

IMMUNE

OBJETIVO DEL JUEGO

Un virus ha entrado al cuerpo humano e infectado un órgano principal. Desafortunadamente, la cepa original ha mutado y ganado la habilidad de infectar otros tres órganos. El virus abrumará el cuerpo humano, a menos que todos los jugadores cooperen sabiamente para dirigir la respuesta inmune. Solo entonces serás inmune.

“Inmune” es un juego cooperativo de complejidad media para uno a seis jugadores. El turno de cada jugador consiste de dos fases principales: replicación viral y respuesta inmune. La replicación viral incrementará la presencia del virus en cuatro órganos, algunas veces desencadenando síntomas de enfermedad debilitantes.

La respuesta inmune consiste de 9 acciones diferentes, que tienen una fuerza variable que depende de la energía que cada una tenga. Cada jugador debe madurar el sistema inmune y desplegar habilidades especiales en el momento adecuado.

El juego continúa hasta que el virus conquiste el cuerpo humano o el sistema inmune derrote al virus, cuando la inmunidad adaptativa aprenda a reconocer el virus.

COMPONENTES

1 bolsa de infección



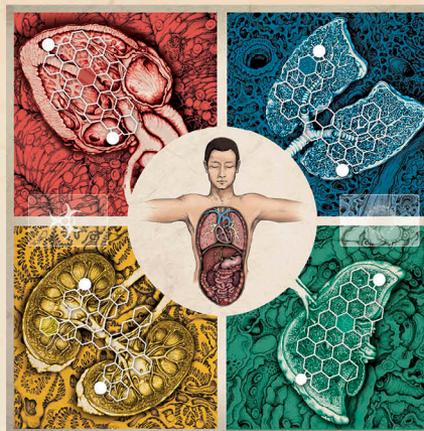
9 baldosas de acción



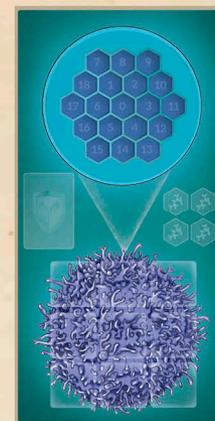
1 folleto de reglas



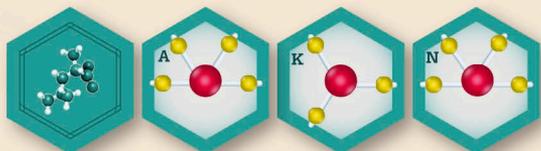
Tablero de órganos



Tablero celular



20 baldosas epítipo



2 células blancas



5 fichas de ancla



9 fichas de energía



108 fichas virales: 27 de cada color (azul, rojo, verde y amarillo)



5 dados de células blanca



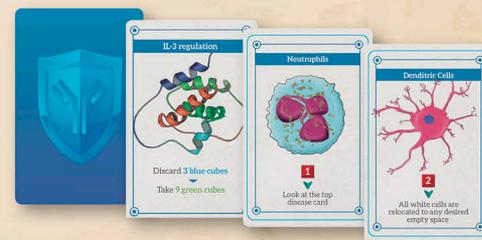
42 cubos: 24 rojos (ADN), 12 verdes (ARN) y 6 azules (Proteína)



22 cartas de enfermedad



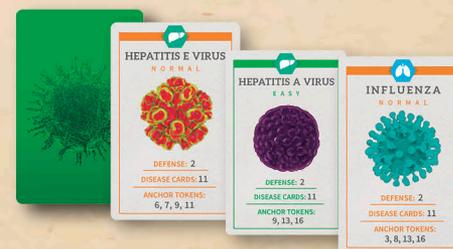
16 cartas de inmunidad innata.



