

# MECÁNICA DO XOGO CIENTÍFICAS

## BASEADO NO XOGO ORIXINAL<sup>®</sup> VIRUS

O CSIC (Centro Superior de Investigaciones Científicas) é unha Axencia Estatal na que se realizan investigacións científicas e desenvolvemento tecnolóxico. Crearemos o noso equipo de científicas coas súas investigacións ou achegas científicas, pero sempre existen trabas que dificultan o avance científico. Quen obteña antes o seu equipo de científicas coas súas investigacións obterá o premio Nobel.

**Xogo de 2 a 6 xogadores/as**, no que deberás reunir a 4 investigadoras e achegamentos científicos tendo coidado de que os imprevistos non te amolen a investigación.

### PREPARACIÓN

Baralla o mazo de cartas e **reparte 3 cartas para cada persoa** que xogue.

Coloca o mazo boca abaixo no centro da mesa e das xogadoras/es. Xunto a el formárase a pila de descartes. Cando o mazo se esgote, só voltea a pila de descartes. Non é preciso barallar de novo.



### OBXECTIVO DO XOGO

Ser o primeiro/a en ter un equipo de investigadoras catacracks! Se logras reunir sobre a mesa, fronte a ti, **4 científicas** de cada unha das disciplinas con 4 achegas científicas de cada especialidade, gañarás a partida!

Considéranse científicas Craks aquelas que teñen unha investigación e que se tiveron un imprevisto, puido ser resolto posteriormente.

### MECÁNICA DO XOGO

Cada xogador/a debe ter sempre ao comezo da súa quenda 3 cartas na man e tan só poderá **realizar unha acción por quenda**. Despois de xogar, roubará do mazo para volver a ter a súa man completa.

Xoga os distintos tipos de carta, colocándoas sobre a mesa fronte a ti para conseguir o teu equipo de científicas, ou sobre as cartas de xogadores/as rivais para evitar que consigan as súas investigacións antes ca ti.

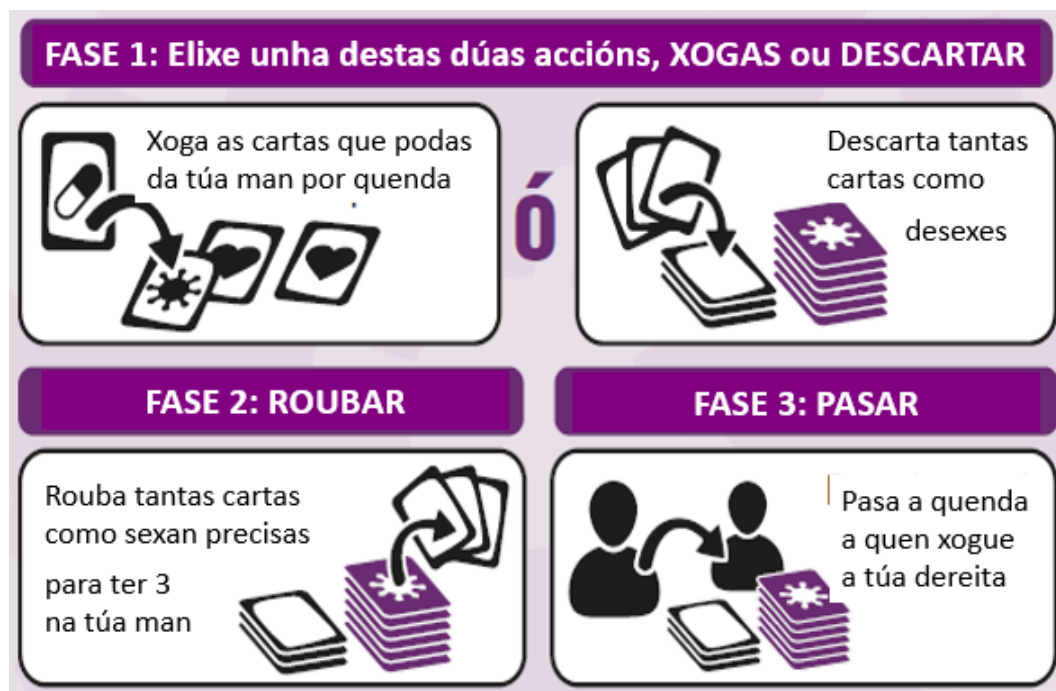
Algunhas cartas poden obrigarte a descartar ou cambiar as túas científicas, investigacións ou incluso a túa man. Elabora a túa estratexia para ser a primeira en formar o teu equipo completo coas súas investigacións.

