IMPORTANTE

- No des la vuelta al troquel de fichas.
- Destroquela las fichas solo cuando se te pida.
- Tras destroquelarlas, coloca las fichas boca arriba.

TIME STORIES
REVOLUTION

PROYECTO HADAL
2099 TN

Última actualización de las reglas:

REGLAMENTO V 1.1

Eres un agente temporal de TIME, una organización que sirve a la humanidad controlando los viajes en el tiempo. Si no consigues preservar la continuidad de la línea temporal, la humanidad podría enfrentarse a su extinción.

TIME envía a sus agentes a través del tiempo utilizando receptáculos. Los agentes, separados de sus cuerpos físicos, toman el control del cuerpo, la memoria y los conocimientos de personas que viven en el periodo temporal al que son enviados. Este método reduce el riesgo de paradojas y de contaminación, a la vez que protege la salud de los agentes.

Recientes acontecimientos han sacudido el funcionamiento de TIME y la agencia se ha visto obligada a utilizar un nuevo método de viaje en el tiempo. Este método usa la tecnología del siglo XXII mezclada con extrañas técnicas esotéricas transmitidas por los syanns.

Los agentes reciben inyecciones de una sustancia maravillosa llamada Arzak, que aumenta considerablemente el vínculo entre los agentes y sus receptáculos, fortaleciendo los receptáculos e incrementando el tiempo que los agentes pueden habitarlos. Por desgracia, TIME no comprende del todo las propiedades del Azrak y no puede producir tanto como le gustaría.

PH

Tu entrenamiento ha concluido y estás preparado para explorar las profundidades oceánicas del siglo XXI. Encuentra la cura para la terrible epidemia que asola la Tierra.

Consulta el glosario que encontrarás al final de este reglamento cuando te topes con un nuevo término y necesites refrescar la memoria durante la partida.

Nunca olvides las tres reglas de oro de TIME:

1. ¡Todos estáis en el mismo equipo!
2. Mantened siempre en mente los objetivos de vuestra misión.
3. El Capitán del Tiempo siempre tiene razón.

CONTENIDO

1 troquel de fichas **(dejadlo boca abajo)**

1 reglamento

32 cristales de Azrak

110 cartas de Historia

59 cartas Personales

60 cartas Comunes

XP

El icono XP es para la caja opcional **TIME Stories Revolution: EXPERIENCE**. Ignora este icono si no tienes esa caja o si no quieres jugar el escenario con ella.

En **TIME Stories Revolution: EXPERIENCE**, vuestros agentes evolucionarán y tomarán parte en una lucha por la supervivencia de la humanidad. Si quieres usarla, comienza tu aventura leyendo las reglas de **TIME Stories Revolution: EXPERIENCE**.

Importante: puedes jugar los escenarios de TIME Stories Revolution en cualquier orden.

En la parte de atrás de la carta flash del Mazo 1, encontrarás un Registro de Misión. Cuando acabe el escenario, puedes escribir los nombres de los jugadores y vuestra puntuación final.

Si compras la caja EXPERIENCE después, esta información te será útil para empezar EXPERIENCE después de haber jugado uno o más escenarios.

PH

El icono PH en las reglas indica que ese párrafo en concreto es específico para esa misión.

RECEPTÁCULO

Los receptáculos son los personajes que habitan los jugadores durante la partida. Aunque juegas como un agente de TIME conectado a un receptáculo, utilizarás los talentos e historia del receptáculo.

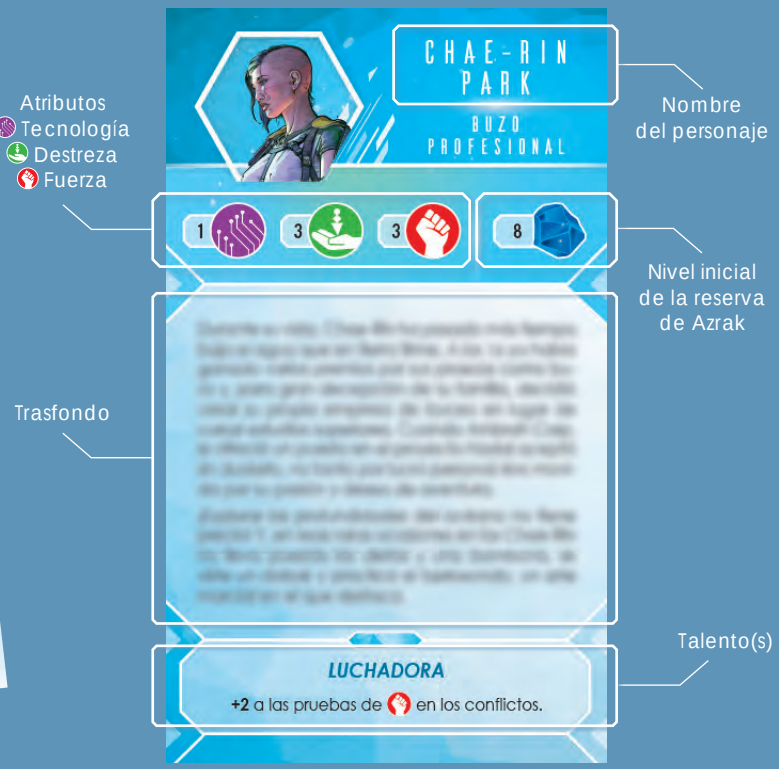
Los receptáculos están definidos por:

Su nombre: durante la aventura, algunos personajes reconocerán a vuestros receptáculos e interactuarán con ellos de una forma determinada.

