

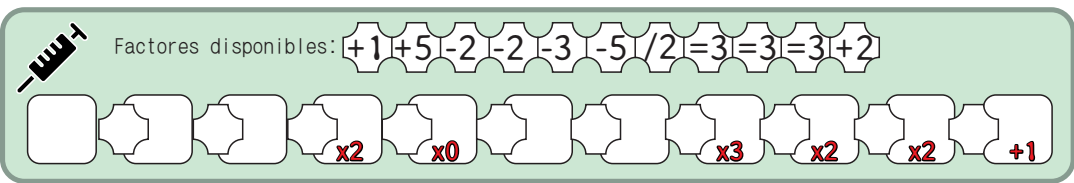
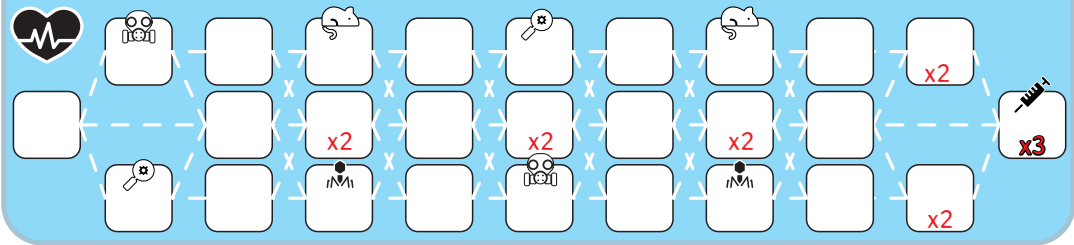
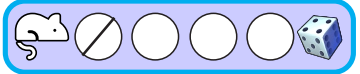
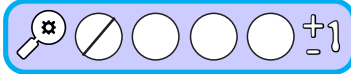
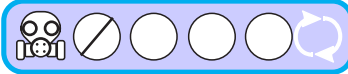
PROTOTYPE C19

E P I D E M I C

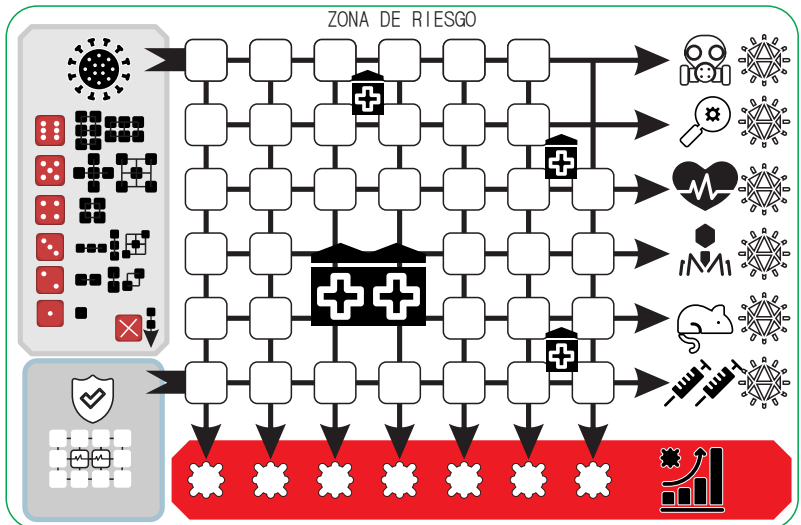
HECATE EDICIONES 2020 - AUTOR: EMMANUEL C. RUBIO

ESCENARIO

cantidad de jugadores



RESULTADO FINAL
 < 70 Apocalíptico
 < 80 Catastrófico
 < 100 de Milagro
 < 120 Superado
 < 150 Controlado
 > 150 Épico



PROTOTYPE C19

E P I D E M I C

HECATE EDICIONES
AUTOR: EMMANUEL C. RUBIO
1 A 5 JUGADORES - 20/45 MINUTOS

Cada jugador recibe 1 tablero de juego y 1 lápiz. Se necesitan 5 dados iguales (muestras) y 1 diferente (cepa mutante).

Si ya jugaron, pueden agregar un Escenario para aumentar la dificultad.


Los laboratorios buscan la cura contra un nuevo virus que está azotando el planeta. La pandemia está descontrolada y tenemos poco tiempo para investigar y desarrollar.

Cada jugador tendrá que administrar las pruebas que recolecta y aprovecharlas lo mejor que pueda, priorizando diferentes tareas: Salud, ciencia, tecnología y por supuesto, la sociedad en la que vive.

El juego se divide en rondas, durante la ronda tendrán un turno cada jugador para ser el investigador y el resto asistentes.



Dependiendo la cantidad de jugadores se jugarán 4/5/6 rondas si son 5/4/3 o menos jugadores.

Al inicio de su turno, el investigador arroja todos los dados. Luego de analizarlos podrá decidir volver a arrojar los que quiera 1 vez de forma gratuita, subsiguientes rerolls necesitarán de 1 Explorador.

