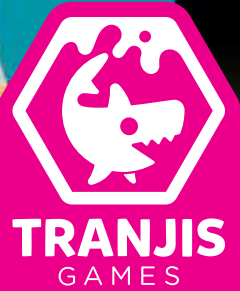


THAT TIME YOU KILLED ME

UN JUEGO DE PETER C. HAYWARD



THAT TIME YOU KILLED ME

UN JUEGO ABSTRACTO SOBRE
ASELINATOS Y VIAJES EN EL TIEMPO
CREADO POR

PETER C. HAYWARD



COMPONENTES

- 3 tableros de era
(*pasado* , *presente*  y *futuro* )
- 2 fichas de foco (1 por persona)
- 14 piezas (7 por persona)
- 4 cajas de Capítulo





ANTES DE EMPEZAR...

That Time You Killed Me es un **juego narrativo** que incorpora **nuevos escenarios** con reglas y componentes únicos conforme vas jugando. Como con cualquier juego de viajes en el tiempo, debes jugar los diferentes escenarios siguiendo **un orden estricto e inalterable**. ¡No abras **nada** hasta que se diga!

Siempre que llegues a un nuevo **Capítulo** en la historia, abre la **caja** correspondiente. Entonces (*y solo entonces*) podrás leer en este **reglamento** la **sección** dedicada a ese Capítulo.

Cada Capítulo tiene sus **propias reglas y componentes**. Si no se ha especificado utilizar los componentes y reglas del Capítulo anterior, debes asumir que **no se usan** y devolverlos a la caja (*por ahora...*).

Una vez llegues al final de las **reglas estándar**, ¡estará todo listo para empezar el **Capítulo 1**!

VALE, ¿SEGURO QUE TENÉIS TODO PREPARADO? DEBO ADVERTIRLOS: PUEDE QUE VUELVAN ALGUNOS RECUERDOS TRAUMÁTICOS. EL TIEMPO ES TRAICIONERO. NO TODO ES CAUSA Y EFECTO. ES MÁS BIEN... CAUSA Y EFECTO MARIPOSA. PORQUE ALGUIEN HAYA MUERTO AYER NO SIGNIFICA QUE SIGA MUERTO MAÑANA. O AYER.

SECCIONES DEL REGLAMENTO

Preparación estándar 4

Cómo jugar

La Línea Temporal 5

Tus varios yos 5

Foco temporal 6

Cómo ganar 6

Turno de juego 6

Acciones estándar

Movimiento 8

Viajar en el tiempo 10

Consideraciones 12

¡Atención, spoiler! No leas las siguientes secciones hasta que se diga:

Capítulo 1 14

Capítulo 2 18

Capítulo 3 22

Capítulo 4 26

Coda 30

PREPARACIÓN ESTÁNDAR

Antes de jugar a *That Time You Killed Me*, lee la siguiente **preparación estándar** y, a continuación, sigue con la **preparación adicional** para el **Capítulo** que vas a jugar.

1. Prepara los tableros de era: **pasado** , **presente**  y **futuro** , y colócalos en el centro de la mesa, **en fila**. Asegúrate de que todos los tableros están orientados en la misma dirección (*de manera que el "1" esté en la misma esquina en todos los tableros*).
2. Cada persona elige entre **blanco** y **negro**, y toma las **7 piezas** y la **ficha de foco** de su color.
 - **Blanco** coloca una pieza en el espacio **"1"** de **cada uno** de los 3 tableros.
 - **Negro** coloca una pieza en el espacio **"16"** de **cada uno** de los 3 tableros.
 - Cada persona coloca sus 4 piezas restantes delante de sí misma para formar su **reserva personal**.

3. Elegid a la **jugadora o jugador inicial** (*si no es vuestra primera partida del día, empezará quien haya **perdido** la anterior*).
 - La jugadora o jugador inicial coloca su **ficha de foco** en su lado del tablero de **pasado** .
 - Quien vaya en segundo lugar coloca su **ficha de foco** en su lado del tablero de **futuro** .

SI ES VUESTRA PRIMERA PARTIDA Y TU Oponente NO QUIERE SEGUIR LEYENDO LAS REGLAS, SOSPECHA. PUEDE QUE SEA SU COPIA DEL FUTURO QUE SABE CÓMO TERMINA LA PARTIDA Y HA VUELTO HASTA AQUÍ PARA CAMBIAR LA HISTORIA.

O TAL VEZ SEA DE ESA GENTE QUE PILLA LAS REGLAS AL VUELO. EN CUALQUIER CASO, QUIZÁS DEBERÍAS CARGÁRTELO ANTES DE QUE HAGA LO PROPIO CONTIGO.



AJUSTAR LA DIFERENCIA DE NIVEL

En el caso de que tengáis diferentes niveles de destreza a la hora de jugar a **juegos abstractos** (y/o **asesinar a gente**), podéis decidir que uno de vosotros empiece con **cierta desventaja** para igualar las tornas.

Antes de empezar la partida, la **persona con más experiencia** retira piezas de su **reserva** y las devuelve a la caja. La **cantidad** de piezas dependerá de su **nivel de destreza**:

Avanzado	Retira 
Experto	Retira 
Gran Maestro	Retira 

SI LLEGAS A SER INCLUSO MÁS QUE UN GRAN MAESTRO CARGÁNDOTE A GENTE, EN VEZ DE RETIRAR PIEZAS QUIZÁS DEBAS ENTREGARTE A LA POLICÍA.

¿DE QUÉ NARICES VA ESTE JUEGO?

Sois **viajeros en el tiempo rivales**, e intentáis **borrar** a vuestro contrincante de la historia. Para demostrar que eres el verdadero inventor o inventora de los viajes en el tiempo, debes usar toda tu inventiva para encontrar a tu oponente a tiempo y **cargártelo**, ¡antes de que haga lo propio contigo!

Por desgracia, tu rival ha creado varias copias de sí mismo a lo largo de la línea temporal, por lo que tendrás que realizar esta terrible tarea **muchas, muchas veces**. ¡Solo asegúrate de que no te elimine a ti primero!

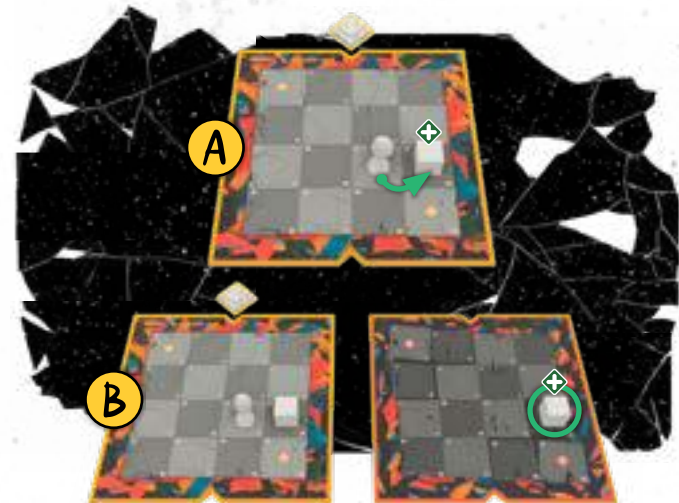
LA LÍNEA TEMPORAL

Los tres **tableros de era** conforman la **línea temporal**. Cada tablero representa la **misma área física** en diferentes momentos temporales. Esto significa que dos espacios con el **mismo número** en diferentes tableros de era, son realmente el **mismo espacio** en un momento anterior y posterior en el tiempo.

Cuando llevas a cabo una acción en una era **anterior** de la línea temporal, puede repercutir en eras **posteriores**. Por ejemplo, si colocas un objeto en el **presente** , debería aparecer en el **mismo lugar del futuro**  (si no pasa algo raro por el camino).



UN USO BASTANTE COMÚN DE LOS VIAJES EN EL TIEMPO ES IR A TU HAMBURGUESERÍA FAVORITA UNA VEZ EL CHEF SE HAYA VUELTO UN MAESTRO DE LA PARRILLA, PERO ANTES DE QUE LE CAYERA ESE PIANO ENCIMA.



TUS VARIOS YOS

Viajar a través del tiempo puede crear **múltiples versiones de ti mismo** en diferentes momentos de la línea temporal. Incluso antes de empezar la partida, hay una versión de ti en el **pasado** , otra en el **presente** , y una tercera en el **futuro** . Todas estas versiones eres **tú** en diferentes momentos de tu vida.

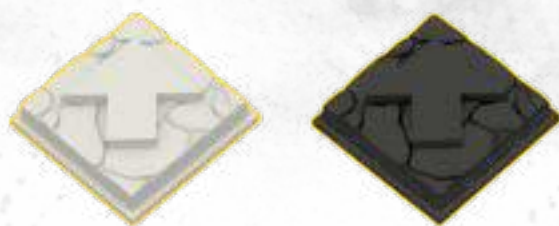
Cada una de tus **"copias"** actúa de manera independiente, e incluso puede viajar a diferentes eras, creando **nuevas** copias en el proceso. Por supuesto, tu oponente hará lo mismo, así que para **destruirlo** deberás perseguir y eliminar **tantas copias** **suyas como puedas** (antes de que elimine las tuyas).