Sus atributos: definen las destrezas del receptáculo, así como sus fortalezas y debilidades, tanto físicas como mentales. Cada receptáculo tiene también una reserva de Azrak que representa la fuerza de la conexión entre el receptáculo y el agente que lo controla.

Su trasfondo: el agente toma el control del receptáculo en un momento concreto. Este texto proporciona un breve resumen de su vida antes de la intervención del agente. Puede contener información que ayude al agente a cumplir su misión de la mejor manera posible.

Su(s) talento(s): son habilidades especiales que los agentes pueden usar durante la partida.



PREPARACIÓN

Para empezar a jugar a TIME Stories Revolution: Proyecto Hadal, sigue, en orden, los siguientes pasos:

➤ Abre el Mazo 1 de las **CARTAS DE HISTORIA.**

IMPORTANTE: mientras buscas la carta flash roja (73) en el Mazo 1, trata de mirar lo menos posible el resto de cartas. Crea dos pilas: las cartas de Historia del Mazo 1 cubiertas por la carta flash azul y las cartas de Historia del Mazo 2 cubiertas por la carta flash roja. De momento, deja la segunda pila a un lado.

Pasos 1 a 6:

- Retira la carta flash del Mazo 1 y lee la Orden de misión (anverso) y el Retorno de misión (reverso). Coloca esa carta en la mesa, con el Retorno de misión boca arriba (1).
- Cada jugador escoge un receptáculo (el personaje que jugará durante la misión) y lee ambas caras de su carta (2). Devuelve a la caja los receptáculos que no se hayan escogido. No se usarán durante la misión.
- Cada jugador toma tanto Azrak como indique el nivel inicial que aparece en su carta de Receptáculo. Formará su reserva (3).
- La zona central se denomina Vórtice. Cuando juguéis 2 o 3 jugadores, coloca el Azrak sobrante en el Vórtice (4).
- Pon las 5 cartas de Prólogo en línea para formar una vista panorámica (5).
- Un jugador guarda el resto del mazo y coloca la carta Ronda de juego / Resumen de iconos encima de él. Será el Capitán del Tiempo durante la primera ronda de la partida (6).

➤ Abre el mazo de **CARTAS PERSONALES.**

Pasos 7 a 10:

- Separa la carta flash del mazo.
- Cada jugador toma las cartas pertenecientes al receptáculo que va a habitar (7).
- Cada jugador coloca la carta de Equipo **boca arriba** delante de él (8), cerca de su carta de Receptáculo.
- Cada jugador coloca su carta de Recuerdo Breve **boca abajo** (sin leerla) (9) al lado de su carta de Equipo.
- Cada jugador coloca sus cartas de Interacción (sin leerlas) formando una pila (10) al lado de su carta de Receptáculo.

➤ Abre el mazo de **CARTAS COMUNES.**

Pasos 11 a 15:

Separa la carta flash del mazo.

Coloca el mapa **boca arriba**, encima de la vista panorámica (11).

Toma las 6 cartas de Destino (sin leerlas), barájalas y colócalas **boca abajo** formando una pila (12). Deja sitio al lado para una pila de descarte.

- Coloca las cartas de Objeto **boca abajo** (sin leerlas) (13) cerca de las cartas de Destino.
- Destroquela las fichas de Daño (con forma de lágrima negra). Coloca estas fichas y el troquel **boca abajo** cerca de las cartas de Objeto (14).
- El Capitán del Tiempo sigue las instrucciones impresas en la parte superior de la primera carta de la vista panorámica (15).

➤ ¡Ya puedes empezar la partida!

Te recomendamos que termines de leer las reglas antes de comenzar tu misión.

PREPARACIÓN PARA
4 JUGADORES

REGLAMENTO

Cada partida de TIME Stories Revolution se divide en varias rondas. Cada ronda consiste en 3 fases que todo el grupo resuelve siguiendo este orden:

1

FASE DEL CAPITÁN DEL TIEMPO

El Capitán del Tiempo decide qué localización visitará el grupo. Esta fase comprende 3 pasos:

- **Escoger una localización.**
- **Mostrar la localización.**
- **Leer la carta A.**

2

FASE DE DESCUBRIMIENTO

En la que tiene lugar la acción. Esta fase comprende 3 pasos:

- **Reconocer localización.**
- **Telepatía entre agentes.**
- **Acciones.**

3

FASE ENTRE LOCALIZACIONES

Los jugadores se preparan para la siguiente ronda. Esta fase comprende 3 pasos:

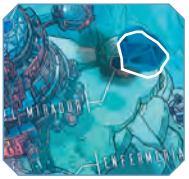
- **Actualización estándar (opcional).**
- **Intercambios (opcional).**
- **Cambiar Capitán del Tiempo.**

Después de completar la fase 3, comienza una nueva ronda con la fase 1. Continúa este proceso hasta el final de la misión o hasta que todos los agentes pierdan el control de sus receptáculos.

1

FASE DEL CAPITÁN DEL TIEMPO

ESCOGER UNA LOCALIZACIÓN



Después de consultarlo con el resto de jugadores, el Capitán del Tiempo escoge una localización disponible del mapa para que el grupo la visite. Coloca 1 Azrak de su reserva en esa localización.

