

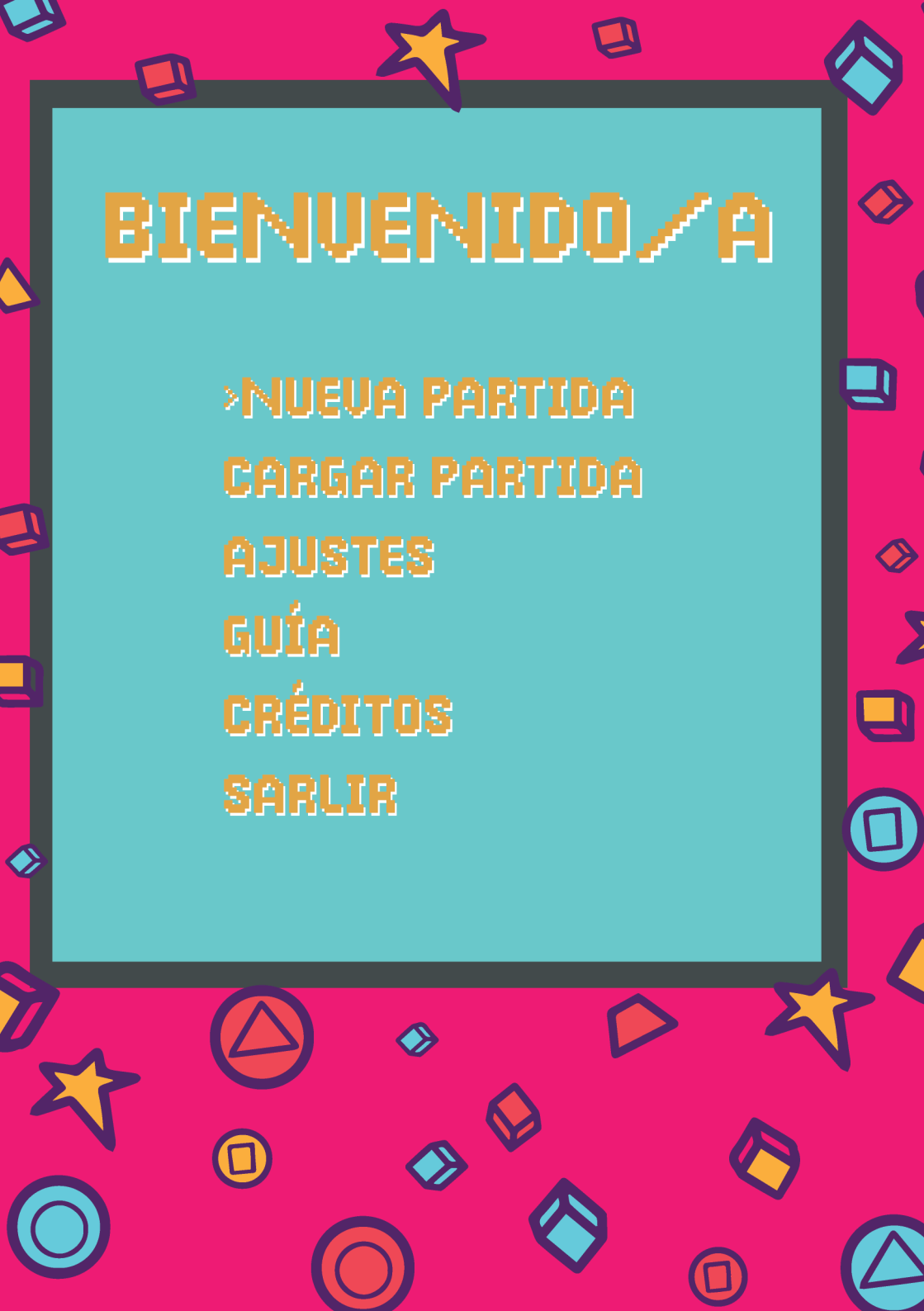
# ¡JUGAMOS!

SI TIENES UN PROBLEMA  
BUSCA AYUDA



CAMPAÑA DE PREVENCIÓN 2022  
[WWW.ASORA.ES](http://WWW.ASORA.ES)



The background is a vibrant pink color, decorated with various geometric shapes including stars, squares, and circles in shades of yellow, orange, and blue. A large cyan rectangle with a dark grey border is centered on the page, containing the main text.

# BIENVENIDO/A

» NUEVA PARTIDA

CARGAR PARTIDA

AJUSTES

GUÍA

CRÉDITOS

SARLIR

# NÚMERO DE JUGADORES

1

2

3

4

## DIFICULTAD

FÁCIL

NORMAL

DIFÍCIL

## TIPO DE JUEGO

ALCOHOL

MARIHUANA

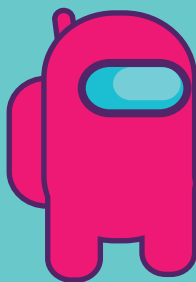
COCAÍNA

DROGAS DE DISEÑO

EMPEZAR

## LEVEL 1 ALCOHOL

# DESCUBRE AL IMPOSTOR



VOTE

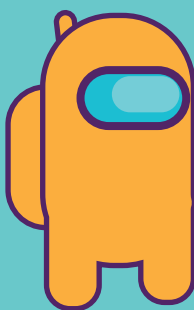
El consumo de bebidas alcohólicas no es perjudicial porque no está prohibido ni siquiera a los menores de edad.

