

AMBYSTOSOS

RESUMEN Y OBJETIVOS

Ambystosos es un juego colaborativo en el que las personas deberán colocar las cartas de las 5 especies de *Ambystoma* (*mexicanum*, *lermaense*, *rosaceum*, *dumerilii* y *altamirani*) en orden numérico (1, 2, 3, 4, 5). En este juego las personas no compiten entre sí, deberán trabajar en conjunto para lograr un objetivo común.

PREPARACIÓN

- Coloca las ocho cartas con reverso morado (valores) boca arriba en el centro de la mesa.
- Apila las 4 cartas con reverso naranja (lago) en orden numérico (del 1 al 4).
- Revuelve las demás cartas para formar la baraja y colócala boca abajo al centro del área de juego.
- Reparte las cartas a cada persona:
 - 2 o 3 personas: 5 cartas para cada persona
 - 4 o 5 personas: 4 cartas para cada persona

¡IMPORTANTE! Las personas no deberán ver las cartas que recibieron, deberán cuidar la forma de sostener y tomar cartas de manera que solo puedan ver el reverso y el resto de las personas vea el frente.

LA PARTIDA

- La persona con la ropa más colorida comienza el juego.
- Quienes juegan tomarán turnos en sentido horario.
- En su turno, cada persona deberá realizar una, y solo una, de las siguientes acciones:
 1. Otorgar información
 2. Descartar una carta
 3. Jugar una carta

Durante el turno de una persona, el resto del equipo no deberá hacer comentarios o intentar influir en sus decisiones.

1. Otorgando información:

Para llevar a cabo esta acción, la persona deberá tomar una carta de valor y devolverla a la caja del juego. Entonces podrá decirle a otra persona algo sobre las cartas que están en su mano. ***La persona que lleve a cabo esta acción deberá ser muy clara al señalar las cartas de las que esté brindando información. La información deberá ser únicamente afirmativa y solamente podrá indicarse un color o número de la carta o cartas.***

IMPORTANTE: La persona debe dar la información completa. Si una persona tiene dos cartas amarillas, quien esté brindando la información deberá señalar todas las

cartas amarillas y no solamente una. Misma acción con números. ***Esta acción no podrá llevarse a cabo si no quedan valores en la mesa.***

2. Descartando una carta:

Esta acción regresa un valor de la caja a la mesa. La persona deberá anunciar de manera clara que se llevará a cabo esta acción, entonces colocará una carta de su mano en la pila de descarte. Posteriormente tomará una carta de la baraja y la colocará en su mano sin ver el contenido.

3. Jugando una carta:

La persona toma una carta de su mano y la juega en la mesa. Hay dos opciones posibles:

- A. La carta comienza, agrega o completa una línea de *Ambystoma* además de colocarse en el color correcto.
- B. La carta no inicia, no agrega o completa una línea de *Ambystoma* o no es del color indicado: se deberá descartar la carta jugada y se remueve una carta de lago (reverso naranja). Después de jugar su carta, tomará una carta de la baraja y la colocará en su mano sin mirarla.

Cómo se construyen las líneas de *Ambystoma*:

- Las cartas de *Ambystoma* se deberán colocar en orden ascendente (1, 2, 3, 4 y finalmente 5).
- Solo puede existir en la mesa una línea de cada color.
- Se deberá formar una línea de cada color con cinco cartas.
- Si una persona completa una línea, se regresará una carta de valor (reverso morado) a la mesa. Esta recompensa no aplica si todas las cartas de valores están en la mesa.

Las cartas multicolores:

Existe un grupo de cartas con líneas horizontales de diferentes colores que pueden usarse para iniciar, agregar o completar líneas de cualquier color, siempre y cuando sigan el orden numérico apropiado.

Cuando se da información sobre el color de estas cartas, deben mencionarse como un color en específico y no decir que son multicolor.

Existen tres formas para terminar el juego:

1. Se pierde si la cuarta carta del lago es removida, revelando el desastre medioambiental.
2. Se gana si las personas logran hacer las 5 líneas hasta el valor 5, antes de que las cartas de la baraja se agoten. Las personas serán premiadas con 25 puntos, la máxima puntuación posible.

3. Cuando una persona toma la última carta de la baraja, cada persona jugará un turno más, incluyendo a la persona que tomó la última carta. Al finalizar esta ronda se suma el valor máximo alcanzado en cada línea.

PUNTUACIÓN

La forma de calcular la puntuación consiste en sumar los valores más altos de cada línea de *Ambystoma*. El impacto ambiental estará determinado de acuerdo a la siguiente escala:

0 a 5 puntos: ¡Horrible! Ningún *Ambystoma* sobrevivió. Ocasionaron un desastre medioambiental irreparable que alteró toda la cadena trófica.

6 a 10 puntos: ¡Mediocre! La mayoría de los *Ambystoma* no sobrevivió. El desastre medioambiental es grave. Han perdido su título de activistas ambientales.

11 a 15 puntos: Intento honorable, pero fácilmente olvidable. Lograron salvar a algunos *Ambystoma*, aunque no los suficientes para evitar el desastre. Se extinguirán en unos años.

16 a 20 puntos: ¡Excelente! La mayoría de los *Ambystoma* sobrevivió y se encuentran protegidos, además, el medio ambiente se ha recuperado. Ustedes recibirán un diploma.

21 a 24 puntos: ¡Sorprendente! Todos los *Ambystoma* sobrevivieron y su trabajo inspiró a más personas alrededor del mundo. ¡Ganaron un premio nacional de ciencia!

25 puntos: ¡Legendario! Gracias a su trabajo los *Ambystoma* ya no están en peligro de extinción. Por este logro crearán el Premio Nobel de Biología y ustedes serán las primeras personas en recibirlo.