6 cartas de tipo de célula B



16 cartas virales



PREPARACIÓN

- 1 Llena la bolsa de infección con todas las fichas virales.
- 2 Toma aleatoriamente una carta viral de la dificultad deseada y colócala boca-arriba en su espacio del tablero de órganos. Esta carta especifica cual es el órgano principal. Si este es el primer juego para todos los jugadores, es recomendable elegir una de las cartas del nivel fácil.
- 3 Coloca una célula blanca en cada nodo linfático del órgano principal.
- 4 Baraja el mazo de cartas de enfermedad y toma el número de cartas especificado en la carta viral. Coloca estas cartas boca-arriba en su espacio del tablero de órganos.
- 5 En el área superior del tablero celular (epítipo), coloca fichas ancla en los números especificados por la carta viral. Además, baraja las baldosas epítipo y haz cuatro pilas boca-arriba.
- 6 Baraja las baldosas de acción y coloca una en cada espacio de la cuadrícula en el tablero celular. Además, coloca una ficha de energía en cada baldosa.
- 7 Coloca dos cubos rojos en la baldosa de acción "T-helper".
- 8 Baraja el mazo de cartas de inmunidad innatas y coloca el mazo boca-abajo en su espacio del tablero celular.
- 9 Coloca todos los dados y cubos al lado del tablero de órganos.
- 10 Dale a cada jugador una carta de tipo de célula B. La última persona que estuvo enferma es el jugador inicial.





5

8

5

10

7

6

1

Innate Immunity
 Discard 1 cube and take 1 innate card

2

Engage Immunity
 Use 1 card

3

Adaptive Immunity
 Discard 3 cubes and take 1 adaptive tile

4

Transcription
 Discard 2 cubes and take 1 transcription cube

5

Gene Expression
 Take 1 gene cube

6

Recruit White Cell
 Discard 1 cube and take 1 white cell

7

Translation
 Discard 2 cubes and take 1 translation cube

8

Engage Immunity
 Use 1 card

9

Activate White Cell
 Move 1 white cell to attack with 1 cube

10

Antibody Production
 Move 1 antibody to the cell



DESARROLLO DEL JUEGO

1. Infectar el cuerpo humano

Los jugadores pueden compartir cualquier información y discutir sus planes. Cada jugador toma un turno y es seguido por el jugador a su izquierda. Cada turno tiene tres fases: 1) Infectar el cuerpo humano, 2) Asignar energía y 3) Realizar dos acciones inmunes.

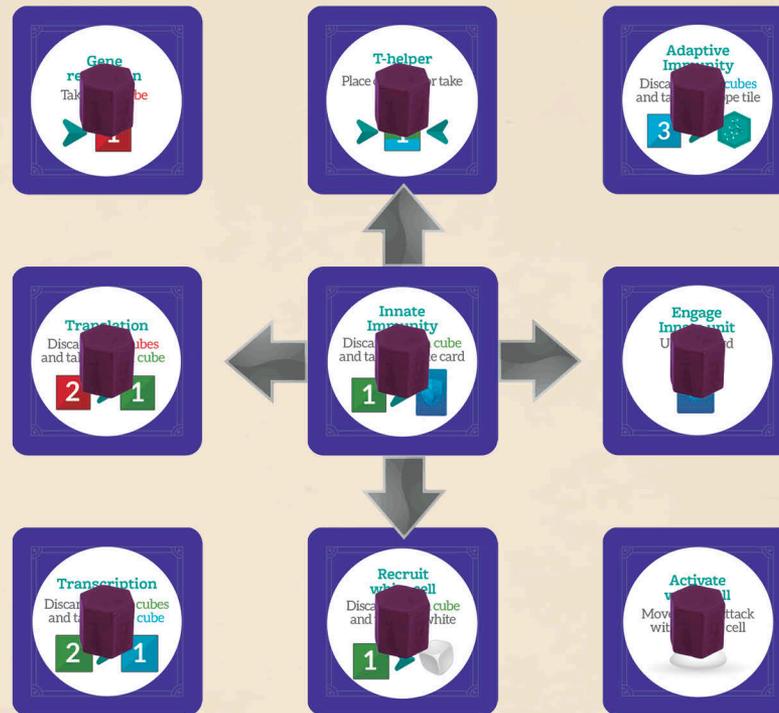
- Debes sacar dos fichas virales de la bolsa. Cada ficha se debe poner en el órgano de su respectivo color.
- La ficha se debe colocar en el espacio vacío con el menor número de espacios vecinos ocupados (por otras fichas o células blancas).
- La primera ficha se debe colocar en el espacio adyacente a un nodo linfático (círculo blanco).
- Cuando hay varios espacios válidos, puedes elegir cualquiera de ellos.
- Una ficha viral no se puede poner en un nodo linfático o en un espacio ocupado por una célula blanca.
- Cuando dos (o más) fichas virales son del mismo color, debes tomar la carta de enfermedad superior. Sigue sus instrucciones y descártala.



