

Um jogo de Leandro Pinto & Sanderson Virgolino



2 jogadores  
12 minutos  
12 anos

*As relíquias ancestrais de seu povo foram roubadas e levadas para um museu, sem qualquer espécie de acordo ou consentimento! Esse trágico acontecimento elevou tensões políticas e arruinou toda a organização da cidade.*

*Anos depois, decidido a reverter isso, você volta no tempo para recuperar os tesouros roubados no passado. Fracassa, mas não desiste...*

*Depois de alguns anos, você elabora um novo plano e volta a viajar para o passado, em uma nova tentativa! Portanto, cabe a você recuperar o que é seu, sem gerar nenhum lapso temporal, sendo pego ou descoberto por qualquer um, inclusive você mesmo de outro tempo.*

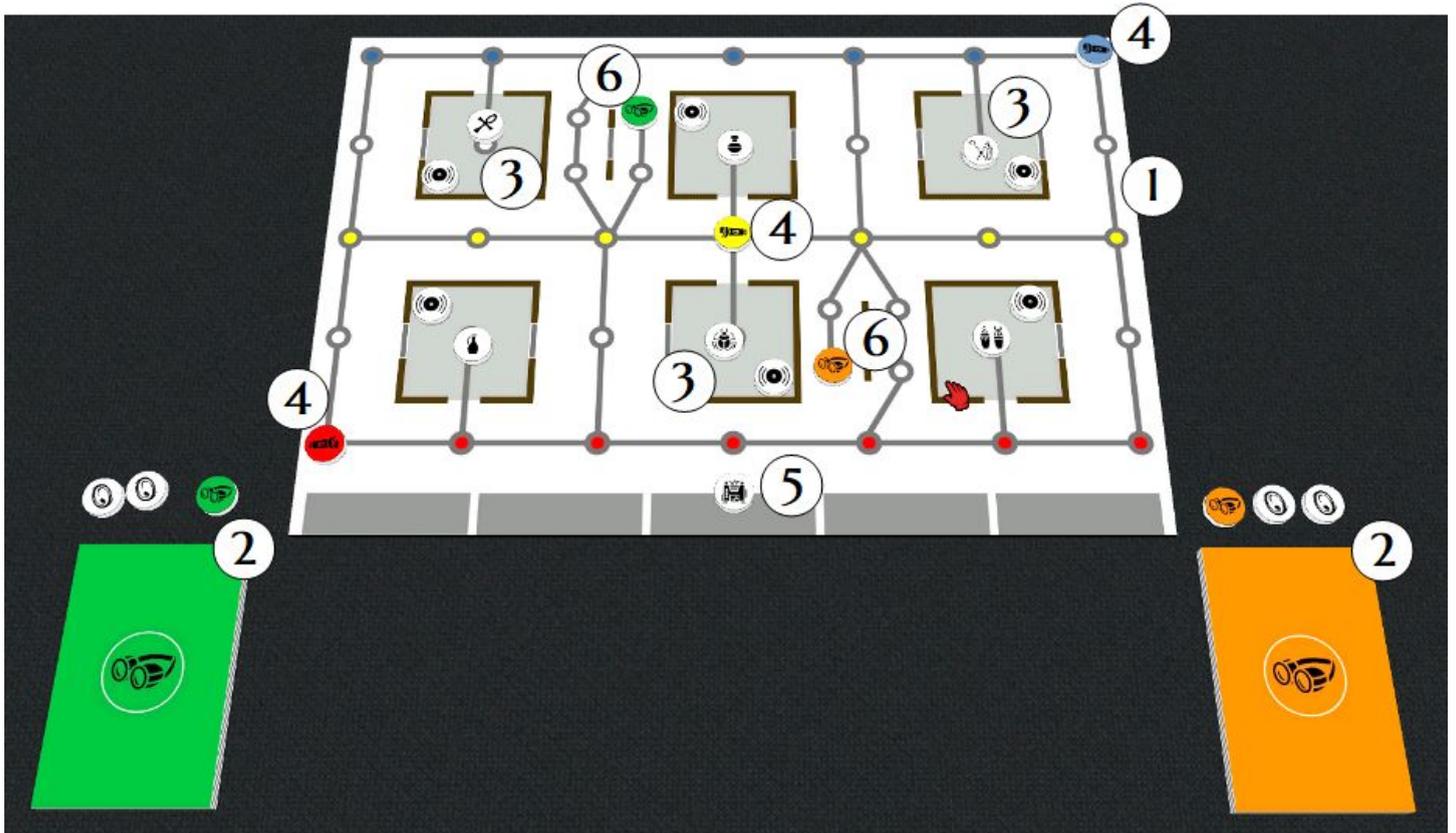
## Visão Geral

Time Twisters é um jogo para 2 jogadores onde cada jogador controla o mesmo viajante do tempo em dois momentos diferentes da vida, porém, com um objetivo em comum, recuperar as relíquias de seu povo. Por conta da singularidade gerada nesse encontro de duas versões suas no mesmo espaço-tempo, as ações que vocês realizam acabam embaralhadas e por isso, realizar movimentos sorrateiros escondido dos guardas do museu será um grande desafio.

## Componentes

- 1 Tabuleiro do museu.
- 4 marcadores de viajantes
- 10 cartas de ação (5 de cada cor)
- 3 marcadores de guardas do museu
- 4 marcadores de portal
- 1 marcador de estabilidade temporal