En una buena fiesta o celebración hay que tomar alcohol para divertirse.

Coger la moto después de tomarse una cerveza no es peligroso.

El alcohol es un alimento y por eso tiene tantas calorías.

Si alguien se emborracha solo los fines de semana, eso es que no tiene un problema de adicción.



VOTE

El alcohol disminuye tus reflejos, te hace más lento o lenta.

El desarrollo completo del cerebro finaliza con 21 años y por eso que el abuso de alcohol en menores de edad daña con más intensidad el cerebro afectando a la capacidad de aprender y memorizar.

El consumo de alcohol puede hacerte tomar malas decisiones, como por ejemplo enrollarte con alguien que no quieres o decidir probar otra droga.

Cuanto más pronto empiezas a beber, más probabilidades tienes de ser alcohólico o alcohólica.

El alcohol siempre termina dañando el hígado, sobre todo cuando se bebe mucho en poco tiempo como por ejemplo en un botellón.

El consumo de alcohol en la adolescencia, y especialmente el consumo "en atracón", puede afectar el sistema nervioso central. Como consecuencia, se producen alteraciones de las relaciones personales, del rendimiento escolar, comportamientos violentos y conductas peligrosas para la salud como prácticas sexuales de riesgo, conducir bajo los efectos del alcohol o desarrollar una adicción.

## LEVEL 2 MARIHUANA

## ELIGE TU PERSONAJE



**Juan - 17 Años**

Estudiante, fuma marihuana de forma esporádica sin percepción de riesgo al consumo, baja autoestima. Utiliza el consumo ocasional para relacionarse. Reside en el hogar familiar y consigue la marihuana a través de un camello habitual.



**Ana - 16 Años**

Estudiante, consumidora de marihuana habitual, necesita consumir para divertirse e integrarse dentro de las fiestas, mala relación con sus padres y mal rendimiento académico.



**Luis - 21 Años**

Desempleado, consumidor de marihuana a diario vive en el domicilio familiar y dice utilizar la marihuana de forma terapéutica para dormir, mala relación con sus padres y falta de motivación para emprender cualquier tipo de proyecto.

### SKILLS

|                      |          |
|----------------------|----------|
| Autoestima           | 14 / 100 |
| Relación Familiar    | 22 / 100 |
| Habilidades Sociales | 18 / 100 |
| Espectativas         | 35 / 100 |

Juan necesita amigos, no drogas. ¿Podrá darse cuenta a tiempo? Lo que Juan tiene claro es que no tiene nada claro. No sabe quién es.

### SKILLS

|                   |          |
|-------------------|----------|
| Autoestima        | 18 / 100 |
| Relación Familiar | 12 / 100 |
| Estudios          | 15 / 100 |
| Ansiedad          | 80 / 100 |

Ana quisiera integrarse, pero le resulta muy complicado. Aunque cuando consume se siente el alma de la fiesta, en el fondo sabe que no es así.

### SKILLS

|                       |          |
|-----------------------|----------|
| Felicidad             | 13 / 100 |
| Empatía               | 10 / 100 |
| Narcisismo            | 72 / 100 |
| Fanatismo Irrracional | 90 / 100 |

Todas las estadísticas apuntan a que Luis está volao`. También está claro que cuando aterrice se va a llevar un buen golpe de realidad.

Los jóvenes consumidores de marihuana probablemente fuman varias veces a la semana o más. Aunque la mayoría creen que controlan el hábito y que son capaces de dejarlo en cualquier momento, en general no les es posible hacerlo. La adicción a la marihuana es una enfermedad que conlleva daños irreversibles en el cerebro, además de problemas sociales y familiares.

## LEVEL 3 COCAÍNA

## CONSIGUE PARAR A TIEMPO

1



Dilatación de las pupilas aumento de la temperatura corporal.

2



Aumento de la frecuencia cardíaca y la presión arterial.

3



Sudoración, insomnio, Incremento de la actividad cardíaca, patologías respiratorias (sinusitis e irritación de la mucosa nasal).

FIN?



La persona que consume regularmente cocaína es posible que acabe experimentando un episodio de convulsiones, una cardiopatía isquémica, hemorragias cerebrales, posibles infartos, o incluso la muerte.

LEVEL 4  
DROGAS DE  
DISEÑO

NO SIGAS



Las hospitalizaciones por consumo de drogas de diseño, deja claro que son altamente perjudiciales para la salud. Intoxicaciones moderadas, agudas y muerte por sobredosis están a la orden del día entre sus consumidores habituales o esporádicos. Las drogas de diseño perjudican el funcionamiento del sistema nervioso central. Además de causar un gran daño neuronal en los consumidores de estas sustancias y cambios fisiológicos y psicológicos importantes.

GAME  
OVER

# TU VIDA NO ES UN JUEGO

PIDE AYUDA  
[WWW.ASORA.ES](http://WWW.ASORA.ES)