

10 LATIDOS

Juego de 2 a 5 jugadores. Partidas de unos 15 minutos de duración.

OBJETIVO

Los jugadores deberán cooperar para mantener el buen funcionamiento del corazón durante 10 latidos para que este no falle y pueda entrar en paro cardíaco!!!.

Se reparten 3 cartas a cada jugador y el resto va a un *mazo de latidos*.

Comienza el juego a conveniencia, o sea, el que tenga una **onda verde**.

COMPONENTES (52 cartas)

35 cartas de **Latido**

2 cartas de **Latido-Comodín**

3 cartas de **Microinfarto**

3 cartas de **Estrés**

1 carta de **Desfibrilador**

1 carta de **Marcapasos**

1 carta de **Atropina**

1 carta de **Oxígeno**

1 carta de **RCP**

1 carta de **ENFERMER@**

1 carta **Guía de iconos**

2 cartas de **Resumen de reglas**

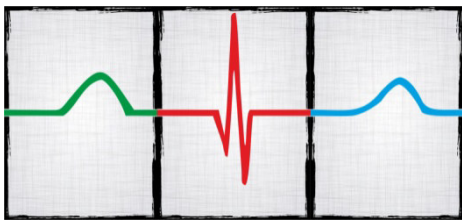
MAZO DE LATIDO (36 cartas: 35 de latido + 2 comodines)

Estas **cartas de latido** se irán jugando sobre la mesa, conformando un electrocardiograma.

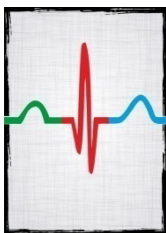
Se recomienda que tras cada latido se deje una pequeña separación, de esta forma se podrán ver claramente los distintos latidos y si existe algún error o condición no resuelta.

Hay varios tipos de cartas de latido, onda **VERDE**, **ROJA** y **AZUL**, las cuales una vez unidas conformarán un latido completo.

Para que un latido sea correcto, la secuencia debe ser: **VERDE – ROJO – AZUL**



IMPORTANTE: Cada vez que se juegue una carta de la mano se debe robar una nueva carta del *mazo de latidos* (si aún quedan).



La carta **comodín** sirve como cualquier carta de latido, ya sea **VERDE**, **ROJA** o **AZUL**, y ya sea positiva, negativa o neutra, pero debe cumplir siempre con las condiciones pertinentes que tuviese antes o después (respetar la secuencia del latido).

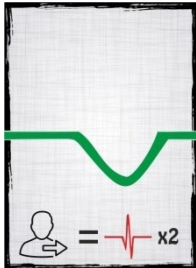
Los jugadores SIEMPRE deben colocar una carta de latido en su turno, independientemente de que hagan uso de cartas de equipo, mientras participen en el juego.

ONDAS NEGATIVAS y OTRAS ALTERACIONES

Existen **ondas VERDES**, **ROJAS** y **AZULES** que en vez de ser positivas (suben) son negativas (bajan).

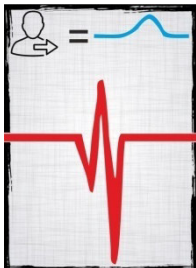
Además hay **ondas ROJAS neutras** (ambos picos son de altura similar).

Todas estas alteraciones originarán cambios en el funcionamiento del corazón, por lo que según se vayan jugando esas alteraciones irán condicionando y dificultando la regularidad del ritmo cardíaco (los latidos).



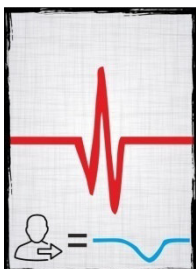
Ondas VERDES negativas:

El siguiente jugador debe colocar obligatoriamente **dos cartas de ondas ROJAS** (positiva, negativa y/o neutra) aplicando su condicionante, si procede, la que se coloque en segundo lugar



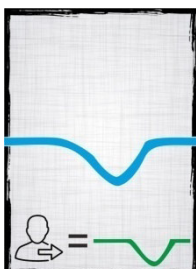
Ondas ROJAS negativas:

El siguiente jugador debe colocar obligatoriamente una **onda AZUL positiva**



Ondas ROJAS neutras:

El siguiente jugador debe colocar obligatoriamente una **onda AZUL negativa**



Ondas AZULES negativas:

El siguiente jugador debe colocar obligatoriamente una **onda VERDE negativa**

Nota: Si en algún momento un jugador se queda sin cartas de latido en la mano, y no tiene cartas de estrés, podrá jugar los equipos DESFIBRILADOR y RCP.