- 6 marcadores de Relíquia
- 6 marcadores de Alarme

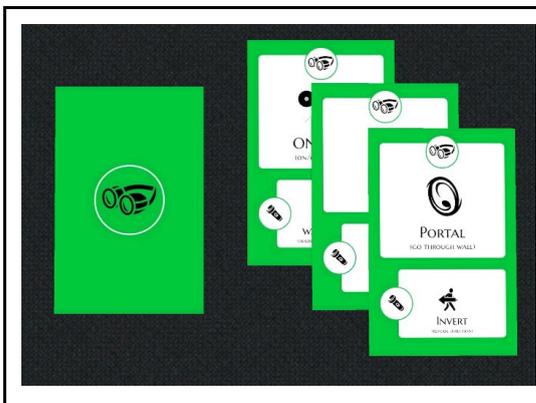
# Preparação



1. Coloque o Tabuleiro no centro da mesa, onde ambos os jogadores alcancem.
2. Cada jogador recebe um marcador de viajante, 2 **marcadores de portal** e 5 **cartas de ação** referentes a sua cor, cada jogador deve embaralhar suas cartas de ação.
3. Coloque em cada sala 1 **marcador de relíquia** e 1 **marcador de alarme** ligado, como mostra a imagem.
4. Posicione os **marcadores de guardas do museu** nos locais indicados conforme a imagem.
5. Posicione o marcador de **estabilidade temporal** na trilha de fluxo temporal.
6. Posicione os **marcadores de viajantes** nos locais iniciais do mapa.
7. O jogador inicial é o último a ter aberto uma cápsula do tempo, **vire** o guarda do corredor central para a direção do jogador inicial.

## Jogando

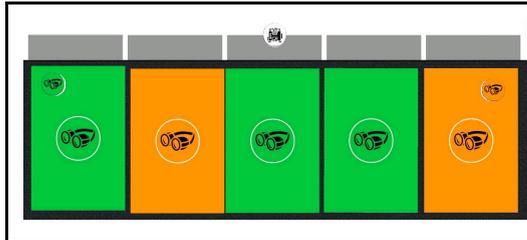
### Início da rodada



Os jogadores compram 3 cartas de seus baralhos de ação.

- Caso não tenha o suficiente mantenha as cartas compradas, e forme um novo monte com as cartas da rodada anterior embaralhando-as, e comprado o que faltava para completar 3 cartas.

## Programando as ações



A partir do primeiro jogador.  
coloque uma de suas cartas de ação em qualquer espaço na trilha de fluxo temporal.  
Os jogadores irão intercalando até que não tenha mais espaço onde colocar cartas.

