



TALLER 2

PANDEMIC

Pensamiento estratégico

Introducción

Ahora vamos a jugar a Pandemic. Todos nosotros vamos a crear un equipo que busca erradicar un virus que está atacando el mundo.

ACTIVIDADES

A1

Pandemic

Vamos a jugar en grupos de 4 durante 45 minutos. Es importante que colaboréis y no olvidéis que, en este juego, ganáis o perdéis, pero todos juntos. Una vez más, estamos aquí para ayudarte, pero no para jugar en tu nombre.

Lo primero que tenemos que hacer es preparar el juego. Para eso, vamos a realizar las siguientes tareas:

- Prepara el tablero y deja los cubos de enfermedades y los centros de investigación en un lateral.
- Pon el marcador de brote en 0 la propagación en los primeros 2 y el 4 de cura en cada casilla.
- Baraja el mazo de infección, ponlo en su zona e infecta 9 ciudades (3 cubos en los 3 primeros, 2 en los 3 siguientes y 1 en los 3 últimos)
- Cada jugador elige un personaje y recibe 4, 3 o 2 cartas según esté jugando 2, 3 o 4.
- Prepara el mazo de juego, incluidas las cartas de epidemia.

RULES

Ahora, todos estamos listos para comenzar el juego. Para eso, tenemos que jugar con diferentes fases.

Cada turno tiene 3 fases:

Realiza 4 acciones (hay 8 posibles y la misma acción se puede realizar varias veces)

- **Viajar por tierra o mar.** Mueve tu peón a otra ciudad que esté conectada por una línea con la suya.
- **Vuelo directo.** Descarta una carta de ciudad y vuela hasta allí.
- **Vuelo chárter.** Descarta una carta de ciudad en la que te encuentres y vuela a cualquier otra ciudad.
- **Puente aéreo.** Vuela entre dos centros de investigación.
- **Construir un centro de investigación.** Descarta una carta de ciudad en la que te encuentres para construir un nuevo centro.
- **Tratar una enfermedad.** Quita un cubo de enfermedades de la ciudad en la que te encuentras.
- **Compartir información.** Dale a otro jugador o recibe de él la tarjeta de la ciudad en la que ambos se encuentran.
- **Descubrir una cura.** Si estás en un centro de investigación, descarta 5 cartas del mismo color para encontrar la cura de la enfermedad de ese color. Si una vez que se descubre la cura, se eliminarán todos los cubos de ese color, se erradicará la enfermedad y no se agregará ningún cubo de ese color cuando aparezcan las tarjetas de infecciones.

Robar cartas de juego. En caso de robo de una tarjeta epidémica, resuélvela siguiendo los pasos indicados: propagar, infectar e intensificar.

Infectar ciudades. Roba tantas tarjetas de infección como indique la puntuación de propagación. Agrega un cubo del color indicado en la ciudad, salvo que: (1) la enfermedad haya sido erradicada o (2) ya existan 3 cubos de ese color, en cuyo caso se produce un brote.

Brote: Avanza la casilla del marcador 1. Pon un cubo en cada ciudad conectada con aquellas en las que se ha producido el brote..

**DON'T
PANIC**

En este juego, todos podemos ganar o perder.

Las condiciones son las siguientes:

Ganarás el juego si descubren las 4 curas.

Perderás el juego en caso de una de las siguientes circunstancias:

- El marcador de brote llega a la última casilla.
- Los cubos de enfermedades deben colocarse en el tablero, pero se han agotado.
- Las tarjetas de juego deben ser robadas, pero se han agotado.



Puedes plantear las siguientes preguntas para informar y sacar conclusiones:

A2

Conclusiones

REFLECT

CONCLUDE

CHOOSE

IMPLEMENT

- ¿Cuál fue el impacto del rol que tuvo durante el juego y cuáles son los puntos en común con tu vida diaria?
- ¿Cuál fue la responsabilidad que sentiste por lograr la misión del juego?
- ¿Cómo fue para ti liderar o seguir a otros durante el juego?
- ¿Cómo te sentiste al ganar o perder durante el juego y cómo se refleja esto en tu vida diaria?