La nueva ficha viral es amarilla y se debe colocar en el riñón, en cualquiera de los 3 espacios resaltados. (A) muestra los dos nodos linfáticos. (B) muestra el espacio gatillo: si una ficha viral se coloca allí, los jugadores pierden el juego inmediatamente.

2. Asignar energía

- Si así lo deseas, puedes mover una ficha de energía un paso a cualquiera de sus baldosas de acción vecinas ortogonales (es decir, sin incluir diagonales).
- El máximo número de fichas de energía que una baldosa de acción puede tener es 3.



El jugador desea mover la ficha de energía del centro. La ficha se puede mover ortogonalmente, a cualquiera de las baldosas resaltadas.

3. Realizar dos acciones inmunes

- La misma baldosa de acción se puede elegir dos veces.
- Cuando cada acción se elige, se puede ejecutar tantas veces como hayan fichas de energía sobre la baldosa. Por ejemplo:
 - Si hay tres fichas de energía (el límite) en la baldosa “Gene Regulation”, obtienes tres cubos rojos cuando ejecutas esta acción.



- Si no hay fichas de energía en una baldosa, no puedes ejecutar esta acción.
- Todos los materiales de juego son limitados. Entonces el caso de que hayan menos suministros que los que la acción provee, toma tantos como sea posible

Las acciones posibles son:

Gene regulation (Regulación genética): Toma 1 cubo rojo.

Transcription (Transcripción): Descarta 2 cubos rojos y toma 1 cubo verde.

Translation (Traducción): Descarta 2 cubos verdes y toma 1 cubo azul.

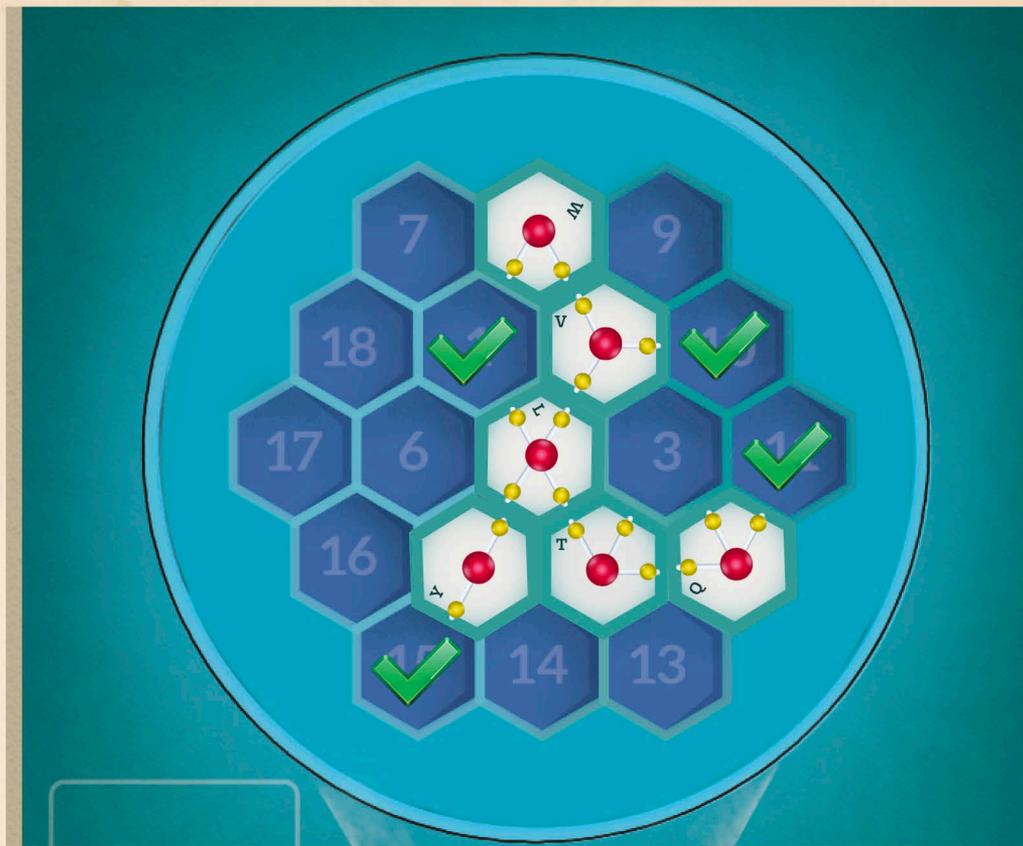
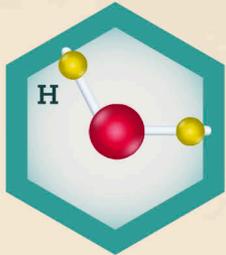
Innate immunity (Inmunidad innata): Descarta 1 cubo verde y toma una carta de inmunidad innata.