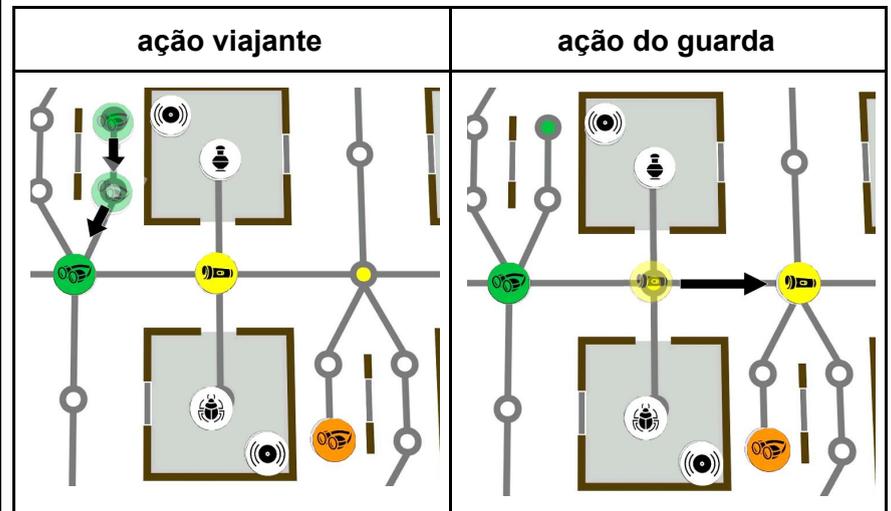
## Desencadeando ações



Cada jogador irá começar por um lado da trilha de fluxo temporal.

A partir do primeiro jogador:  
Coloque o marcador do viajante sobre a carta do início da trilha do seu fluxo temporal, desvire a carta e execute a ação, iniciando com a ação do viajante, depois com a ação do guarda.

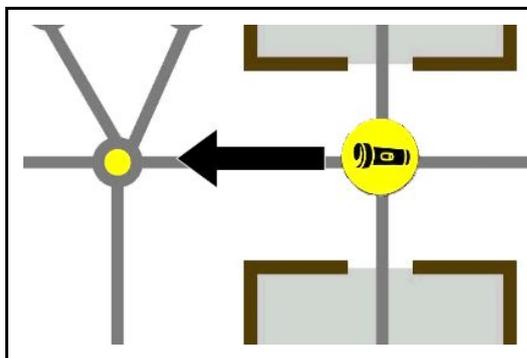
*Neste exemplo: o Viajante VERDE move 2, e logo em seguida o guarda move 1 na direção do Viajante LARANJA.*



As ações serão desencadeadas e os jogadores irão avançando na trilha do fluxo temporal até que todos realizem todas as ações.

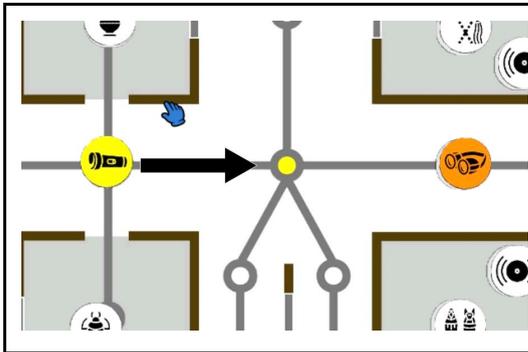
Lembrando que, um jogador irá da esquerda para direita e o outro estará invertido no tempo, indo da direita para esquerda

## Movimentação dos guardas



Sempre que uma ação indica o movimento do guarda, todos os guardas se movem, eles irão se mover na direção em que estiverem apontando.

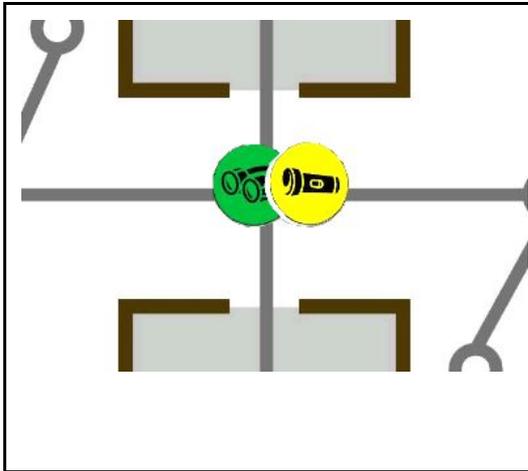
Quando um guarda chega ao final de um corredor usando a movimentação da sua direção, ele inverte sua direção.