FOCO TEMPORAL

Coordinar tus copias a través del tiempo no es una tarea banal. Aunque tener varias copias te permite actuar en diferentes momentos de la línea temporal, solo puedes activar **una copia** en cada turno de juego.

Aquí es cuando entra en acción tu **foco temporal**. Tu **ficha de foco** indica la era en la que está puesta tu atención en cada turno, y solo podrás llevar a cabo acciones con una de tus copias ubicadas en esa era (*del mismo modo, la ficha de foco de tu oponente indica dónde actuará en su turno*). Al **final** de tu turno, deberás cambiar tu ficha de foco a una **era diferente**, en la que ejecutarás el siguiente paso de tu estrategia.



CÓMO GANAR

Tu objetivo es eliminar a tu oponente de **al menos dos eras** de la línea temporal (*no tienen que ser dos eras específicas, cualquiera sirve*). Si **al final de tu turno** tu oponente tiene copias en **solo una era** (*o en ninguna*), ¡ganas **inmediatamente**!



Después de que **blanco** haya eliminado la **última copia de negro** en el **pasado** , negro **solo** tiene copias en el **presente** . ¡Blanco **gana**!

TURNOS DE JUEGO

La partida se desarrolla a lo largo de varios **turnos**. Comenzando por la **jugadora o jugador inicial**, vais alternando turnos hasta que alguien **gane**.

En tu **turno**, debes realizar los siguientes pasos en orden:

1

PASO 1: Elegir copia

Elige **1 copia activa** de ti mismo en la era donde se encuentra tu **ficha de foco**.

2

PASO 2: Realizar acciones

Realiza **2 acciones** con tu **copia activa**.

3

PASO 3: Cambiar foco

Mueve tu **ficha de foco** a una **era diferente** de tu elección.

Una vez hayas completado el paso 3, comienza el turno de tu **oponente**.

HMMM... ESPERA... EEH...

Durante tu turno, puedes **"rehacer"** tus acciones a tu voluntad (*incluso elegir una copia diferente en la era donde tienes puesto el foco*), hasta que estés conforme. Sin embargo, una vez muevas tu ficha de foco a una nueva era y **dejes de tocarla**, tu turno terminará oficialmente y ya **no podrás** cambiar nada de lo que has hecho.

ES COMO EN EL AJEDREZ. SI MI MEMORIA NO FALLA, VUESTRA GENERACIÓN JUGÓ AL AJEDREZ, ¿VERDAD? CUANDO NO ESTABAIS POR AHÍ CAZANDO MAMUTS, CLARO.

PASO 1: Elegir copia

El primer paso de cada turno es elegir **una sola copia** de tu color para realizar acciones. La copia que elijas debe encontrarse en la era donde está actualmente tu **ficha de foco**.

SI TE PREOCUPA ESO DE "ELEGIR UNA COPIA SOLA", DESCUIDA: LA GENTE NO SUELE VIAJAR EN PAREJA, ASÍ QUE TODAS TUS COPIAS ESTÁN SOLAS. EL ÚNICO CASADO EN ESTE JUEGO ES EL FOCO (EL MARIDO DE LA Foca).



La **ficha de foco** de blanco está en el **presente** , por lo que debe elegir **una** de sus dos copias para realizar las acciones.

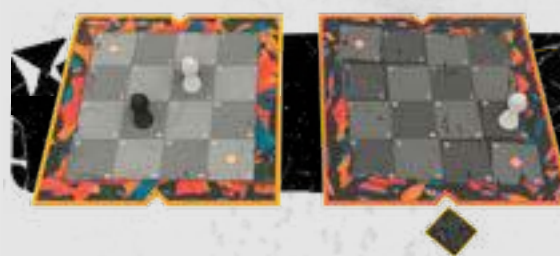
Debes llevar a cabo **todas las acciones** de tu turno con tu **copia activa** (incluso cualquier acción adicional que puedas obtener, pero no te preocupes por eso de momento). **No puedes** "repartir" tus acciones entre diferentes copias en la era donde tienes puesto el foco (ni en otra era).

ACCIONES A TRAVÉS DEL TIEMPO

Si tu copia activa **viaja en el tiempo** a otra era, ¡**sigue siendo** tu copia activa! Debes seguir realizando tus acciones restantes con tu copia activa en la **nueva era** (aunque tu ficha de foco no se encuentre allí. Consulta "Viajar en el Tiempo" en la pág. 10).

SIN COPIAS EN LA ERA DEL FOCO

Si comienzas tu turno con tu **ficha de foco** en una era donde **no tienes copias**, pierdes **todas tus acciones** para ese turno. Cambia inmediatamente tu **ficha de foco** a una nueva era y **finaliza tu turno**.



Como negro **no tiene copias** en el futuro , **no puede** realizar acciones en este turno.

PASO 2: Realizar acciones

Una vez hayas elegido una copia activa, realiza **2 acciones** con ella. Puedes llevar a cabo la misma acción más de una vez. **Debes** realizar ambas acciones, siempre que sea posible.

Las **acciones estándar** (detalladas en la pág. 8) siempre están disponibles. Otras acciones estarán disponibles cuando llegues a nuevos Capítulos.



Blanco se mueve del 7 al 6. Aunque quiere quedarse en el 6, **debe** realizar otra acción, y no puede terminar su turno hasta que lo haga.

SIN ACCIONES DISPONIBLES

Debes elegir una copia que **pueda realizar 2 acciones**, siempre que sea posible. En el extraño caso de que **ninguna** de tus copias pueda realizar al menos **una** acción en la era donde tienes puesto el foco, **cambia** tu ficha de foco inmediatamente y **finaliza tu turno**.

PASO 3: Cambiar foco

Una vez hayas completado tus acciones, mueve tu **ficha de foco** a una **era diferente** de tu elección. Allí será donde elijas una copia activa en tu **siguiente turno**.

Puedes escoger **otra era cualquiera** para poner el foco (incluso puedes elegir la era donde se encuentra actualmente la ficha de foco de tu oponente). Sin embargo, **no puedes** mantener tu foco en la **misma era** por más de 1 turno.

Consejo: Cuando cambies tu foco le darás a tu oponente información sobre tus planes, por lo que actúa cautelosamente.



Una vez blanco ha finalizado su turno en el **presente** , puede mover su ficha de foco al **pasado**  o al **futuro** .

ACCIONES ESTÁNDAR: MOVIMIENTO

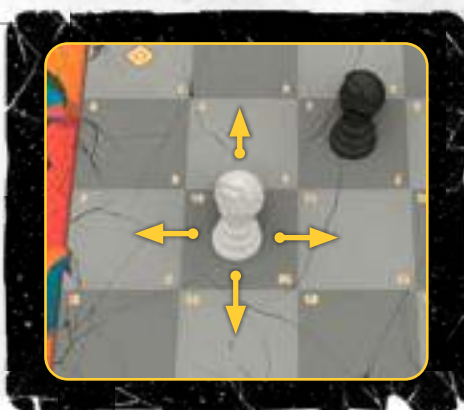
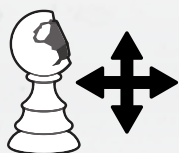
Puedes utilizar tus acciones para **moverte** por tu era actual y **empujar** a tu oponente. Cuando empujas a tu oponente contra un **muro** u otra copia de **sí mismo, muere**.

Mover

Utiliza la acción de mover para desplazarte en tu **era actual**.

Acción: MOVER

Muévete **1 espacio** en cualquier dirección **ortogonal**, en tu era actual.



MOVERSE ES MUY DIFERENTE EN EL FUTURO. TENEMOS COHETES, BOTAS PROPULSORAS, TELETRANSPORTADORES, ELEFANTES (TE HABLARÉ DE ELLO MÁS ADELANTE), MONOPATINES VOLADORES (SÍ, COMO EN AQUELLA PELI TAN FAMOSA). ESTOS ÚLTIMOS SON ALGO COMPLICADOS DE USAR, PERO ENSEGUIDA TE DAS CUENTA DE SI TIENES O NO APTITUDES PARA DOMINARLOS. ES COMO MONTAR UN DINOSAURIO, MÁS O MENOS.

LA DUDA OFENDE, CLARO QUE HEMOS USADO TU MÁQUINA DEL TIEMPO PARA TRAER DINOSAURIOS. PERO NO TE PREOCUPES. PARA EVITAR PROBLEMAS LOS HEMOS METIDO A TODOS EN UNA ISLA. ES UN PLAN SIN FISURAS.

Puedes utilizar **varias acciones de mover** para desplazarte por varios espacios en un solo turno.



Desplazarte del espacio 10 al 13 requiere **2 movimientos**.

Cada tablero de era está rodeado de **muros**. **No puedes** moverte a través de los muros (si quieres viajar a una era diferente, consulta "Viajar en el Tiempo" en la pág. 10).



