

EVOKE

SOACHA

Reglas de Juego y Novela Gráfica

patrocinado por:



SUECIA



WORLD BANK GROUP

Juego de Mesa Evoke-Soacha



[Marta]:

Agentes: con este comunicado les hago entrega oficial del Juego de Mesa Evoke-Soacha.

Entre las herramientas distribuidas en nuestras bases de operaciones alrededor del mundo, El Juego de Mesa Evoke es una de nuestras favoritas. La gente se imagina que como somos agentes pasamos gran parte de nuestro tiempo practicando artes marciales, descifrando algoritmos de criptografía o leyendo labios a distancia. Y aunque es verdad que hacemos todas esas cosas, gran parte de nuestra atención se enfoca en El Juego de Mesa Evoke, una actividad con la que mejoramos nuestro sentido de cooperación y trabajo en equipo antes de empezar una misión nueva.

En el paquete encontrarán:

- Un tablero con el **mapa** de Soacha, que será el área de enfoque de las 8 misiones asignadas inicialmente.
- **4 fichas de agentes** que representan a cada jugador.
- **Cartas de nodos.** De 4 colores de acuerdo a la(s) sección(es) en la(s) que se está jugando.
- **Problemas.** De 3 colores de acuerdo al nivel de amenaza:
 - Amarillo – amenaza baja.
 - Rojo – amenaza alta.
 - Negro – nodo bloqueado.
- Fichas de **ideas**.
- **Bases de operaciones.**
- **Cartas de trivia.**

Agentes: Todos ustedes deben cooperar en este juego para que los problemas de la comunidad no se conviertan en una catástrofe (nivel de amenaza negra). ¡Eviten que se extiendan a otros nodos! Cada agente del equipo debe ir a una base de operaciones y conseguir una solución intercambiando 5 fichas de ideas. Si todos los agentes del equipo logran hacerlo, ustedes erradican el problema, ganan el juego y reciben un reconocimiento.

Pero vamos por partes.

El mapa:

El juego ocurre sobre el tablero, un mapa de Soacha con una red de nodos que se conectan a través de líneas por las que las fichas de agentes se pueden mover de nodo en nodo.

Las secciones de colores corresponden a las misiones, de la siguiente forma:

Misión 1	Sección amarilla	Empiezan en Uniminuto
Misión 2	Sección azul	Empiezan en Hogares
Misión 3	Sección verde	Empiezan en Terreros
Misión 4	Sección roja	Empiezan en Ciudad De La Sucre
Misión 5	Secciones amarilla y azul	Empiezan en Uniminuto
Misión 6	Secciones azul y verde	Empiezan en Terreros
Misión 7 *	Secciones roja y amarilla	Empiezan en Uniminuto
Misión 8 *	Todas las secciones	Empiezan en Uniminuto

* Para estas misiones se activan las líneas punteadas que representan caminos secretos. Los agentes pueden utilizar estos caminos para viajar entre nodos distantes.

Antes de iniciar:

1. Ubiquen las fichas de agentes en la sección y el nodo correspondiente.

Los equipos deben estar formados de 2 a 5 agentes. En caso de tener 5, uno de ustedes debe tomar el rol de “maestro de juego” y encargarse de leer las cartas de Trivia y vigilar que se cumplan las reglas.

2. Distribuyan problemas de acuerdo a las siguientes reglas:

Para la Misión 1, Misión 2, Misión 3 y Misión 4

solo se usan las cartas de nodos del color correspondiente. Descarten las cartas de los otros colores. Barajen el mazo seleccionado.

- Tomen 2 cartas del mazo y ubiquen **tres** problemas amarillos en cada uno de los nodos que muestran las cartas.
- Tomen 2 cartas más y ubiquen **dos** problemas amarillos en cada uno de los nodos que muestran las cartas.
- Tomen 2 cartas más y ubiquen **un** problema amarillo en cada uno de los nodos que muestran las cartas.

Para la Misión 5, Misión 6, Misión 7 solo se usan las cartas de nodos de los colores correspondientes. Descarten las cartas de los otros colores.

Barajen el mazo de las dos secciones en las que están jugando.

- Tomen 4 cartas del mazo y ubiquen **tres** problemas amarillos en cada uno de los nodos que muestran las cartas.
- Tomen 4 cartas más y ubiquen **dos** problemas amarillos en cada uno de los nodos que muestran las cartas.
- Tomen 4 cartas más y ubiquen **un** problema amarillo en cada uno de los nodos que muestran las cartas.

Para la Misión 8, se usan todas las cartas de nodos. Barajen el mazo completo.