Engage Innate unit (Activar unidad innata): Usa 1 carta de inmunidad innata.

T-helper (T-cooperador): Coloca 1 cubo sobre esta baldosa o toma 1 cubo que este sobre la baldosa.

Adaptive immunity (Inmunidad adaptativa): Descarta 3 cubos azules y toma una de las baldosas epítipo superiores. Luego coloca la baldosa en la parte superior del tablero celular, de acuerdo a las siguientes reglas:

- La primera baldosa se debe colocar en el espacio central del tablero epítipo, en el espacio marcado con el número cero.
- Todas las otras baldosas se deben colocar en un espacio vacío, conectada a cualquier otra baldosa del tablero.
- Las conexiones deben emparejar en todos los lados compartidos con otras baldosas.
- La baldosa se puede rotar antes de colocar en su espacio. Sin embargo, una vez que la baldosa se coloca, se debe mantener como se puso.
- Si lo deseas, una baldosa se puede descartar en cualquier momento.
- Si la baldosa ocupa una posición donde haya una ficha ancla, coloca la ficha ancla encima de la baldosa.
- Los jugadores ganan el juego inmediatamente cuando todas las fichas anclas están ocupadas por baldosas y existe un camino continuo que las conecta todas entre sí.



La nueva baldosa epítipo se puede colocar en cualquiera de los espacios resaltados.

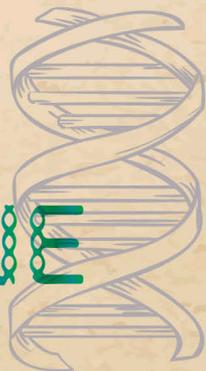
Get white cell die: Descarta 1 cubo verde y desbloquea un dado de célula blanca.

Activate white cell: Mueve y/o ataca con una célula blanca.

Movimiento: El movimiento es opcional y puede ocurrir antes o después de atacar. Una célula blanca activada se puede mover un número de pasos igual (o menor) al número de dados desbloqueados. Cada paso puede ser una de las siguientes opciones:

- Hacia un espacio vacío adyacente.
- Hacia un nodo linfático conectado por líneas.
- Desde un nodo linfático hacia otro nodo linfático, en el mismo órgano o en uno diferente.

IMMUNE



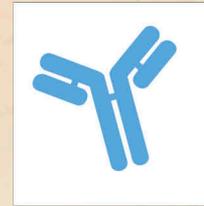
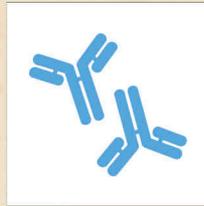


Hay actualmente tres dados desbloqueados, entonces la célula blanca se puede mover 0 a 3 pasos, terminando en cualquiera de los espacios resaltados.

