

IMPORTANTE



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

TIME STORIES R E V O L U T I O N

Una noche
de verano

6951 TA

Reglas actualizadas,
FAQ, soluciones, etc.



REGLAMENTO

V 1.0





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.

Algunos acontecimientos recientes han sacudido la operativa de TIME y han provocado que la agencia utilice un nuevo método de viaje en el tiempo. Este método usa tecnología del siglo XXII mezclada con extrañas técnicas esotéricas transmitidas por los syaans.

Los agentes reciben inyecciones de una sustancia maravillosa llamada Azrak. Esta sustancia aumenta sustancialmente 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.

NO

Apenas podéis contener vuestra excitación al daros cuenta de dónde transcurrirá vuestra misión. Emocionados, os colocáis en vuestras vainas y esperáis a que la transferencia y el subidón de Azrak os lleven a vuestros receptáculos.

Consulta el Glosario disponible al final de este libro de reglas cuando encuentres un término nuevo o necesites refrescar tu memoria durante el juego.

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



107 cartas de Historia



60 cartas Comunes



26 cristales de Azrak

60 cartas Personales



XP

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

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

Importante: puedes jugar las misiones 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 la misión, puedes escribir los nombres de los jugadores y vuestra puntuación final.

Si compras la caja EXPERIENCIA en el futuro, esa información te será útil para empezar EXPERIENCIA después de haber jugado una o más misiones.

NO

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

RECEPTÁCULO

Un receptáculo es el personaje que habita un jugador durante la partida. Aunque juegas como un agente de TIME conectado a un receptáculo, utilizarás las habilidades y trasfondo del receptáculo.

Los receptáculos están definidos por:

Su nombre: durante la aventura, algunos personajes reconocerán 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.



Atributos
 Astucia
 Lisonja
 Fuerza/Combate

Trasfondo



Nombre del personaje

**Niveles
iniciales de las
reservas de
Azrak y Magia**

PREPARACIÓN

Para empezar a jugar a *TIME Stories Revolution: Una noche de verano*, sigue, en orden, los siguientes pasos:

► Abre el mazo de **CARTAS DE HISTORIA**



Pasos 1 a 9:

- Retira la carta flash del Mazo 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.
- Coloca **boca abajo** y sin leerlas las cartas de Luna ② y Estrellas ③ y lee en voz alta el texto de cada carta.
- Coloca las 14 cartas de Misterio formando un mazo boca abajo, sin leerlas y mirando lo menos posible sus reversos ④.
- Pon las 6 cartas de Prólogo en línea para forma una vista panorámica ⑤.
- Cada jugador escoge un receptáculo (el personaje que jugará durante la misión) y lee ambas caras de su carta ⑥. Devuelve los receptáculos que no se han escogido a la caja. No se usarán durante la misión.
- Cada jugador obtiene tanto Azrak (🐙) como indique el nivel inicial que aparece en su carta de receptáculo. Formará su reserva ⑦.
- La zona central se denomina el Vórtice. Cuando juguéis menos de 4 jugadores, coloca el Azrak sobrante en el Vórtice ⑧.
- 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 ⑨.

► Abre el mazo de **CARTAS PERSONALES**



Pasos 10 a 13:

- Separa la carta flash del mazo.
- Cada jugador toma las cartas pertenecientes al receptáculo que va a habitar ⑩:
- Cada jugador coloca la carta de Poder 🐙 boca arriba delante de él ⑪, cerca de su carta de Receptáculo.

- Cada jugador coloca su carta de Recuerdo Breve **boca abajo** ⚡ (sin leerla) ⑫ al lado de su carta de Poder.
- Cada jugador coloca sus cartas de Interacción (sin leerlas) formando una pila **boca abajo** ⑬ al lado de su carta de Receptáculo.

► Abre el mazo de **CARTAS COMUNES**.