Si la localización ya tiene 1 Azrak, el Capitán del Tiempo coloca su Azrak en el espacio de Actualización de la carta de Retorno de misión.

MOSTRAR LA LOCALIZACIÓN

El Capitán del Tiempo busca en el mazo de Historia la localización escogida, reconocible por su carta A. Cuando la encuentra, toma todas las cartas de esa localización y las muestra (como arriba) para que todos los jugadores puedan verlas.

La carta superior de cada localización es la carta A, que muestra el nombre (o número) de la localización en sus esquinas superiores (1). La parte inferior de la carta indica cuántas cartas forman la vista panorámica de la localización (2).

De momento, no des la vuelta a ninguna de las cartas de la vista panorámica.

LEER LA CARTA A

El Capitán del Tiempo da la vuelta a la carta A y lee su texto en voz alta, enfatizando las palabras escritas en negrita, ya que identifican los elementos principales de la vista panorámica, de izquierda a derecha. Después, vuelve a colocar la carta A para que el resto de jugadores puedan mirarla.

2 FASE DE DESCUBRIMIENTO

RECONOCER LOCALIZACIÓN

Para reconocer una localización, cada jugador roba una carta de la vista panorámica, la lee en secreto y la coloca boca abajo delante de él.

Como en todas las decisiones de grupo, los jugadores pueden debatir libremente antes de decidir qué jugador roba qué carta.

TELEPATÍA ENTRE AGENTES

Todos los agentes pueden comunicarse telepáticamente durante la misión. Para simular esto, los jugadores se toman un momento para relatar qué han descubierto o qué les ha sucedido. Pueden consultar la carta que tienen delante, pero no deben leer su texto en voz alta. Se recomienda a los agentes que usen su telepatía durante la misión, pero todo el mundo debe hacerlo en esta fase. La Agencia impone este procedimiento para ofrecer a cada agente una mayor comprensión de la situación a la que se enfrenta.

ACCIONES

Este paso algo atípico es el corazón del juego. Los jugadores pueden realizar libremente cualquier acción que elijan, incluso de forma simultánea si así lo quieren. No hay turnos, límite de tiempo u orden de juego. Algunos leerán sus cartas más rápido que otros. No hay problema. Lo que podría parecer un caos divertido a algunos puede muy bien ser una señal de una buena coordinación entre los miembros del equipo. Tú decides cuándo actuar y cuándo esperar y ver qué hace el resto. Un consejo: si queréis ser eficientes, ¡escuchaos entre vosotros!

En primer lugar, si la carta de la vista panorámica colocada delante de un agente contiene instrucciones de juego (toma 1 Objeto, lee una carta de Interacción, etc.), el jugador debe seguirlas. A menudo, la telepatía es el mejor aliado cuando debe realizarse una elección.

Después, cada jugador puede, cuando quiera y tantas veces como quiera, realizar las tres acciones siguientes:

1 Iniciar una prueba

Consulta la sección correspondiente en la página 8.

2 Explorar

Un jugador puede explorar cualquier carta disponible en la vista panorámica. Para hacerlo, debe gastar 1 Azrak de su reserva, devolver a la vista panorámica la carta que tiene frente a él, robar una nueva carta y leerla en secreto. Si la nueva carta incluye instrucciones de juego, el jugador debe seguirlas inmediatamente.

Importante: cuando se juega con solo 2 receptáculos, cada agente puede realizar 1 acción de Explorar sin coste alguno. Cuando se juega con 3 receptáculos, el Capitán del Tiempo puede realizar 1 acción de Explorar sin coste alguno.

3 Esperar

Si un jugador quiere apoyar a otro durante una prueba debe esperar. Para hacerlo, debe devolver la carta de Historia que tiene delante de él a la vista panorámica. Ahora, esa carta queda disponible para que la explore otro jugador. El jugador podrá apoyar a otros jugadores mientras no tenga ninguna carta de Historia delante de él.

Un jugador que está en espera puede:

- Apoyar a otro agente durante una prueba (consulta la página 9).
- Dar 1 o varios de sus Objetos y/o fichas a otros agentes (consulta la página 11).

Importante: algunas cartas muestran un icono de conflicto (personal o grupal) que puede impedir que realices acciones con normalidad. Consulta la sección correspondiente en la página 9.

Los agentes pueden quedarse en una localización tanto tiempo como quieran (siempre y cuando tengan Arzak). Cuando ningún agente tenga una carta de la vista panorámica delante de él, los jugadores pueden pasar a la fase Entre localizaciones.

3 FASE ENTRE LOCALIZACIONES

ACTUALIZACIÓN ESTÁNDAR

Los jugadores pueden decidir colectivamente realizar una Actualización estándar. Consulta la sección correspondiente en la página 10.

INTERCAMBIOS

Los jugadores pueden intercambiar Objetos y fichas como les convenga.

CAMBIAR CAPITÁN DEL TIEMPO

El Capitán del Tiempo recoge la vista panorámica actual y la coloca bajo el mazo de Historia. Después, pasa el mazo al jugador de su izquierda, que se convierte en el nuevo Capitán del Tiempo.

¡Comienza una nueva ronda!

GASTAR AZRAK

Cada vez que una regla te ordena gastar Azrak, coloca los cristales correspondientes en el Vórtice.