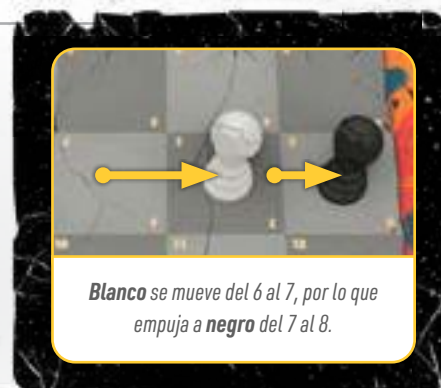
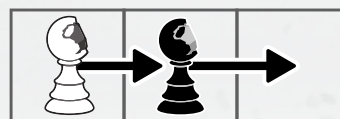
Cuando estás en una **esquina**, solo dispones de **2 espacios** a los que moverte.

Empujar a tu oponente

Si te mueves a un espacio ocupado por tu **oponente**, **empujas** su copia al **siguiente espacio**.

Efecto: EMPUJAR

Cuando **te mueves** (o te han empujado) al espacio ocupado por tu oponente, su copia es **empujada** 1 espacio en la misma dirección.

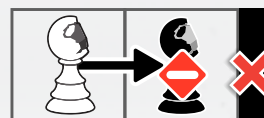


Blanco se mueve del 6 al 7, por lo que empuja a **negro** del 7 al 8.

Si empujas a tu oponente contra un **muro**, lo **aplastas**. Es una manera un poco desagradable, pero efectiva, ¡de **cargarse** a alguien!

Efecto: APLASTAR

Cuando una copia es **empujada** contra un **muro** (o contra un objeto que no puede ser empujado), **muere**.



Blanco se mueve del 7 al 8. La copia de **negro** del espacio 8 es empujada contra el muro, ¡por lo que queda **aplastada**!

¿QUÉ PASA CON LAS COPIAS QUE MUEREN?

Cuando una copia de tu **oponente** muere, **retírala** del tablero y colócala **delante de ti** (es como en el ajedrez, cuando capturas una pieza de tu oponente. Bueno, no es exactamente lo mismo, pero quizás eso te haga sentir mejor sobre tus acciones).

Ten en cuenta que cuando una copia de tu oponente muere, esto **no afecta** a las copias de las eras posteriores. Tienes que cargártelas de una en una.

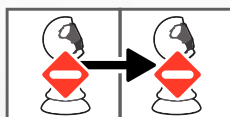
Asegúrate de que **no** devuelves las copias eliminadas de tu oponente a su **reserva**. Cualquier copia que haya muerto queda **permanentemente** fuera de la partida, y **no puede** devolverse a la línea temporal bajo ningún concepto (consulta "Tu Reserva Personal" en la pág. 12).

Crear una paradoja

Si empujas una copia de tu oponente contra **otra de sus copias**, se crea una **paradoja**. Esta manera de cargártelas es mucho más efectiva, ¡ya que eliminas **ambas** copias de un plumazo!

EFFECTO: PARADOJA

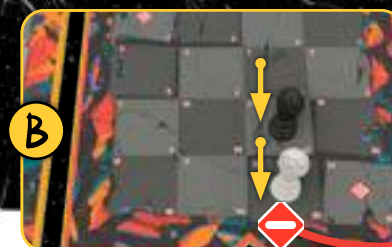
Cuando una copia de tu oponente **se mueve** o **es empujada** hacia un espacio ocupado por **otra de sus copias**, **ambas mueren**.



*Negro se mueve del 3 al 7, y empuja a blanco del 7 al 11. Como había otra copia de blanco en el 11, ¡se crea una **paradoja**!*

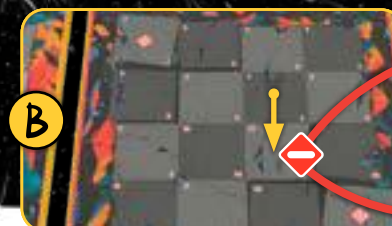
LAS PARADOJAS PUEDEN SER UN EVENTO TERRIBLE DE PRESENCIAR. ¿RECUERDAS LA ESCENA DE ROCKY XVII DONDE TIENE QUE COSERSE TODOS LOS MIEMBROS DE SU CUERPO, PERO SE EQUIVOCA CON DOS DE ELLOS? PUES ES TODAVÍA MÁS GROTESCO QUE ESO.

Si empujas una copia de tu **oponente** hacia una copia de las **tuyas**, **no** se crea una paradoja. En vez de eso, la copia de tu oponente **empuja** tu copia, ya que se mueve a su espacio como de costumbre, y se crea una **"cadena"** de empujes. Ojo, porque si no tienes cuidado, ¡puede que te **aplastes a ti mismo**!



*Negro se mueve del 7 al 11, y empuja a blanco del 11 al 15. Esto hace que blanco empuje la copia de negro del 15 contra el muro, ¡por lo que queda **aplastada**!*

Sin embargo, no puedes empujar **directamente** una de **tus copias** con tu copia activa, porque moverte al espacio con otra de tus copias crearía **inmediatamente** una **paradoja** (¡no es nada recomendable hacer esto!).



Negro se mueve del 7 al 11, donde se encuentra otra de sus copias. ¡Ambas mueren inmediatamente!

NO PUEDES CRUZARTE CONTIGO MISMO Y ESPERAR QUE NO PASE NADA. LAS PARADOJAS NO TIENEN PIEDAD CON NADIE. NI SIQUIERA CONTIGO, QUE INVENTASTE LOS VIAJES EN EL TIEMPO. O CONTIGO, LA PERSONA QUE SE LO CARGÓ. LAS PARADOJAS NO DISCRIMINAN, SIMPLE Y LLANAMENTE.



ACCIONES ESTÁNDAR: VIAJAR EN EL TIEMPO

Puedes utilizar las acciones de viajar en el tiempo para moverte a **diferentes eras** y para crear nuevas **copias** de ti mismo. Viajar **hacia delante** y **hacia atrás** en el tiempo tienen reglas ligeramente diferentes, por lo que se explican por separado.

Viajar hacia delante

Viaja en el tiempo pa'lante, como los de Alicante (*lo siento*).

Acción: VIAJAR HACIA DELANTE EN EL TIEMPO

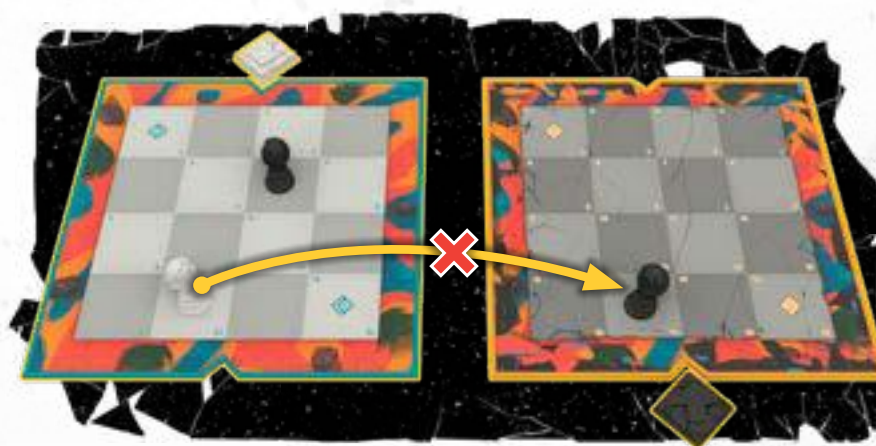
Muévete al **mismo espacio** de la **era posterior**.

No puedes viajar a un espacio ocupado por una **copia** u **objeto**.



Blanco viaja en el tiempo: del 11 en el **presente** al 11 en el **futuro**.

Si quieres viajar hacia delante, pero el mismo espacio de la era posterior está **ocupado** por otra copia o un objeto, **no puedes** hacerlo. Esto ocasionaría ciertos problemas en el espacio-tiempo con los que no te conviene interferir.



OBJETOS

Conforme avances en la historia, irás descubriendo diferentes tipos de **objeto**. En general, los objetos **ocupan espacios** en la línea temporal al igual que las copias, y normalmente **no puedes** viajar en el tiempo a espacios que contienen objetos.

HAY EXCEPCIONES, PERO TIENES QUE SER UN CRACK.
Y SIENTO DECÍRTELO, PERO NO LO ERES. TODAVÍA.



