

Addictus

LA POSESIÓN DE LAS PANTALLAS

6+ DE 6 A 99 AÑOS

1-6 JUGADORES

20' DE 15 A 45 MIN.

JUEGO COOPERATIVO

Un juego de: Elena Bartomeu, ebartomeu@uoc.edu
Ilustradora: Carme Almenar

DE QUÉ VA EL JUEGO

La sociedad está poseída por el espíritu maléfico de las pantallas, llamado Addictus, deja a todos los humanos sin voluntad, como espectros condenados a vagar por las redes en un scroll sin fin. Los protagonistas ya no hablan, tampoco miran ni descansan por la noche, han dejado de realizar las actividades que les solían gustar. El objetivo del juego es liberar a los personajes del espíritu Addictus



En este trepidante juego tendréis que liberar a los personajes del espíritu Addictus. Empezaréis por contactar con ellos, descubrir cuales eran sus actividades favoritas y liberarlos de su influencia maléfica. Pero tened cuidado, Addictus no se va a dejar ganar así como así y ¡va intentar poseeros!

Addictus es un juego de cartas con mecánica de **cobertura de rejilla**, con **posesiones tipo party** asociadas a las cartas. Cada jugador hará 2 acciones en su turno, ya sea **robar carta** o **espiar personaje**, y si le sale una carta Addictus será poseído y perderá su turno.

Proporciona una **alfabetización básica** entorno a las adicciones a las pantallas, permitiendo identificar actitudes adictivas y proponiendo un plan para desengancharse: contactar, activar, liberar y blindarse. Se adapta a 3 niveles de dificultad, empeando a jugar con una rejilla de 4x4 y subiendo a 5x5 cuando se es experto o experta.

El tratamiento gráfico es inclusivo por identidad de raza, género y orientación sexual, antipaternalista, y no penalizador por el uso de las pantallas.

Contacto: ebartomeu@uoc.edu

ELEMENTOS DEL JUEGO

78 cartas

1 carta limbo/cripta

5 fichas Addie

1 instrucciones

JUEGO FAMILIAR

MASS MARKET

COBERTURA DE REJILLA

ALFABETIZACIÓN EN ADICCIONES

3 NIVELES DE DIFICULTAD



CARTA CONTACTO

1. **CONTACTAR.** Tira una carta con ojos, orejas y manos para contactar cada personaje.



CARTA ACTIVACIÓN

2. **ACTIVAR.** Coloca una carta de activación encima de una de contacto. No se puede activar un personaje si no está contactado. Hace falta dos personajes contactados para poderlos activar, ya sea con dos cartas de contacto de lado, o bien con una carta de contacto y un personaje ya liberado.



3. **LIBERAR.** Da la vuelta a los personajes cuando tengas una fila o columna completamente activada. *No se puede liberar un personaje solo, a no ser que sea el último de su fila o columna.*



PASO OPCIONAL:

4. **BLINDAR.** Si la carta de activación coincide con el color del personaje, este quedará protegido permanentemente contra Addictus.