

# **FIGHT THE VIRUS**

*Un juego para 2+ jugadores de André Heines.*

*Gráficos de Alfred Das.*

© 2020

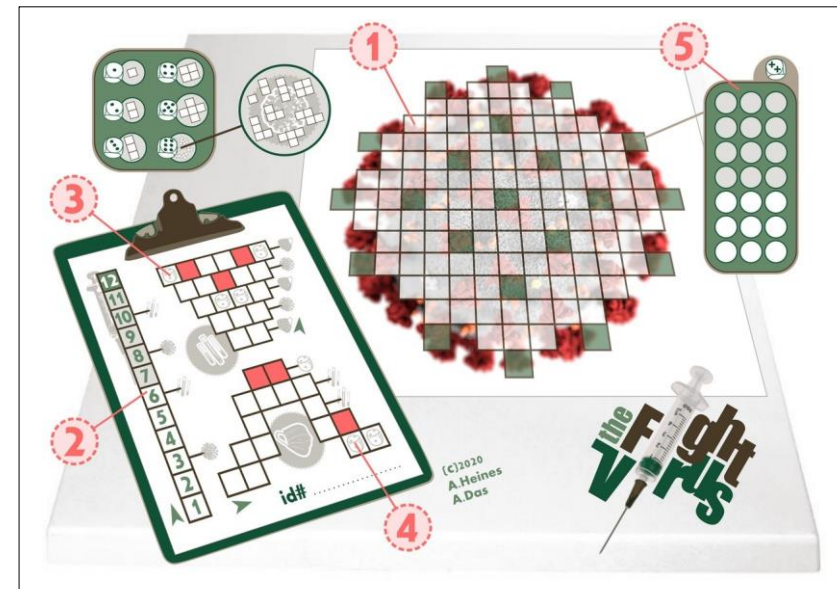
## **Trasfondo**

*Un peligroso virus se ha extendido rápidamente por todo el mundo, convirtiéndose en una pandemia. En todo el mundo, los científicos están trabajando en una cura y una vacuna. Al mismo tiempo, los gobiernos están tratando de contener el virus. Utilizan pruebas generalizadas y varias medidas para ganar tiempo para los investigadores. Solo aquellos que tienen éxito en todos los niveles pueden finalmente vencer la amenaza del virus. Cada jugador representa un equipo de científicos. Todos los equipos están investigando sobre el virus y asesorando a sus gobiernos.*

## **Informacion general del juego**

Los jugadores usan los dados para progresar en varias áreas. Tienen que analizar el virus, avanzar en la investigación, evaluar a la población y contener el virus con diversas medidas, todo esto al mismo tiempo. Para analizar el virus en juego, los jugadores usan formas de poliomínos, mientras que otras áreas necesitan que se llenen valores numéricos. Para mantener el juego simple con respecto a los componentes, solo se necesitan dados clásicos de seis caras (con pepitas) para jugar.

## **Hoja de juego**



- (1) Análisis de virus; (2) Investigación; (3) Pruebas; (4) Curva de dispersión;  
(5) Progreso del análisis

Nota: El campo "id#" es para que los jugadores ingresen su identificación o nombre.

## **Configuracion**

*Cada jugador toma una hoja de jugador. También se necesitan bolígrafos o lápices y dos dados de seis caras con pepitas. Los dados con números también funcionarán. Se puede encontrar una descripción general en la hoja del jugador. El jugador que usó una máscara protectora más recientemente comenzará el juego.*

