

El juego de estrategia que te permitirá armar
el camino adecuado para salvar una vida





¡Felicitaciones!



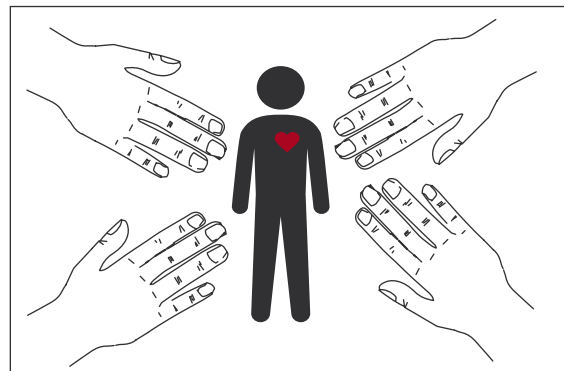
OBJETIVO

La meta del juego es completar exitosamente una donación al ubicar un corazón en el torso de un receptor. El corazón llega a él a través de un camino construido por fichas que representan las relaciones entre los distintos actores del proceso.

El objetivo final es que los jugadores distingan las dificultades que se presentan durante cada fase de la donación de órganos en Colombia, así como las relaciones entre las personas que participan en ella.

8. Finalización

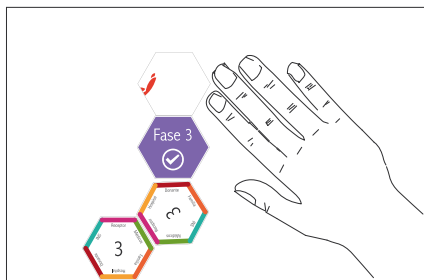
Entre todos los jugadores se ubica la Ficha de Corazón, con la cual han marcado todos los pasos del camino, en el agujero existente en el torso del tótem.



FASE TRASPLANTE

Esta última fase consiste en reunir todos las pruebas del proceso y realizarlas para poder salvar al receptor al entregarle todas las herramientas para recibir el órgano.

- Elegir una Ficha Trasplante y posicionarla de la mejor manera para la formación de la imagen.
- Elegir una Carta Reto -Trasplante- que detalla una pregunta abierta de creatividad que no tiene una respuesta correcta, la cual se debe solucionar en conjunto con todos los jugadores.
- Se repiten pasos a y b hasta tener ubicadas las 3 Fichas Trasplante formando la figura y haber hecho las 3 Cartas Reto de esta fase.



CONTENIDO



1 Dado de colores



3 Fichas Fase



18 Fichas constructoras



3 Fichas Trasplante



Libreta en blanco + lápiz

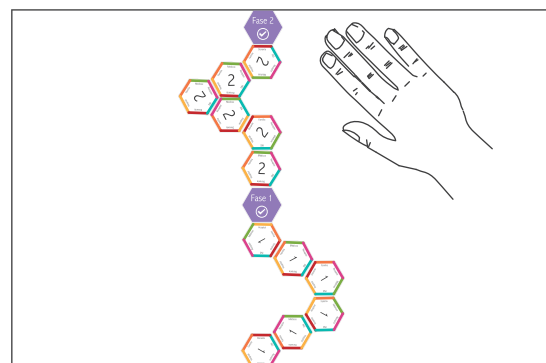


Tener en cuenta los cambios en los siguientes pasos:

Paso 3: Solo usar Fichas Constructoras con el número 3, teniendo en cuenta las relaciones permitidas.

Paso 5: Usar Cartas Reto para Fase 3. En esta fase el jugador se lee a si mismo lo escrito.

Al finalizar la fase repetir **Paso 7**, pero finalizando con la Ficha Fase 3. Se continúa con la Fase Trasplante.



otro jugador debe leer el reto de la carta y el jugador de turno ha de completar el desafío que se encuentra escrito.

Al finalizar la fase, repetir **Paso 7**, pero finalizando con la Ficha Fase 2.

FASE 3: SUPERAR OBSTÁCULOS

Esta fase consiste en preservar el órgano para que llegue al receptor y el proceso se cumpla. Para esto, se debe pasar por un papeleo exhaustivo y legalmente abrumante para el receptor.

Estas son las relaciones aceptables en la Fase 3:

INS	---	Hospital
Médico	---	INS
INS	---	Receptor
Hospital	---	Médico
Médico	---	Receptor
Hospital	---	Receptor

TIPOS DE FICHAS



Fichas Constructoras: Tienen como fin construir el camino para pasar las tres fases, traspasar las barreras y cumplir el reto final para completar la donación. Cada lado de la carta representa a un actor importante del proceso: Donante, Familia, INS, Hospital, Médico, Receptor. Estos se deben relacionar adecuadamente el uno con el otro para formar el camino.



