Rafts!: el juego de cartas

OBJETIVO DEL JUEGO

En Rafts! tu objetivo es ser el primer científico en **diseñar una bacteria capaz** de solucionar un problema: limpiar un vertido de petróleo, detectar compuestos tóxicos, fabricar sangre para donaciones… Para lograr tu objetivo tendrás que reunir una bacteria determinada, un gen y una cantidad variable de tiempo, comida y dinero. Deberás recolectar y defender estos recursos para hasta conseguir diseñar la bacteria que necesitas.

Pero no serás el único en la carrera por ser el mejor científico. El resto de tus compañeros también tiene proyectos de investigación y objetivos que cumplir… y a veces tendréis que competir por los mismos recursos. ¡Vigila de cerca a tus colegas!

TIPOS DE CARTA

Carta de objetivo

Las cartas de objetivo representan el desafío biotecnológico al que el jugador se enfrenta. También poseen la información de las cartas de recurso que se deben reunir para cumplir el objetivo.
Todos los objetivos requieren una bacteria, un gen y una cantidad variable de comida, tiempo y dinero. Salvo que una carta lo permita, **los objetivos no se pueden descartar o cambiar por otro diferente.** Las cartas de objetivo siempre deben estar visibles para el resto de los jugadores. El primer jugador que consiga una bacteria capaz de llevar a cabo el objetivo que posee gana el juego.

Carta de recurso

Las cartas de recurso son los elementos necesarios para diseñar una bacteria que sea capaz de cumplir con un objetivo. Para que hagan su efecto deben colocarse delante del jugador y a la vista del resto, y pueden ser robados o descartados por el efecto de cartas de los contrincantes. Existen dos tipos de recursos:

• **Específicos:** son aquellos que son exclusivos del objetivo, es decir, la bacteria y el gen.
• **Genéricos:** son recursos que son útiles para cualquier objetivo, es decir, el **tiempo**, el **dinero** y la **comida (medio de cultivo)**. También se incluye aquí la carta de **Lipid Rafts.**

Cada jugador solo puede tener una carta de **gen y de bacteria** en la mesa. Si se juega otra de esta categoría, la anterior debe ser descartada. Un jugador puede acumular **hasta dos cartas de cada tipo de recurso genérico** en la mesa.

• Un caso especial es la carta de **Lipid Rafts.** La capacidad de esta estructura microscópica para optimizar procesos en las bacterias hace que estas sean más eficientes. La carta de Lipid Rafts sustituye cualquier recurso a elección del jugador (tiempo, dinero o medio de cultivo). Esta carta no se ve afectada por cartas de sabotaje como “Apagón”, pero sí puede ser robada por otras cartas. Cada jugador solo puede tener una única carta Lipid Rafts al mismo tiempo.

Rafts!: el juego de cartas

Cartas de acción

Las cartas de acción afectan a los recursos sobre la mesa. Hay cartas que afectan tanto los recursos propios como a los del resto de jugadores. Existen cartas de sabotaje, orientadas a perjudicar los recursos de los contrincantes, y de mejora, orientadas a proteger o mejorar los recursos propios. Algunas de estas cartas fuerzan o permiten un cambio de objetivo. Ándate con ojo, ¡hay cartas de acción que se pueden jugar en cualquier momento!, aunque no sea el turno de jugador. Estas cartas rápidas están marcadas con el símbolo de un relámpago ( ).

Cartas de sabotaje

• **Espionaje industrial:** Sroba la bacteria, el gen o el Lipid Rafts de cualquier jugador y ponlo en la mesa delante de ti. Si ya tienes una carta de gen o de bacteria, sustitúyela por la que acabas de robar, salvo que hayas jugado una "Expansión de Laboratorio" (más información sobre esta carta en la sección "Cartas de mejora").

No puedes usar esta carta para robar una carta Lipid Rafts si ya tienes uno sobre la mesa.

• **Intercambio de investigación:** Intercambia tu objetivo con el de cualquier jugador. Ningún jugador puede quedar con un mismo objetivo repetido dos veces.
• **Contaminación fúngica:** El jugador de tu elección pierde una carta de comida.
• **Derrame de antibiótico:** Todos los jugadores (incluyendo a quien juega la carta) pierden su bacteria.
• **Apagón:** Todos los jugadores (incluyendo a quien juega la carta) pierden una carta de tiempo.
• **Gastos inesperados:** Todos los jugadores (incluyendo a quien juega la carta) pierden una carta de dinero.

Cartas de mejora

• **Expansión de laboratorio:** Ahora puedes tener dos bacterias sobre la mesa, con sus correspondientes espacios para recursos. También puedes asociar un gen diferente a cada bacteria.
• **Bioeconomía:** Coge cualquier carta de recurso de la pila de descartes.
• **Financiación europea:** : Escoge un nuevo objetivo de tu elección y ponlo delante de ti. Esta carta permite tener dos objetivos.
• **Serendipia** : Coge la última carta de recurso (general o específico) que un jugador acaba de descartar. Si dos jugadores juegan esta carta a la vez, prevalece el que primero la deje sobre el montón de descartes. Debes poner esa carta inmediatamente en la mesa, sin ponerla en tu mano: si la carta escogida es una bacteria o un gen y ya tienes alguna de esas cartas sobre la mesa, debes descartarla (salvo que hayas jugado una Expansión de Laboratorio).
• **Generador de emergencia** : Puedes jugar esta carta cuando alguien juegue un "Apagón" para proteger tu carta de tiempo.
• **Resistencia a antibióticos** : Puedes jugar esta carta cuando alguien juegue un "Derrame de antibiótico" para proteger tu bacteria.
• **Ahorros** : Puedes jugar esta carta cuando alguien juegue un "Gastos inesperados" para proteger tu carta de dinero.

Rafts!: el juego de cartas

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Antes de empezar, coloca los diferentes mazos de cartas por separado: acciones, recursos generales, recursos específicos y objetivos. Reparte boca abajo dos cartas de cada mazo (excepto el de objetivos) hasta un total de seis. Después, reparte boca arriba a cada jugador una carta del mazo de objetivos.

En cada turno, un jugador puede jugar tantas cartas como quiera, aunque no están obligados a jugar ninguna carta en su turno. El resto de los jugadores puede jugar a su vez **cartas rápidas** en cualquier momento que consideren. Cuando el jugador termine su turno, el jugador roba tantas cartas como necesite para tener 6 cartas en la mano. El jugador puede escoger robar de únicamente de un mazo (excepto el de objetivos), o puede robar de varios de ellos a voluntad hasta tener 6 cartas. Por ejemplo, si un jugador necesita una carta de nutrientes y una de gen, puede escoger robar tanto del mazo de recursos generales como del de recursos específicos. Sin embargo, ningún jugador puede tener más de 6 cartas en la mano en ningún momento.

En cualquier momento de su turno un jugador puede proclamarse ganador al lograr todas las cartas necesarias para conseguir su objetivo.

Si el mazo de cartas de recursos generales y específicos se queda sin cartas, baraja los descartes y vuelve a colocarlos para robar.