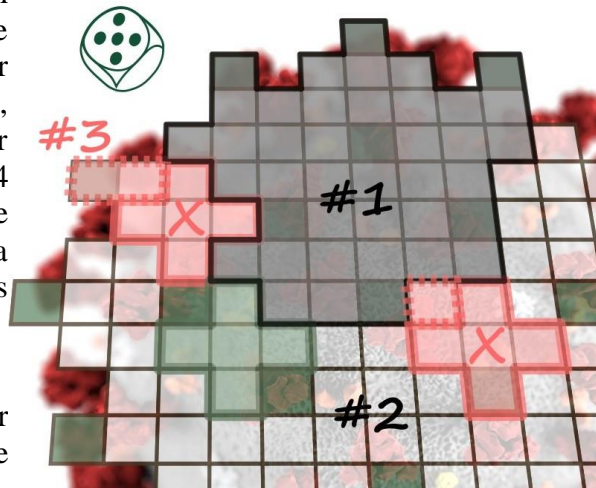
## Como se juega

El jugador activo tira los dos dados y utiliza uno de ellos para avanzar en el análisis del virus. El segundo dado se utiliza para avanzar en una de las otras tres áreas. Todos los demás jugadores pueden usar uno de los resultados del dado y usarlos para un área de su elección. Cuando todos los jugadores han terminado, los dados se entregan al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. Los dados que no se pueden usar se saltan. Dichos contratiempos pueden ocurrir, especialmente en etapas posteriores del juego.

Si un jugador lanza dobles (excepto seises dobles), el jugador activo puede lanzar ambos dados nuevamente. No está permitido volver a tirar un solo dado.

### 1) Analisis de virus

La cara del troquel muestra qué forma se puede rellenar (ver gráfico). Si se elige un 6, se puede usar cualquier forma de hasta 4 cuadrados contiguos (que encajen en una cuadrícula de 2 por 3) para llenar los espacios en esta área.



La forma debe usarse por completo y no puede pasar el borde.

de esta zona. Cada jugador decide individualmente dónde quiere rellenar la primera forma.

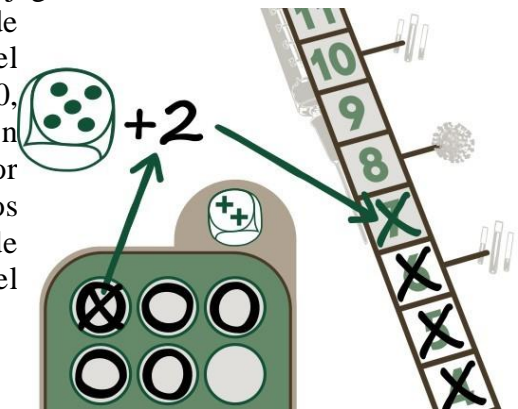
Después de eso, las nuevas formas deben rellenarse ortogonalmente adyacentes a los cuadrados ya rellenos. El jugador no dejará un vacío en el análisis del virus. Esto significa que no puede haber más de dos secciones separadas en cualquier punto: una analizada y otra no analizada.

Si en algún momento uno de los picos (cuadrados verdes) está cubierto, el jugador puede rodear uno de los 21 progresos del análisis. Esos se pueden usar para agregar 1 o 2 puntos a un solo dado. Si se utiliza un campo de progreso del análisis, el campo marcado con un círculo se tacha.

Nota: Para ganar el juego, se necesitan 12 de esos progresos de análisis en el área de investigación. Además, el progreso del análisis puede verse reducido por circunstancias adversas (ver allí).

### 2) Investigacion

En el área de investigación, los números del 1 al 12 deben tacharse en orden ascendente, comenzando con 1. Los valores superiores a 6 solo se pueden lograr con el progreso del análisis del análisis de virus. El progreso de un solo análisis agrega 1 o 2 puntos a cualquier resultado de dado. Algunos de los valores más altos requieren más de un análisis de progreso. El progreso en la investigación ayudará a mejorar el análisis y las pruebas de virus. Cuando un jugador tacha el cuadrado 3 u 8, ese jugador obtendrá una acción de bonificación por el análisis del virus. Por llenar el cuadrado 6 o 10, el jugador obtiene una acción adicional para probar. Un jugador debe llenar todos los cuadrados rojos en las áreas de las curvas de prueba y dispersión antes del cuadrado 12 de la investigación.



### 3) Pruebas

*Para combatir con éxito el virus, se deben realizar muchas pruebas. Cuanto más amplias sean las pruebas, mejor se pueden detectar y rastrear las infecciones. Esto es crucial para contener efectivamente la propagación.*

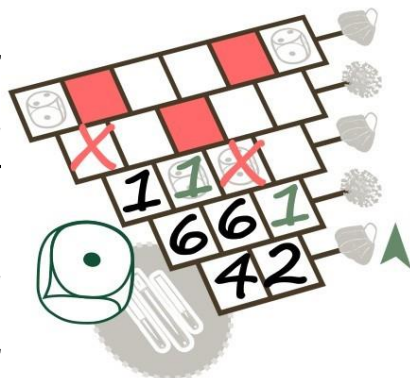
*Los jugadores deben llenar los cuadrados con números del 1 al 6 (excepción: progreso del análisis). Todos los cuadrados directamente debajo ya deben estar llenos. Además, los números tienen que ser más altos que los de los cuadrados directamente debajo. La única excepción es el 1. Se puede colocar en cualquier casilla, excepto encima de otra 1. El mismo número se puede usar varias veces en la misma fila.*