Fichas Fases: Marcan la finalización de cada fase. Cuando se ponen estas fichas en la superficie de juego se puede iniciar con la siguiente fase.

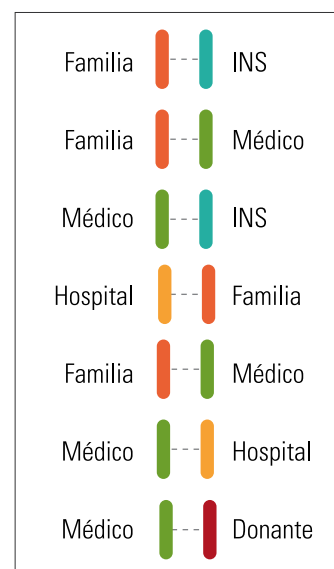
Fichas trasplante: Se posicionan al finalizar la Fase 3. Cada una de estas cartas significa que se debe hacer una Carta Reto Trasplante, preguntas abiertas de creatividad que no tienen una respuesta concreta. Tiene como finalidad la discusión y generación de nuevas ideas y soluciones como grupo.



Cartas Reto: Divididos entre Cartas Familia, Cartas Logística, Cartas Burocracia y Cartas Trasplante. Estas son especificaciones de desafíos que se deben completar en cada turno para poder avanzar en el juego. Se diferencian los diferentes retos dependiendo de la sección en la cual se esté jugando; cada uno tiene un objetivo específico y se debe completar de forma individual.



Estas son las relaciones aceptables en la Fase 2:



Repetir pasos 2-6 cada vez que haya un cambio de turno.

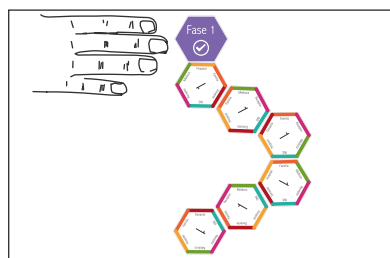
Tener en cuenta los cambios en los siguientes pasos:

Paso 3: Solo usar Fichas Constructoras con el número 2, teniendo en cuenta las relaciones permitidas.

Paso 5: Usar Cartas Reto para Fase 2. En esta fase

7. Finalización de Fase

Cuando ya se han puesto todas las Fichas Constructoras de la fase se acomoda la Ficha Fase 1 que marca la culminación exitosa de esta. Ahora se puede continuar con la próxima fase a completar.



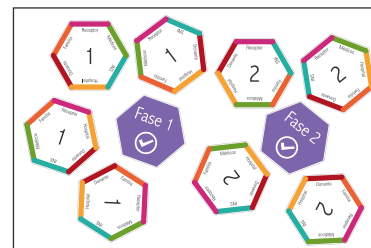
FASE 2: CONOCIMIENTO

Con la muerte del donante, su familia debe decidir lo que harán con los órganos del fallecido, pero esta no ha sido bien informada sobre el proceso.

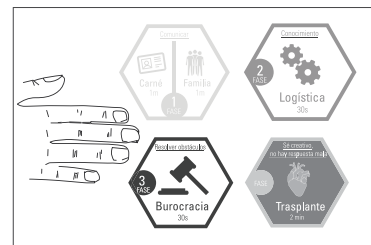
(Ver siguiente pág.)

ANTES DE COMENZAR

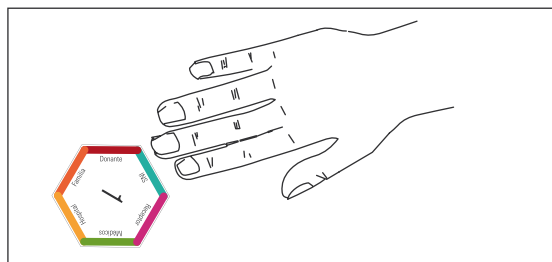
A. Entre todos los jugadores situar todas las Fichas Constructoras, las Fichas Fases y las Fichas Trasplante boca arriba (separadas por fases 1, 2, 3 y Trasplante) para evidenciar las diferentes combinaciones de actores y sus colores correspondientes.



B. Ubicar las Cartas Reto en cuatro montos distintos: Cartas Familia, Cartas Logística, Cartas Burocracia y Cartas Trasplante. Estas están boca abajo y se escogen al azar en el momento indicado.



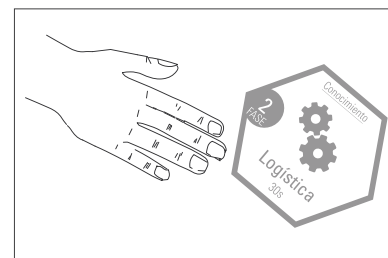
C. Escoger una Ficha Constructora de la Fase 1 de forma aleatoria y situarla sobre la superficie de juego de manera estratégica para comenzar a jugar.