Viajar hacia atrás

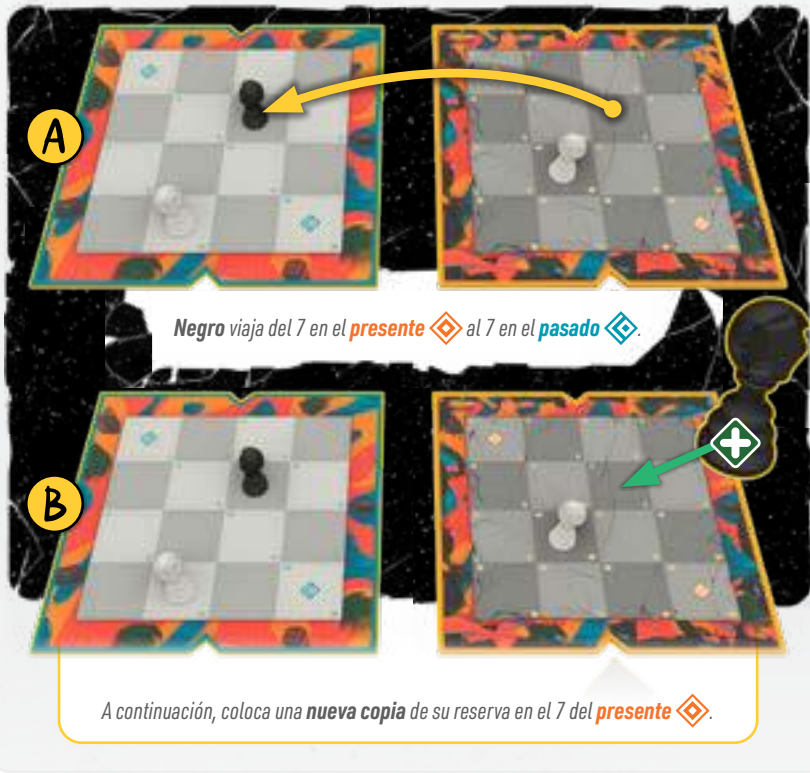
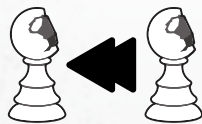
Viajar **hacia atrás** en el tiempo resulta un poco más complicado, ya que tu yo que viaja al pasado se convierte en tu "yo pasado" y, cuando envejezca, se convertirá en tu nuevo "yo presente" (por ejemplo: si viajas hacia atrás en el tiempo una semana y esperas una semana, ¡volverás a estar donde empezaste!). Este lógico fenómeno temporal es como se crean las **copias**.

Acción: VIAJAR HACIA ATRÁS EN EL TIEMPO

Muévete al **mismo espacio** de la **era anterior**, y coloca una **nueva copia** de ti mismo en el espacio que acabas de **dejar**.

No puedes viajar a un espacio ocupado por una **copia u objeto**.

Si **no te quedan copias** en tu reserva personal, **no puedes** realizar esta acción.



Igual que al viajar hacia delante, **no puedes** viajar hacia atrás a un espacio que está **ocupado** por una copia o un objeto. Del mismo modo, aunque coloques una **nueva copia**, tu **copia activa** sigue siendo con la que has **viajado hacia atrás**. Como de costumbre, debes realizar tus acciones restantes con tu copia **activa**, **no** con la que acabas de colocar.



TU RESERVA PERSONAL

Cuando colocas una **nueva copia** de ti mismo en la línea temporal, debes tomarla de tu **reserva personal**. Tu reserva es el conjunto de **copias adicionales** que **no están** en la línea temporal al principio de la partida. Representan la cantidad de nuevos "tú" que puedes crear antes de que la línea temporal se te quede corta.

Ten en cuenta que cuando una de tus copias **muere**, **no** se devuelve a tu reserva. Esto significa que tu reserva puede **agotarse** durante la partida.

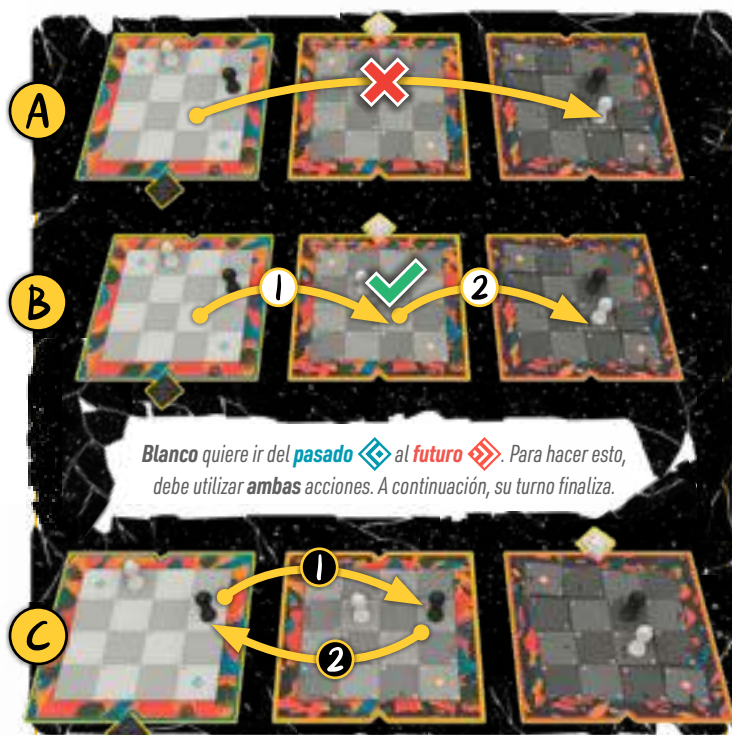
Si en algún momento de la partida te quedas **sin copias** en tu reserva, **ya no podrás** viajar hacia atrás en el tiempo, ni realizar **ninguna otra acción** que requiera la creación de una nueva copia de ti mismo. ¡Te has quedado sin tiempo!



VIAJAR MÁS DE UNA ERA

Cuando viajas hacia delante o hacia atrás, viajas **una era** por cada acción. **No puedes** usar **una sola acción** para viajar del **pasado** al **futuro**, o del **futuro** al **pasado**. Sin embargo, **puedes** utilizar **2 acciones** para viajar dos eras, una por cada acción.

Nota: El espacio al que viajes debe estar vacío en **ambas** eras. No puedes decidir "saltarte" el **presente** porque haya algo inoportuno en el espacio correspondiente.



Blanco quiere ir del **pasado** al **futuro**. Para hacer esto, debe utilizar **ambas** acciones. A continuación, su turno finaliza.

Negro no tiene copias en el **presente**, pero quiere crear una allí. Utiliza su primera acción para viajar hacia delante del **pasado** al **presente**, y luego usa su segunda acción para viajar de nuevo hacia el **pasado**, creando una nueva copia en el **presente**.

CONSIDERACIONES

Ten en cuenta las siguientes consideraciones antes de desatar tu vena homicida.

EL CONTENIDO TIENE PRIORIDAD SOBRE EL REGLAMENTO

Algunos de los contenidos desbloqueables del juego pueden **contradecir** las reglas detalladas en este reglamento. En ese caso, el **contenido** tiene prioridad sobre el reglamento.

CONCEDER

Se puede **conceder** la partida en cualquier momento, si alguien cree que la tiene perdida.

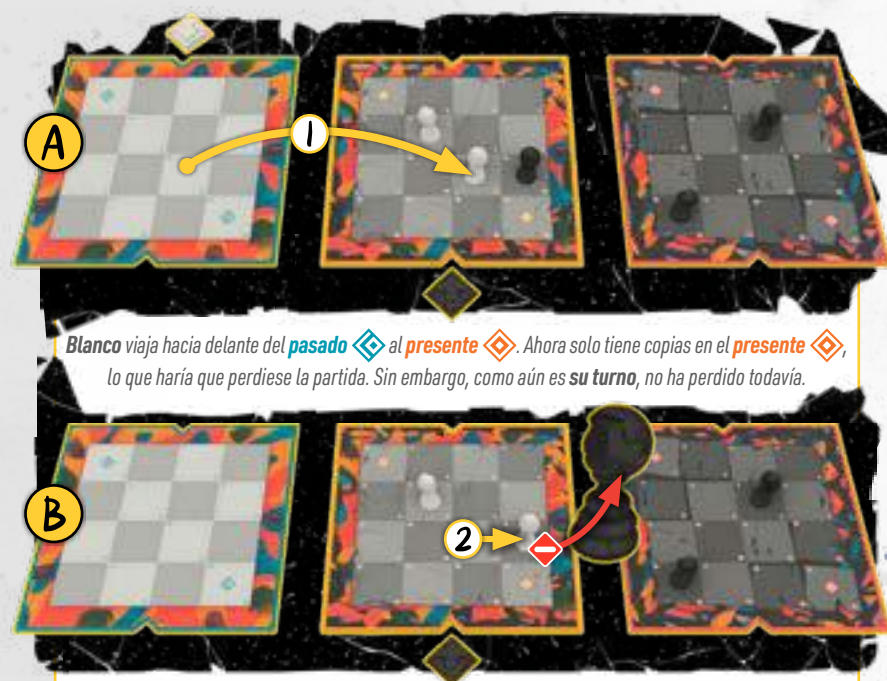
EMPATE

Si nadie cree que pueda ganar, y todo apunta a un callejón sin salida, se puede decretar un **empate**. Si esto sucede, quien haya ido en **segundo** lugar en esta partida **empezará** la siguiente.

COMPROBACIÓN DE VICTORIA

Un detalle importante que quizás se te haya escapado en el "Cómo Ganar" (pág. 6) es que cada persona **solo** comprueba si ha ganado al final **de su propio turno**.

Esto significa que hagas lo que hagas, **es imposible perder en tu propio turno**. Obviamente tampoco es buena idea ocasionar una situación que te acerque a la derrota, a menos que haciéndolo **ganes la partida**. Ten en cuenta estos truquitos, ¡porque es muy satisfactorio cuando ganas con ellos!