*Los cuadrados rojos son objetivos de prueba que deben cumplirse para ganar el juego. No es necesario completar las filas antes de ingresar números en las filas superiores. Sin embargo, llenar las filas por completo proporciona acciones de bonificación. Dependiendo de la fila, las acciones de bonificación ayudan directamente con el análisis de virus o el aplanamiento de la curva. Además, algunos cuadrados proporcionan una acción adicional de bonificación de dado.*

*Precaución: si un 1 se coloca junto a un 6, solo un número modificado por el progreso de un análisis puede ir encima de ellos.*

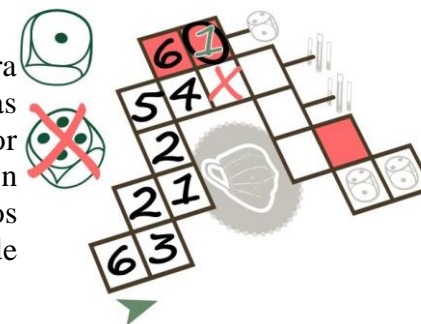
### 4) Curva de propagación

*Para evitar una sobrecarga de los sistemas de atención de la salud, el número de nuevas infecciones debe mantenerse lo más bajo posible. Por lo tanto, es importante tomar varias medidas.*







En esta área, las casillas vecinas solo se pueden completar con números diferentes. Una columna debe llenarse por completo antes de ingresar un número en una columna diferente.

Los cuadrados rojos deben completarse para ganar el juego. Tan pronto como las filas marcadas se llenen por completo, el jugador puede usar la acción de bonificación indicada. Además, algunos cuadrados proporcionan una acción adicional de bonificación de dado.



### Acciones de bonificación

-  Una forma, igual a un "6" rodado, se puede llenar en el área de análisis de virus.
-  El jugador puede ingresar cualquier número en el siguiente cuadrado vacío.
-  El jugador puede ingresar un "1" en el área de prueba.
-  En lugar de usar un solo dado, un jugador pasivo que activa esta acción de bonificación también puede usar el segundo dado. El dado adicional debe usarse en el mismo turno en que se desbloquea. Un jugador activo puede llenar una casilla con esta acción de bonificación, pero no recibirá el dado extra.

Nota: No es necesario realizar ninguna de estas acciones de bonificación. Pero si un jugador quiere realizarlas, tiene que hacerlo inmediatamente.

## Circunstancias adversas

*Ya sean populistas, teóricos de la conspiración o científicos dudosos, todos ponen en peligro el objetivo común con mensajes que distraen en las redes sociales. Instigan a la gente y difunden información falsa. Esto puede dificultar sustancialmente las medidas adoptadas para combatir el virus.*

Si un dado muestra un 6 y el otro un 5 o un 6 (sin progreso del análisis), los jugadores sufren un contratiempo antes de aplicar los resultados del dado con normalidad.

Al sacar un 5 y un 6, se debe rodear con un círculo el siguiente cuadrado vacío de la curva de distribución. Un cuadrado dentro de un círculo solo se puede llenar con el número en el lado opuesto de un dado (por ejemplo, 1 y 6), en comparación con el cuadrado vecino llenado previamente (ver gráfico "curva de distribución"). Si el próximo cuadrado vacío está al lado de dos números diferentes, el siguiente cuadrado libre posible se rodea con un círculo. La misma regla se aplica si se lanzan otros 5 y 6, y se tendrían que rodear dos cuadrados vecinos. Si hay más de un cuadrado legal, el que está dentro de un círculo debe llenarse primero.

Seis dobles rodantes: todos los jugadores tienen que tachar su próximo progreso de análisis no utilizado. Si un jugador no tiene un progreso de análisis activado sin usar, uno de los progresos no activados debe ser tachado. Debe activarse tachando otro pico antes de que se puedan utilizar otros progresos de análisis.