PROCEDIMIENTOS ESPECÍFICOS

PRUEBAS

Las pruebas aparecen como un recuadro, en el centro del cual se muestra el atributo en el que se basa la prueba (un símbolo de color), el nivel de dificultad de la prueba (a mayor valor, mayor dificultad) y hasta tres resultados distintos (normalmente, de izquierda a derecha: fallo, éxito crítico y éxito).

Si un jugador lee una carta que muestra una prueba, puede intentar realizarla, pero no se requiere necesariamente un éxito. Para intentarlo, sigue estas instrucciones:

1. **Iniciar una prueba**: el receptáculo intenta la prueba. El agente gasta 1 Azrak para usar el valor de su atributo correspondiente a la prueba.
2. **Mejorar**: el agente puede gastar tanto Azrak como quiera para aumentar el valor de su atributo. Por cada Azrak que gaste de esta forma, recibe un bonus de +1.
3. **Apoyar**: el agente pide ayuda. Cualquier jugador que esté en espera (es decir, que no tenga una carta de Historia delante de él) puede apoyar gastando un máximo de 1 Azrak para otorgar un bonus de +1 durante esta prueba.

4 **Destino**: cuando se han resuelto todos los apoyos, el agente cuyo receptáculo intenta la prueba roba una carta de Destino y aplica el modificador indicado para obtener su valor final. Después, descarta la carta de Destino. Vuelve a barajar las cartas de Destino descartadas con su pila cuando se te indique.

5 **Resolución**: para determinar el resultado de la prueba, compara el valor final con el nivel de dificultad de la prueba:

- Si el valor es menor que el nivel de dificultad de la prueba (fallo), el receptáculo obtiene el resultado indicado a la izquierda (con el símbolo «–»).
- Si el valor es mayor que el nivel de dificultad de la prueba (éxito), el receptáculo obtiene el resultado indicado a la derecha (con el símbolo «+»).
- Si el valor es igual que el nivel de dificultad de la prueba (éxito crítico), el receptáculo obtiene el resultado indicado abajo (con el símbolo «=»).

Solo el receptáculo que intenta la prueba sufre sus consecuencias (los agentes que apoyan no resultan afectados).

James intenta hackear una terminal de ordenador (prueba de **Tecnología**). Su atributo de Tecnología es 2.

- Gasta **1** para utilizar su atributo (**valor 2**).
- Gasta **2** **adicionales** para mejorar.
- Tess le apoya gastando **1**.
- James roba una **carta de Destino** de valor **–1**.
- **Valor final = 4**

O 2 (atributo de Tecnología), +2 por la mejora, +1 por el apoyo, –1 por la carta de Destino. Obtiene un éxito crítico ya que el valor final es igual al nivel de dificultad, y toma los OBJETOS 4 y 5.

En ocasiones, los resultados para un éxito y un éxito crítico son idénticos, tal y como se representa en el gráfico de la derecha.

CONFLICTOS

Conflictos personales

Un conflicto personal se resuelve de la misma forma que una prueba normal, con una excepción. El jugador que lee la carta debe dejarla delante de él y **está obligado** a resolver el conflicto antes de hacer nada más (esperar, explorar otra carta, cambiar de localización, etc.).

Conflictos grupales

Un conflicto grupal es un tipo de conflicto que se resuelve de forma distinta a un conflicto personal.

Cuando se lee una carta en la que aparece este icono, todos los jugadores deben parar lo que estén haciendo para resolver un conflicto grupal. Antes de empezar, los jugadores pueden intercambiar Objetos y/o fichas libremente. Una vez ha comenzado el conflicto grupal, no se permiten más intercambios.

A menudo, un conflicto grupal es un punto de inflexión en una misión y tiene lugar durante uno o varios turnos. Mientras dure el conflicto, cada jugador, en el orden decidido por el Capitán del Tiempo y sin importar dónde esté o si está trabado en un conflicto personal, debe intentar una de las pruebas que aparecen en la carta de conflicto grupal y aplicar sus resultados.

Los jugadores todavía pueden apoyar a otro, incluso si tienen una carta de Historia delante.

Cuando el jugador ha resuelto la prueba que ha elegido, el turno termina y se repite el procedimiento. Un conflicto grupal termina cuando el adversario al que se enfrenta el grupo ha recibido un daño igual o mayor que sus puntos de vida. Tras resolverse el conflicto grupal, la aventura continúa.

EL AZRAK

El Azrak es la energía, mística o mágica, que conecta al agente (el jugador) con su receptáculo (el anfitrión). Un jugador siempre debe tener al menos 1 Azrak en su reserva, o esta conexión se rompe.

ACTUALIZACIÓN ESTÁNDAR

Según avance la aventura, los jugadores irán gastando Azrak de su reserva.

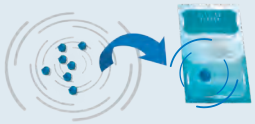
Durante la fase Entre localizaciones, los jugadores pueden decidir reiniciar voluntariamente la conexión entre los agentes y sus receptáculos para conseguir Azrak. Para hacerlo, sigue estas instrucciones:

Un jugador mueve 1 Azrak desde el Vórtice al espacio de Actualización de la carta de Retorno de misión.