Pasos 14 a 20:

- Separa la carta flash del mazo.
- Coloca las 4 cartas de Mapa **boca arriba**, encima de la vista panorámica ⑭.
- Toma las 6 cartas de Destino (sin leerlas), bájalas y colócalas **boca abajo** formando una pila ⑮. Deja sitio al lado para una pila de descarte.
- Coloca las cartas de Objeto **boca abajo** (sin leerlas) ⑯ cerca de las cartas de Destino.
- Destroquela las fichas de Magia y repártelas de la siguiente manera:
 - 3 🍀 por receptáculo cuando se juega con 4 receptáculos ⑰;
 - 4 🍀 por receptáculo cuando se juega con 3 receptáculos;
 - 5 🍀 por receptáculo cuando se juega con 2 receptáculos.
- Destroquela las fichas de Daño (con forma de lágrima negra). Coloca estas fichas y el troquel boca abajo cerca de las cartas de Objeto ⑱.
- Coloca el fondo de la caja por encima del mapa y coloca en ella las cartas que retires durante tu misión ⑲. Algunas cartas tienen el símbolo 🐙. Después de leerlas, colócalas verticalmente, boca arriba, entre el fondo de la caja y el cartón, tal y como se muestra a continuación.



- El Capitán del Tiempo sigue las instrucciones impresas en la parte superior de la primera carta de la vista panorámica ⑳.

► ¡Ya puedes empezar la partida!

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

A collection of various board game components arranged on a light blue background. The components include several cards of different sizes and colors (blue, orange, white, green), some with illustrations of characters or scenes. There are also numerous small circular tokens in blue, black, and white. A central circular diagram features the number '8' inside a blue circle, surrounded by concentric circles and blue dots. A large orange triangle is positioned in the bottom right corner.

Preparación para 1 o 2 JUGADORES

Diagram illustrating the components of the game, numbered 1 through 20:

1. Blue box (likely the main game box)
2. Blue box (likely the main game box)
3. Blue box (likely the main game box)
4. Orange box (likely the main game box)
5. Long, narrow board (likely the main game board)
6. Blue box (likely the main game box)
7. Blue box (likely the main game box)
8. Circular spinner (likely the game spinner)
9. Orange box (likely the main game box)
10. Blue box (likely the main game box)
11. Blue box (likely the main game box)
12. Blue box (likely the main game box)
13. Blue box (likely the main game box)
14. Blue box (likely the main game box)
15. Blue box (likely the main game box)
16. Blue box (likely the main game box)
17. Blue box (likely the main game box)
18. Blue box (likely the main game box)
19. Blue box (likely the main game box)
20. Blue box (likely the main game box)

REGLAS DE JUEGO

Una 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

Los jugadores leen sus cartas, comparten el contenido con los demás y luego actúan. Esta fase comprende 3 pasos:

- Reconocer la localización
- Telepatía entre agentes
 - Acciones

3

FASE ENTRE LOCALIZACIONES

Los jugadores abandonan su localización actual y 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 y coloca 1 Azrak de su reserva en esa localización.



Si la localización ya tiene 1 Azrak, el Capitán del Tiempo coloca su Azrak en 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 se puede ver más 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 toma sin coste una carta de la vista panorámica, la lee en secreto y la coloca boca abajo delante de él. Durante este paso, el agente no interactúa con su carta: ignora sus instrucciones de juego (iniciar una prueba, obtener un Objeto, etc.). Como en todas las decisiones de grupo, los jugadores pueden debatir libremente antes de decidir qué jugador toma 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 toda 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 núcleo 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 para algunos podría parecer un caos divertido 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!

Lo primero: si la carta de vista panorámica colocada delante de un agente contiene instrucciones de juego («toma 1 Objeto», «lee tu carta de Interacción», etc.), el jugador debe seguirlas. Sin embargo, si la redacción da a elegir al agente («Si quieres», «Puedes», etc.), es libre de seguir las instrucciones o no. Y, a menudo, la telepatía es el mejor aliado cuando debe realizarse una elección.

Después: cada jugador puede realizar cualquiera de las siguientes acciones, cuando quiera y cuantas veces quiera:

① Explorar

Cada jugador puede explorar cualquier carta disponible en la vista panorámica. Para hacerlo debe gastar 1 Azrak de su reserva (y colocarlo en el Vórtice), devolver la carta que tiene frente a él a la vista panorámica (si tiene alguna), tomar una nueva carta de la vista panorámica y leerla en secreto. Si la nueva carta incluye instrucciones de juego, el jugador debe seguirlas inmediatamente.

② Iniciar una prueba

Consulta la sección correspondiente en la página 10.

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. Desde ese momento, 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 esperando puede:

-  Apoyar a otro agente durante una prueba (consulta la página 10).
-  Dar 1 o varios de sus Objetos y/o fichas a otros agentes (consulta la página 14).