Decidido con su tirada, tomará de estos dados la Cepa Mutante:  y lo anotará en su parte superior de su hoja. Hay que tener cuidado, al final del juego, mientras más alto, peor será.

Del resto de los dados podrá optar por:

A) TOMAR MUESTRA

Toma 2 dados o 3 con 1 Rata de laboratorio  De estos, el dado de mayor valor será la infección que ataca su territorio: , se explicará más adelante, los otros serán muestras recolectadas para investigaciones en Salud o la Fórmula.

B) BIOTECNOLOGÍA

Tomar 1 único dado y lo anota en cualquier espacio libre de la sección de biotecnología.

Luego los asistentes podrán hacer la opción A o B con los dados restantes, la diferencia es que los asistentes no pueden volver a arrojarlos y más de uno puede elegir un mismo dado.


SOLITARIO: Cada ronda se hace un turno normal y uno tirando solo 3 sin la Cepa mutante.

INVESTIGACIONES

A) SALUD

El testeo temprano puede ayudar encontrar el virus antes que se esparza.

Se podrá poner una muestra por columna, completando de izquierda a derecha, pero teniendo en cuenta la siguiente regla: si la muestra es igual al de la columna anterior, va en la misma fila, si es mayor va una fila más arriba, si es menor una más abajo. En la primera columna puede ir cualquier muestra. Las casillas con un icono otorgan ese recurso. En aquellas con multiplicador, se anota el resultado de multiplicar la muestra por ese valor.

 Siempre que agregas una muestra en Salud, ganas 1 recurso de individuo resistente, servirá para detener la infección.

Al final del juego, la salud puntúa por el numero anotado en cada columna.

B) FORMULA

Es imperante encontrar una vacuna que funcione como antídoto.

Factor: 

 \times  = 

Para usar una muestra en la formula, debe respetar el factor de la casilla. En la primera puede colocarse cualquier muestra.

Cada vez que se anota una muestra, también se tacha un factor que se anota para la casilla siguiente, por ejemplo, si anotamos un 2 y de factor elegimos " =3 " la siguiente casilla solo podrá tener una muestra igual a 3. Si elegimos +2, deberá ser 4.

En el caso que la casilla tenga un multiplicador, el valor a anotarse debe ser el multiplicado, eso puede llegar a complicar continuar la formula. Al final del juego, puntuará por cada número anotado y el jugador que haya logrado avanzar más lejos en la formula, recibirá el doble de puntos.

C) BIOTECNOLOGÍA

Apostar por crear artificialmente un destructor de bacterias y virus es tan riesgoso como interesante.

Si decide consumir un único dado, evitando la expansión de la infección, anota el valor en cualquier casilla libre de BIOTECNOLOGIA. Si completa 2 paralelos, obtiene el recurso indicado centralmente.

 \rightarrow 

Cuando elija Tomar Muestra, después de definir qué dado es la infección, podrá usar Biotecnología para convertir un dado de muestra o infección de un valor al otro. En este ejemplo podría tachar el 5 para convertir un 5 en 3, o tachar el 3 para obtener un 5.

RECURSOS

Avanzando en las investigaciones se pueden ganar recursos. Hay 2 tipos de recursos: **BONUSES** y **DE INVESTIGACIÓN**. Cuando se obtiene, se marca en su zona en el instante. Los recursos de investigación son Salud, Formula y Biotecnología o una muestra libre, esto es igual a tener un dado con el valor que se necesite para anotarlos en el área correspondiente.

Cuando se anota un **BONUS**, solo se marca el círculo indicando que se cuenta con ese recurso.

BONUSES disponible   usado

Se inicia con 1 de cada uno, se tacha al usarse:



EXPLORADOR: Antes de decidir apartar los dados, el investigador puede volver a lanzar los dados que quiera.



ANÁLISIS: Permite modificar un dado en +1 o -1.



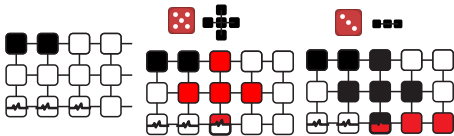
RATA DE LABORATORIO: Al elegir dados, permite tomar 1 dado extra.



INDIVIDUOS RESISTENTES:

Consumes 1 para agregar 2 individuos resistentes. Estos individuos entran desde la esquina inferior izquierda, y van colocandose conectado a otro, no podrá ingresarse un individuo resistente conectado a un infectado, puede hacer que solo se ingrese 1 de los 2.

Cuando ingrese infección a un Resistente, marca solo la mitad de la misma, en una segunda infección marcas la segunda mitad.



Los resistentes con media infección no se cuentan para la columna o fila llena.

INFECCIÓN

Puede hacerse antes o después de usar las muestras. El dado de infección indica cuantos individuos deben marcarse en la zona de riesgo.

* Cada dado tiene una forma específica y debe poder colocarse completo pero puede girarse.


* No puede romperse la forma ni quedar alguna marca fuera.

