

## **VIAJE TEMPORAL**

Cuando la humanidad desarrolló la tecnología adecuada, los viajes en el tiempo se volvieron un servicio codiciado. Desde quienes deseaban visitar distintas épocas pasadas para vacacionar hasta los que tenían la visión de modificar un acontecimiento en pos de reparar -bajo su creencia- algún evento en particular de la historia, la humanidad quería hacer uso de dicha tecnología.

El laboratorio pionero de la descubierta comenzó a saturarse más y más de diferentes pedidos. Dispuestos a no transformarse en una mera herramienta, los científicos decidieron relocarse. Viajaron en el tiempo hacia la que consideraban una de las mejores épocas: los años dorados.

La que pareció ser una buena decisión lentamente comenzó a probar ser lo contrario. Sus avanzados conocimientos tecnológicos no eran compatibles con la ciencia de la época. Pero no querían irse, habían encontrado en los años '20 un ambiente que realmente disfrutaban: las fiestas, la gente, la diversión.

Derrotados, recurrieron a la opción que consideraron más viable: comenzaron a aceptar pedidos de clientes. Las discusiones internas no tardaron en llegar y el laboratorio se disolvió. Cada científico quedó por su cuenta, dispuestos a manejar su propia Estación de viajes temporales.

Eres el heredero de la Estación Temporal de uno de estos científicos. Tu objetivo es lograr obtener más dinero (puntos) que tus competidores antes de que se termine el juego.

## **MATERIALES**

- 20 Losetas de Eventos (numeradas del 1 al 20)
- 4 sets de 3 tokens
- 1 token especial
- 4 tableros de Estación Temporal
- 20 Cartas de Paradoja
- 35 Misiones de Clientes
- 1 dado de 20 caras
- 5 sets de 12 contadores -6 positivos y 6 negativos- de Recursos de tecnología (tech), libertad (lib), conocimiento (con), caos y naturaleza (nat).
- 10 marcadores de Reparación.
- 4 fichas de Protección.

## **PREPARACIÓN**

Colocar las 20 Losetas de Eventos boca arriba y ordenadas por números. Se puede acomodar en una única línea del 1 al 20; dos líneas de diez eventos cada una; o 4 líneas de cinco eventos, de modo que la última carta de cada fila conecta con la primera de la siguiente.

Cada jugador toma un tablero de Estación Temporal y 3 tokens iguales entre sí. Se colocan los contadores de Recursos sobre las losetas de Eventos según indique cada una.

Se mezclan las Misiones de Clientes en un mazo y las Cartas de Paradojas en otro, y se colocan al alcance de todos sobre la mesa. Al lado del mazo de Paradojas debe haber un espacio para el Descarte.

Dejen un espacio reservado para hacer una pila con los Recursos disponibles. Al comienzo del juego no hay Recursos disponibles.

Cada jugador tira el d20. Quien obtenga el número más alto comienza. En caso de empate, los empatados vuelven a tirar el dado hasta que se defina quién iniciará.

## **COMO JUGAR**

### Estructura de un turno

- a. El jugador tira el d20 y lo deja a la vista de todos sobre la mesa. Durante este turno, a menos que algún efecto del juego haga que se vuelva a tirar el dado, ese número será el utilizado para acceder al Evento coincidente.
- b. Los tokens que ocupen una acción de la Estación Temporal del jugador vuelven a estar en su mano.
- c. Si el jugador tiene tokens propios en un Evento, se mueven al siguiente. Si por este efecto un token fuera a moverse del evento 20 (Huida al espacio) hacia el siguiente, vuelve a la mano de su jugador.
- d. El jugador puede colocar un token en una de las 9 Acciones de su Estación Temporal y realizarla inmediatamente. Una vez ocupada, esa acción no puede ser ocupada por un segundo token a menos que una carta de Paradoja diga lo contrario. Cuando no pueda o desee hacer más esto (ya sea por no tener más tokens disponibles o porque no desea realizar ninguna de las Acciones sin ocupar), se termina su turno.
- e. Antes de que comience un nuevo turno, todas las losetas de Evento que estén a continuación de una loseta destruida pierden uno de sus Recursos al azar, que pasa a estar en la pila de Recursos Disponibles.

