



Addictus

LA POSESIÓN DE LAS PANTALLAS

6+

EDAD

1-6

JUGADORES

20'

PARTIDA 15' a 45'



JUEGO COOPERATIVO

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

2

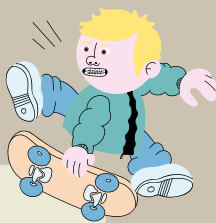
LIBERAMOS LA SOCIEDAD

Para liberarla habrá que hacer un conjuro para sacar a Addictus de los personajes. Consiste en 3 pasos:



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.

4

CARTAS DE ACTIVACIÓN



- **LEER.** Se corresponde con personajes que tienen un libro, o están en la biblioteca, con el icono Leer.



- **DESCANSAR.** Se corresponde con personajes que duermen, o están en el jardín, o simplemente no están haciendo nada, con el icono Descansar.



- **AMIGOS Y FAMILIA.** Se corresponde con personajes que están con alguien compartiendo el rato, con el icono Amistad.



- **HACER DEPORTE.** Para personajes que practiquen alguna actividad física, solos o en grupo, libre o reglada, con el icono Deporte.

ACTIVACIÓN CON COMODINES



CORTAR LA WI-FI (O el comodín del mal): Se puede aplicar sobre cualquier personaje. Pero ¡CUIDADO! si se acumulan tres cartas de CORTE de Wi-Fi la partida termina, y gana Addictus.



NATURALEZA (O el comodín del bien): Se puede colocar sobre cualquier personaje contactado, accionado o liberado, y automáticamente toda la fila y la columna se liberan. Se coloca solo en las esquinas

5

LOS 5 ESTADOS DE LOS PERSONAJES



1. **POSEÍDO.** Personaje en primer plano y con efectos Addictus en la cara.



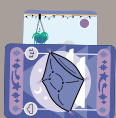
2. **CONTACTADO.** Personaje con una carta de Contacto encima.



3. **ACTIVADO.** Personaje con una carta de Contacto y encima una Carta de Activación.



4. **LIBERADO.** Personaje en una escena cotidiana, sin efectos Addictus.



5. **BLINDADO.** Personaje que se ha liberado con una carta de Activación que coincide con su actividad favorita. Es inmune a efectos de Addictus.

1

PREPARAMOS LA PARTIDA

- Coloca 16 cartas de personajes en 4 x 4 filas y columnas, con la la escena cotidiana hacia abajo. Nos queda una retícula de caras poseídas. ¡Ya tienes la sociedad formada!
- Mezcla las cartas de contacto y de acción y de Addictus y coloca la baraja en el cajetín.
- Reserva una zona cercana para descartar, y sitúa la carta de Limbo con el 1 mirando hacia arriba.



x5

Fichas drama



Mazo para robar



Limbo/Cripta

3

EMPEZAMOS A JUGAR

Empieza el jugador/a que hace más tiempo que no toca una pantalla. Cada uno realiza 2 acciones en su turno, a elegir entre:

→ ROBAR

Coge una carta de la baraja y la coloca sobre un personaje.

Si quieres puedes robar 4, y con ello completas tu turno. Si te sale una carta Addictus tu turno habrá terminado, y perderás las acciones que te queden por hacer. Si no la puedes colocar, descártala en el Limbo.

→ MIRAR

Levanta una carta de personaje para ver qué estaba haciendo antes de ser poseído/a.

Si quieres puedes espiar a 2, y con ello completas tu turno. Comparte lo que has visto con los demás jugadores/as.

→ LIBERAR

Da la vuelta a una fila o columna de cartas activadas.

Es necesario tener la fila o columna completa para liberarla.

6

CUANDO TE QUEDES SIN CARTAS

Mezclar las descartadas y volver a utilizarlas de nuevo. Gira el Limbo (1), y deja la Cripta(2) al descubierto. No te descuides, ¡esta es la última oportunidad!

FINAL DEL JUEGO:

Durante la partida, Addictus atacará y poseerá personajes que ya habéis liberado, os dejará sin cartas, os poseerá a vosotros mismamente, pero si persistís y colaboráis entre todos podréis ganar cuando:

1. Liberéis a todos los personajes

Sin embargo, Addictus os puede vencer si:

2. Os quedáis dos veces sin cartas.
3. Las 3 cartas de CORTAR LA WI-FI están en uso.



7 CARTAS ADDICTUS

Cuando Addictus contrataca te lanza una carta para recuperar a los personajes. Todas las cartas de contacto y de acción que entren en contacto con Addictus quedarán en la pila de descarte (Limbo o Cripta según proceda). Pero las cartas Addictus afectan también a los jugadores y jugadores... tendréis que realizar las posesiones tal como mande Addictus!