Atende ás xogadas do resto porque terás que evitar que outras xogadoras/es rematen o seu equipo antes ca ti.



## FASES DO XOGO

**Escolle entre xogar tantas cartas como podas ou descartalas.** Despois rouba tantas cartas como necesites antes de pasar a quenda ao seguinte xogador. Non podes pasar a túa quenda sen habela xogado.



## TIPOS DE CARTAS

- **Científicas**

Xunta **4 científicas de distinta cor** (especialidade) no teu equipo para poder gañar o xogo. Non podes ter en ningún momento dúas científicas da mesma especialidade. O **comodín** valería como calquera categoría de científica.

- **Investigacións**

Cada unha das investigadores deberán de facer unha achega científica, polo que terás que **relacionar cada científica cunha investigación da súa especialidade (da mesma cor)** para poder rematar o xogo e gañar. O **comodín** serve como unha investigación para calquera científica.

- **Imprevistos**

Utiliza os imprevistos para impedir que as científicas dos teus rivais cheguen a realizar as súas investigacións. Estes imprevistos teñen **efecto sobre as científicas e as investigacións da mesma cor**, destruíndoas.

**AMOLAR:** coloca a carta de imprevistos sobre a científica da súa cor (sen investigación, nin outro imprevisto). As científicas con imprevistos non poden realizar investigacións nin achegas científicas. Se o imprevisto está sobre a investigación esta estará en revisión.

**BOICOTEAR:** despide a unha científica colocando un segundo imprevisto sobre a científica e as tres cartas van á pila de descarte. Se colocas un segundo imprevisto sobre unha investigación, esta será rexeitada e terás que enviála á pila de descartes xunto cos imprevistos.

- **Axuda**

As cartas de axuda serven para protexer as nosas científicas e investigacións. Poden destruír cartas de imprevistos ou protexer investigacións para que non sexan destruídas. Utiliza estas cartas só sobre cartas da súa mesma cor.

**RESCATAR:** Destruíe un imprevisto. Utiliza unha carta de axuda para descartar un imprevisto da mesma cor que se atope sobre unha científica e envía ambas cartas á pila de descarte.

**PROTEXER:** Protexe a unha científica. Coloca a axuda sobre unha científica libre da mesma cor. Agora, para poder amolala ou despedila será preciso eliminar a axuda. **Sobre unha investigación** esta será **publicada** e non poderá destruírse.

**INTOCABLE:** Coloca unha segunda axuda sobre a científica e quedará protexida para sempre contra calquera ataque de improviso. Xira as dúas axudas para indicar que esta é **intocable**.

- **Imprevistos xerais**

As cartas de imprevistos xerais poden alterar o xogo para axudarche a gañar. Utilízalas no teu beneficio ou para evitar que os teus rivais completen o seu corpo antes ca ti. Estas cartas xóganse sobre a pila de descartes e teñen efecto inmediato.

**INTERCAMBIO DE CIENTÍFICA:** Unha ditadura obriga a unha científica a marchar a outro país e outras veñen ao noso. Intercambia unha científica por outra entre dous xogadores calquera. Non importa se a cor das científicas é diferente, nin se teñen imprevistos e están **protexidas**. Simplemente a xogadora cambia a científica escollida por outra, sempre e cando, ningunha das xogadoras teña dúas científicas da mesma cor nin sexan **intocables**.

**LADRÓN DE CIENTÍFICAS OU INVESTIGACIÓNS:** rouba unha investigación a outra xogadora e engádea ao teu equipo. Podes roubar científicas ou investigacións con imprevistos. Lembra que non podes ter dúas da mesma cor.

**PASA LA BOLA:** Traslada tantos imprevistos como podas das túas científicas ás dos demais xogadores. Non podes utilizala sobre científicas **protexidas ou intocables**.

**GUANTE DE LÁTEX:** debido a unha pandemia, todos os xogadores, excepto o que utiliza o guante e se protexe, descartan as cartas que teñen na man. Ao comezo da súa seguinte quenda, ao non ter cartas, estes tan so poderán roubar unha nova man, perdendo así unha quenda de xogo.

**INTERCAMBIO DE EQUIPO:** intercambiase todo o equipo de científicas por outro xogador, incluíndo investigacións, imprevistos e axudas. Non importa o número de cartas que cada un teña na mesa. Cando usas esta carta, as investigacións **publicadas** tamén serán intercambiadas.