Cualquier otro equipo que requiera del uso de cartas no estaría disponible.

Si en algún momento te quedas sin cartas de latido en la mano estarás fuera de la ronda de juego, pero podrás utilizar las cartas de equipo DESFIBRILADOR y RCP.

CARTAS DE MICROINFARTO

Si durante su turno un jugador no puede seguir la secuencia del latido deberá colocar en su lugar una de las 3 cartas de **microinfarto** (ese latido no cuenta para el cómputo de 10 latidos). Además, coloca una **carta de estrés** frente a él (no podrá utilizar ninguna carta de equipo). En este punto el orden de turno se pierde y podrá continuar el jugador que quiera (vamos, el que tenga una carta de latido para poder seguir la secuencia).



Si durante la partida ya están colocadas las 3 cartas de microinfarto y hay que poner una más, el corazón sufrirá un paro cardíaco y la partida habrá terminado.

Estas cartas de *microinfarto* originan un **trastorno del ritmo cardíaco** con un efecto, el cual se describe a continuación. Este efecto irá ligado a la posición del tipo de onda que no se haya podido colocar (**VERDE**, **ROJA** o **AZUL**):

Taquicardia (si no se puede poner una onda VERDE)

Ritmo cardíaco acelerado. Riesgo de infarto.

Todos los jugadores roban una carta extra del *mazo de latidos*.

Extrasístole (si no se puede poner una onda ROJA)

El corazón deja de latir por un segundo.

Todos los jugadores pasan su mano de cartas al jugador de su derecha, en sentido contrario al turno.

Para 2 jugadores, ambas manos van al final del *mazo de latidos*, se baraja y cada uno roba tantas cartas de latido como tuviese.

Bradycardia (si no se puede poner una onda AZUL)

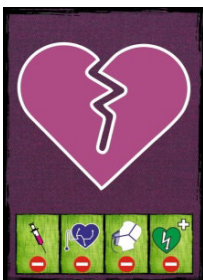
Ritmo cardíaco lento. Riesgo de desmayo.

Todos los jugadores se descartan una carta de la mano, la cual va al final del *mazo de latidos*.

Estas cartas de microinfarto pueden eliminarse del electrocardiograma gracias a la carta de equipo **Marcapasos**. Cuando la utilices y logres quitar una carta de microinfarto, podrás eliminar una carta de estrés sobre la mesa perteneciente a otro jugador.

CARTAS DE ESTRÉS (fondo morado)

Existen 3 cartas de estrés, las cuales se roban y se colocan frente a él, cuando por culpa de ese jugador haya que poner una carta de microinfarto en el electrocardiograma. Además deberá devolver a la zona de equipo todas las cartas de equipo que tuviese en su poder.



Representa el agobio que sufre el jugador al no haber podido continuar correctamente la secuencia.

Ese jugador no podrá hacer uso de ninguna carta de equipo hasta que pueda descartarse la carta de estrés gracias a que alguien elimine una carta de microinfarto, o bien voluntariamente descartando la carta y a su vez descartando una carta de su mano.

Un mismo jugador puede atesorar más de una carta de estrés, lo que le hace menos apto para utilizar ningún tipo de equipo. Si llega a tener las 3 cartas de estrés, deberá “abandonar la sala” definitivamente (queda eliminado del juego) ya que es tal el estrés que lo más seguro para el paciente es que no siga participando en el proceso.

CARTAS DE EQUIPO (fondo verde)

Estas cartas son elementos dispuestos en una “zona de equipo” que pueden usar los jugadores para tratar de estabilizar al paciente. Cuando un jugador roba una de esas cartas la coloca frente a él, teniendo que realizar su efecto obligatoriamente (ese efecto podrá activarlo más de una vez en su turno).