## Fin del juego

El juego termina cuando un jugador tacha el duodécimo cuadrado del área de investigación. Esto puede suceder durante el turno de otro jugador. El jugador que termina primero su investigación gana el juego. Si dos jugadores ganan el juego con el mismo resultado de dado, comparten la victoria. ¡Y cuando el virus es derrotado, todos ganan de todos modos!

## Variante para recuentos de jugadores más grandes

El conteo de jugadores para este juego básicamente no está limitado. Pero para acelerarlo y reducir la ligera desventaja debida al orden de los jugadores, los jugadores deben compartir tiradas de dados. No debe haber más de cuatro tiradas de dados activas. Además, antes de que comience el juego, los jugadores simplemente eligen las tiradas del jugador activo que quieren usar como su turno activo.

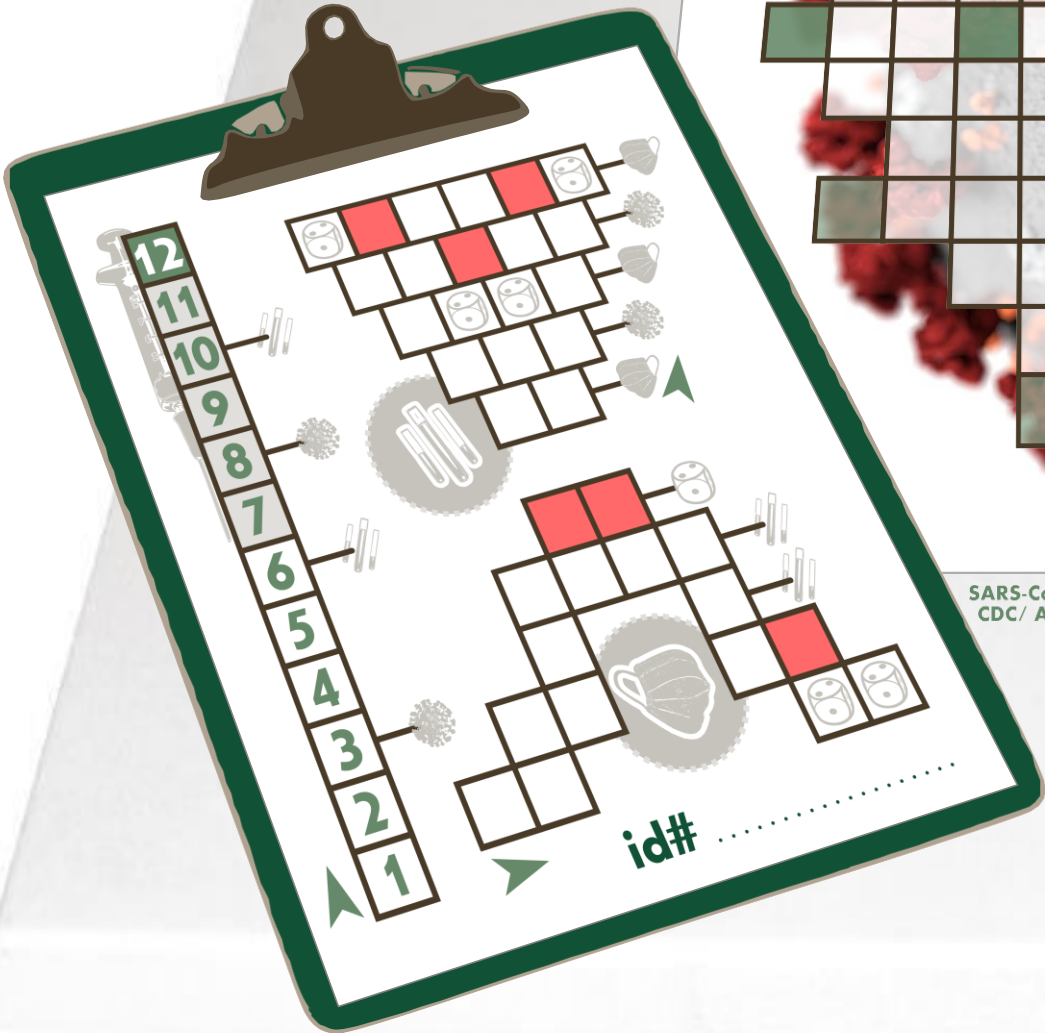
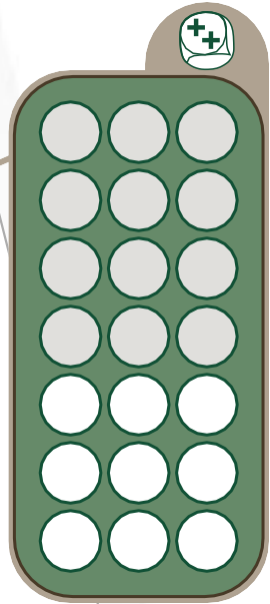
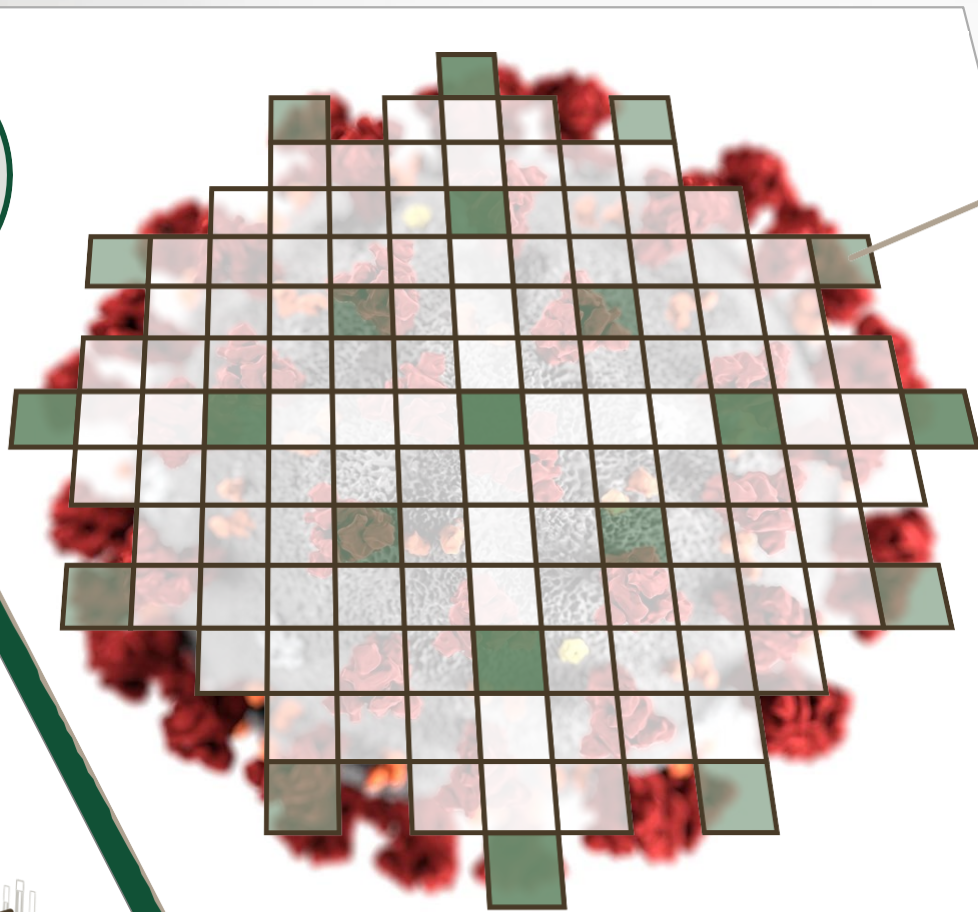
Además, esta variante facilita jugar este juego en línea a través de transmisiones de video.

## Créditos y expresión de agradecimiento

Un enorme agradecimiento a Alfred Das, quien proporcionó los gráficos y los consejos que hicieron de este pequeño proyecto lo que es ahora. Un agradecimiento especial a Heike Austermann por su incansable revisión y comentarios. Y gracias a Pedro Pereira por sus útiles comentarios.

Diseñador: André Heines Artista: Alfred Das

Crédito de la imagen SARS-CoV-2:  
CDC/Alissa Eckert, MS; Dan Higgins, MAMÁS



SARS-CoV-2 image credit:  
CDC/ Alissa Eckert, MS; Dan Higgins, MAMS

(c)2020  
A.Heines  
A.Das

