

# CRAZY dopamina

## GAME OBJECTIVE

CRAZY DOPAMINA is a game for 2–5 players, recommended for ages 8 and up, with dynamic matches lasting approximately 25 to 40 minutes.

To win, you will need to:

- use brain healing cards
- attack your rivals' brains
- defend yourself with special cards
- strategically decide when it is best to attack, heal, or protect yourself

The first player to keep all 4 zones of their brain healthy at the same time wins the game.

A player is eliminated when all 4 zones of their brain become occupied by virtual attack cards. 4 zonas de su cerebro quedan ocupadas por cartas de ataque virtual.

## COMPONENTS

The game includes 85 cards:

1. **Virtual attack cards or "atac" cards (34 cards):** Virtual attack cards represent digital stimuli that, in some cases, can be dangerous due to their addictive potential. These cards are used to attack the brain zones of the other players. Types of attack:

- 12 cards with +10 *d'atac*
- 12 cards with +20 *d'atac*
- 8 cards with +30 *d'atac*
- 2 cards with +50 *d'atac*

2. **Brain healing cards or "cura" cards (30 cards):** Brain healing cards represent healthy activities for the brain. They are used to keep a zone healthy or to remove virtual attacks from an affected zone. Types of healing:

- 12 cards with +10 *cura*
- 12 cards with +20 *cura*
- 6 cards with +40 *cura*

3. **Special cards (11 cards):** Special cards allow players to protect themselves, defend themselves, or alter the course of the game. There are two types of special cards: **action cards and reaction cards.**

• **Action special cards (4 cards):** These cards are played during your turn and count as your main action:

- 2 **"Reset Cerebral" cards:** Discard all attack and healing cards from a single zone of your brain. The zone becomes completely free.
- 1 **"Intercanvi Sinàptic" card:** Exchange one zone of your brain with one zone from another player's brain (including all cards from both zones).
- 1 **"Hackeig Mental" card:** Look at another player's hand and choose one card to be discarded. The selected card is placed in the discard pile.

• **Reaction special cards (7 cards):** These cards can be played immediately when a specific situation occurs, even if it is not your turn:

- 2 **"Escut Sinàptic" cards:** protect one specific zone of your brain for one round. That zone cannot receive attacks while the shield is active.
- 2 **"Bloqueig Neuronal" cards:** immediately cancel an incoming attack. They are played as a quick response. The attack is instantly canceled and discarded.
- 2 **"Rebot Dopaminic" cards:** when a player attacks you, you may return that same attack to one of their zones. The attack cannot be returned to a zone protected with "Escut Sinàptic".
- 1 **"Sobrecàrrega Dopaminica" card:** adds +20 points to an attack you are making during that same turn.

⚠ Reaction special cards do NOT count as the main action of your turn if they are played outside your turn.

4. **Brain cards 🧠 (10 cards):** Each player needs 2 brain cards to complete their 4-zone brain ("zona").



## GAME SETUP

- Shuffle all the game cards and place them face down in the center of the table.
- Each player:
  - Takes 2 brain cards and places them together in front of themselves, forming a 4-zone brain.
  - Draws 4 cards to start the game.
- Leave space next to the deck to form the discard pile

## GAMEPLAY

The game begins with the youngest player. From there, turns continue clockwise.

Each player has a brain made up of 4 independent zones. During the game, these zones can be: free, healthy, attacked, or protected. Cards must always be placed on a specific brain zone.

During their turn, each player must follow these two steps:

### 1. Draw cards

The player draws cards until they have 4 cards in their hand again. In 2-player games, it is recommended to draw 2 cards at the beginning of each turn to make the game more dynamic and balanced.

### 2. Perform ONE main action

On each turn, the player may perform only one main action. They can choose between:

- Healing one zone of their brain
- Attacking one of the 4 brain zones of another player
- Playing an action special card

⚠ Several main actions cannot be combined in the same turn. For example:

you CANNOT attack and heal in the same turn; you CANNOT heal two different zones; you CANNOT attack two different players; and you CANNOT play an action special card and also attack or heal.

⚠ **Exception:** some special cards (reaction cards) can be played as a response when another player attacks you. These cards do not count as the main action of your turn because they are played during another player's turn.

### How to attack a zone

An attack can be started on a free zone or used to reinforce an existing attack. Multiple attack cards may be accumulated on the same zone.

If a zone is protected with a healing card, it can only be attacked if the total value of the attack cards is equal to or higher than the healing value of that zone. For this reason, it may sometimes be necessary to combine several attack cards to overcome the protection.

**Example:** a zone protected with a +40 healing card cannot be attacked with a +10 attack card or with two +10 attack cards. However, it could be attacked by combining one +10 attack card and one +30 attack card, since the total attack value would reach +40.

