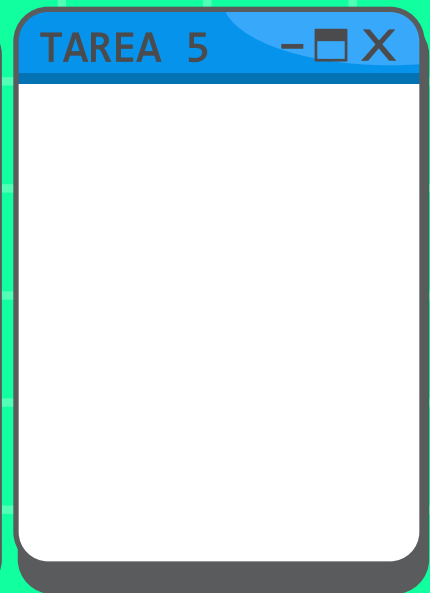
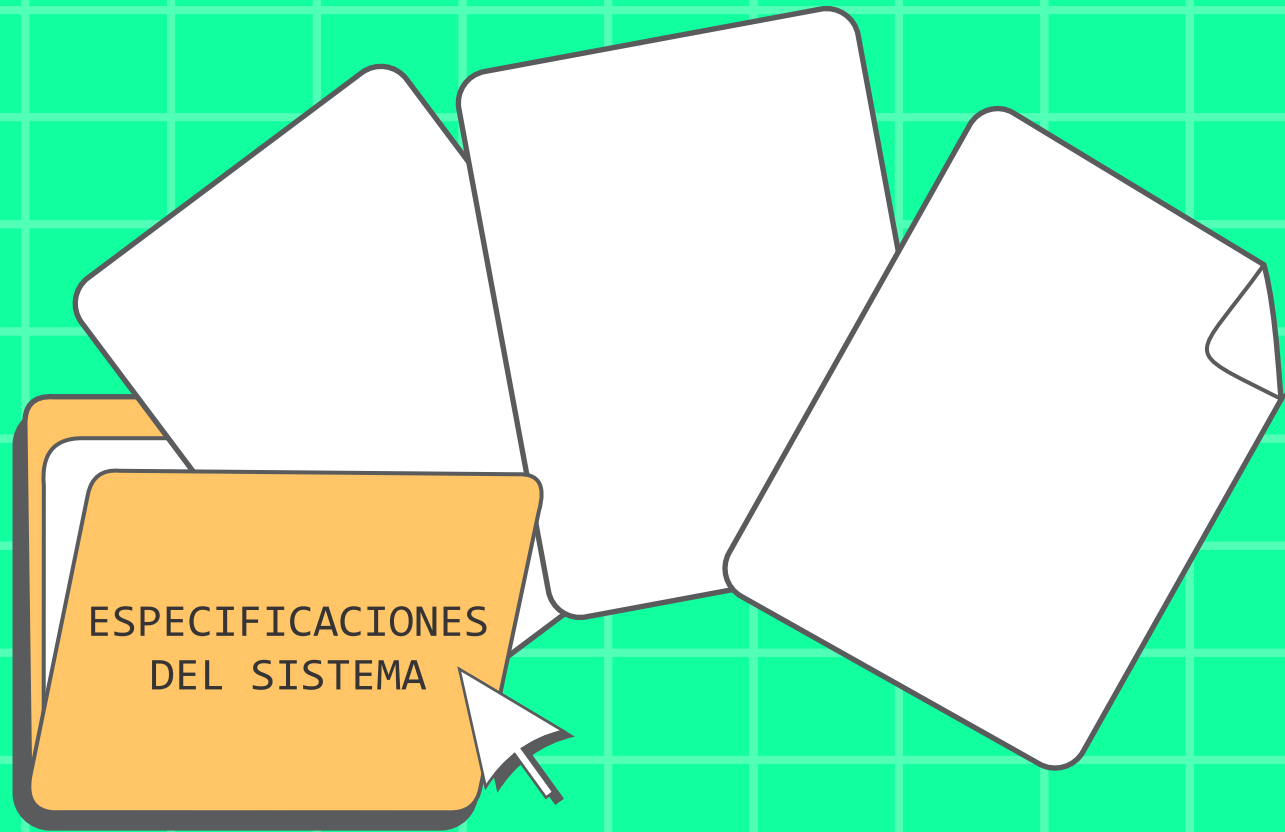
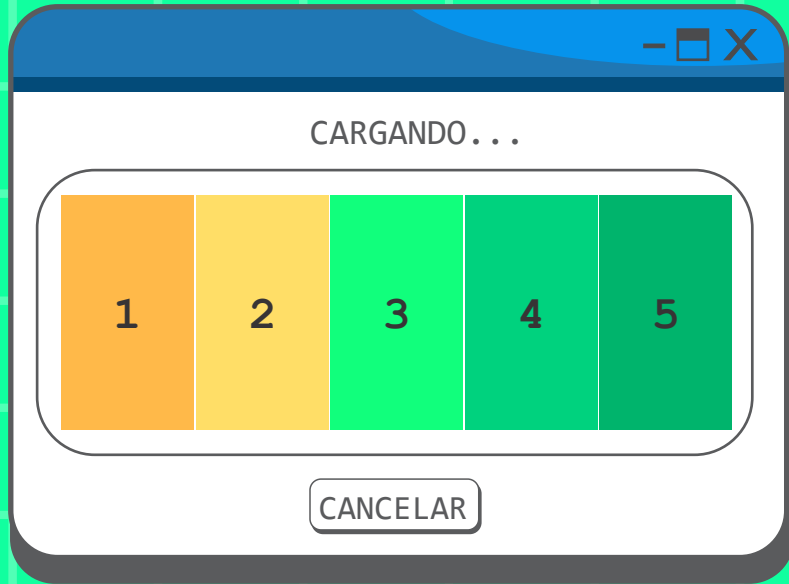
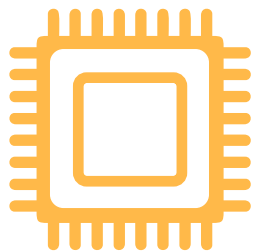