Tomen 8 cartas del mazo y ubiquen tres problemas amarillos en cada uno de los nodos que muestran las cartas.

- Tomen 8 cartas más y ubiquen dos problemas amarillos en cada uno de los nodos que muestran las cartas.
- Tomen 8 cartas más y ubiquen un problema rojo en cada uno de los nodos que muestran las cartas.

Ahora sí, ¡empecemos! Es responsabilidad de ustedes elegir cuál agente empieza. Una vez elegido, el turno de los agentes que siguen va en el sentido de las manecillas del reloj.

En cada turno, cada agente, incluyendo el primero, debe:

Distribuir más problemas: ¡Los problemas en la comunidad no se detienen! El agente debe tomar cartas de nodos que le indican dónde ubicar estos problemas, de a un problema por carta. En caso de que se le acaben las cartas, el agente debe reagrupar el mazo y barajar de nuevo para reutilizarlas.

¿Cuántas cartas saca? Según lo indicado en el Medidor de Intensidad de Crisis (ubicado bajo el logo de EVOKE en la esquina superior izquierda). Se empieza tomando 2 cartas, y a medida que avanza el juego, se mueve la ficha del Medidor una posición, aumentándose el número de cartas a sacar (3 -> 4 -> 6 -> 8 -> 12).



Medidor de
Intensidad de
Crisis

¿Cuándo se mueve este Medidor? Cuando se recorre un ciclo completo del Índice de Alerta (ubicado en la esquina superior derecha del tablero). Este Índice empieza en el punto de partida (!), y en cada Crisis, se incrementa una posición en el ciclo 1 -> 2 -> 3. Cuando vuelve al punto de partida (!) es cuando deben mover la ficha del Medidor de Intensidad de Crisis una posición a la derecha.

¿Y qué es una crisis? Cuando a un nodo que ya tiene tres problemas se le añade un cuarto problema, ese nodo se considera en crisis. En este punto ocurren tres cosas:

- En vez de ubicar ese cuarto problema en el nodo, se reemplaza por un problema con un nivel de amenaza mayor: tres problemas amarillos se reemplazan por un problema rojo, tres problemas rojos se reemplazan por un problema negro, y en caso de llegar a este problema negro, se bloquea el nodo. Cuando hay un problema negro, ninguna ficha de agente puede pasar por ahí, y cada vez que llega un problema a ese nodo (si el nodo aparece en el inicio de un turno), se desata inmediatamente una crisis.
- Una crisis también hace que el problema se propague por los nodos adyacentes, así que se debe añadir un problema del nivel de amenaza local a dichos nodos. Mucho cuidado: ¡si uno de los nodos adyacentes también entra en crisis por esta propagación, se podría generar una reacción en cadena! (la buena noticia es que el nodo en que se generó la crisis no es afectado por dicha reacción).

- Como les dije anteriormente, deben incrementar el Índice de Alerta en una posición (solo una vez cada turno, no importa cuánto se propague), y si vuelve al punto de partida (!), deben mover una posición a la derecha la ficha del Medidor de Intensidad de Crisis.



← el Índice de Alerta

2. Elegir 4 acciones: Suficiente sobre los problemas. ¿Cómo pueden ayudar los agentes? En cada turno, cada agente debe ejecutar 4 acciones. Las acciones disponibles son:

- **Moverse a un nodo adyacente**, marcado por la línea que los conecta.
- **Eliminar un problema de un nodo.** Para poder realizar esta acción, la ficha de agente debe estar en el nodo en el que se eliminará el problema. Si hay 2 o 3 problemas en el nodo, solo deben quitar uno de ellos. Pero si el nodo debe bajar el nivel de amenaza, es decir que tiene solo un problema rojo o amarillo, el agente debe tomar una carta de Trivia y acertar. Si acierta, el agente recibe una ficha de idea y baja el nivel de amenaza (si había un problema rojo, se reemplaza por tres problemas amarillos. Si había un problema amarillo, el nodo queda libre de problemas). Pero si el agente responde mal a la pregunta, debe añadirse un problema más al nodo.

- **Construir una base de operaciones.** El agente debe pagar esta acción con una ficha de idea. La base de operaciones solo puede construirse en un nodo libre de problemas. Una vez construida, ya no pueden entrar problemas a ese nodo. Aquí es donde los agentes deben gastar sus 5 fichas de idea para conseguir una solución y recibir un reconocimiento. Importante: solo puede construirse una base de operaciones por sección de color.
- **Pasar una ficha de idea a otro jugador en el mismo nodo.** Para realizar esta acción, ambas fichas deben estar en el mismo nodo.
- **Conseguir una solución por el costo de 5 fichas de idea.** Solo aplica si está en una base de operaciones.
- **Usar el poder único de su Rol.** Hay cuatro roles de jugador basados en los superpoderes desbloqueados en la plataforma Evoke. Los jugadores que hayan desbloqueado más de uno de estos superpoderes en la plataforma, deben elegir su rol al inicio de cada juego. Puede haber varios agentes con el mismo rol.