Blanco viaja hacia delante del **pasado** al **presente**. Ahora solo tiene copias en el **presente**, lo que haría que perdiese la partida. Sin embargo, como aún es **su turno**, no ha perdido todavía.

Blanco utiliza su segunda acción para aplastar la última copia de negro en el **presente**. Blanco termina su turno y hace una comprobación de victoria.

Como negro solo tiene copias en **una era**, blanco gana inmediatamente. ¡La partida termina **antes** de que negro pueda hacer la comprobación de victoria en su turno!

¡Ya puedes abrir el Capítulo 1 y empezar a jugar!



¡ALTO!

¡No pases de página hasta que hayas leído las reglas estándar!



CAPÍTULO 1 CRECIMIENTO

COMPONENTES

- 5 **semillas**
- 5 **árboles**
- 5 **arbustos**
- 2 cartas de reglas

Preparación adicional

1. Coloca todas las **semillas**, **arbustos**, y **árboles** en una reserva general, al alcance de ambas personas.
2. Coloca las cartas de reglas **Básicas** y **Crecimiento** al lado de la línea temporal, donde ambas personas puedan verlas.

SEMILLAS, ARBUSTOS Y ÁRBOLES

Este Capítulo introduce nuevos **objetos** con los que podréis interactuar: **semillas**  inocuas, **arbustos**  espinosos y los impresionantes, aunque inestables, **árboles** .



OBJETO: SEMILLA

Las copias pueden **compartir** espacios con las **semillas** .

Al **mover, empujar o viajar en el tiempo**, trata los espacios con semillas como si estuvieran **vacíos**.



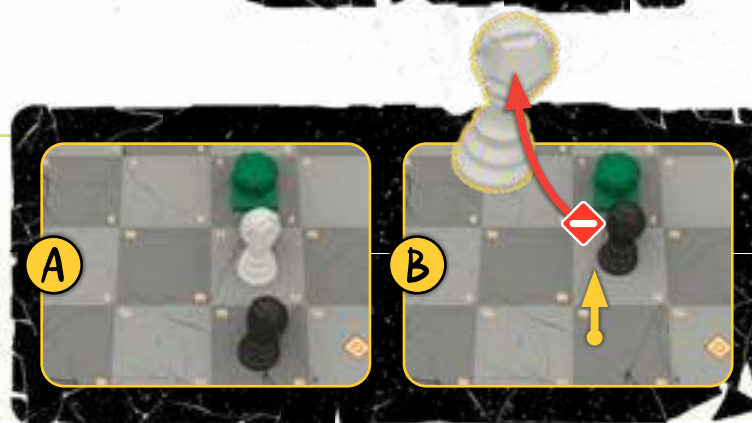
Blanco se mueve a un espacio con una .



OBJETO: ARBUSTO

Las copias y objetos **no se pueden** mover a espacios que contengan **arbustos** .

Cuando una copia es **empujada** contra un arbusto, **muere**.



Negro aplasta a blanco contra un .

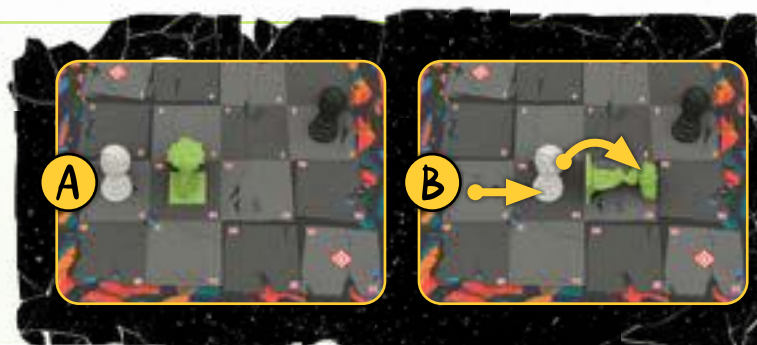
ES UN ARBUSTO MUY, MUY DURO (PUEDE QUE SEA VASCO).



OBJETO: ÁRBOL

Los **árboles**  pueden ser **empujados** por copias o por otros objetos.

Cuando un árbol es empujado, **se cae** hacia el siguiente espacio (consulta "Efecto: Caer" en la pág. 17).



Blanco empuja un .

Plantar semillas

¿Cómo se obtienen los **árboles**? Bueno, empieza **plantando semillas**.

Acción: PLANTAR SEMILLA

Coloca una **semilla** en tu propio espacio o en un espacio **vacío** ortogonalmente adyacente a ti (*puede contener una copia*).

Si **no quedan semillas** en la reserva, **no puedes** realizar esta acción.



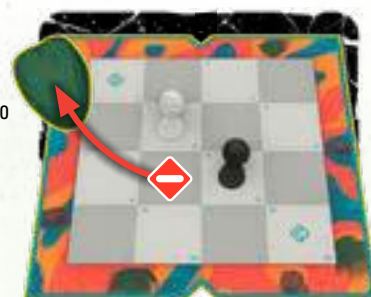
Negro planta una semilla en un espacio adyacente.

Retirar semillas

Igual que puedes crear vida, puedes quitarla.

Acción: RETIRAR SEMILLA

Retira una **semilla** de tu propio espacio o de un espacio ortogonalmente adyacente a ti, y devuélvela a la reserva.



Blanco retira la semilla que plantó negro.

Efecto: CRECER

Si cuando coloques una **semilla** el mismo espacio de la **era posterior** está **vacío**, coloca allí un **arbusto**.

Si cuando coloques un **arbusto** el mismo espacio de la **era posterior** está **vacío**, coloca allí un **árbol**.



La semilla que negro planta en el **pasado** crece y se convierte en un **arbusto** en el **presente**. Además, el **arbusto** crece y se convierte en un **árbol** en el **futuro**.

Efecto: DECRECER

Cuando retires una **semilla**, retira también el **arbusto** del mismo espacio de la **era posterior**.

Cuando retires un **arbusto**, retira también el **árbol** del mismo espacio de la **era posterior**, o el **árbol caído** con su tronco apuntando a ese espacio. Devuelve todas las piezas retiradas a la reserva.



Cuando blanco retira la semilla en el **pasado**, el **arbusto** desaparece en el **presente** y el **árbol** desaparece en el **futuro**.

Las **semillas** solo pueden compartir espacios con **copias**. A la hora de colocar otros objetos (*por ejemplo: arbustos o árboles*), los espacios con semillas cuentan como **ocupados**.



Si plantas una semilla en el 10 del **pasado** y hay otra semilla en el 10 del **presente**, **no aparecerá** un **arbusto** en el **presente** (esto también implica que **no aparecerá** un **árbol** en el **futuro**).

Empujar árboles

Cuando **empujas** un **árbol**, se **cae** al siguiente espacio en la misma dirección. A partir de ese momento se convierte en un **árbol caído**, y ya no puede ser empujado. Empujar un árbol para que caiga sobre tu oponente es otra maravillosa manera de **cargártelo**.

EFFECTO: CAER

Cuando una copia (u objeto) se **mueve** o es **empujada** contra un **árbol**, este **se cae** al siguiente espacio en la misma dirección.

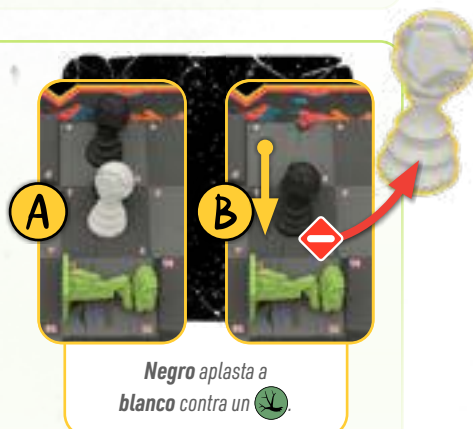
Coloca el árbol de lado, con su tronco apuntando al espacio desde donde ha sido empujado, para indicar que ahora es un **árbol caído**.



EFFECTO: ÁRBOL CAÍDO

Las copias y objetos **no se pueden** mover a espacios que contengan **árboles caídos**.

Cuando una copia es **empujada** contra un **árbol caído**, **muere**.



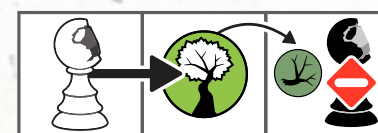
Negro aplasta a blanco contra un árbol caído.

DESPUÉS DE DÉCADAS DE INGENIERÍA GENÉTICA, NUESTRO DEPARTAMENTO DE I+D HA CREADO UN ÁRBOL QUE NO RUEDA AL CAER. LEÑADORES DE TODO EL MUNDO LO HAN CELEBRADO CON AHÍNCO: "IMAGINO QUE SERÁ ÚTIL EN ALGÚN MOMENTO, ¿NO? AUNQUE TAMPOCO CREO QUE HAYA MERECIDO LA PENA TANTO ESFUERZO... ¿PARA QUÉ CADENA ESTAMOS GRABANDO? ¿ESTO CUÁNDO SALE?"