En adelante ya no podrá volver a usarla hasta que deje de estar frente a él y pueda volver a “robarla”.

IMPORTANTE: Cada vez que se consiga completar un latido válido, los jugadores podrán colocar una carta de equipo en la zona de equipo, estando disponible de nuevo para todos los jugadores.

Marcapasos

En su turno un jugador puede coger la carta de **marcapasos** ya sea de la zona de equipo como si está en propiedad de otro jugador. Esto le permitirá jugar cartas de su mano sobre una o varias cartas de *microinfarto* para eliminarlas, respetando siempre las condiciones existentes. Una vez quitado el microinfarto podrá descartar una carta de estrés de otro jugador.

Ya sea antes de activar el **marcapasos** como después, el jugador deberá continuar el latido como corresponda. Si no ha continuado con el latido se resolverá como si de un *trastorno del ritmo cardíaco* se tratase, aplicando el efecto que corresponda y colocando una carta de microinfarto.

Desfibrilador

Permite eliminar un latido completo. Si hay un *microinfarto* este se descarta y el resto de cartas de latido, si las hay, van al final del *mazo de latidos*. A continuación baraja el mazo. Una vez usado rota la carta 90º hacia la derecha. Repite el proceso cada vez que sea tu turno hasta que la carta vuelva a estar “recta”, momento en el que estará activa ya que se ha “recargado” el desfibrilador.

Si en algún momento vuelve a la zona de equipo irá rotada tal como esté, igual que si se roba.

Atropina

Permite intercambiar cartas de la mano por cartas de latido (*no de microinfarto*, para eso ya está el *marcapasos*). Podría jugar una carta de mi mano de **onda verde positiva** para colocarla en el lugar de una **onda verde negativa**, y así facilitar la colocación de posteriores cartas (coloco la carta y me quedo con la carta que sustituyo). Si para cumplir las condiciones hay que descartar alguna carta de latido, esta irá al final del *mazo de latidos*.

Oxígeno

Permite descartarte de una carta, que va al final del *mazo de latidos*. Barájalo y roba otra carta.

RCP (Reanimación Cardiopulmonar)

Permite recolocar uno o más latidos completos en el electrocardiograma (respetando las condiciones). Así se pueden evitar colapsos y conseguir un electrocardiograma más favorable.

Enfermer@

Permite intercambiar hasta X cartas de la mano con otro jugador, siendo X el número de cartas de microinfarto que aún no se hayan colocado.

CÓMO SE JUEGA

Se barajan las **35** de latido y los **2** comodines, formando el *mazo de latidos* y se reparten 3 cartas a cada jugador (esta será su mano inicial).

A consenso, aquél que tenga una **onda VERDE** podrá empezar la partida, colocándola sobre la mesa y robando una nueva carta (salvo por algunos efectos, se deberían tener siempre 3 cartas en la mano).

El siguiente jugador deberá colocar una carta de **onda ROJA**, y el siguiente una carta de **onda AZUL**, siendo esta la secuencia de un latido normal.

Si en algún momento un jugador no puede poner la carta que debería se producirá un microinfarto con su consiguiente efecto de *Trastorno del ritmo cardíaco* (una vez resuelto el tipo de caso que sea se continuará el turno). Además roba una carta de estrés.