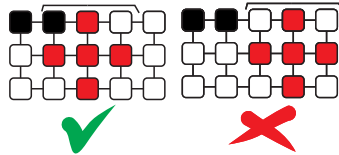
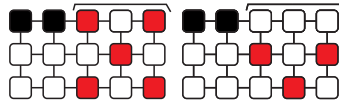
* Los infectados ingresan desde la esquina superior izquierda, luego debe colocarse siempre conectada a otro punto infectado.

* Si no puede colocar el dado de infección, debe tapar todos los individuos de una columna a elección.

* Si una fila se completa, obtiene el recurso

que indica, pero aumenta el multiplicador mutante al final del juego.

* Si una columna se completa debe marcar un virus, esto representa la curva de infección  en aumento.



HOSPITALES

Cuando en la zona de riesgo rodean un hospital, obtienes al instante 1 muestra, es como un dado con cualquier valor para cualquier investigación.

FIN DEL JUEGO

Al finalizarse la última ronda suman el puntaje de cada investigación:

SALUD: Suma todos los valores colocados en salud más 3 puntos por cada  usado

+ **FORMULA:** Suma todos los valores anotados en la formula (no los factores). El jugador que logró la formula más completa (que haya colocado más factores) duplica el resultado, lo mismo en solitario o en empate.

+ **BIOTECNOLOGIA:** Suma todos los valores anotados, excepto los tachados. Por cada par no usado, gana 10 puntos extra.

+ **CURVA DE INFECCIÓN:** +5 puntos por cada columna sin tapar, -10 puntos por cada columna completa.

- **POTENCIA DE LA CEPAS MUTANTE:** Suma toda la Cepa Mutante y multiplica por la cantidad de filas en la zona de riesgo. Esta es la potencia de la cepa mutante que se liberó en tu zona.

El jugador con mejor puntaje ha logrado salvar a la humanidad y compartirá su conocimiento con todo el mundo. Felicitaciones y muchas gracias por tu esfuerzo y sacrificio puesto en estos difíciles momentos, pero... ¡aún quedan muchas enfermedades que combatir! Intenta en un escenario diferente y pon a prueba tu astucia y suerte.

ESCENARIOS

Al inicio del juego puede optar por elegir uno de los siguientes escenarios de juego para aumentar la dificultad, algunos son más interesantes en grupos grandes y otros en solitario. Estos escenarios proponen pensar con más cuidado áreas específicas del juego por lo que no es recomendable para la primera partida. En cualquier caso, cuando dice "recibe una infección" es como dado de infección que no puede modificarse.

ETS



Al final del juego, antes de multiplicar la cepa mutante, cada jugador le suma el valor más alto que tenga al jugador a su derecha.

DENGUE



Durante el juego: Al arrojar los dados por primera vez el investigador, transforma los 1 y 2 en 6.

GRIPE COMUN



Al principio del juego y al final del juego, agregan una infección de valor igual a la cantidad de jugadores.

VIRUS INTRAHOSPITALARIO



Por cada hospital rodeado, suma 1 al multiplicador de la cepa mutante. (ejemplo: si tiene 2 hospitales rodeados, la cepa se multiplica por 8 en lugar de 6)

COVID 19



Al final del juego, por cada par de BIOTECNOLOGÍA no usado, recibe una infección de valor 3. (ejemplo: si tiene 3 no usados en total, agrega 3 infecciones de valor 3)

COLERA



Cada individuo resistente que se infecte a medias, se vuelve infectado completo y recibe una infección de valor 1 al instante.

GRIPE PORCINA



Al final del juego, por cada columna de SALUD no utilizada de todos, todos reciben una infección de valor 2. (ejemplo: si hay 3 columnas en total, todos agregan 3 infecciones de valor 2)

PESTE NEGRA



+1 a los dados de Infección (max 6) y -1 a las muestras o biotecnología (min 1). Al final del juego, cada Rata de Laboratorio usada aumenta +1 el multiplicador de la cepa mutante.

GRIPE AVIAR



Por cada factor no utilizado de la formula de todos los jugadores, todos agregan a su zona segura una infección de valor 1. (ejemplo: si hay 3 factores en total, todos agregan 3 infecciones de valor 1)

LABORATORIOS CORRUPTOS



Al final del juego, cada Análisis agrega +1/+3 si está usada/sin usar a la suma de la cepa mutante antes de multiplicarla.

GUERRA QUÍMICA



No podrán usar EXPLORADORES durante el juego pero los dados de infección valen la mitad redondeado para abajo. Al final del juego, tiran 5 dados de infección cada jugador, pueden usar los exploradores para volver a tirar.

VIRUS DE DISEÑO



Al final del juego el multiplicador de la cepa mutante es x10, pero pueden anularse pares completos de BIOTECNOLOGIA para reducir en 1 el multiplicador (min x3).



ANTI VACUNAS

Cada vez que cualquier jugador agrega una muestra a la Formula, todos reciben una infección de valor 1.