EFFECTO: ESPACHURRAR

Cuando un **árbol** se **cae** encima de una copia, esta **muere**.

Cuando un **árbol** se **cae** encima de una **semilla**, retira la semilla.



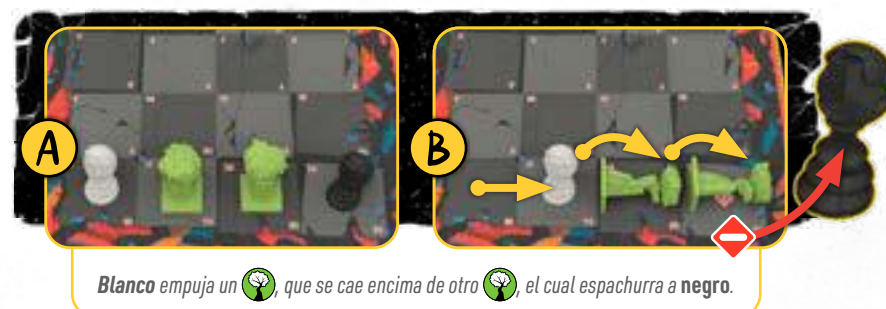
Blanco espachurra a negro con un árbol.

Los árboles **no pueden** ser empujados contra **muros** u otros objetos que **no puedan** ser empujados (por ejemplo: arbustos o árboles caídos). Cuando una **copia** es empujada contra un árbol que **no puede** ser empujado, **muere**.



Negro empuja a blanco contra un par de árboles pegados al muro. Como no pueden caerse, ¡blanco queda aplastado!

Si un árbol **se cae** a un espacio con un objeto que **puede** ser empujado (por ejemplo: otro árbol), ese objeto también es **empujado**. Esto se parece a empujar varias copias "en cadena" (consulta la pág. 9).



Blanco empuja un árbol que se cae encima de otro árbol, el cual espachurra a negro.

¡Ya puedes jugar el Capítulo 1! ¡A cargarse a todo quisqui!

¡ALTO!

¡No pases de página hasta que hayas jugado al menos 3 partidas del Capítulo 1!



CAPÍTULO 2 INFLUENCIA

COMPONENTES

- 3 estatuas **naranjas**
- 3 estatuas **negras**
- 3 estatuas **blancas**
- 1 carta de reglas

Preparación adicional

1. Coloca una **estatua naranja** en el "7" de cada uno de los 3 tableros.
2. La persona que lleve el color **blanco** coloca en su reserva personal las 3 estatuas **blancas**, y la que lleve el color **negro** coloca en su reserva personal las 3 estatuas **negras**.
3. Coloca las cartas de reglas **Básicas e Influencia** al lado de la línea temporal, donde ambas personas puedan verlas.

Nota: Puedes devolver la carta de reglas *Crecimiento* y sus componentes a la caja del Capítulo 1. ¡Este es un nuevo desafío para los viajes en el tiempo!

ESTATUAS

Este Capítulo introduce **estatuas** 🗿 que perduran en el tiempo. **Construir** o **mover** una estatua no solo afecta a tu era, sino también a las **eras posteriores**.



OBJETO: ESTATUA

Las **Estatuas** 🗿 pueden ser **empujadas** o **arrastradas**.

Cada persona puede **construir** una nueva estatua **una vez** por partida.

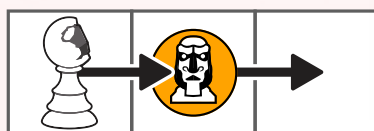


Empujar y arrastrar estatuas

Puedes manipular las estatuas **empujándolas** (como harías con tu oponente) o **arrastrándolas hacia ti**. Cuando mueves una estatua de una **era anterior**, alteras su posición en **cada era posterior**.

EFFECTO: EMPUJAR ESTATUA

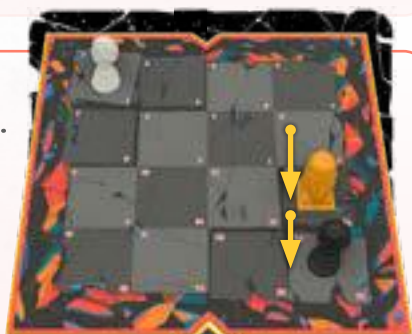
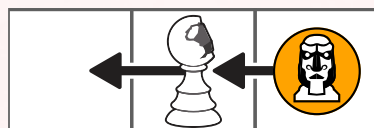
Cuando una copia (u objeto) se **mueve** o es **empujada** contra una **estatua** 🗿, esta es **empujada** 1 espacio en la misma dirección.



Blanco empuja la 🗿.

EFFECTO: ARRASTRAR ESTATUA

Cuando una copia se **aleja** de una **estatua** 🗿, puede **arrastrarla** hacia el espacio que acaba de abandonar.



Negro arrastra la 🗿.

EFFECTO: PROPAGAR MOVIMIENTO

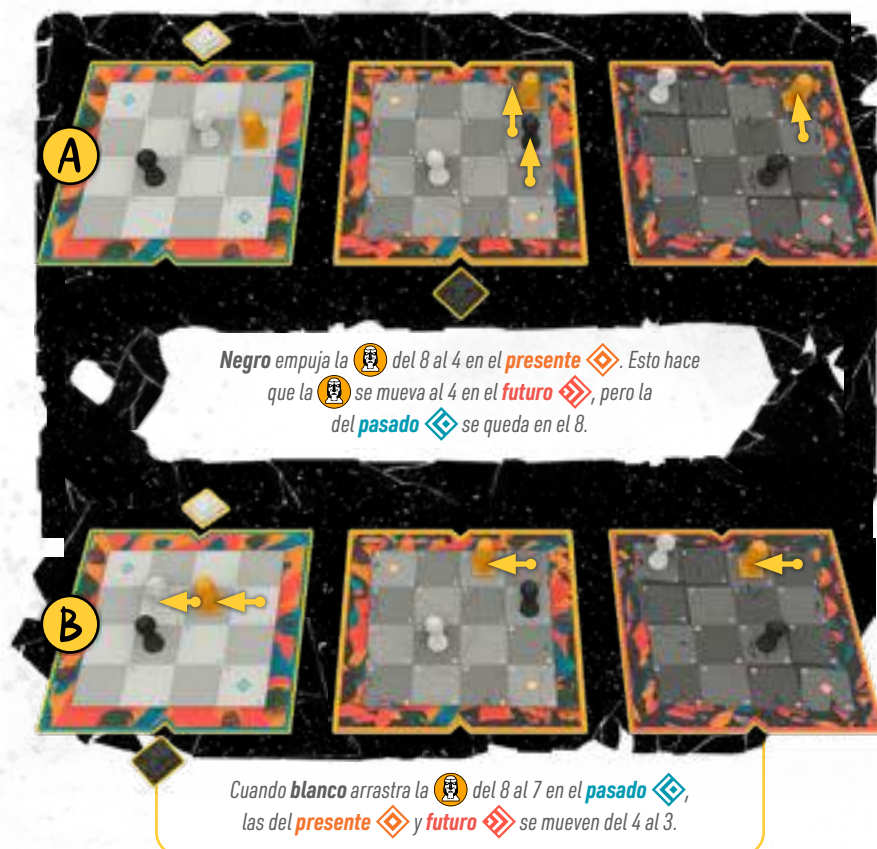
Cuando una **estatua** 🗿 se **mueve** (es empujada o arrastrada), su copia de las **siguientes eras** se mueve en la misma dirección y distancia.



Cuando **blanco** mueve la 🗿 del 7 al 8 en el **pasado** ⬅️, también se mueve en el **presente** ➡️. Como se mueve en el **presente**, también se mueve en el **futuro** ➡️.

Nota: Puedes **empujar** una estatua y **arrastrar** otra hacia ti con el mismo movimiento.

Como el movimiento de la estatua **no afecta** a **eras anteriores**, las estatuas pueden quedar **desalineadas** a lo largo de la línea temporal. Aunque las copias de una estatua no estén alineadas, si una copia **anterior** se mueve, su copia de la **era posterior** se moverá en la **misma dirección y distancia**.



Las estatuas **no pueden** ser empujadas contra **muros** u otros objetos que **no pueden** ser empujados. Cuando una **copia** es empujada contra una estatua que **no puede** ser empujada, la copia **mueve**.



Ten en cuenta que si mueves una estatua en el **pasado**, pero la copia de la estatua en el **presente** **no** se puede mover, el movimiento **no** se propaga en el **futuro**.



Construir estatuas

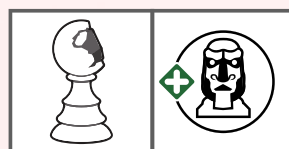
Las tres estatuas de tu reserva son copias de **una misma estatua**. Puedes construir tu estatua **una vez** por partida, en **cualquier era**.

Solo puedes construir tu estatua en un espacio **vacío** (sin copias ni objetos) pero, al contrario que con los arbustos y árboles, tu nueva estatua aparecerá en **todas las eras posteriores**, incluso si el espacio correspondiente está **ocupado**.

