

# BACTERIAS

LA HISTORIA MÁS PEQUEÑA JAMÁS CONTADA

**Edades:** 5+ años

**Participantes:** 2-4

**Objetivo del juego:** Ser el primero en llegar a Ciudad Bacteria

**Composición del juego**

Tablero

1 dado

4 tarjetas de Resistencia a Antibióticos.

Fichas con los personajes:



Coco



Fran



Ancianobacteria



*Sinorhizobium meliloti*

## ¿Cómo se juega?

Antes de comenzar, cada participante elige un personaje. Empieza la partida el más joven de edad. Cada participante tira el dado en su turno y avanza tantas casillas como el dado indique. Si cae en alguna de las casillas marcadas deberá atenerse a las consecuencias, tal como se describe a continuación:

### Casillas marcadas:

- 6-** Casillero con mucha glucosa que te brinda energía extra para avanzar hasta la casilla 10.
- 8-** En este casillero los personajes son ingeridos por el niño, Ancianobacteria y *Sinorhizobium meliloti* no resisten el pH ácido del estómago y pierden un turno. Coco y Fran pueden continuar.
- 12-** En este casillero te encontrás con las bacterias resistentes y ellas te pasan un fragmento de ADN que contiene resistencia a un antibiótico. Toma una tarjeta de resistencia del mazo. Créeme, esta tarjeta te será útil más adelante.
- 14-** En este casillero no hay nada para comer, pero Ancianobacteria puede fabricar su propio alimento a partir de la luz del sol y del dióxido de carbono, ya que es una bacteria autótrofa. Si Ancianobacteria cae en este casillero puede continuar, mientras que los demás pierden un turno (a menos que coincidan con Ancianobacteria que puede compartir el alimento que fabrica)
- 17-** En este casillero no hay nitrógeno orgánico ( $\text{NH}_4$ ). *Sinorhizobium meliloti* y Ancianobacteria son de las pocas bacterias que pueden utilizar el nitrógeno inorgánico del aire ( $\text{N}_2$ ) y transformarlo en nitrógeno orgánico. Si *Sinorhizobium meliloti* o Ancianobacteria caen en este casillero pueden continuar, mientras que los demás pierden un turno (a menos que coincidan con *Sinorhizobium meliloti* o Ancianobacteria que pueden compartir el nitrógeno fijado).
- 25-** Aparecen las Fuerzas Antibióticas (los antibióticos). Si el jugador no tiene la resistencia (tarjeta que se obtiene en el casillero 7) pierde 2 turnos.
- 32-** Ola de calor. La temperatura sube a  $30^\circ\text{C}$  y este tipo de bacterias se reproducen más rápido. El jugador tira el dado de nuevo.
- 36-** Ambiente seco. Debes retroceder 5 casilleros en busca de agua para hidratarte.