### How to heal a zone

To remove an attack, the healing points must be equal to or higher than the attack points accumulated in that zone. Multiple healing cards may be combined in the same action.

When a zone is healed, all attack cards from that zone are discarded, along with all healing cards used to free it. The zone becomes completely free of cards.

**Example:** a zone has two attack cards, one with +20 attack and another with +30 attack (total: +50 attack points). During their turn, the player uses two healing cards, one with +40 healing and another with +20 healing (total: +60 healing points) to save that zone. As a result, all cards, both attack and healing, are discarded, and the zone becomes free again.



## OBJECTIVO DEL JUEGO

CRAZY DOPAMINA es un juego para 2-5 jugadores, recomendado a partir de los 8 años, con partidas dinámicas de entre 25 y 40 minutos aproximadamente.

Para conseguirlo, tendrás que:

- utilizar cartas de cura cerebral
- atacar los cerebros rivales
- defenderte con cartas especiales
- decidir estratégicamente cuándo es mejor atacar, curarte o protegerte

Gana el primer jugador que consiga mantener simultáneamente sanas las 4 zonas de su cerebro.

Un jugador queda eliminado cuando las 4 zonas de su cerebro quedan ocupadas por cartas de ataque virtual.

## COMPONENTES

El juego incluye 85 cartas:

1. **Cartas de ataque virtual o cartas "d'atac"** (34 cartas): Las cartas de ataque virtual representan estímulos digitales que, en algunos casos, pueden resultar peligrosos por su potencial adictivo. Estas cartas sirven para atacar las zonas cerebrales de los demás jugadores. Tipos de ataque:

- 12 cartas de +10 d'atac
- 12 cartas de +20 d'atac
- 8 cartas de +30 d'atac
- 2 cartas de +50 d'atac

2. **Cartas de cura cerebral** (30 cartas): Las cartas de cura cerebral representan actividades saludables para el cerebro. Sirven para mantener una zona sana o eliminar ataques virtuales de una zona afectada. Tipos de cura:

- 12 cartas de +10 cura
- 12 cartas de +20 cura
- 6 cartas de +40 cura

3. **Cartas especiales** (11 cartas): Las cartas especiales permiten protegerse, defenderse o alterar el curso de la partida. Existen dos tipos de cartas especiales: **de acción y de reacción**.

• **Cartas especiales de acción** (4 cartas): Se juegan durante tu turno y cuentan como tu acción principal:

- **2 cartas "Reset Cerebral"**: Descarta todas las cartas de ataque y cura de una única zona de tu cerebro. La zona queda completamente libre.
- **1 carta "Intercanvi Sináptico"**: Intercambia una única zona de tu cerebro con una única zona del cerebro de otro jugador (incluyendo todas las cartas de ambas zonas).
- **1 carta "Hackeig Mental"**: Mira la mano de otro jugador y escoge una carta para que sea descartada. La carta seleccionada se coloca en la pila de cartas descartadas.

• **Cartas especiales de reacción (7 cartas)**: Se pueden jugar inmediatamente cuando se produce una situación concreta, aunque no sea tu turno:

- **2 cartas "Escut Sináptico"**: protegen una zona concreta de tu cerebro durante una ronda. Esa zona no puede recibir ataques mientras el escudo esté activo.
- **2 cartas "Bloqueig Neuronal"**: cancelan inmediatamente un ataque recibido. Se juegan como respuesta rápida. El ataque queda anulado al momento y se descarta.
- **2 cartas "Rebot Dopaminic"**: cuando un jugador te ataca, puedes devolverle ese mismo ataque a una de sus zonas. No se puede devolver el ataque a una zona protegida con "Escut Sináptico".
- **1 carta "Sobrecarga Dopaminica"**: añade +20 puntos a un ataque que estés realizando durante ese mismo turno.

⚠ Las cartas especiales de reacción NO cuentan como la acción principal de tu turno si se juegan fuera de tu turno.

4. **Cartas cerebro** 🧠 (10 cartas): Cada jugador necesita 2 cartas de cerebro para completar su cerebro de 4 zonas.



## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- Barajad todas las cartas de juego y colocadlas en el centro de la mesa boca abajo.
- Cada jugador:
  - Coge 2 cartas cerebro y las coloca juntas delante de sí formando un cerebro de 4 zonas.
  - Roba 4 cartas para iniciar la partida.
- Dejad espacio al lado de la baraja para formar la pila de cartas descartadas.

## DESARROLLO DEL JUEGO

La partida comienza con el jugador más joven. A partir de ahí, los turnos siguen el sentido de las agujas del reloj.

Cada jugador tiene un cerebro formado por 4 zonas independientes. Durante la partida, estas zonas pueden estar: libres, sanas, atacadas o protegidas. Las cartas siempre deben colocarse sobre una zona concreta del cerebro.