1. Visionario Creativo:

- Nivel 1: puede ver la siguiente carta de nodo una vez por turno (cuesta 1 acción).
- Nivel 2: puede ver las siguientes dos cartas de nodo una vez cada turno (cuesta 1 acción).
- Nivel 3: puede ver las siguientes tres cartas de nodo una vez cada turno (cuesta 1 acción).
- Nivel 4: puede ver las siguientes cuatro cartas de nodo una vez cada turno (cuesta 1 acción).
- Nivel 5: puede ver las siguientes cuatro cartas de nodo una vez cada turno (no cuesta ninguna acción).

2. Pensador Sistémico:

- Nivel 1: Dar una respuesta equivocada en la Trivia no le añade un problema al nodo (funciona una vez cada turno).
- Nivel 2: Dar una respuesta equivocada en la Trivia no le añade un problema al nodo (funciona dos veces cada turno).
- Nivel 3: Dar una respuesta equivocada en la Trivia no le añade un problema al nodo (funciona tres veces cada turno).
- Nivel 4: dar una respuesta equivocada en la Trivia no le añade un problema al nodo (funciona cuatro veces cada turno).
- Nivel 5: dar una respuesta equivocada en la Trivia no le añade un problema al nodo. Y si la respuesta es correcta, no le cuesta una acción. (funciona cuatro veces cada turno).

3. Colaborador Comprometido:

- Nivel 1: Puede pasarle una ficha de idea a otro agente sin que estén en el mismo nodo (cuesta 1 acción).
- Nivel 2: Puede pasarle dos fichas de idea a otro(s) agente(s) sin que estén en el mismo nodo (cuesta 1 acción).
- Nivel 3: Puede pasarle tres fichas de idea a otro(s) agente(s) sin que estén en el mismo nodo (cuesta 1 acción).
- Nivel 4: Puede pasarle cuatro fichas de idea a otro(s) agente(s) sin que estén en el mismo nodo (cuesta 1 acción).
- Nivel 5: Puede pasarle cualquier cantidad de fichas de idea a otro(s) agente(s) sin que estén en el mismo nodo (no cuesta ninguna acción).

4. Líder Empático:

- Nivel 1: Puede construir una base de operaciones por juego y sin costo (aún se aplica que debe ser en un nodo libre de problemas).
- Nivel 2: Puede construir dos bases de operaciones por juego y sin costo (aún se aplica que debe ser en un nodo libre de problemas).
- Nivel 3: Puede construir tres bases de operaciones por juego y sin costo (aún se aplica que debe ser en un nodo libre de problemas).
- Nivel 4: Puede construir cuatro bases de operaciones por juego y sin costo (aún se aplica que debe ser en un nodo libre de problemas).
- Nivel 5: Puede construir cuatro bases de operaciones por juego y sin costo (se puede construir en nodos con problemas amarillos; los problemas del nodo en proceso quedan eliminados).

Ganar:

Seguramente se están preguntando, ¿cómo se gana el juego? El Juego de Mesa Evoke-Soacha se gana únicamente cuando cada uno de los agentes del equipo consiga una solución (que como ya saben solo se logra intercambiando 5 fichas de idea en una base de operaciones).

El primer agente en terminar recibirá 50 evocoins, el segundo y el tercero recibirán 20 evocoins, y el cuarto 10 evocoins. (Si hay un quinto jugador que toma el rol de maestro de juego, leyendo las cartas de Trivia y vigilando que se cumplan las reglas, recibirá 10 evocoins). Si los agentes

Si los agentes pierden el juego, no se entregan evocoins (con excepción del quinto jugador que prestó sus servicios de maestro del juego).

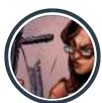
Las fichas de solución:



50 evocoins



20 evocoins



20 evocoins



10 evocoins

Perder:

El juego se pierde por tres razones:

1. Algún jugador queda atascado. El jugador no puede moverse porque está rodeado de nodos bloqueados.
2. El Medidor de Intensidad de Crisis se pasa del nivel máximo (12)
3. Toda una sección de color queda bloqueada (con problemas negros).


Eso es todo, agentes. Espero que mis instrucciones hayan sido claras. Cualquier pregunta pueden hacérmela directamente a través de la plataforma.

¡Que lo disfruten!