Después, ese jugador toma todo el Azrak que quede en el Vórtice (es decir, todo el Azrak gastado que no esté ni en la carta de Retorno de misión ni en el mapa) y lo reparte entre todos los jugadores de la forma que quiera. Un jugador nunca puede tener más Azrak del que permite su nivel inicial. Es recomendable repartir el Azrak de la forma más equitativa posible.

Algunos efectos del juego te permitirán hacer una Actualización sin coste. En ese caso, sigue las instrucciones anteriores, pero no muevas Azrak a la carta de Retorno de misión.

James tiene **2**. Tess tiene **5**. Quedan **8** en el **Vórtice**. Tess mueve **1** del Vórtice a la carta de Retorno de misión.



La Actualización permite a James y Tess **recuperar todo el Azrak del Vórtice**.

Ninguno puede superar su nivel inicial.

Deciden **dividir** el disponible entre ellos, de tal forma que ambos tengan igual cantidad de Azrak. James toma **5** del Vórtice y Tess se queda con los **2** restantes. Ahora, cada agente tiene **7**.

CONEXIÓN ROTA

Cuando un agente gasta su último Azrak, debe escoger una de las siguientes opciones:

Solicitar una Actualización de emergencia

El jugador puede escoger solicitar ayuda a la Agencia. Para hacerlo, coloca su último Azrak en el espacio de Actualización de la carta de Retorno de misión y después rellena su reserva de Azrak de agente con Azrak del Vórtice.

Nota: el resto de jugadores no recuperan Azrak durante una Actualización de emergencia, por lo que es menos ventajosa que una Actualización estándar.

Perder el control del receptáculo

El jugador decide no solicitar una Actualización de emergencia. Usa su último Azrak y realiza su acción hasta completarla. Después, su agente es expulsado de la localización actual (ver más adelante).

Importante: si todos los agentes pierden el control de sus receptáculos en la misma localización, la misión acaba en fracaso. Los jugadores deben volver a empezar la partida desde el principio.

SER EXPULSADO DE UNA LOCALIZACIÓN

Un agente expulsado de una localización vaga, aturdido, entre dos realidades. El resto de agentes tendrán que rescatarle de este limbo. Algunos eventos pueden provocar que un agente sea expulsado de una localización, pero normalmente sucede porque el agente pierde el control de su receptáculo. Mientras está expulsado, un agente no puede realizar acciones, apoyar o intercambiar Objetos/fichas, pero sí puede continuar comunicándose con los otros agentes. Los agentes expulsados vuelven al juego durante la fase Entre localizaciones. Sin embargo, si la expulsión fue debida a la pérdida de control del receptáculo, los jugadores deben realizar una Actualización estándar.

OBJETOS Y FICHAS

OBJETOS

Durante la partida, los jugadores encontrarán cartas de Objeto. Cuando el juego te indique que cojas una carta de Objeto, búscala en el mazo de Objetos. Si el juego te indica que cojas un Objeto que ya ha cogido otro jugador, ignora la instrucción.

Los Objetos y sus funciones dentro del juego se agrupan en cuatro colores:

Un Objeto **verde** es, en la mayoría de casos, un objeto físico que un receptáculo puede tomar. Puede intercambiarse y se coloca, boca arriba, delante del jugador que lo tiene.

Un Objeto **rojo** es, en la mayoría de los casos, un evento grupal. El jugador que lo ha tomado lo lee en voz alta. Una vez leído, se recoge.

Un Objeto **amarillo** es, en la mayoría de los casos, un evento personal. El jugador que lo ha tomado lo lee en secreto y lo comparte telepáticamente. Una vez leído/resuelto, se recoge inmediatamente.

Un Objeto **blanco** podría modificar el mapa o el juego mismo (p. ej., añadiendo una nueva mecánica). Algunos amplían el mapa (usa los símbolos en los bordes de esas cartas para hacerlo) mientras que otros se colocan encima de las cartas de mapa ya en juego. **Si tienes que ponerlo sobre una parte del mapa, cualquier Azrak que tapes de esta forma se coloca en el Vórtice**. Cualquier Objeto que modifica el juego de otra forma se coloca boca arriba a la vista de todos los jugadores.

FICHAS

El juego contiene un troquel de fichas. Debe mantenerse **boca abajo**. Durante la partida, se indicará a los jugadores que cojan fichas. Cuando así sea, destroquela la ficha correspondiente. Las fichas grupales son hexagonales. El resto son fichas personales.

Las fichas grupales afectan a todos los agentes. Después de destroquelarlas, se colocan boca arriba en el centro de la mesa, visibles para todos los jugadores.

Las fichas personales son propiedad del jugador que las tomó. Se colocan boca arriba. Pueden darse e intercambiarse en determinadas circunstancias (normalmente durante la fase Entre localizaciones).

Intercambiar Objetos y fichas

Los jugadores pueden intercambiar Objetos y fichas personales durante la fase Entre localizaciones. Un jugador también puede entregar un Objeto o ficha personal sin recibir nada a cambio. Un agente que está en espera durante el paso de Acciones puede gastar 1 Azrak para entregar uno o varios de sus Objetos/fichas a otro agente en la misma localización.

No se pueden intercambiar las cartas de Equipo personal.

Las fichas grupales (hexagonales) pertenecen al grupo y no pueden intercambiarse.

Recoger un Objeto o ficha

Devuelve la carta o ficha a su posición inicial (fijada durante la preparación).