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 11.

Puedes permanecer en un lugar cuanto quieras (mientras dure tu Azrak). Para salir, asegúrate de que ningún jugador tenga una carta de vista panorámica delante de él. Continúa con la fase Entre localizaciones.

FASE ENTRE LOCALIZACIONES

ACTUALIZACIÓN ESTÁNDAR

Los jugadores pueden decidir en grupo realizar una Actualización estándar para recuperar su Azrak. Consulta la sección correspondiente en la página 12.

INTERCAMBIOS

Los jugadores pueden intercambiar Objetos y fichas como les convenga.

CAMBIAR EL CAPITÁN DEL TIEMPO

El Capitán del Tiempo recoge la vista panorámica actual y lo 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, PERDER O GANAR AZRAK

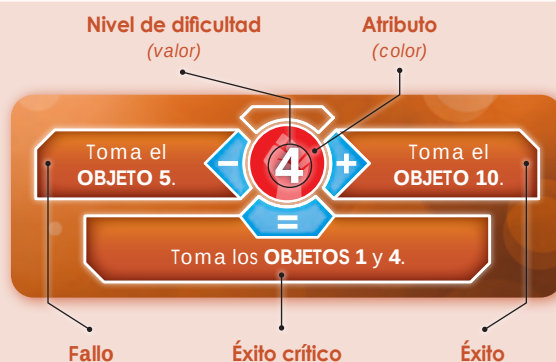
Cuando gastes o pierdas Azrak, coloca los cristales en el Vórtice. Cuando ganes Azrak, toma los cristales correspondientes del Vórtice. No puedes exceder tu nivel inicial de Azrak en ningún momento. Si el Vórtice no contiene suficiente Azrak para que recuperes la cantidad necesaria, solo tomas lo que quede.



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 siguiendo 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 esperando (es decir, que no tenga una carta de vista panorámica delante de él) puede apoyar gastando un máximo de 1 Azrak para otorgar un bonus de +1 durante esta prueba (consulta la pág. 15 para partidas con menos de 4 jugadores).

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 boca arriba. 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.

James intenta convencer a su interlocutor (prueba de Lisonja). Su atributo de **Lisonja** 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.**

Es decir, 2 (atributo de Lisonja), + 2 por la mejora, + 1 por el apoyo y -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.

A veces, los resultados del éxito y del éxito crítico son idénticos, como se muestra en el recuadro de la derecha. Otras veces, un resultado está vacío, lo que significa que no pasa nada.



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). El 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 a 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 como 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 de .



Deciden **repartir** el  disponible entre ellos, de tal forma que ambos tengan la misma cantidad de Azrak. James toma 5  del Vórtice y Tess toma 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 en 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 agente pierde el control de su receptáculo. El Azrak que acaba de gastar o perder se coloca en el Vórtice. Si el Azrak se gastó para una acción, el agente realiza esa acción hasta su finalización. Después, su agente es expulsado de la localización (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 es expulsado de su localización cuando pierde el control de su receptáculo, en cuyo caso vaga aturdido entre realidades, o cuando una carta lo indica específicamente. Las consecuencias son las mismas en ambos casos: el agente ya no puede actuar (ni acciones, ni apoyos, ni intercambios, etc.), pero todavía puede comunicarse con los demás. Los agentes expulsados vuelven al juego durante la fase Entre localizaciones. 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 tomes una carta de Objeto, búscala en el mazo de Objetos. Si el juego te indica que tomes un Objeto que ya ha tomado otro jugador, ignora la instrucción.

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



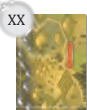
Los Objetos **verdes** son, en la mayoría de casos, objetos físicos que un receptáculo puede obtener. Pueden intercambiarse y se colocan boca arriba delante del jugador que los tiene.



Los Objetos **amarillos** son, en la mayoría de los casos, un evento personal. El jugador que los obtiene los lee en secreto y los comparte telepáticamente. Una vez leídos/resueltos, se recogen inmediatamente.



Los Objetos **rojos** son, en la mayoría de los casos, un evento grupal. El jugador que los obtiene los lee en voz alta. Una vez leídos/resueltos se recogen.



Los Objetos **blancos** podrían modificar el mapa o el juego mismo (por ejemplo, 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.