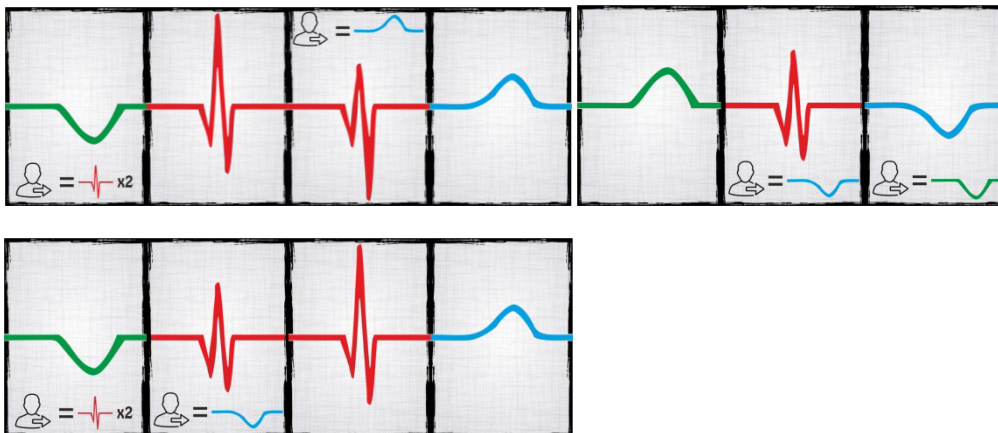
FINAL DE PARTIDA

Los jugadores deben conseguir 10 latidos completos para ganar la partida (sin microinfartos).

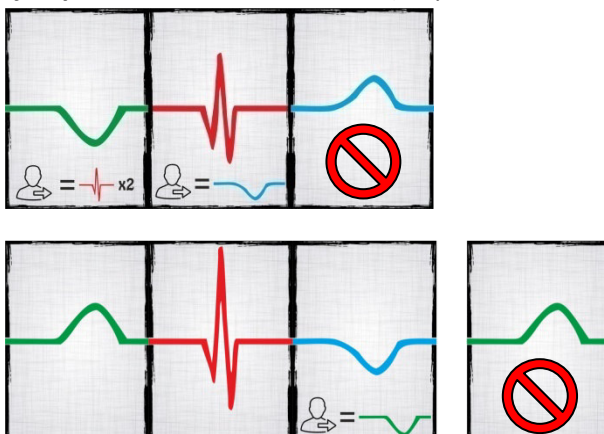
Si durante la misma se han colocado todas las cartas de microinfarto y hay que poner una más, el corazón colapsa y pierden la partida.

Si se completan los 10 latidos y alguno tiene una carta de microinfarto, ese latido no contará para el cómputo final y perderán la partida.

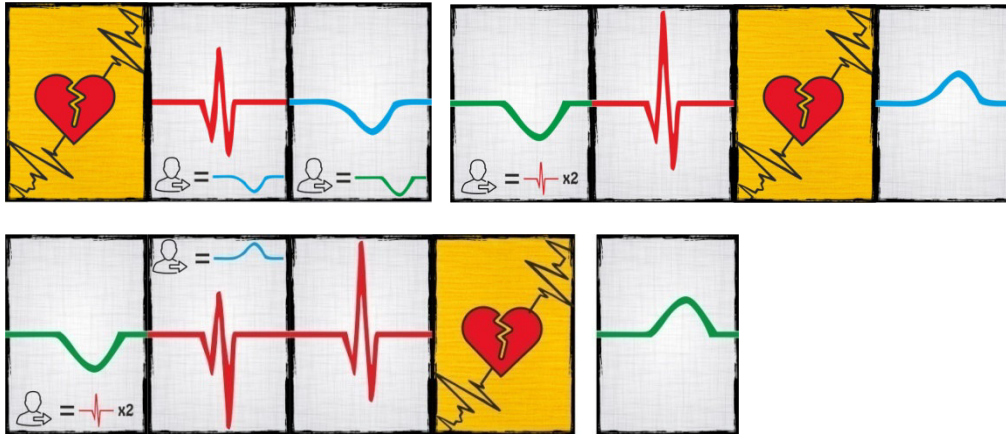
Secuencia de 3 latidos correctos (contarían para el cómputo final de 10 latidos)



Ejemplos de latidos incorrectos (no podrían colocarse las cartas que son incorrectas)



Secuencia de 3 latidos con microinfartos (NO contarían para el cómputo final de 10 latidos)



Aclaración:

Latido 1: Al no haber puesto una carta de onda verde, todos los jugadores robarían una carta.

Latido 2: Al no haber puesto una carta de onda roja, todos los jugadores hubiesen intercambiado su mano de cartas en sentido anti horario.

Latido 3: Al no haber puesto una carta de onda azul, todos los jugadores descartarían una carta de la mano.

En todos los casos el jugador que provocó el microinfarto robaría una carta de estrés, la cual le impediría, mientras la tenga, utilizar cartas de equipo.