no van como queréis!

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).



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



- 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.



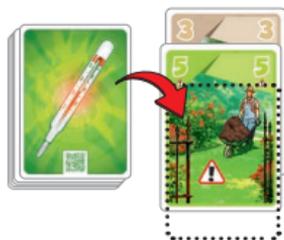
B) Lanzar un ataque

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.



- 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 (⚠️) visibles, sin tener en cuenta el color.



Consecuencias

- 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 microbios, o simplemente de una cruz, 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...



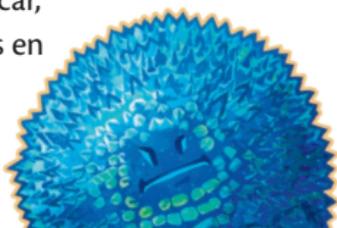
...para retirar 2 fichas.

N. B. :

- 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.

Atención:

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



REHACER LA MANO

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



El jugador tiene 4 cartas en su mano y su mano parece demasiado débil. El jugador decide descartarse de sus 2 cartas Ataque verde para robar 3 nuevas.



Como la mano solo contiene 2 cartas, el jugador decide utilizar su turno para robar 3. En este caso se podría haber descartado también la carta de Ataque azul 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:

Después de una eliminación, el **primero** que gane un Trofeo gana la partida sin importar el número de Trofeos que tengan sus adversarios.



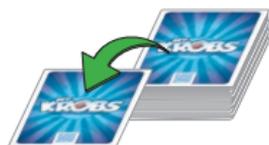
LE JEU A DEUX

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 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 encarnará 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).

VARIANTES DE TARJETAS ESPECIALES

Basado en una idea de G. Greub

- Para una versión más burlona y estratégica para fastidiar a tus adversarios, puedes añadir las 24 cartas especiales (reverso negro).



- Cuando se organize el juego, mezcla las juntas para formar un montón separado, que puedes colocar al lado del montón Enfermedades.

- El juego se desarrolla normalmente, pero cada vez que se avanza una de sus columnas jugando una carta del mismo valor que la última carta jugada de otra columna, se puede robar una carta especial y aplicar su efecto.



- Aquí están los efectos de las cartas explicados en detalle:



Coloque esta carta junto a una de sus columnas, que desde ahora esta inmunizada contra cualquier ataque de carta especial.



Coloca esta carta sobre una de tus columnas. Este le añade a ella como se desea un valor de 1, 2 o 3. Este valor puede cambiar en función de las siguientes cartas jugadas.



Esta tarjeta es una *Superprudencia*. Colócala junto a una de tus columnas, que desde ahora esta inmunizada contra cualquier ataque del color indicado.



Descarta esta carta y elige un jugador que tendrá que descartar la última carta de una columna que elijas.



Descarta esta carta y nombra un color. El jugador que elijas tendrá que descartar todas las cartas de este mismo color que tenga en su mano (sin volver a robar).



Coloca esta carta junto a la última carta de la columna que elijas. No se pueden jugar más cartas de este color en esta columna.



Coloque esta carta junto a una columna que elijas. Ya no se puede jugar dos cartas del mismo color seguidas.



Coloca esta carta en el trofeo de un adversario. Este trofeo ya no cuenta hasta que el adversario descarte un 3.



Coloca esta carta junto a la columna de un adversario. Ya no se puede jugar más cartas de valor 4 o 5 allí.

2x



Asigne esta carta a una columna elijas. Desde ahora esta columna debe alcanzar 20 puntos en lugar de 15 para conseguir un trofeo.

2x



Descarta esta carta y **todas** las cartas que tienes en mano, y luego roba 5 nuevas cartas. Se aplica en si mismo o un adversario.

1x



Elige una columna (la tuya o de un adversario). Todas las cartas especiales se descartan.

- Nunca puede haber más de 2 cartas especiales que apunten a la misma columna simultáneamente, y estas cartas no pueden ser idénticas.
- Si el efecto de una carta especial no es aplicable inmediatamente, se descarta.





MY KROBS

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

Diseño del juego: **M. Braff - B. Cathala - S. Pauchon & G. Greub**

Ilustraciones:

Vincent Dutrait

(www.vincentdutrait.com)

Asesoramiento Científico:

Carole Kebbi, Institut de Microbiologie, Lausanne

Ludografía:

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

Traducción:

Raquel Fernandez - Belén Rodríguez

Edición:

JeuPRO Sàrl

Chemin des Peupliers 13

1073 Mollie-Margot - Suisse

www.jeupro.ch

Información:

Institut de Microbiologie

Rue du Bugnon 48

1011 Lausanne - Suisse

www.mykrobs.ch