Acción: CONSTRUIR ESTATUA

Coloca una estatua / de tu reserva en un espacio **vacío** ortogonalmente adyacente a ti.

Solo puedes hacer esto **una vez** por partida.



Blanco construye una en un espacio adyacente.

EFFECTO: PROPAGAR CONSTRUCCIÓN

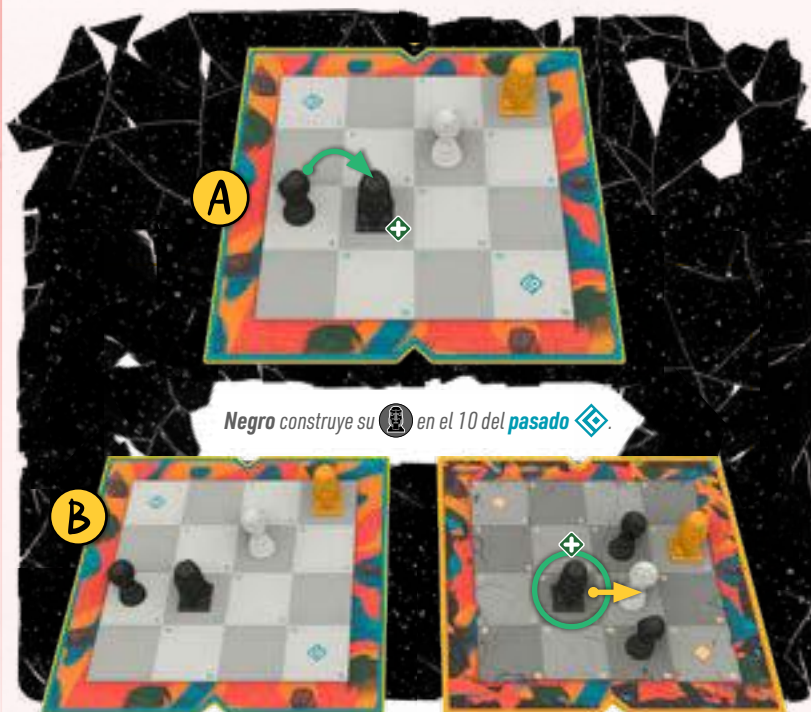
Cuando construyas tu estatua (♁) / (♂), coloca una copia de tu estatua en el mismo espacio de la **era posterior** (y de la siguiente, si la hubiera).

Cuando colocas una estatua en un espacio ocupado por una **copia** (u objeto) que **puede** ser empujada, esta es **empujada** 1 espacio en la misma dirección en la que colocaste la estatua con respecto a tu copia.

Después de propagar la estatua recién construida, retira **todas** sus copias no colocadas (si las hubiera) de la partida.



Cuando **blanco** construye su (♁) en el **pasado** (◊), sus copias aparecen en el mismo espacio del **presente** (◊) y **futuro** (◊).



Negro construye su (♂) en el 10 del **pasado** (◊).

La (♂) aparece en el 10 del **presente** (◊), espacio ocupado por **blanco**. Este es **empujado** del 10 al 11 (ya que el negro estaba en el espacio 9 y construyó su copia en el 10, es decir, hacia la derecha).

Si al propagar una estatua construida, esta **empuja** a una copia contra un **muro** u objeto que **no puede** ser empujado, la copia **muere**.



Blanco construye su (♁) en el 2 del **presente** (◊).

Negro ocupa el 2 del **futuro** (◊). Cuando la (♁) aparece en ese espacio, negro es **aplastado** contra el muro.

Si al construir tu estatua, se propaga a una era posterior a un espacio ocupado por un objeto que **no puede** ser empujado (por ejemplo: otra estatua pegada al muro), no coloques la copia de tu estatua en esa era (ni en la siguiente, si la hubiera).

TEN ESTO EN CUENTA CUANDO CONSTRUYAS UNA ESTATUA: ES DE VITAL IMPORTANCIA QUE CINCELES BIEN LA NARIZ, QUE LUEGO VIENEN LAS QUEJAS.

¡Ya puedes jugar el Capítulo 2!

¡ALTO!

¡No pases de página hasta que hayas jugado al menos 3 partidas del Capítulo 2!



CAPÍTULO 3 MEMORIA

COMPONENTES

- 3 elefantes **oscuros**
- 3 sombreros **negros**
- 3 elefantes **claros**
- 1 carta de reglas
- 3 sombreros **blancos**

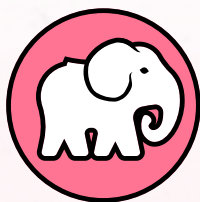
Preparación adicional

1. Coloca un **elefante oscuro** en el "4" de cada uno de los 3 tableros, y un **elefante claro** en el "13" de cada uno de los 3 tableros.
2. La persona que lleve el color **blanco** coloca los 3 sombreros **blancos** en su reserva personal, y la que lleve el color **negro** coloca los 3 sombreros **negros** en su reserva personal.
3. Coloca las cartas de reglas **Básicas** y **Memoria** al lado de la línea temporal, donde ambas personas puedan verlas.

Nota: Puedes devolver la carta de reglas *Influencia* y sus componentes a la caja del Capítulo 2. ¡Este es un nuevo desafío para los viajes en el tiempo!

ELEFANTES

Este Capítulo introduce **elefantes** , a los que puedes **entrenar** para que sigan tus órdenes. Como los elefantes viven muchos años, cada copia del **mismo color** es el **mismo elefante** en diferentes eras. Los elefantes que entrenaste llevan un **sombrero** de tu color, como en la vida real.



OBJETO: ELEFANTE

Los **elefantes**  pueden ser **entrenados**. Los elefantes que hayas entrenado seguirán tus **órdenes**.

Las copias y objetos **no se pueden** mover a espacios que contengan elefantes.

Cuando una copia es **empujada** contra un elefante, esta **muere**.



CURIOSIDAD ELEFANTIL: CUANDO EMPUJAS A ALGUIÉN CONTRA UN ELEFANTE, ES POSIBLE QUE SE FORME UNA ESPECIE DE HÍBRIDO PERSONA-ELEFANTE (TAMBIÉN CONOCIDO COMO PERSONAFANTE). AUNQUE PAREZCA UNA IDEA ELEFANTÁSTICA, NO LO INTENTES EN TU CASA.

Entrenar a elefantes

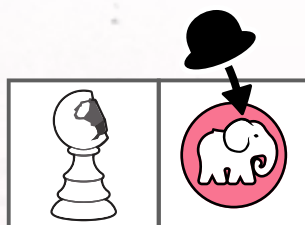
Para poder darle **órdenes** a un elefante, primero tienes que **entrenarlo**. Como los elefantes tienen muy buena memoria, cada vez que entrenes a un elefante lo **recordará** en las eras posteriores.

ACCIÓN: ENTRENAR

Si estás en un espacio ortogonalmente adyacente a un **elefante**  que **no tiene** tu sombrero, utiliza una acción para colocarle uno de los **sombreros** de tu reserva.

Si el elefante llevaba un sombrero de tu **oponente**, devuélvelo a su reserva.

Si **otro elefante** de esta era **lleva** tu sombrero, recolócalo en el elefante que acabas de entrenar.



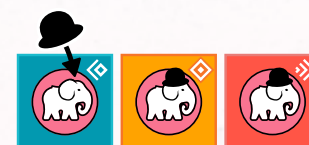
Blanco entrena al  oscuro.

EFEECTO: MEMORIA

Si cuando **entrenas a un elefante**  el mismo elefante de la **era posterior no tiene** uno de tus sombreros, colócale **también** uno (lo mismo en la siguiente era, si la hubiera).

Si el elefante **lleva** un sombrero de tu **oponente**, devuélvelo a su reserva.

Si **otro elefante** de esa era **lleva** tu sombrero, recolócalo en el elefante que acabas de entrenar.



Al entrenar al  oscuro en el **pasado** , blanco también entrena al  oscuro del **presente**  y del **futuro** .

CURIOSIDAD ELEFANTIL: LA CANTIDAD DE TIEMPO NECESARIA PARA ENTRENAR A UN ELEFANTE POR COMPLETO, Y QUE OBEDEZCA CADA UNA DE TUS ÓRDENES HASTA EL RESTO DE SUS DÍAS, ES DE EXACTAMENTE UNA ACCIÓN.

Un elefante no puede ser controlado por más de **una persona** a la vez. Sin embargo, **entrenar a un elefante** controlado por **tu oponente** es tan fácil como entrenar a uno que no sigue a nadie.



Mantener el entrenamiento de un elefante es harto complicado, por lo que **solo un elefante** puede llevar tu sombrero en **cada era**.

Si ya has entrenado a un elefante de una era y quieres entrenar a **otro elefante** de la misma era, el primer elefante **dejará** de seguirte (y se considerará *neutral hasta que alguien vuelva a colocarle un sombrero*). Además, si entrenas a un elefante, **debes** entrenar también a su copia de la **era posterior** (y de la siguiente, si la hubiera) si es posible, aunque esto te obligue a perder el control de otro elefante que hubiera allí.