Retirar un Objeto o ficha

Quita la carta o ficha del juego. Puedes devolverla a la caja, ya que no va a ser utilizada de nuevo durante esta misión.

PARTIDAS DE DOS O TRES JUGADORES

Cada jugador escoge un único receptáculo.

PH

Si **Antonio** no está en la partida, toma la **ficha** U.
Si **Chae-Rin** no está en la partida, toma el **OBJETO 24**.

Cuando juegues con 2 receptáculos:

- Cada agente puede realizar 1 acción de Explorar sin coste durante el paso de Acciones.
- Durante la misión, pueden realizarse 2 Actualizaciones (estándar o de emergencia) sin coste.
- Durante cada prueba, un agente en espera puede gastar hasta 2 para dar un bonus de +1 por cada gastado.

Cuando juegues con 3 receptáculos:

- El Capitán del Tiempo puede realizar 1 acción de Explorar sin coste durante el paso de Acciones.
- Durante la misión, puede realizarse 1 Actualización (estándar o de emergencia) sin coste.
- Durante cada prueba, un agente en espera puede gastar hasta 2 para dar un bonus de +1 por cada gastado.

PARTIDAS EN SOLITARIO

El jugador escoge 2 receptáculos y juega con las reglas para dos jugadores. Por razones obvias, se puede prescindir de las reglas sobre telepatía entre agentes y cambios de Capitán del Tiempo.

FINAL PREMATURO DE LA MISIÓN

Es posible, aunque poco frecuente, que los jugadores fracasen en su misión. Por ejemplo, la misión acaba en fracaso si todos los agentes pierden el control de sus receptáculos en la misma localización. O, si los jugadores tomaron un camino equivocado al principio, pueden decidir finalizar la misión prematuramente para poder empezar la aventura de nuevo. En este caso, la partida debe reiniciarse por completo. Los veteranos llaman a esto un «salto».

GLOSARIO

A

Actualización de emergencia: permite a un jugador rellenar su reserva de Azrak hasta su nivel inicial. Para evitar solicitar una Actualización de emergencia, un jugador puede abandonar una localización, realizar una Actualización estándar durante la fase Entre localizaciones y después volver a esa localización más adelante. No obstante, esto reducirá su índice de rendimiento.

Actualización estándar: durante la fase Entre localizaciones, los agentes pueden mover 1 Azrak del Vórtice al espacio de Actualización de la carta de Retorno de misión para repartir el Azrak restante del Vórtice entre sus reservas de Azrak.

Actualización sin coste: una Actualización que se realiza sin mover un Azrak del Vórtice a la carta de Retorno de misión.

Actualización: una acción que permite a los agentes rellenar sus reservas de Azrak. Una Actualización estándar es más eficiente que una de emergencia.

Agente: cada jugador que interpreta el papel de un agente que visita y explora universos tan diversos como exóticos. Para hacerlo, el agente toma el control de un receptáculo que usa para interactuar con una realidad distante.

Apoyar: un agente en espera puede gastar 1 Azrak para apoyar a otro jugador durante una prueba.

Atributo: cada receptáculo tiene un conjunto de atributos que se usan durante las pruebas. Cada atributo tiene un valor y un color (para saber fácilmente qué atributo hay que utilizar durante una prueba). Cuanto más alto sea el valor, más probabilidades tiene el receptáculo de tener éxito en pruebas de ese tipo.

Azrak: cada jugador tiene una cantidad de Azrak que representa la conexión entre el receptáculo y el agente que lo controla. Es un recurso (que no puede ser entregado ni intercambiado) que los jugadores utilizan para realizar acciones durante la partida.

C

Carta flash: una carta que se coloca encima o debajo de un mazo para mantener sus contenidos en secreto.

Cartas Comunes: un mazo compuesto de mapas, cartas de Objeto y cartas de Destino.

Cartas de Destino: estas cartas se encuentran en el mazo Común. Añaden un elemento de incertidumbre a la resolución de las pruebas. La franja en la parte inferior del anverso de cada carta de Destino indica tanto el número de cartas en el mazo como el valor más alto y más bajo del mazo. Los jugadores pueden mirar la pila de descarte de cartas de Destino en cualquier momento.

Cartas de Equipo: cada receptáculo tiene un equipo que podrá utilizar durante la aventura. No está permitido intercambiar cartas de Equipo.

Cartas de Historia: el mazo de Historia contiene la Orden de misión, el Resumen de iconos, el Prólogo, los receptáculos y las localizaciones.

Cartas de Interacción: cada receptáculo tiene un mazo de cartas de Interacción. Estas cartas solo deben mirarse cuando el juego lo indique. Mirar una carta de Interacción nunca tiene coste. Después de mirar una carta de Interacción, recógela en su mazo original.

Cartas de Objeto: cuando el juego te indique que cojas una carta de Objeto, búscala en el mazo de Objetos, salvo que otro jugador ya tenga esa carta. Hay cuatro tipos de Objetos (consulta la pág. 16).

Cartas Personales: este mazo contiene la carta de Equipo, la carta de Recuerdo Breve y las cartas de Interacción de cada receptáculo. Como su nombre sugiere, está prohibido leer o robar las cartas Personales de un receptáculo que pertenece a otro agente.

Colectivamente: cuando se indique leer algo colectivamente, esa información está destinada a todos los jugadores. Puede leerla el Capitán del Tiempo en voz alta o bien puede pasarse la carta de jugador en jugador para que cada uno pueda leerla.