Durante su turno, cada jugador debe seguir estos dos pasos:

### 1. Robar cartas

El jugador roba cartas hasta volver a tener 4 cartas en la mano. En partidas de 2 jugadores, se recomienda robar 2 cartas al inicio de cada turno para hacer la partida más dinámica y equilibrada.

### 2. Realizar UNA acción principal

En cada turno, el jugador solo puede realizar una acción principal. Puede escoger entre:

- Curar una zona de su cerebro
- Atacar una de las 4 zonas del cerebro de otro jugador
- Jugar una carta especial de acción

⚠ En un mismo turno no se pueden combinar varias acciones principales. Por ejemplo:

NO puedes atacar y curar en el mismo turno; NO puedes curar dos zonas diferentes; NO puedes atacar a dos jugadores diferentes; NO puedes jugar una carta especial de acción y, además, atacar o curar.

⚠ **Excepción:** algunas cartas especiales (las cartas de reacción) pueden jugarse como respuesta cuando otro jugador te ataca. Estas cartas no cuentan como la acción principal de tu turno, porque se juegan durante el turno de otro jugador.

### ¿Cómo atacar una zona?

Se puede iniciar un ataque en una zona libre o reforzar un ataque ya existente. En una misma zona pueden acumularse varias cartas de ataque.

Si una zona está protegida con una carta de cura, solo podrá ser atacada si el valor total de las cartas de ataque es igual o superior al valor de cura de la zona. Por este motivo, a veces será necesario combinar varias cartas de ataque para superar la protección.

Ejemplo: una zona protegida con una carta de cura de +40 no puede ser atacada con una carta de ataque de +10 ni con dos cartas de ataque de +10. En cambio, sí podría atacarse combinando una carta de ataque de +10 y otra de +30, ya que el valor total del ataque alcanzaría +40.

### ¿Cómo curar una zona?

Para eliminar un ataque, los puntos de cura deben ser iguales o superiores a los puntos de ataque acumulados en esa zona. Se pueden combinar varias cartas de cura en una misma acción.

Cuando una zona queda curada, se descartan todas las cartas de ataque de esa zona y también todas las cartas de cura utilizadas para liberarla. La zona queda completamente libre de cartas.

Ejemplo: Una zona tiene dos cartas de ataque, una de +20 ataque y otra de +30 ataque (total: +50 puntos de ataque). En su turno, el jugador utiliza dos cartas de cura, una de +40 cura y otra de +20 cura (total: +60 puntos de cura) para salvar esa zona. Como resultado, todas las cartas, tanto de ataque como de cura, se descartan y la zona vuelve a quedar libre.



# CRAZY dopamina

## OBJECTIU DEL JOC

CRAZY DOPAMINA és un joc per a 2-5 jugadors, recomanat a partir dels 8 anys, amb partides dinàmiques d'entre 25 i 40 minuts aproximadament.

Per aconseguir-ho, hauràs de:

- utilitzar cartes de cura cerebral
- atacar els cervells rivals
- defensar-te amb cartes especials
- decidir estratègicament quan és millor atacar, curar o protegir-te

Guanya el primer jugador que aconseguixi mantenir simultàniament sanes les 4 zones del seu cervell.

Un jugador queda eliminat quan les 4 zones del seu cervell queden ocupades per cartes d'atac virtual.

## COMPONENTS

El joc inclou 85 cartes:

1. **Cartes d'atac virtual** (34 cartes): Les cartes d'atac virtual representen estímuls digitals que, en alguns casos, poden resultar perillosos pel seu potencial addictiu. Aquestes cartes serveixen per atacar les zones cerebrals dels altres jugadors. Tipus d'atacs:

- 12 cartes de **+10 atac**
- 12 cartes de **+20 atac**
- 8 cartes de **+30 atac**
- 2 cartes de **+50 atac**

2. **Cartes de cura cerebral** (30 cartes): Les cartes de cura cerebral representen activitats saludables per al cervell. Serveixen per mantenir una zona sana o eliminar atacs virtuals d'una zona afectada. Tipus de cura:

- 12 cartes de **+10 cura**
- 12 cartes de **+20 cura**
- 6 cartes de **+40 cura**

3. **Cartes especials** (11 cartes): Les cartes especials permeten protegir-se, defensar-se o alterar el curs de la partida. Hi ha dos tipus de cartes especials, **d'acció** i **de reacció**:

• **Cartes especials d'acció (4 cartes)**: Es juguen durant el teu torn, compten com la teva acció principal:

- **2 cartes "Reset Cerebral"**: Descarta totes les cartes d'atac i cura d'una única zona del teu cervell. La zona queda completament lliure.
- **1 carta "Intercanvi Sinàptic"**: Intercanvia una única zona del teu cervell amb una única zona del cervell d'una altra persona (totes les cartes d'ambdues zones)
- **1 carta "Hackeig Mental"**: Mira la mà d'un altre jugador i escull una carta perquè sigui descartada. La carta seleccionada es col·loca a la pila de cartes descartades.