Ataque: Cada célula blanca activada puede lanzar un ataque a todas las fichas virales adyacentes.

- Rueda todos los dados que están actualmente desbloqueados.
- Cuenta el número de impactos (0, 1 o 2 anticuerpos) y resta el valor de defensa del virus.
- Si queda algún impacto, remueve este número de fichas virales adyacentes a la célula blanca. Además, conserva las fichas junto a tu área de juego.

IMMUNE



El jugador rueda los cuatro dados que están actualmente desbloqueados, obteniendo 3 impactos. Como el valor de defensa viral es 2, el jugador puede remover 1 ficha viral, la cual debe estar adyacente a la célula blanca que inició el ataque.

Otras acciones

En cualquier momento, aun durante el turno de otros jugadores, puedes:

- **Usar fichas virales:** Descarta un conjunto de cuatro fichas virales, una de cada color (obtenidas en ataques previos) y luego tienes dos alternativas: (a) o tomar 1 cubo verde (b) o reorganizar todas las fichas de energía.
- **Usar tu carta de tipo de célula B:** Una sola vez por juego, sigue las instrucciones y descarta la carta.

Fin del juego

Condiciones de derrota: El virus conquista el cuerpo humano y todos los jugadores pierden el juego inmediatamente cuando (1) la bolsa de infección está vacía, o (2) una ficha viral se debe colocar en el espacio gatillo resaltado de cualquier órgano.

Condiciones de victoria: El sistema inmune vence al virus y todos los jugadores ganan el juego inmediatamente cuando todas las fichas anclas están ocupadas por baldosas y existe un camino continuo que las conecta todas entre sí. La inmunidad adaptativa ha aprendido a reconocer el virus.

Niveles de dificultad:

- Cuando hayas derrotado el juego en la dificultad más alta, puedes incrementar el valor de defensa viral 1 punto.
- En caso de derrota, el puntaje del grupo es 0. En caso de victoria, el puntaje del grupo es el producto del número de fichas virales que quedan en la bolsa de infección y el valor de defensa viral.



Variante simplificada

Puedes considerar la siguiente variante si deseas jugar: (1) un juego completamente independiente de lenguaje, o (2) con personas sin experiencia en juegos estratégicos. Simplemente haz lo siguiente durante la etapa de preparación:

- Solo coloca la carta de enfermedad “High fever” en el tablero. Así, cada vez que dos fichas virales tienen el mismo color, el jugador pierde todos sus cubos azules. Esta carta está activa en el tablero durante el juego entero.
- No le des a cada jugador una carta de tipo de célula B.
- Remueve del mazo de cartas de inmunidad innata todas las cartas excepto las ILs (1 a 8).

Lista de cartas

Inmunidad Innata

- **IL-1 regulation (Regulación IL-1):** Descarta 1 cubo azul y toma 3 cubos verdes.
- **IL-2 regulation (Regulación IL-2):** Descarta 2 cubos azules y toma 6 cubos verdes.
- **IL-3 regulation (Regulación IL-3):** Descarta 3 cubos azules y toma 9 cubos verdes.
- **IL-4 regulation (Regulación IL-4):** Descarta 4 cubos verdes y toma 3 cubos azules.
- **IL-5 regulation (Regulación IL-5):** Descarta 5 cubos verdes y toma 3 cubos rojos y 3 azules.
- **IL-6 regulation (Regulación IL-6):** Descarta 6 cubos verdes y toma 2 cubos rojos y 4 azules.
- **IL-7 regulation (Regulación IL-7):** Descarta 7 cubos rojos y toma 1 cubo verde y 2 azules.
- **IL-8 regulation (Regulación IL-8):** Descarta 8 cubos rojos y toma 3 cubos azules.
- **Natural killer cells (Células asesinas naturales):** Descarta 1 cubo verde y remueve 1 ficha viral adyacente a una célula blanca.
- **Macrophages (Macrófagos):** Descarta 3 fichas virales del mismo color y toma 1 cubo verde.
- **Interferon (Interferón):** Descarta 5 cubos verdes y coloca 4 de tus fichas virales de vuelta en la bolsa de infección.
- **Basophils (Basófilos):** Coloca todas las baldosas epítomos superiores en el fondo de sus pilas.

