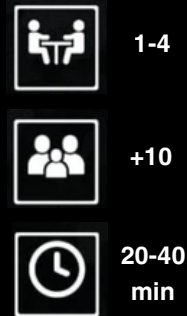


Cartas
Familiar
Gestión de mano
Set Collection

- partidas adaptadas
a diferentes
dificultades con
reglas configurables -



“Necesitamos las mentes más brillantes de la historia para reestablecer la realidad”

Contenido:

- Reglamento
- 40 cartas de laboratorio
- 30 cartas de túnel
- 10 cartas de test de ADN
- 16 cartas mini de coordenadas
- Geniopedia



Consigue traer a más genios que el resto de tus compañeros científicos, colabora con ellos o intenta salvar al mundo en solitario!

[Cómo jugar en 5 minutos](#)

El concepto

Juego de cartas **competitivo/cooperativo con modo solitario** para 1-4 jugadores.

En S.O.S. Cerebros, los fenómenos de la realidad se han vuelto loco de repente: la gravedad, el electromagnetismo, la relatividad... todo está fallando.

Ante tal desconcierto, los mejores científicos se han unido para fabricar una máquina del tiempo con el objetivo de traer al presente a las mentes más brillantes de la historia para que nos ayuden: Einstein, Marie Curie... Cada jugador encarna a uno de estos **científicos**.

Los componentes

Cartas de laboratorio



Cartas que los jugadores robarán y tendrán en la mano. Tienen un tipo de material, un número y una acción secundaria.

Cartas de túnel



Cartas que formará la máquina del tiempo. 9 túneles en una parrilla de 3x3 con 3 coordenadas horizontales y 3 verticales. Los túneles empiezan apagados y cuando se voltean pueden estar vacíos, tener un problema o un personaje.

Cartas mini de coordenadas



Cartas de test de ADN



Cartas opcionadas para el modo “paradoja”. En este modo cada jugador es descendiente de un personaje en secreto.

Un turno de juego

Un jugador en su turno:

- **Roba una carta**, bien del mazo de laboratorio o bien de su mazo de descartes.
- Después podrá intentar **activar un túnel** que tenga un personaje jugando la combinación de las **coordenadas de su posición**.
- Si no puede, o no le interesa, **descartará una carta** y ejecutará su **acción secundaria**.

Al encenderse los túneles se activan **efectos** que pueden afectar a la máquina o la mano de los jugadores.

Al activar un túnel con un personaje, el jugador consigue traerlo al presente.

Aprende

Con un enfoque educativo para los más jóvenes, el juego incluye una Geniopedia, con fichas de los 10 personajes que aparecen en los túneles con su biografía, logros científicos y motivos para traerlos al presente. Hay preparados 30 personajes +.



Ejemplo de inicio de partida competitiva con 4 jugadores. Cada uno tiene su carta de test de ADN que oculta uno de los personajes.

Modo competitivo

Los jugadores intentarán traer a más personajes que el resto a nuestra época antes de que se acabe el tiempo

Modo cooperativo

Con comunicación limitada, los jugadores intentarán traer al presente 3 personajes antes de que se acabe el tiempo.

Modo solitario

El jugador intentará traer 3 personajes al presente y un jugador automático (automa) intentará impedírselo.