Algumas ações fazem com que eles se movam na direção de algum viajante, nesse caso ele irá se mover de costas, isto é, se moverá mas manterá sua direção.

Os guardas nunca se movimentam verticalmente.

## Distorção temporal



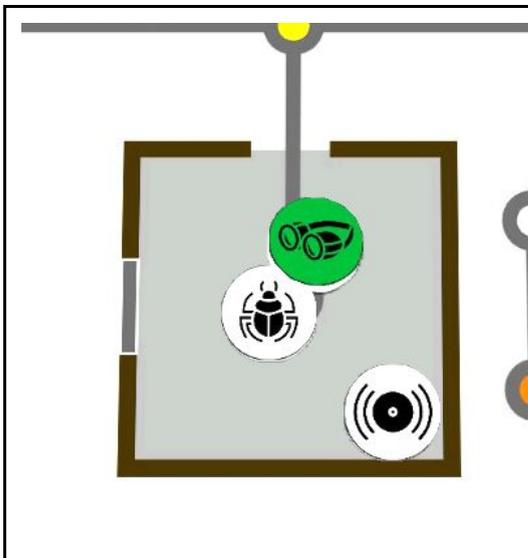
Quando um guarda termina seu movimento em um espaço que tenha um viajante ou um viajante, termine em um espaço que tenha um guarda.

O viajante é obrigado a distorcer o tempo, com isso ele perde estabilidade temporal, recuando o marcador de estabilidade temporal, na sua direção.



Deve também se mover até 2 espaços, este movimento não pode terminar dentro de uma sala.

## Resgatando relíquias



Ao entrar em uma sala, o jogador pode resgatar uma relíquia.

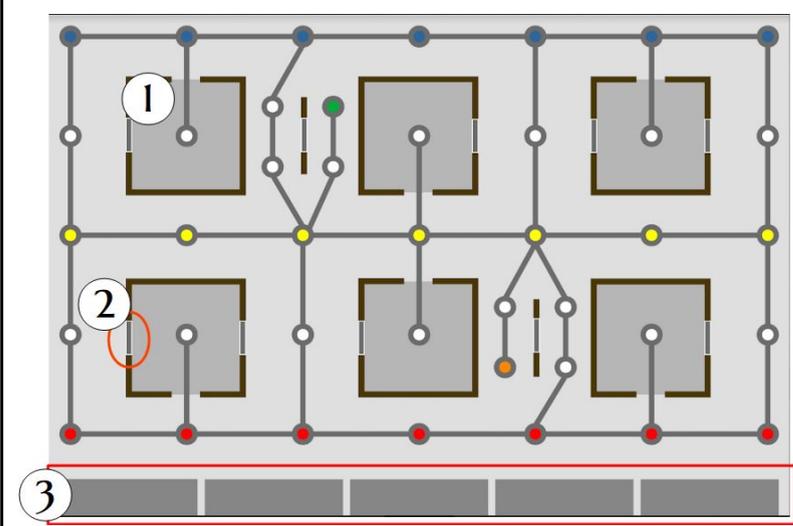
Caso essa sala tenha um alarme ligado, antes de terminar de executar sua ação mova todos os guardas 1 espaço na direção da desta sala.