Algunos Objetos blancos se llaman **Reemplazos**: sustituyen a los atributos de vuestros receptáculos hasta que termina la misión. Cuando un agente revela una de estas cartas, la coloca inmediatamente sobre su carta de Receptáculo, cubriendo su trasfondo y sus tres atributos.

Las cartas de Reemplazo:

- siempre se colocan en el receptáculo del agente que las robó
- permanecen en la carta de Receptáculo hasta el final de la misión. No pueden intercambiarse entre receptáculos

Cuando un agente que ya tiene una carta de Reemplazo en su receptáculo roba otra, descarta la que ya tiene y coloca el Reemplazo nuevo

MISTERIOS

Las cartas de Misterio son cartas de Historia con reglas propias. Se colocan en una pila boca abajo durante la preparación. Róbalas cuando se te indique.

Las reglas varían en función del tipo de carta de Misterio.

Misterio **rojo** o **amarillo**: mismas reglas que los Objetos del mismo color.



Un agente que roba un Misterio con este símbolo debe leer la carta en voz alta. Una vez leída, la carta se coloca verticalmente (es decir, boca arriba) entre el fondo de la caja y el bloque de cartón. Estas cartas quedan visibles en esa posición hasta el final de la partida. Incluyen iconos que resumen su texto.



Cuando un agente roba un Misterio, primero retira la carta de Historia que tenga. Después lee el Misterio y lo resuelve si es necesario. Cuando explore o espere, el agente colocará este Misterio en la vista panorámica en lugar de la carta de Historia que ha retirado antes.

NO

FICHAS

El juego contiene un troquel de fichas. Debe mantenerse **boca abajo**. Durante la partida, se indicará a los jugadores que obtengan fichas. Cuando así sea, destroquelas 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 vista panorámica para que queden visibles para todos los jugadores.

Las fichas personales son propiedad del jugador que las obtuvo. 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 agente en espera durante el paso de Acciones puede gastar 1 Azrak para entregar uno o más Objetos o fichas a otro agente en la misma localización.

No se pueden intercambiar las cartas de Poder personal.

Las fichas grupales pertenecen al grupo y no pueden intercambiarse.

Fichas de Magia

Al comienzo de la misión, cada agente tiene un nivel inicial de ● que depende del número de receptáculos que juegan.



Las fichas ● que se recogen se colocan en la reserva, al lado del troquel de fichas.

Cuando un agente gana alguna ficha ●, la toma de la reserva sin superar nunca su nivel inicial. Las fichas que lo superen se pierden.

No se puede intercambiar fichas de Magia.

Recoger un Objeto o ficha

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

Retirar un Objeto o ficha

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

TOMAR NOTAS

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

FINAL PREMATURO DE 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 por ejemplo, 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 ancianos llaman a esto un «salto».



PARTIDAS DE DOS O TRES JUGADORES

Cada jugador escoge un único receptáculo.

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 (normales o de emergencia) sin coste.
- Durante cada prueba, el agente que apoye puede gastar hasta 3  para dar un bono de +1 por cada  gastado.
- El nivel inicial de Magia  de los receptáculos es 5.

Cuando juegues con 3 receptáculos:

- El Capitán del Tiempo puede realizar 1 de sus acciones de exploración sin coste alguno durante el paso de Acciones de cada ronda.
- Durante la misión, puede realizarse 1 Actualización (normal o de emergencia) sin coste.
- Durante cada prueba, 1 agente que apoye puede gastar hasta 3  para dar un bono de +1 por cada  gastado.
- El nivel inicial de Magia  de los receptáculos es 4.

NO

PARTIDAS EN SOLITARIO

El jugador escoge 2 receptáculos y juega con las reglas para dos jugadores. Por razones obvias, las reglas que rigen la telepatía entre agentes pueden ser ignoradas.

G L O S A R I O

A **Actualización:** una acción que permite a los agentes rellenar sus reservas de Azrak. Una Actualización estándar es más eficiente que una de emergencia (consulta página 12).

Actualización de emergencia: en lugar de perder el control de su receptáculo al gastar o perder su último Azrak, un agente puede decidir realizar una Actualización de emergencia colocando ese Azrak en la carta de Retorno de la misión. Después, recupera tanto Azrak como sea posible del Vórtice sin exceder su nivel inicial y sigue jugando.