<system overload>



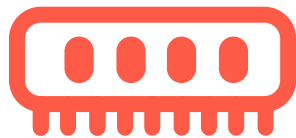
CPU.png - [X]



CPU

Eres el cerebro del ordenador.

RAM.png - [X]



RAM

Una buena memoria aporta agilidad.

NETWORK.png - [X]



RED

Permites que haya una conexión.

STORAGE.png - [X]



ALMACENAMIENTO

Cuanto más espacio, mejor.

SPE_01.txt - [X]

Capacidad de almacenamiento limitada: al recibir recursos de almacenamiento, siempre recibes una ficha menos que la cantidad indicada en la carta de recurso.

SPE_02.txt - [X]

Tecnología de vanguardia: La CPU recibe una ficha adicional a la cantidad indicada en la carta de recurso.

SPE_03.txt - [X]

Backup automático: Esta carta solo puede usarse una vez. Si hay una sobrecarga en el sistema, vuelve al turno anterior, descarta las cartas de tarea usadas y juega de nuevo.

SPE_04.txt - [X]

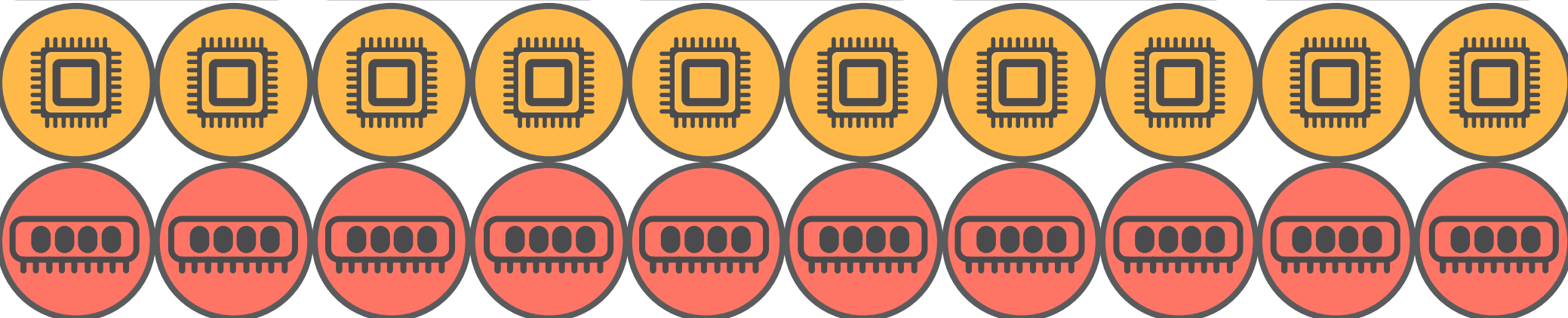
Conexión excelente: Al recibir recursos de red, siempre recibes una ficha adicional a la cantidad indicada en la carta de recurso.