NEW AIFON. Se coloca en la esquina que elijan los jugadores y jugadoras, y elimina todas las intervenciones de la fila y la columna, dejando a los personajes poseídos como al principio de la partida.



STRES. Posee de nuevo un personaje ya liberado, o lo desactiva eliminando las cartas de contacto y activación. El personaje lo elige el jugador o jugadora.



EMO. Montaña rusa emocional. Se coloca en la esquina inferior izquierda y hace desplazar las pilas de cartas en diagonal. Las que caen fuera del mostrador se descartan.



FOMO. Se coloca en el centro del tablero, eliminando las cartas de contacto y acción, o volviendo a poseer a personajes liberados.



DRAMA. La carta drama despliega más drama sobre las 4 colindantes y hasta el turno del siguiente jugador no se puede intervenir. Coloca la carta, y las fichas sobre las de alrededor.



IRA. Pon los dedos debajo de las cartas de contacto y de acción y hazlas saltar por los aires hasta que salgan de la zona de juego. Repite la operación con cada carta hasta que todas queden fuera. Donde caigan las cartas todo volverá a quedar poseído. Si se cae encima de otro personaje, perderá las cartas de contacto y de acción.

8 POSESIONES ADDICTUS



NEW AIFON. Ha salido un nuevo modelo de teléfono y eres el único que no lo tiene. Debes protestar ahora mismo y debes proclamarlo a los cuatro vientos. Exclama con todas tus fuerzas "¡todos mis amigos lo tienen!"



ESTRÉS. Parece que tienes el cortisol a tope. Realiza 10 flexiones o 10 abdominales antes de continuar. Si te duelen las lumbares también puedes hacer 10 de otra cosa, pero no te escaquees, que Addictus sabe quién eres.



EMO. Sientes una mezcla de emociones intensas y no hay quien te aguante. Da 5 vueltas sobre ti mismo antes de colocar la carta.



FOMO. ¿Te estás perdiendo algo? ¿Sí? Pues da la carta a los compañeros y compañeras y ve a la esquina más alejada de la habitación hasta que acabe tu turno. Ahora sí que tienes motivos para temer al Fear of Missing Out.



DRAMA. Has sido poseída por el drama y debes expresarlo insistentemente hasta que te vuelva a llegar el turno. "Qué desastre" "también le ocurrió esto a mi vecina". ¡No pierdas oportunidad para hacer saber a todo el mundo que estás fatal!

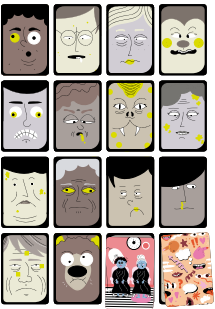


IRA. Te enfadas, y mucho. ¡Permiso concedido para decir la palabrota más grande que te puedas imaginar! Eso sí, asegúrate de que todo el mundo tenga las orejas tapadas antes de soltarla.

** Se recomienda jugar las posesiones una vez ya dominéis la mecánica.*

9 PARTIDA DE EJEMPLO

- 1 Raúl, Marga, Alex y Soraya se han juntado para jugar. Raúl empieza y saca una carta de Contacto. La coloca sobre el personaje de la esquina.



1 ACCIÓN

2 ACCIÓN

En su segunda acción espía al personaje de al lado: está en la peluquería con una amiga, pertenece al grupo AMOR Y AMISTAD.

- 2 Ahora le toca a Marga, que saca una carta de Acción. Como aún no hay dos personajes en contacto, la descarta en el Limbo.



1 ACCIÓN

2 ACCIÓN

Marga saca otra carta y contacta con el personaje colindante al que había contactado Raúl.

- 3 Empieza el turno de Alex, que saca carta de acción: es del tipo AMOR Y AMISTAD. La coloca sobre el personaje que ha espiado Marga.



1 ACCIÓN 2 ACCIÓN

Alex saca otra carta. Le toca acción Descansar. La coloca sobre el personaje de la esquina.

- 4 Ha pasado ya un ratito y vuelve a ser el turno de Alex. Ya tienen preparados los conjuros de una fila. Alex saca una carta: es acción tipo Deporte. La coloca sobre el último personaje contactado de la fila



1 ACCIÓN

- 5 En su segunda acción libera toda la fila. Descarta las cartas de contacto y mantiene aquellas cartas de acción que coinciden con la actividad favorita del personaje. En el caso del señor de la peluquería, los jugadores sabían que se correspondía. Con los demás personajes han ido a ciegas, y han tenido suerte con dos de ellos: ¡Addictus ya no los puede tocar!



2 ACCIÓN

Diseño e ilustración:
Elena Bartomeu y Carme Almenar

Este juego ha sido desarrollado con la financiación del Àrea d'Innovació i Recerca de la **Universitat Oberta de Catalunya**.



Addictus

LA POSESIÓN DE LAS PANTALLAS