Actualización estándar: durante la fase Entre localizaciones, un agente puede mover 1 Azrak del Vórtice a la carta de Retorno de misión. Después, ese agente toma el Azrak restante del Vórtice y lo reparte entre todos los agentes.

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

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 (consulta la página 15 para partidas con menos de 4 jugadores).

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 de 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.

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. Estas cartas 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. Las cartas de Destino se descartan boca arriba. Los jugadores pueden mirar la pila de descarte de cartas de Destino en cualquier momento.

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

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, recógelas en su mazo original.

Cartas de Misterio: las cartas de Misterio son cartas de Historia con reglas propias. Se colocan boca abajo durante la preparación. Los jugadores solo pueden robarlas cuando algo se lo indique (consulta pág. 13).

Cartas de Objeto: cuando el juego te indique que robes 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. 20).

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

Cartas de Poder: cada receptáculo tiene un poder que podrá utilizar durante la aventura. No puede prestar o darlo a otro receptáculo.

Cartas de Reemplazo: estos Objetos blancos reemplazan los atributos de los receptáculos hasta el final de la misión (ver página 13).

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

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. 11).

Conflicto personal: un conflicto que implica a un único agente (consulta la página 11).

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 (consulta la página 15 para partidas con menos de 4 jugadores). 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 12).

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: componentes que son destrozados 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.

Fichas de Magia: cada agente tiene un nivel inicial de Magia (●) en función del número de receptáculos en juego. Cuando un agente usa la Magia, debe guardar cualquier ficha gastada en la reserva junto al troquel de fichas. No se puede intercambiar ● o superar tu límite inicial.

Fichas grupales: las fichas grupales se consiguen durante la misión. Son siempre hexagonales y afectan a todo el grupo. Cuando se consiguen, se colocan encima de la vista panorámica de forma que todos los jugadores puedan verlos. Cuando se retire o se guarda una ficha, se coloca boca abajo.

Fichas personales: las fichas personales son propiedad del jugador que las obtuvo. Se colocan boca arriba. Pueden darse e intercambiarse en determinadas circunstancias (normalmente durante la fase Entre localizaciones). Las fichas retiradas o guardadas se ponen boca abajo.

G **Ganar Azrak:** a menos que se indique lo contrario, los jugadores toman el Azrak que ganan del Vórtice. Un agente nunca puede superar su nivel inicial.

Gastar Azrak: el Azrak que gastan los jugadores se coloca en el Vórtice.

Grupo: cuando un componente del juego indica que el grupo debe o puede realizar una acción, todos los agentes se ven implicados. Si indica que el grupo puede gastar Azrak o guardar fichas de Magia, cada agente puede contribuir para alcanzar la cantidad indicada.

I **Intercambio de Objetos y fichas:** pueden intercambiarse Objetos y fichas sin coste durante la fase Entre localizaciones y antes de comenzar un conflicto grupal. Un agente que 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. 20).

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 la carta de Retorno de misión. Si se tapa una parte del mapa que tenía Azrak sobre ella, este se coloca en el Vórtice.

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 Azrak:** el Azrak que pierden los jugadores se coloca en el Vórtice.

Perder el control: cuando un agente gasta o pierde su último Azrak, pierde el control de su receptáculo y es expulsado de la localización. Si ha usado su último Azrak para realizar una acción, esta se realiza por completo.

Prólogo: el Prólogo es una especie de introducción en forma de cartas para leer en voz alta que sumerge a los jugadores en el universo en el que transcurrirá la misión. Una vez leído, se coloca a un lado y puede consultarse durante toda la misión.

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. No obstante, 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: durante un conflicto, cada oponente tendrá una cantidad determinada de puntos de vida. Normalmente, cuando un oponente ha acumulado un daño igual o mayor que sus puntos de vida, el conflicto termina.

R

Receptáculo: un personaje bajo el control de un agente (es decir, del jugador). Cada receptáculo tiene atributos, una reserva de Azrak, una reserva de Magia y un trasfondo. 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).

T

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

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

Resolver una prueba: procedimiento específico de cinco pasos (ver páginas 10 y 11).

Retirar: devuelve el componente del juego a la caja del juego. No se volverá a utilizar.