Conflicto grupal: un conflicto en el que tienen que participar todos los jugadores. Los jugadores deben seguir realizando acciones correspondientes al conflicto grupal hasta que este quede resuelto (ver pág. 9).

Conflicto personal: un conflicto que implica a un único agente (consulta la página 9).

Conflicto: indica una prueba obligatoria. El o los jugadores deben resolverla antes de poder realizar cualquier otra acción. Existen conflictos personales y conflictos grupales.

E

En espera: el estado de un agente que no tiene ninguna carta de Historia delante de él. Un agente en espera puede gastar 1 Azrak para apoyar a otro jugador durante una prueba. Un agente en espera puede gastar 1 Azrak para entregar uno o varios de sus Objetos/fichas a otro agente.

Éxito (normal): durante una prueba, si el valor final es mayor que el nivel de dificultad de la prueba, el resultado es un éxito. Resuelve las instrucciones de la celda derecha.

Éxito crítico: durante una prueba, si el valor final es igual al nivel de dificultad de la prueba, el resultado es un éxito crítico. Resuelve las instrucciones de la celda inferior.

Expulsión de una localización: algunos eventos pueden provocar una expulsión, pero, normalmente, un agente será expulsado de una localización después de perder el control de su receptáculo. Un agente expulsado vaga, aturdido, entre dos realidades. Este estado es temporal (consulta página 10).

F

Fallo: durante una prueba, si el valor final es menor que el nivel de dificultad de la prueba, el resultado es un fallo. Resuelve las instrucciones de la celda izquierda.

Fichas grupales: fichas hexagonales que afectan a todo el grupo. Cuando se consiguen, se colocan boca arriba en el centro de la mesa.

Fichas personales: se colocan boca arriba delante del jugador que las tiene. Estas fichas pueden darse e intercambiarse en determinadas circunstancias (normalmente durante la fase Entre localizaciones).

Fichas: componentes que son destroquelados cuando el juego le indica a un jugador que lo haga. Las fichas hexagonales pertenecen al grupo. El resto de fichas son fichas personales. Las fichas recogidas se devuelven al troquel. Las fichas retiradas se devuelven a la caja.

I

Intercambiar Objeto y ficha: pueden intercambiarse Objetos y fichas sin coste durante la fase Entre localizaciones y antes de comenzar un conflicto grupal. Un agente en espera durante el paso de Acciones puede gastar 1 Azrak para entregar uno o varios de sus Objetos/fichas a otro agente.

L

Leer una carta: el jugador que está «leyendo una carta» no puede apoyar a otros jugadores durante una prueba. Hay varios tipos de cartas (consulta la pág. 16). Consulta también «Colectivamente» (pág. 13).

M

Mapa: una carta Común que indica las localizaciones que los agentes pueden visitar. Cuando una localización ya tiene 1 Azrak, el Capitán del Tiempo coloca su Azrak en el espacio de Actualización de la carta de Retorno de misión.

Mazo: un escenario de TIME Stories Revolution se compone de tres mazos: el mazo de Historia, el mazo Común y el mazo Personal.

N

Nivel de dificultad: cuanto más alto sea el número, más difícil es la prueba.

P

Perder el control: en lugar de solicitar una Actualización de emergencia para rellenar su reserva de Azrak, un agente puede escoger gastar el último Azrak de su receptáculo para realizar una acción final. Después de realizarla, el agente pierde el control de su receptáculo y es expulsado de la localización.

Prólogo: una serie de cartas para ser leídas en voz alta, en orden, con el fin de preparar el terreno para la misión que hay por delante.

Prueba: una acción que debe iniciarse y resolverse antes de determinar su resultado. Como acción, el jugador que esté en posesión de una prueba puede intentarla. Sin embargo, las pruebas que son parte de un conflicto son obligatorias.

Puntos de daño: miden el daño infligido a un oponente durante un conflicto.

Puntos de vida: la cantidad de daño que un adversario puede aguantar antes de ser derrotado.

R

Receptáculo: un personaje bajo el control de un agente (es decir, del jugador). Cada receptáculo tiene atributos, una reserva de Azrak, un trasfondo y, a menudo, un talento descrito en la parte inferior de su carta. Aunque cada receptáculo es un personaje autónomo en su propio universo, el agente

controlador decide qué acciones realiza el receptáculo. Un receptáculo puede recuperar el control sobre su propio cuerpo y mente (consulta Recuerdo breve, más abajo).

Recoger: colocar la carta o ficha indicada en el espacio que se le asignó durante la preparación.

Recuerdo Breve: cada receptáculo posee un recuerdo disperso de su pasado. Las cartas de Recuerdo Breve representan una pequeña porción de ese pasado. Se aconseja fervientemente a los jugadores que no compartan nada de la información contenida en esas cartas, salvo en raras emergencias, a discreción del jugador.

Reserva de Azrak: el Azrak sin gastar de un receptáculo. El Azrak inicial de un receptáculo está impreso en su carta.

T **Talento**: una habilidad especial del receptáculo, si es que tiene. Está descrito en la parte inferior del reverso de su carta.

V **Valor final**: este es el valor que se compara con el nivel de dificultad durante una prueba. Consiste en el valor del atributo del receptáculo, las mejoras opcionales, los apoyos opcionales y el valor de la carta de Destino robada.