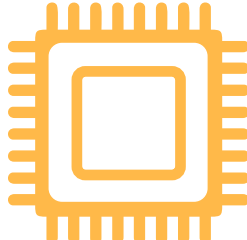
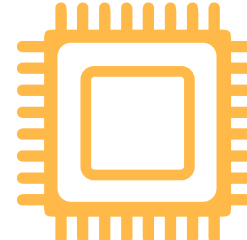
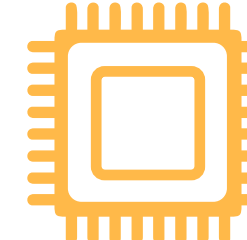
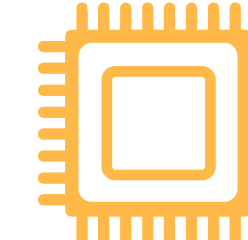
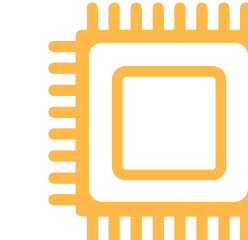
SPE_05.txt - [X]

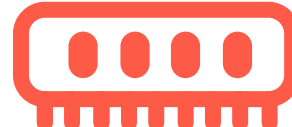
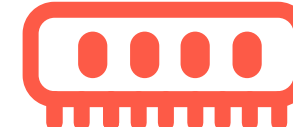
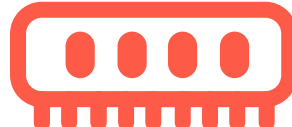
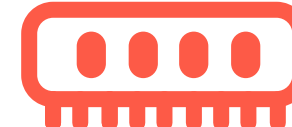

Buena memoria: El jugador de memoria comienza el juego con 3 fichas de recurso.

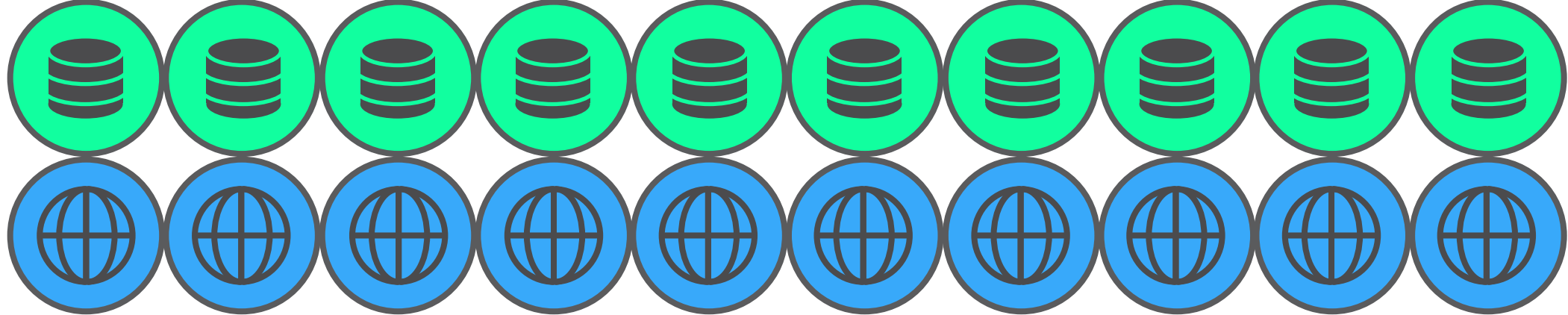
SPE_06.txt - [X]

Sistema obsoleto: Al recibir recursos, todos los jugadores reciben una ficha menos que la cantidad indicada en la carta de recurso.



<p>CPU_01.png - [] X</p>  <p>RECURSOS Recibe 1 ficha de CPU.</p>	<p>CPU_02.png - [] X</p>  <p>RECURSOS Recibe 2 fichas de CPU.</p>	<p>CPU_03.png - [] X</p>  <p>RECURSOS Recibe 2 fichas de CPU.</p>	<p>CPU_04.png - [] X</p>  <p>RECURSOS Recibe 2 fichas de CPU.</p>	<p>CPU_05.png - [] X</p>  <p>RECURSOS Recibe 3 fichas de CPU.</p>
---	--	---	--	--

<p>RAM_01.png - [] X</p>  <p>RECURSOS Recibe 1 ficha de RAM.</p>	<p>RAM_02.png - [] X</p>  <p>RECURSOS Recibe 2 fichas de RAM.</p>	<p>RAM_03.png - [] X</p>  <p>RECURSOS Recibe 2 fichas de RAM.</p>	<p>RAM_04.png - [] X</p>  <p>RECURSOS Recibe 2 fichas de RAM.</p>	<p>RAM_05.png - [] X</p>  <p>RECURSOS Recibe 3 fichas de RAM.</p>
--	--	---	--	--



NET_01.png - □ X



RECURSOS

Recibe 1
ficha de red.

NET_02.png - □ X



RECURSOS

Recibe 2
fichas de red.

NET_03.png - □ X



RECURSOS

Recibe 2
fichas de red.

NET_04.png - □ X



RECURSOS

Recibe 2
fichas de red.

NET_05.png - □ X



RECURSOS

Recibe 3
fichas de red.

STO_01.png - □ X



RECURSOS

Recibe 1
ficha de storage.