• **Cartes especials de reacció (7 cartes)**: Es poden jugar immediatament quan es produeix una situació concreta, encara que no sigui el teu torn:

- **2 cartes "Escut Sinàptic"**: protegeix una zona concreta del teu cervell durant una ronda. Aquella zona no pot rebre atacs mentre l'escut estigui actiu.
- **2 cartes "Bloqueig Neuronal"**: Cancel·la immediatament un atac rebut. Es juga com a resposta ràpida. L'atac queda anul·lat al moment i es descarta.
- **2 cartes "Rebot Dopamínic"**: Quan un jugador t'ataca, pots retornar-li aquell mateix atac a una de les seves zones. No es pot retornar l'atac a una zona protegida amb Escut Sinàptic.
- **1 carta "Sobrecàrrega Dopamínica"**: Afegeix +20 punts a un atac que estiguis fent durant aquell mateix torn.

! Les cartes especials de reacció **NO compten com l'acció principal** del teu torn si es juguen fora del teu torn.

4. **Cartes cervell** (10 cartes): Cada jugador necessita 2 cartes de cervell per completar el seu cervell de 4 zones.



## PREPARACIÓ DE LA PARTIDA

- Barregeu totes les cartes de joc i col·loqueu-les al centre de la taula boca avall.
- Cada jugador:
  - Agafa 2 cartes cervell i les col·loca juntes davant seu formant un cervell de 4 zones
  - Roba 4 cartes per iniciar el joc
- Deixeu espai al costat de la baralla per formar la pila de cartes descartades.

## DESENVOLUPAMENT DEL JOC

Comença la partida el jugador més jove. A partir d'aquí, els torns segueixen el sentit de les agulles del rellotge.

Cada jugador té un cervell format per 4 zones independents. Durant la partida, aquestes zones poden estar: lliures, sanes, atacades o protegides. Les cartes sempre s'han de col·locar sobre una zona concreta del cervell.

Durant el seu torn, cada jugador ha de seguir aquests dos passos:

### 1. Robar cartes

El jugador roba cartes fins a tornar a tenir 4 cartes a la mà. En partides de 2 jugadors, es recomana robar 2 cartes a l'inici de cada torn per fer la partida més dinàmica i equilibrada.

### 2. Fer UNA acció principal

En cada torn, el jugador només pot fer una acció principal. Pot escollir entre:

- Curar una zona del seu cervell
- Atacar una de les 4 zones del cervell d'un altre jugador
- Jugar una carta especial d'acció

! En un mateix torn no es poden combinar diverses accions principals. Per exemple:

NO pots atacar i curar en el mateix torn; NO pots curar dues zones diferents; NO pots atacar dos jugadors diferents; NO pots jugar una carta especial d'acció i, a més, atacar o curar.

! **Excepció**: algunes cartes especials (les cartes de reacció) es poden jugar com a resposta quan un altre jugador t'ataca. Aquestes cartes no compten com l'acció principal del teu torn, perquè es juguen durant el torn d'un altre jugador.

### Com atacar una zona?

Es pot iniciar un atac en una zona lliure o reforçar un atac ja existent. En una mateixa zona s'hi poden acumular diverses cartes d'atac.

Si una zona està protegida amb una carta de cura, només podrà ser atacada si el valor total de les cartes d'atac és igual o superior al valor de cura de la zona. Per aquest motiu, de vegades caldrà combinar diverses cartes d'atac per superar la protecció.

**Exemple**: una zona protegida amb una carta de cura de +40 no pot ser atacada amb una carta d'atac de +10 ni amb dues cartes d'atac de +10. En canvi, sí que es podria atacar combinant una carta d'atac de +10 i una altra de +30, ja que el valor total de l'atac arribaria a +40.

### Com curar una zona?

Per eliminar un atac, els punts de cura han de ser iguals o superiors als punts d'atac acumulats en aquella zona. Es poden combinar diverses cartes de cura en una mateixa acció.

Quan una zona queda curada: Es descarten totes les cartes d'atac d'aquella zona i es descarten totes les cartes de cura utilitzades per alliberar-la i la zona queda totalment lliure de cartes.

**Exemple**: Una zona té dues cartes d'atac, una de +20 atac i una altra de +30 d'atac (total + 50 punts d'atac) i el jugador en un torn utilitza dues cartes de cura, una de +40 cura i una altra de +20 cura (en total + 60 punts de cura), per tal de salvar aquella zona. El resultat és que totes les cartes, d'atac i de cura, es descarten i aconseguix tenir aquella zona lliure altre cop.