Vórtice: todo el Azrak gastado durante la partida se coloca en el Vórtice. Los jugadores pueden repartirse el Azrak del Vórtice realizando Actualizaciones. El Azrak que se coloca en la carta de Retorno de misión o en las localizaciones no se puede repartir de esta manera.

TOMAR NOTAS

Puedes tomar notas mientras juegas la partida. Sin embargo, está **totalmente prohibido** hacer fotografías.

UNAS POCAS PALABRAS SOBRE

KEVIN Y MELISSA DELP

«La primera vez que jugamos a TIME Stories capturó inmediatamente nuestro interés e imaginación. Estuvimos encantados cuando nuestro escenario no oficial fue escogido para desarrollarlo. Melissa es una escritora profesional que pasa su tiempo libre leyendo, haciendo globoflexia y, por supuesto, jugando a juegos de mesa. Ambos formamos parte del equipo de Tantrum House, que crea contenido audiovisual sobre juegos de mesa y graba un *podcast* semanal. Encontraréis a Kevin publicando gifs en Twitter, llevando la comunicación de Tantrum House y maravillando audiencias como prestidigitador aficionado».

LOOKY

«Mi segunda contribución a una aventura de TIME Stories fue otra experiencia maravillosa. Ilustrar este mazo despertó las mismas sensaciones y emoción que sentí cuando jugué al juego por primera vez. TIME Stories es un juego de mesa que contiene mucha narración y suspense, elementos que son cruciales en mi trabajo como autor de cómics. Este equilibrio resulta cautivador. Estoy encantado de que este escenario sea tan profusamente gráfico, y espero que os transporte de la misma manera que me transportó a mí. Mi agradecimiento a todo el equipo por su trabajo y su confianza. Mientras vuelvo a mis cómics y cedo mi asiento al próximo ilustrador de TIME Stories, no puedo sino desear tener otra oportunidad... Lo bueno siempre viene de tres en tres... ¡Disfrutad de vuestra exploración del continuo espaciotemporal!».

MANUEL ROZOY

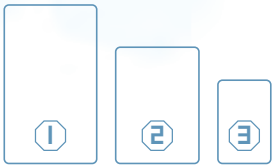
«Hay nueve años de diferencia entre este reglamento y los primeros conceptos esbozados para un escenario de TIME Stories. Durante los largos años de gestación y la inevitable eclosión, la historia épica detrás de esto dio varios giros y requiebros, sin perder nunca de vista la única meta en el horizonte: ofrecer un juego sobre infundir vida a historias. Ese deseo sigue intacto hoy en día, pero ha evolucionado con los años. Así pues, había llegado el momento de hacer un nuevo viaje temporal a bordo de la nave de los Space Cowboys, donde todo el mundo está tan emocionado con esta revolución en la forma de contar historias como yo: Adam, Angelina, Croc, Davy, los dos Fabrice, François, Jérôme, Joséphine, Kevin, Looky, Marc, Maryline, Melissa, Philippe y Vincent. ¡Gracias a todos!

Ahora, cerrad vuestras vainas: la transferencia es inmediata. ¡Os deseo un viaje seguro, agentes!».

PROTOCOLO 42

POLÍTICA DE BUEN USO DE LOS COMPONENTES

Cuando un agente utiliza los componentes a su disposición, es su obligación cumplir con las siguientes normas de uso.



1 CARTAS DE HISTORIA (formato grande)

- **A** ..... Se lee en voz alta y todos los jugadores pueden mirarla.
- **Vista panorámica** ..... Telepatía.

2 CARTAS COMUNES (formato mediano)

- **Verde** ..... Todos los jugadores pueden mirarla. El agente que la roba la conserva boca arriba. Puede ser intercambiada.
- **Roja** ..... Se lee en voz alta y todos los jugadores pueden mirarla. Se recoge cuando se ha leído/resuelto.
- **Amarilla** ..... Telepatía, después se recoge cuando se ha leído/resuelto.
- **Blanca** ..... Se lee en voz alta y todos los jugadores pueden mirarla. Después se coloca boca arriba encima de la vista panorámica.

3 CARTAS PERSONALES (formato pequeño)

- **Equipo** ..... Todos los jugadores pueden mirarla y se deja boca arriba.
- **Recuerdo breve** ..... Comunicación telepática posible solo en caso de urgencia extrema. Debe mantenerse boca abajo.
- **Interacción** ..... Telepatía y debe mantenerse boca abajo.

FICHAS

- **Hexagonal** ..... Todos los jugadores pueden mirarla. Se coloca boca arriba encima de la vista panorámica.
- **Daño** ..... Durante un conflicto, se coloca sobre la carta del oponente. Se recoge cuando termina el conflicto.
- **Resto de fichas** ..... Todos los jugadores pueden mirarlas. El agente que la roba la conserva boca arriba. Puede intercambiarse.

Este producto se ha fabricado poniendo todo el cuidado posible. No obstante, si algún componente falta o está dañado, por favor, ponte en contacto con nuestro servicio de atención al cliente en **parts.asmodee.es**. Resolveremos tu problema en el menor tiempo posible.

TIME Stories es un juego publicado por JD Éditions - SPACE Cowboys, 47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - Francia
© 2019 SPACE Cowboys. Todos los derechos reservados.

Descubre más acerca de TIME Stories y Space Cowboys en www.spacecowboys.fr, , y .