NOTA: Durante el juego los jugadores pueden definir por consenso grupal las reglas que no se encuentren en este instructivo.

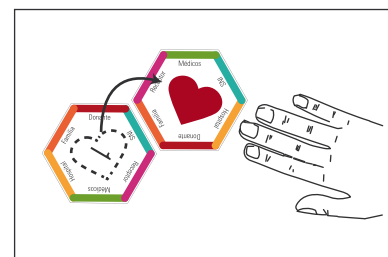
*Si se falla en llevar a cabo el reto, el turno se pierde e inicia el siguiente jugador. La Ficha Constructora debe ser quitada y esta misma no se puede usar en el siguiente turno.

*Lo que está en gris más claro al final de cada Carta Reto es información adicional.



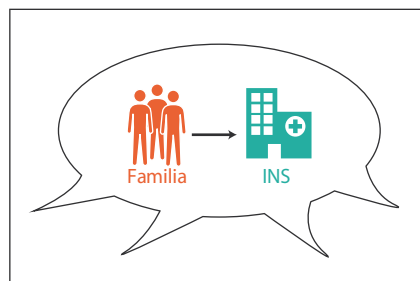
6. Movimiento de la Ficha de Corazón

A medida que se alarga el camino, se mueve el órgano para llegar finalmente a ocupar su lugar perteneciente: el cuerpo del tótem.



4. Justificación Verbal

Todas las superficies que se toquen entre cartas deben ser justificadas verbalmente al grupo entero: ¿Por qué es una relación? ¿En que momento tienen contacto estos dos actores?



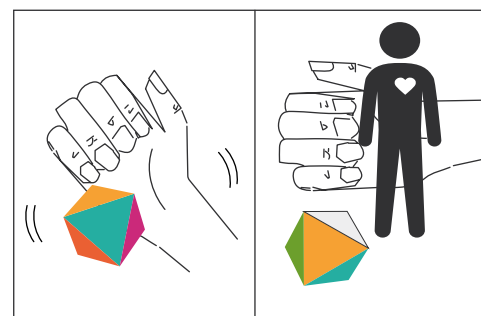
5. Superación del Reto

El jugador de turno debe escoger una de las Cartas Reto de la Fase 1 y leérselo a sí mismo. Debe completar el reto en el tiempo especificado en cada carta; ayudarse con un cronómetro (ver siguiente pág.).

CÓMO JUGAR

1. Escogiendo Turno

Se lanza el dado. El primero que obtenga el color blanco inicia y se continúa con el jugador de la derecha. Quien esté de turno tiene el tótem, y este permanece con él o ella a lo largo de su turno y se pasa al jugador siguiente cuando pasa de turno.



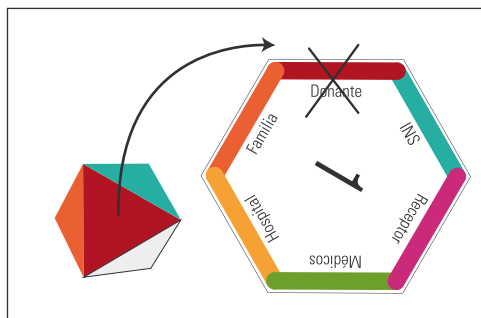
2. Lanzar el Dado

El jugador lanza el dado, y el color que se obtenga es la restricción con la cual se debe llevar a cabo el turno. Con este color NO se puede construir el camino.

*Si se obtiene morado, se debe lanzar dos veces más

y estos DOS colores serían la restricción vigente para este turno.

*Si se obtiene blanco, no hay ninguna restricción; todos los actores estarán disponibles para relacionar.



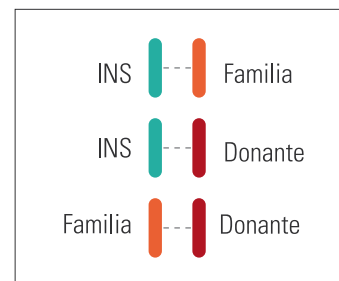
3. Escoger una Ficha Constructora

Usar las Fichas Constructoras de la fase especificada con el número 1 para escoger la que mejor se disponga con la relación a la carta puesta anterior (ver siguiente pág.).

FASE 1: COMUNICAR

Es el momento en el que el donante empieza a hacer los trámites para certificarse como donante y se comunica con su familia sobre su decisión.

Estas son las relaciones aceptables en la Fase 1:



*Se puede usar cualquiera de los lados disponibles de la ficha, pero se debe tener en cuenta que el objetivo del juego es armar un camino lineal a través de las relaciones de las fichas para llegar de mejor forma a completar la donación.