- **Dendritic cells (Células dendríticas):** Descarta 2 cubos rojos y mueve todas las células blancas a cualquier espacio válido que desees.
- **Neutrophils (Neutrofilos):** Descarta 1 cubo rojo y mira la siguiente carta de enfermedad.
- **Monocytes (Monocitos):** Toma las 4 cartas de inmunidad superiores y quédate con una. Coloca las otras 3 encima del mazo.
- **Eosinophils (Eosinófilos):** Descarta 1 cubo verde e intercambia una baldosa epítipo del tablero con una de las superiores de cualquier pila.

B-Cell

- **Plasmablasts (Plasmablastos):** Una vez por juego, toma las 3 cartas superiores de inmunidad innata. Escoge 1 y regresa las otras encima del mazo.
- **Plasma cells (Células plasma):** Una vez por juego, coloca 5 de tus fichas virales en la bolsa de infección.
- **Memory B-cell (Células B de memoria):** Una vez por juego, toma las 4 cartas de enfermedad superiores y colócalas encima del mazo en el orden que prefieras.
- **Marginal zone B-cell (Célula B de la zona marginal):** Una vez por juego, coloca hasta 3 baldosas epítipo que estén en el tablero en cualquier posición nueva.
- **B-1 cell (Célula B-1):** Una vez por juego, coloca una baldosa epítipo gratis.
- **Regulatory B-cell (Célula B reguladora):** Una vez por juego, omite la fase de infectar el cuerpo humano.

Enfermedad

- **Cough (Tos):** El jugador descarta todos sus cubos rojos.
- **Dehydration (Deshidratación):** El jugador descarta todos sus cubos verdes.
- **High fever (Fiebre alta):** El jugador descarta todos sus cubos azules.
- **Diarrhea (Diarrea):** El jugador descarta todas sus fichas virales.
- **Organ failure (Falla de órgano):** Un dado es bloqueado de nuevo.
- **Titer increase (Aumento viral):** La próxima fase infectar el cuerpo humano, toma 3 fichas virales de más.
- **Inflammation (Inflamación):** El jugador descarta 1 carta de inmunidad innata.
- **Mutation (Mutación):** Una baldosa epítipo del tablero debe ser descartada.
- **Exhaustion (Agotamiento):** Una ficha de energía se remueve permanentemente del juego.
- **Immunodeficiency (Inmunodeficiencia):** Un dado se remueve permanentemente del juego. Los jugadores pueden elegir si el dado es uno de los bloqueados o desbloqueados.
- **Hope (Esperanza):** No ocurre nada.



Créditos

Las siguientes personas hicieron este juego posible:

Diseño: David S. Campo, Ph.D.

Arte: Alice Steel y Carolina Parra.

Diseño Gráfico: Globe Creative

Dedicado a la memoria de: Juan Sebastián Romero Leal. Biólogo, defensor de los derechos humanos y amado amigo. Te extrañamos mucho mi Sebas.

Agradecimiento especial a: Inna Campo, Melinda McDaniel, Santiago Campo y Tony Cha.

Ensayadores del juego: Inna Campo, Mike Flanagan, Hernan Bernal, Seth Sims, Amanda Sue, Jorge Hernandez, Zoya Dimitrova, Armand Zakarian, Tatiana Chirkova, Irina Astrakhantseva, Pavel Skums, Olga Glebova, David Hinderer, Mason Wilde, Jared Strop, Craig McDaniel, Samuel Shepard, Ryan Brumbelow, Christopher Laferty, Mike Yakubek, MARVIN (Mechanical Automaton of Randomly Valuable INtelligence).

Created By



sampo

SAMPO

immuneboardgame@gmail.com