## Ganhando o jogo

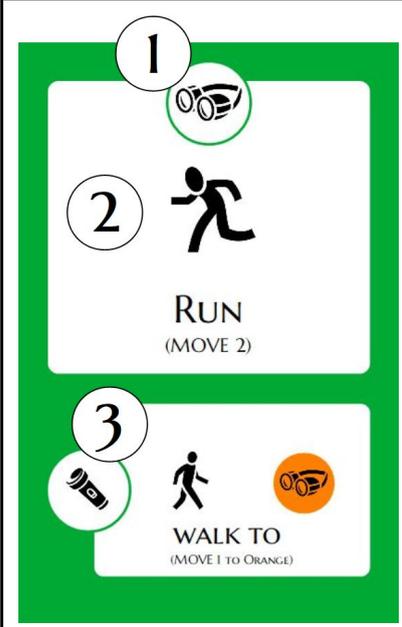
- O vencedor é o primeiro a conseguir resgatar 4 relíquias
- Caso o marcador de estabilidade temporal de um viajante termine aquele com maior quantidade de relíquias vence.
- No caso de cada viajante conseguir 3 relíquias, vence aquele que chegar ao seu ponto inicial.

# Conhecendo os componentes

## O museu - Tabuleiro

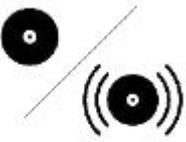
 <p>O diagrama mostra um tabuleiro de jogo com uma grade de pontos e caminhos. Há três áreas numeradas: 1. Salas do museu (quadrados cinza); 2. Locais para portais (círculos amarelos); 3. Trilha do fluxo temporal (barra vermelha na base).</p>	<p>áreas importantes:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. salas do museu onde ficam guardadas as relíquias roubadas.</li><li>2. locais onde é possível colocar um portal para criar uma passagem temporária .</li><li>3. trilha do fluxo temporal.</li></ol>
--	---

## Anatomia das cartas de ação

 <p>Dois exemplos de cartas de ação em um fundo verde. A primeira carta, 'RUN (MOVE 2)', tem um ícone de um corredor e um símbolo de olho. A segunda carta, 'WALK TO (MOVE 1 TO ORANGE)', tem um ícone de um pedestre e um símbolo de óculos.</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. símbolo que identifica junto com a cor de qual viajante é a carta</li><li>2. efeito que será executado pelo viajante</li><li>3. efeito que será executado pelos guardas</li></ol>
---	--

## Efeitos das cartas

 <p>Ícone de um corredor e o texto "RUN (MOVE 2)".</p>	<p>Mova o viajante 2 espaços, sim ele deve executar exatamente este movimento, mesmo que faça o movimento de andar e voltar para o mesmo local.</p>
--	---

 <p><b>SPRINT</b> (MOVE 3)</p>	<p>Mova o viajante 3 espaços, sim ele deve executar exatamente este movimento, mesmo que faça o movimento de andar e voltar para o mesmo local.</p>
 <p><b>PORTAL</b> (GO THROUGH WALL)</p>	<p>Caso haja um local válido para colocar um portal, coloque o marcador de portal e passe por ele com o viajante.</p> <p>Caso todos os marcadores estejam sendo usados, retire um do mapa e coloque no novo local.</p> <p>caso precise colocar um portal onde já existe um, nada acontece e o viajante não atravessa o portal.</p>
 <p><b>ON/OFF</b> (ON/OFF ALARM)</p>	<p>Escolha uma sala no mapa para desligar ou ligar um alarme, vire o marcador do alarme para indicar essa alteração.</p>

## Efeitos dos guardas

 <p><b>WALK</b> (MOVE 1)</p>	<p>Todos os guardas movem 1 espaço na direção indicada.</p>
 <p><b>WALK TO</b> (MOVE 1 TO ORANGE)</p>	<p>Todos os guardas se movem 1 na direção de um viajante, sem mudar sua direção.</p> <p>Caso ele já esteja no máximo que ele poderia ele fica parado</p>
 <p><b>WATCHMAN</b> (OBSERVES THE ENTIRE CORRIDOR)</p>	<p>Todos os guardas expandem sua visão até o final do corredor, na direção em que estão apontando.</p> <p>Caso tenha um viajante, ocorre uma distorção temporal.</p>



**INVERT**

(REVERSE DIRECTION AND MOVE 1)

Todos os guardas invertem a direção em que estão apontando e movem 1 espaço nessa direção.

# Créditos

**Leandro Pinto**

**Sanderson Virgolino**