- **Cartas comodín**

Hai 4. Pódese substituír por outra da mesma especialidade e cor. Pódense volver **intocables** por dous imprevistos distintos pero tamén poden ser afectadas por dous imprevistos de distinta cor.

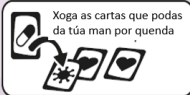
## **CONSELLOS E TRUCOS**

Trata de volver **intocable** ao teu equipo de científicas o antes posible para que ninguén poda destruílas. Cantas máis científicas e investigacións asegures, máis posibilidades de gañar terás.

## FOLLA DE INSTRUCCIÓN DURANTE O XOGO

**FASES DO XOGO:** Elixe entre xogar as cartas que podas no teu turno ou descartalas. Despois rouba tantas cartas como necesites antes de pasar a quenda ao seguinte xogador.

### FASE 1: Elixe unha destas dúas accións, XOGAS ou DESCARTAR



### FASE 2: ROUBAR



### FASE 3: PASAR



### QUE HAI QUE CONSEGUIR PARA GAÑAR?

Xunta **4 científicas de distinta cor** (especialidade) no teu equipo para poder gañar o xogo. O comodín valerá como calquera categoría de científica.

Cada unha das investigadoras deberá de facer unha achega científica, polo que terás que **relacionar cada científica cunha investigación da súa especialidade (da mesma cor)** para poder rematar o xogo e gañar. O comodín serve como unha investigación para calquera científica.

**OLLO! Nunca se poden ter dúas científicas ou investigacións da mesma cor!**

**CARTAS DE IMPREVISTOS:** utilízaos para impedir que os teus rivais avancen, poñéndoas sobre as científicas e as investigacións da mesma cor, para destruílas.

**AMOLAR:** coloca a carta de imprevistos sobre a científica da súa cor (sen investigación, nin outro imprevisto). As científicas con imprevistos non poden realizar investigacións, e non poden axudar a completar as achegas. Se o imprevisto está sobre a investigación esta estará en revisión.

**BOICOTEAR:** despide a unha científica colocando un segundo imprevisto sobre ela e as tres cartas van á pila de descarte. Se colocas un segundo imprevisto sobre unha investigación ou achega científica, esta será rexeitada e terás que enviála á pila de descartes xunto cos imprevistos.

**CARTAS DE AXUDA:** poden destruír cartas de imprevistos ou protexer as nosas científicas e investigacións para que non sexan destruídas. Utiliza estas cartas só sobre cartas da súa mesma cor.



**RESCATAR:** pon a carta de axuda **sobre un imprevisto da mesma cor** que se atope sobre unha científica, **para destruílo** e envía ambas cartas á pila de descarte.

**PROTEXER:** Coloca a axuda **sobre unha científica** libre da mesma cor. Agora, para poder amolala ou despelida, será preciso eliminar a axuda. Sobre unha investigación esta será **publicada** e non poderá destruírse.

**INTOCABLE:** Coloca unha **segunda axuda sobre a científica e quedará protexida para sempre** contra calquera ataque de improviso. Xira as dúas axudas para indicar que esta é **intocable**.

**CARTAS DE IMPREVISTOS XERAIS:** Estas cartas xóganse sobre a pila de descartes e teñen efecto inmediato.

**INTERCAMBIO DE CIENTÍFICA:** Intercambia unha científica por outra entre dous xogadores calquera. Non importa se a cor das científicas é diferente, nin se teñen imprevistos e están **protexidas**, non se poden intercambiar as intocables.

**LADRÓN DE CIENTÍFICAS OU INVESTIGACIÓNS:** rouba unha científica/investigación a outra xogadora e engádea ao teu equipo. Podes roubar científicas ou investigacións con imprevistos.

**PASA A BOLA:** Traslada tantos imprevistos como podas das túas científicas ás dos demais xogadores. Non podes utilizala sobre científicas **protexidas ou intocables**.

**GUANTE DE LÁTEX:** todos os xogadores, excepto o que utiliza o guante e se protexe, descartan as cartas que teñen na man. Ao comezo da súa seguinte quenda, ao non ter cartas, estes tan so poderán roubar unha nova man, perdendo así unha quenda de xogo.

**INTERCAMBIO DE EQUIPO:** intercambiase todo o equipo de científicas por outro xogador, incluíndo investigacións, imprevistos e axudas. Non importa o número de cartas que cada un teña na mesa. Cando usas esta carta, as investigacións **publicadas** tamén serán intercambiadas.