ELLA ES MARTA, LA
HERMANA DE LUCÍA. ELLA
FUE QUIEN NOS LLAMÓ.



MARTA ENTRÓ A LAS CUENTAS
DE LUCÍA PARA SABER SI
ELLA EN ALGUN MOMENTO
HABÍA MENCIONADO LA
POSIBILIDAD DE HUIR.


LO QUE DESCUBRIÓ FUE AÚN
PEOR, ALGO RELACIONADO
CON UNO DE LOS AMIGOS
DE LUCÍA.



SU NOMBRE ERA ORLANDO.


LUCÍA Y ORLANDO HABLABAN
MUCHO. ORLANDO INSISTÍA
EN QUE SE ENCONTRARAN Y
FINALMENTE, ELLA ACEPTÓ.

PLANEARON UN PICNIC
EN UN PARQUE CERCANO.
ESE DÍA LUCÍA DESAPARECIÓ.



ORLANDO TAMBIÉN SE
LLAMABA JORGE...
Y CARLOS...
Y SIMÓN.

ÉL TENÍA DIFERENTES IDENTIDADES Y
PERFILES Y MUCHAS AMIGAS.
HABÍA PROGRAMADO UNA CITA PARA EL
DÍA SIGUIENTE.



MARTA DECIDIÓ PERSEGUIRLO.

MARTA LLEÓ AL
SITIO DE LA CITA DE ORLANDO.

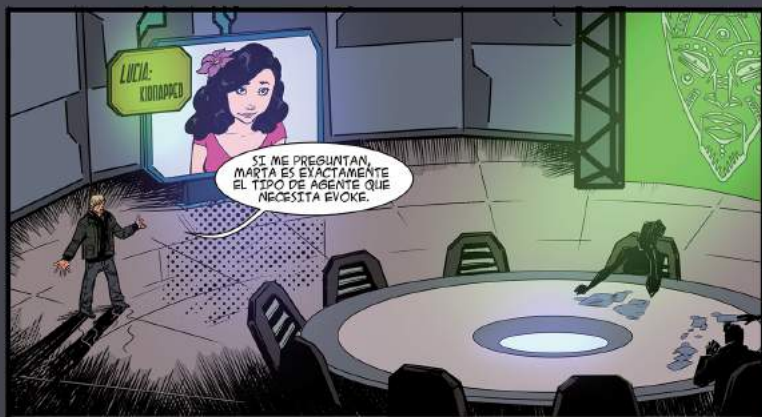
LA CHICA CON LA QUE SE ENCONTRÓ
LLEGO CON VARIOS AMIGOS, PROBABLEMENTE
CREYENDO QUE ESTABA SEGURA.

TAL VEZ LUCÍA HABÍA PENSADO LO MISMO.

ELLA TRATÓ DE DETENERLO.

PERO ELLOS LA
DETUVIERON PRIMERO.





NADIE TE PRESUNTÓ, LO QUE
SUCEDIÓ AQUÍ ES TRÁGICO, PERO
NO ES UN PROYECTO PARA
EVOKE. MARTA DEBERÍA
HABLAR CON LA POLICÍA.
NOSOTROS NO TENEMOS
TIEMPO NI RECURSOS PARA
UN CASO INDIVIDUAL.



NO ES UN CASO INDIVIDUAL,
NINAS Y MUJERES ESTÁN
DESAPARECIENDO EN TODO
MÉXICO. EL TAL ORLANDO
PODRÍA SER UNO DE LOS
CIENTOS DE HOMBRES QUE
FACILITAN EL TRÁFICO
DE PERSONAS PARA
ESCLAVITUD, TRÁFICO DE
ÓRGANOS O COSAS PEORES.



EXACTO, ES UN PROBLEMA
PARA NOSOTROS, VA LO
INVESTIGUE. EUREKA TIENE
RAZÓN: ESTO ESTÁ PASANDO
EN TODO EL MUNDO, NO
SOLO EN MÉXICO.
TAMBIÉN OCURRE EN
CANADA, RUSIA,
TAILANDIA Y
OTROS LUGARES.



¿QUÉ TE GUSTARÍA
HACER, CIPHER??



NO ES LO QUE
QUIERO HACER, SINO
LO QUE YA HICE.

