

TIMEBOMB

"Les dimos la vida y los tratamos como iguales, ahora algunos quieren ser tratados como superiores".



CONTENIDO

- 10 cartas de identidad (5 agentes, 3 terroristas, 1 espía y 1 acorazado)
- 41 cartas de cable (31 de corte seguro, 8 de éxito, 1 de explosión y 1 de traidor)
- 15 cartas de "Giro Dramático"
- 1 ficha de tenaza
- 4 fichas de cuenta atrás

OBJETIVO DEL JUEGO

AGENTE

DESACTIVAR LA BOMBA

TERRORISTA

DETONAR LA BOMBA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

| JUGADORES | AGENTE | TERRORISTA |
|-----------|--------|------------|
| 4-5 | 3 | 2 |
| 6 | 4 | 2 |
| 7-8 | 5 | 3 |

1- Repartir cartas de identidad:

Las cartas de identidad se preparan teniendo en cuenta el número de jugadores.

Baraja las cartas de identidad correspondientes al número de jugadores y reparte una bocabajo a cada jugador. Cada jugador mira su carta en secreto y la coloca delante

de él bocabajo. En caso de que sobre alguna carta, devuélvela a la caja del juego sin que nadie la vea.

JUGADORES



| | | | |
|---|----|---|---|
| 4 | 15 | 4 | 1 |
| 5 | 19 | 5 | 1 |
| 6 | 23 | 6 | 1 |
| 7 | 27 | 7 | 1 |
| 8 | 31 | 8 | 1 |

2- Repartir cartas de cable

Las cartas de cable se preparan teniendo en cuenta el número de jugadores.

Baraja las cartas de cable correspondientes al número de jugadores y reparte cinco a cada jugador.

Los jugadores miran sus cinco cartas de cable en secreto, después

las barajan y las colocan boca abajo delante de ellos una al lado de la otra.

3- Elegir el jugador inicial

El último jugador que haya desactivado una bomba será el jugador inicial, aunque también podéis decidir el jugador inicial de cualquier otra forma. El jugador inicial toma la tenaza y la coloca delante de él.

4- Empezar la cuenta atrás

Coloca las fichas de cuenta atrás en orden una al lado de la otra en el centro de la mesa (por el lado de los números).



HORA DE JUGAR

La partida dura un máximo de 4 rondas que se irán marcando con las fichas de cuenta atrás. Cada vez que terminéis una ronda, dad la vuelta a la ficha de cuenta atrás con el número más bajo (cuando solo quede el 4 habréis llegado a la última ronda).

El jugador que tiene en su poder la tenaza es el jugador activo y debe colocarla delante de la carta de cable que le interese cortar (nunca una carta propia).

Consejo: Es importante no precipitarse y dejar a los jugadores argumentar. El jugador activo puede cambiar el objetivo de la tenaza las veces que quiera antes de cortar.

Una vez que haya decidido qué cable cortar, el jugador activo revela la carta de cable junto a la que ha puesto la tenaza y la muestra a todos los jugadores.

Posibles resultados



CORTE SEGURO: no ocurre nada. Coloca la carta debajo del marcador de cuenta atrás de la ronda actual. La partida continúa.

ÉXITO: los agentes están más cerca de la victoria. Coloca la carta encima del marcador de cuenta atrás de la ronda actual. Si es la última carta de éxito, el equipo de los agentes gana inmediatamente. Si aún quedan cartas de éxito por revelar, la partida continúa.



EXPLOSIÓN: los terroristas ganan la partida inmediatamente.

Después de dar la vuelta a la carta de cable, el jugador que poseía esa carta coge la tenaza y se convierte en el nuevo jugador activo.

FINAL DE LA RONDA

La ronda termina cuando se han revelado tantas cartas de cable como el número de jugadores (*Ejemplo: En una partida de cinco jugadores, la ronda termina cuando se voltea la quinta carta de cable*). En ese momento, todas las cartas de cable que no se han revelado se barajan juntas y se vuelven a repartir boca abajo de forma equitativa entre todos los jugadores.

Los jugadores miran sus cartas en secreto, las barajan y las dejan boca abajo delante de ellos (en cada nueva ronda los jugadores tendrán una carta de cable menos).

El jugador con la tenaza será el primer jugador activo en esta nueva ronda.

FINAL DE PARTIDA

La partida puede terminar de tres formas:

1- Todas las cartas de éxito son reveladas.

Los **agentes** ganan la partida.

2- La carta de explosión es revelada.

Los **terroristas** ganan la partida.

3- Termina la cuarta ronda.

Los **terroristas** ganan la partida

(la bomba explota al terminar la cuenta atrás).



BANAN LOS
AGENTES



BANAN LOS
TERRORISTAS



BANAN LOS
TERRORISTAS

Recuerda que cuanto más debatáis, acuséis y engañéis más divertido será el juego. La cuenta atrás ha empezado. ¡Es hora de jugar!

VARIANTES

cartas de "Giro Dramático":

Estas cartas añaden caos a la partida. Puedes añadir las que quieras (eligiendo o al azar), cuantas más añadas más caótico será el juego. Para añadir las, basta con sustituir cartas de "corte seguro" por estas durante la preparación de la partida. Las cartas siempre afectan al que corta el cable (a no ser que se indique lo contrario en la propia carta).

Nuevas cartas de identidad

Las cartas de Acorazado y Espía son dos nuevas identidades para añadir a las partidas. Podéis añadir una o las dos.



Acorazado: Forma parte del equipo de los agentes.

Para añadir al Acorazado a la partida, sustituye una carta de agente por la carta de Acorazado antes de repartir las cartas de identidad. Si el Acorazado corta la carta de explosión, habrán ganado los agentes.



Espía: Forma parte de un nuevo equipo independiente.

Para añadir la Espía a la partida, añade su carta al resto de cartas de identidad. A la hora de repartirlas, sobrarán una o dos cartas que deben permanecer secretas. Si la Espía está en juego, tras la cuarta ronda, en lugar de los terroristas habrá ganado la Espía en solitario.

Carta de traidor

Esta nueva carta de cable añade una nueva condición de derrota para los equipos. Para añadir esta carta, cámbiala por una carta de corte seguro a la hora de preparar la partida. El equipo que corta esta carta pierde la partida inmediatamente.



PRIMIGENIO
primigenio.es

Primigenio 2023.

Todos los derechos reservados.

Autor · Yusuke Sato

Ilustrador · David Arenas

Maquetación y diseño gráfico · Dossom Studio
y Paco Dana

Correctoras · Laura González Casares y Núria Montes

Editores · Sergio Vaquero y Nancy Yao