### Estación Temporal:

- Tirar de nuevo el dado: si colocas un token aquí, se tira nuevamente el dado y puedes utilizar el nuevo número.
- Viajar al Evento accesible: si colocas un token aquí, puedes posicionar otro token de tu mano en el Evento al que tengas acceso: es decir, aquel que tenga la misma numeración que el resultado del dado.
- Volver con Recursos: elige un token propio que esté en un Evento. Ese token vuelve a la mano del jugador, junto con un recurso elegido que esté disponible en ese Evento. Si el Evento se queda sin Recursos por esta acción, es automáticamente destruido. En ese caso, coloca la loseta boca abajo.

- Salto Adelante (Fast Forward): elige un token propio que esté en un Evento. Ese token puede avanzar hasta dos Eventos. Si esto lo lleva a avanzar más allá del Evento 20 (Huida al espacio), vuelve a la mano de su dueño.
- Robar Carta de Paradoja: roba una carta del mazo de Paradoja. Cada jugador puede tener en su mano hasta tres cartas de paradoja al mismo tiempo. Si ya posee esa cantidad, necesitará descartar una luego de levantar otra de estas cartas.
- Robar/Cumplir Misión de Cliente: roba una Misión del mazo de Clientes. Cada jugador puede tener en su mano hasta tres cartas de paradoja al mismo tiempo. Si el jugador tiene más de esa cantidad, necesitará descartar una carta luego de levantar otra. Alternativamente, si se cumplen las condiciones de una Misión de Cliente, esta puede ser jugada. En este escenario, si las condiciones de la carta incluían Recursos, estos deberán colocarse en la pila de Recursos Disponibles. Cada Misión de Cliente es cobrada de esta manera.
- Reparar Evento Accesible: si el Evento Accesible está destruido (es decir, boca abajo), ponlo boca arriba. Llénalo, usando los Recursos Disponibles con los que corresponda a la loseta.  
Por ejemplo, si el Evento tiene +Libertad, -Caos y +Tecnología, y en los Recursos Disponibles hay -Caos y +Tecnología pero no +Libertad, llénalo con los 2 recursos que sí están disponibles. Si el Evento quedara vacío, vuelve a ser Destruído inmediatamente. Si no continuó destruido, toma un marcador de Reparación.
- Proteger Evento Accesible: pon una ficha de Protección sobre el Evento accesible hasta que el token que colocaste aquí vuelva a tu mano. Nadie puede interactuar con un Evento Protegido. Ningún token puede entrar o salir de él. Esta acción invalida (durante toda la instancia del token en esa loseta, las reglas que hagan que un token interactúe de cualquier manera con el Evento protegido).
- Eliminar Recurso del Evento Accesible: elige un Recurso del Evento en el que te encuentres y muévelo a la pila de Recursos disponibles.

#### Cartas de Paradoja:

- Cada carta especifica la acción que lleva a cabo.
- Cuando juegas una carta, resuelves su efecto antes de hacer cualquier otra acción. Puedes jugar tantas cartas de Paradoja como quieras durante tu turno. Estas cartas solo pueden ser utilizadas durante el turno de un jugador oponente si así lo especifican.

#### Misiones de Cliente: hay X tipos de Misiones:

- Moralistas: cada una de ellas requiere una cierta cantidad de marcadores de Reparación para ser cumplida.
- Coleccionistas: estas Misiones requieren una cantidad específica de diferentes Recursos para ser cumplida. Algunas dan a elegir entre dos tipos de recursos; en esos casos, con tal de cumplir con cualquiera de los dos requisitos es suficiente para cumplirla y cobrarla.
- Activistas: estas Misiones requieren que, al momento de cobrarla, cierto Evento esté destruido.

## **FINAL DEL JUEGO**

El juego termina cuando se cumple cualquiera de las siguientes condiciones:

- a) Cuando un jugador cumple y cobra su cuarta misión inicia la última ronda del juego. En caso de una partida de 2 jugadores, finaliza con la quinta misión cobrada.
- b) Es destruido el Evento 20 (Huida al espacio)
- c) Un jugador roba la última carta del mazo de clientes.

En el primer caso, gana el jugador que haya acumulado más dinero (puntos) sumando los pagos (puntajes) de las Misiones de Clientes ya Cobradas. En el segundo y en el tercer caso, todos pierden.