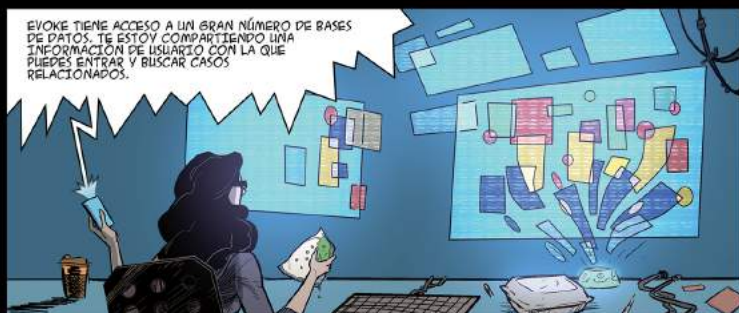




MARTA, ME VOY A REUNIR CON LOS OTROS AGENTES DE EVOKE PARA CONTARLES TU HISTORIA.

PERO ANTES DE HACERLO, HAY ALGO QUE QUIERO PARTE.

EVOKE TIENE ACCESO A UN GRAN NÚMERO DE BASES DE DATOS. TE ESTOY COMPARTIENDO UNA INFORMACIÓN DE USUARIO CON LA QUE PUEDES ENTRAR Y BUSCAR CASOS RELACIONADOS.



ELLA ES MIKAELA. DESAPARECIO HACE ALGUNOS DIAS. VIVE EN LAS AFUERAS DE GUADALAJARA.



TAMBIÉN CONOCÍA A ORLANDO. SI LA ENCUENTRAS A ELLA, PUEDES LLEGAR A EL.



BUENO, LUCÍA.

SIEMPRE ME PICES QUE SALGA MAS.





¿POR QUÉ SE
INTERESARIAN EN MIKAELA?
ELLA ES TAN JOVEN.

NI
SIQUERA
UNA MUJER.



NO SÉ EXACTAMENTE POR
QUÉ, Y TAMPOCO ENTIENDO CÓMO
MIKAELA CONOCIÓ A ORLANDO.
NO SE QUIEN LOS PRESENTÓ, NO
TIENEN NINGUN CONTACTO
EN COMÚN.



LO SIENTO, ES QUE NADIE
ENTIENDE, NI SIQUERA LA POLICÍA.
A LA POLICÍA NO LE IMPORTA.



ESO NO ES
CIERTO, ELLOS
SIMPLEMENTE CREEN
QUE HUYÓ, Y
PROBABLEMENTE
TIENEN RAZÓN.



¿CÓMO PUEDES
DECIR ESOS JELLA
ES TAN PEQUEÑA! ¿A
DONDE IRÍA CON UN
EXTRANO?



ES QUE ELLA
SIEMPRE SE ESCAPABA,
SIEMPRE SE PORTABA
MAL. NINGUNO DE
NUESTROS HIJOS NOS
DIO TANTOS PROBLEMAS.
TÚ TE QUEJABAS DE
ELLA TODO EL
TIEMPO.



NO SE SI ESTO LA HABA
SENTIR MEJOR, PERO SU MARIDO
NO ES EL ÚNICO PADRE QUE HA HECHO
ESTO. LISTED NO ES LA ÚNICA QUE HA
SIDO TRAICIONADA. NO ES SU CULPA.

YO FUI RESPONSABLE
DE LUCIA DESDE QUE ERA PEQUEÑA.
AÚN AHORA SOY RESPONSABLE
DE ELLA. NECESITABA ATENCIÓN Y AFECTO,
PROBABLEMENTE POR ESO SE FUE
CON ORLANDO.

¿POR QUÉ NO
PUDE DARLE LO QUE
NECESITABA? ¿POR QUÉ
NO FUI SUFICIENTE?
¿CÓMO PUDE
PERDERLA?



¿TÚSTED
TIENE
DIABETES?

SI, MIKAELA Y
YO TENEMOS. PERO ELLA
TUVO LA SUERTE DE
RECIBIR UN CHIP EN EL
PÁNCREAS QUE CONTROLA
EL SUMINISTRO
DE INSULINA.

¿UN CHIP?
¿QUÉ TIPO
DE CHIP?



A MARTA NO LE TOMÓ MUCHO
TIEMPO HACKEAR EL CHIP
DE MIKAELE.


Y DESPUÉS NO LE FUE DIFÍCIL
ENCONTRARLA.



SÉ QUE
USTEDES CREEN
QUE NO PUEDEN
HACER NADA.

PERO SI
TRABAJAMOS JUNTOS
PODEMOS ENCONTRARLAS.

NO PODEMOS QUEDARNOS
ESPERANDO QUE EL GOBIERNO
NOS AYUDE. NO PODEMOS ESPERAR
A LAS ONGS NI A LAS AGENCIAS
INTERNACIONALES NI A
NADIE MÁS.



TENEMOS LA OPORTUNIDAD
DE HACERLO NOSOTROS
MISMOS, Y VAMOS A HACERLO.