V

Telepatía: durante la misión, todos los agentes pueden comunicarse telepáticamente diciendo libremente lo que han descubierto. Durante la fase de Descubrimiento, cada agente debe usar la telepatía para contar su carta de Historia.

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



UNAS PALABRAS SOBRE LOS AUTORES

ANTONIN MERIEUX

«Antonin fue secuestrado en su cuna por los Korrigans, que lo reemplazaron con un servidor. Creedme que no es fácil para un niño feérico vivir en vuestro mundo tecnológico y liberticida ¡donde los algoritmos reemplazan a la mente! Bueno, tampoco es fácil para los niños humanos y ahora que el juego tiene algo que ver... espero que al menos podáis disfrutarlo».



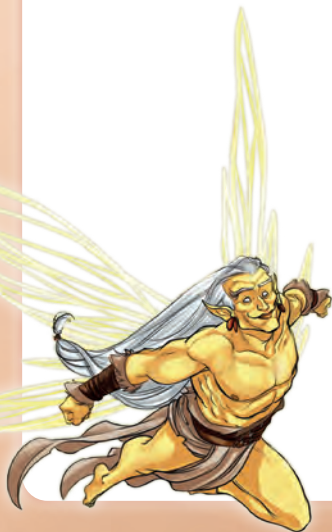
JULIEN CARETTE

«Nací el siglo pasado, también viajo en el tiempo. Me presentaré brevemente: pasé mi infancia inmerso en los cómics, devorando y copiando sin pudor la colección de tiras cómicas de mi padre. Autodidacta, me convertí en diseñador gráfico antes de embarcarme en la aventura del cómic y la ilustración a través de los dibujos animados. Tengo dos series de historietas en mi haber: *Nómada 2.0*, publicado por Glénat y *Le Bourreau* ('El Verdugo'), publicado por Delcourt. Tuve la oportunidad de ilustrar juegos como *Gazobu*, *Can't Stop*, *Hero I.K.*, *Guardian Chronicles* y este nuevo escenario de *TIME Stories*. Espero que lo disfrutes tanto como yo disfruté ilustrándolo».



MANUEL ROZDY

«*Time Stories Revolution* nunca podría haber visto la luz del día sin todos aquellos que han recorrido incansablemente los corredores del tiempo, enfrentándose a incontables fallas temporales con legendaria benevolencia. Mi eterno agradecimiento a Arnaud, Augustin, Cédric, Emmanuel, Erwan, Germain, Hervé, Igor, Jessica, Karina, Lia-Sabine, Ludo, Mathias, Matthieu, Melanyne, Natacha, Patcho, Peggy, Philippe, Stéphanie, Thibald, Tom, Ulric, Vincent y Virginie. ¡Y un agradecimiento especial a Antonin por su ingenioso estilo de escritura!».



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)

Se lee en voz alta. Todos los jugadores pueden mirarla.

Vista panorámica Telepatía.

Misterio Se usa según el color o el icono (ver página 13).

2 CARTAS COMUNES (formato mediano)

Verde El agente que la obtiene la conserva boca arriba. Todos los jugadores pueden mirarla. Puede ser intercambiada.

Amarillo Telepatía. Se recoge cuando se ha leído/resuelto.

Rojo Se lee en voz alta. Todos los jugadores pueden mirarla. Se recoge cuando se ha leído/resuelto.

Blanco Se lee en voz alta. Todos los jugadores pueden mirarla. Se coloca boca arriba encima de la vista panorámica.

Se coloca boca arriba sobre el receptáculo hasta el final de la misión.

3 CARTAS PERSONALES (formato pequeño)

Poder Todos los jugadores pueden mirarla. Se deja boca arriba.

Recuerdo breve Comunicación telepática posible solo en caso de urgencia extrema. Debe mantenerse boca abajo.

Interacción Telepatía. Debe mantenerse boca abajo.

4 FICHAS

Hexagonal Todos los jugadores pueden mirarla. Se coloca boca arriba encima del panorama.

Magia Personal. Se guarda en la reserva. No puede intercambiarse.

Puntos de daño Se colocan en la carta del oponente durante un conflicto. Se recogen cuando termina el conflicto.

Resto de fichas El agente que la obtiene la conserva boca arriba. Todos los jugadores pueden mirarla. Puede ser intercambiadas.



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 paris.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
© 2020 SPACE Cowboys. Todos los derechos reservados.

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