STO_02.png - □ X



RECURSOS

Recibe 2
fichas de storage.

STO_03.png - □ X



RECURSOS

Recibe 2
fichas de storage.

STO_04.png - □ X



RECURSOS

Recibe 2
fichas de storage.

STO_05.png - □ X



RECURSOS

Recibe 3
fichas de storage.

EMAIL.exe - □ X



APLICACIÓN DE E-MAIL

Requiere 1 CPU,
1 RAM, 1 red

NAV.exe - □ X



APLICACIÓN DE NAVEGADOR

Requiere 1 CPU,
2 RAM, 2 red

GAME.exe - □ X



APLICACIÓN DE JUEGO

Requiere 2 CPU,
3 RAM,
1 almacenamiento

EDITOR.exe - □ X



APLICACIÓN DE EDICIÓN DE IMAGES

Requiere 3 CPU,
2 RAM,
2 almacenamiento

STREAM.exe - □ X



APLICACIÓN DE STREAMING DE VÍDEO

Requiere 1 CPU,
1 RAM, 3 red

STREAM.exe - □ X



APLICACIÓN DE STREAMING DE AUDIO

Requiere 1 CPU,
1 RAM, 1 red

UPDATE.exe - □ X



PROCESO DE ACTUALIZACIÓN

Requiere 2 CPU,
1 RAM,
2 almacenamiento

PROCESS.exe - □ X



PROCESO DE LIMPIEZA DE DISCO

Requiere 1 CPU,
2 RAM,
2 almacenamiento

SYNC.exe - □ X



PROCESO DE SINCRONIZACIÓN

Requiere 2 CPU,
2 RAM, 2 red

BACKUP.exe - □ X



PROCESO DE BACKUP

Requiere 1 CPU,
2 RAM,
3 almacenamiento

DISC.exe - [] X



ESCRITURA EN DISCO

Requiere 1 CPU,
2 RAM,
1 almacenamiento

NETWORK.exe - [] X



LECTURA DE RED

Requiere 1 CPU,
2 RAM, 2 red

UPDATE.exe - [] X



ACTUALIZACIÓN DE SOFTWARE

Requiere 1 CPU,
2 RAM, 2 red

MONITOR.exe - [] X



MONITORIZACIÓN DE RED

Requiere 1 CPU,
1 RAM, 2 red

SECURITY.exe - [] X



VERIFICACIÓN DE SEGURIDAD

Requiere 1 CPU,
1 RAM, 1 red

<system
overload>

Instrucciones

El juego **System Overload** simula el comportamiento de un sistema operativo. Es un juego colaborativo en el que los jugadores pierden si hay una sobrecarga en el sistema y ganan si logran pasar 5 turnos sin causar una sobrecarga. Cada jugador asume un rol: CPU, RAM, Almacenamiento o Red.

El juego incluye: un tablero, 4 cartas de jugador, 6 cartas de especificaciones, 15 cartas de tarea, 20 cartas de recurso y 41 fichas (10 para cada rol de jugador y una para marcar el turno en el tablero).

Cómo jugar:

1. Cada jugador selecciona un rol y recibe la carta correspondiente.
2. Baraja las cartas de tarea y de recurso, creando montones separados para cada una.
3. Baraja y coloca las 3 cartas de especificaciones del sistema en el tablero.

Para cada turno:

1. Cada jugador roba una carta de recurso.
2. Los jugadores reciben fichas correspondientes a los recursos obtenidos.
3. Coloca la carta de tarea para el turno actual en el tablero.
4. Coloca los recursos requeridos sobre la carta de tarea.
5. Si no hay suficientes recursos, el sistema se sobrecarga y el juego termina.
6. Si los recursos son suficientes, marca el turno como exitoso y pasa al siguiente turno. Si se completan 5 turnos sin sobrecarga, los jugadores ganan el juego.

<system
overload>

Instructions

The game **System Overload** simulates the behavior of an operating system. It is a collaborative game where players lose if there is an overload in the system and win if they pass 5 turns without causing an overload. Each player takes on a role: CPU, RAM, Storage, or Network.

The game includes: A game board, 4 player cards, 6 specification cards, 15 task cards, 20 resource cards, and 41 tokens (10 for each player role and one for tracking the turn on the board).

How to play:

1. Each player selects a role and receives the corresponding card.
2. Shuffle the task and resource cards, creating separate piles for each.
3. Shuffle and place the 3 system specification cards on the board.

For each turn:

1. Each player draws a resource card.
2. Players receive tokens corresponding to the resources obtained.
3. Place the task card for the current turn on the board.
4. Place the required resources on top of the task card.
5. If there are not enough resources, the system overloads and the game ends.
6. If resources are sufficient, mark the turn as successful and proceed to the next turn. If 5 turns are completed without overload, the players win the game.