Como entrenar a elefantes solo se propaga a **eras posteriores**, es posible controlar a **diferentes elefantes** en diferentes eras.



Si un elefante ya tiene **tu sombrero** puesto, **no puedes** utilizar la acción de entrenar en él (incluso si no te sigue en eras posteriores).

Ten en cuenta que el entrenamiento **solo** se propaga a la siguiente era cuando colocas un sombrero **nuevo**. Esto significa que si entrenas a un elefante en el **pasado** que ya tiene tu sombrero en el **presente**, **no colocas** tu sombrero en el del **futuro**.



CURIOSIDAD ELEFANTIL: PUEDES ENCONTRAR ELEFANTES EN MUCHOS LUGARES DIFERENTES: BOSQUES, PANTANOS, ISLAS, MONTAÑAS, LLANURAS Y OTROS SITIOS DONDE ABUNDE EL MANÁ.

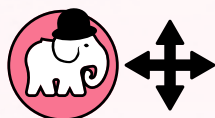
CURIOSIDAD ELEFANTIL: EL PERRO PUEDE QUE SEA TU MEJOR AMIGO, PERO TENER UN ELEFANTE MOLA MUCHO MÁS, ¡Y PUEDES LLAMARLO "PISONI"!

Dar órdenes a los elefantes

Puedes darle órdenes a los elefantes que has entrenado, **sin importar en qué espacio se encuentran** de tu era actual. Los elefantes son bastante grandes, así que procura evitar que te **arrollen**.

Acción: DAR ÓRDENES

Mueve a un **elefante** de tu era actual, que lleve tu **sombrero**, 1 espacio en cualquier dirección **ortogonal**.

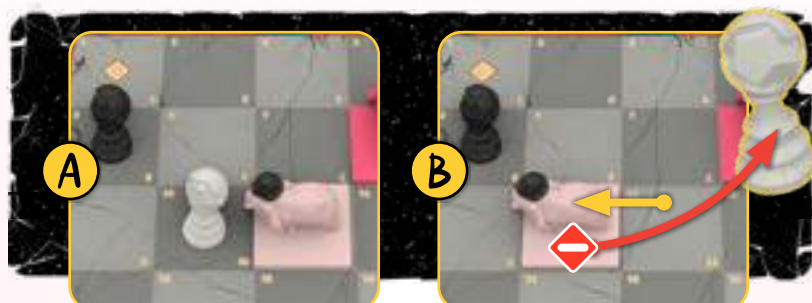
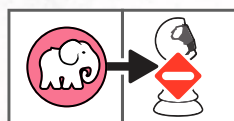


El **claro** sigue a **blanco**. **Blanco** le da la orden para que se mueva del 12 al 8.

CURIOSIDAD ELEFANTIL: LA CIENCIA CONCLUYE QUE LOS ELEFANTES SON COMO LOS SOMNÍFEROS (PORQUE LAS PASTILLAS SON PA'QUE DUERMAS Y LOS ELEFANTES SON PAQUÍDERMOS).

Efecto: ARROLLAR

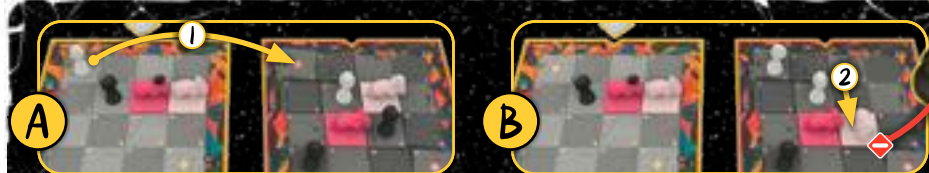
Cuando un **elefante** se mueve a un espacio con una **copia**, esta **muere**.



Negro da la orden al **claro** para que arrolle a **blanco**.

CURIOSIDAD ELEFANTIL: AUNQUE SE PIENSA QUE LOS ELEFANTES SON CRIATURAS PACÍFICAS, ADORAN ARROLLAR A GENTE. ES ALGO SUPERIOR A SUS FUERZAS (Y MIRA QUE TIENEN FUERZA). ¡ASÍ QUE NO TE ENROLLES PARA QUE NO TE ARROLLEN!

Solo puedes darle órdenes a un elefante que está en la **misma era** que tu **copia activa**. Sin embargo, si tu copia activa viaja a una **era diferente**, puedes darle órdenes al elefante de esa era.



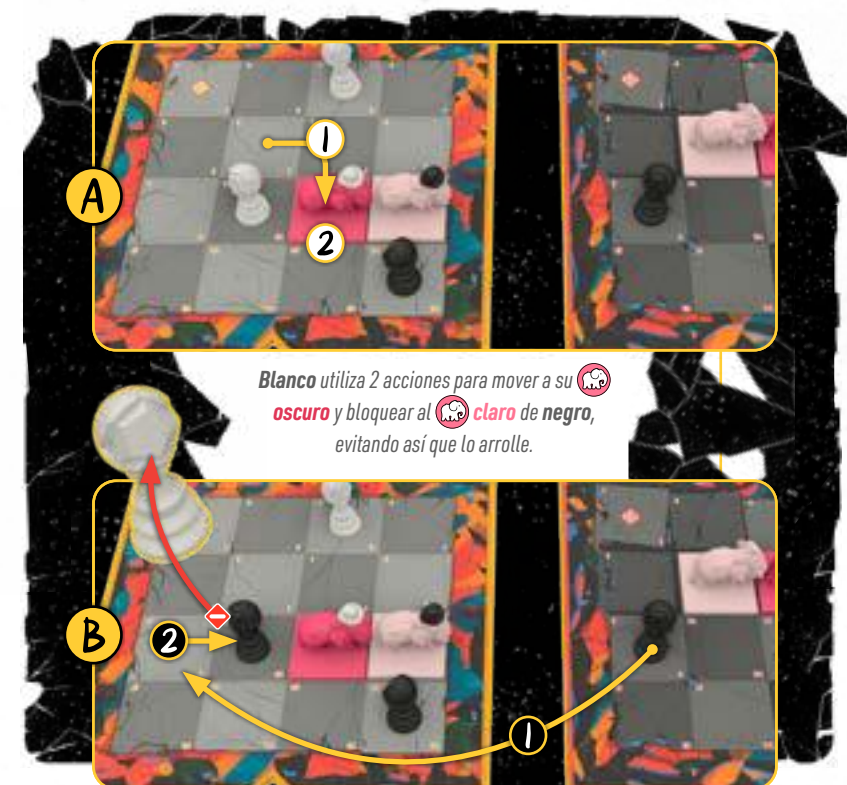
Blanco viaja al **futuro** con su primera acción, y con su segunda acción da órdenes a su **entrenado del futuro** para que arrolle a **negro**.

Puedes darle órdenes a tu elefante entrenado desde **cualquier espacio** de tu **era actual** (¿por qué crees que tienen las orejas tan grandes?), y puedes hacerlo con **cualquiera** de tus copias en esa era. Sin embargo, si **no puedes** elegir una copia activa (porque no tienes una en la era donde tienes puesto el foco), **no podrás** utilizar esa acción.



Negro tiene puesto el foco en el **pasado** al principio de su turno. Tiene un **entrenado** en esa era, pero al no tener ninguna copia que pueda dar órdenes, pierde su turno.

Los elefantes **no pueden** ser empujados, ni siquiera por otros elefantes. Tampoco **pueden** moverse a través de los **muros** ni de objetos que **no pueden** ser empujados (por ejemplo: **otros elefantes**).



Blanco utiliza 2 acciones para mover a su **oscuro** y bloquear al **claro** de **negro**, evitando así que lo arrolle.

Por desgracia, no se da cuenta de que **negro** puede viajar hacia atrás en el tiempo para **aplstarlo** contra su propio **entrenado**.

¡Ya puedes jugar el Capítulo 3!

¡ALTO!

¡No pases de página hasta que hayas jugado al menos 3 partidas del Capítulo 3!



CAPÍTULO 4 CONVERGENCIA

COMPONENTES

- 2 cartas de Línea Temporal Alternativa
- 9 sobres de logro

Preparación adicional

Antes de empezar la partida, sigue los pasos para una **preparación estándar**, y luego toma aleatoriamente **2 Capítulos** para combinar usando el siguiente método:

1. Baraja las **3 cartas de reglas de Capítulo** (*Crecimiento, Influencia y Memoria*).
2. **Toma 2** al azar. Esos serán los 2 Capítulos que jugaréis en esta partida.
3. Sigue la **preparación adicional** para **ambos** Capítulos. Devuelve a la caja los componentes del Capítulo **no elegido**.

SI TE PREOCUPA QUE BARAJAR LAS CARTAS NO TIENE AZAR SUFICIENTE, CALCULA LAS FLUCTUACIONES CUADRANGULARES DEL MODO ELECTROPLÁSTICO, USANDO UN DETECTOR ÓPTICO TERMODINÁMICO. O LANZA DOS MONEDAS AL AIRE.

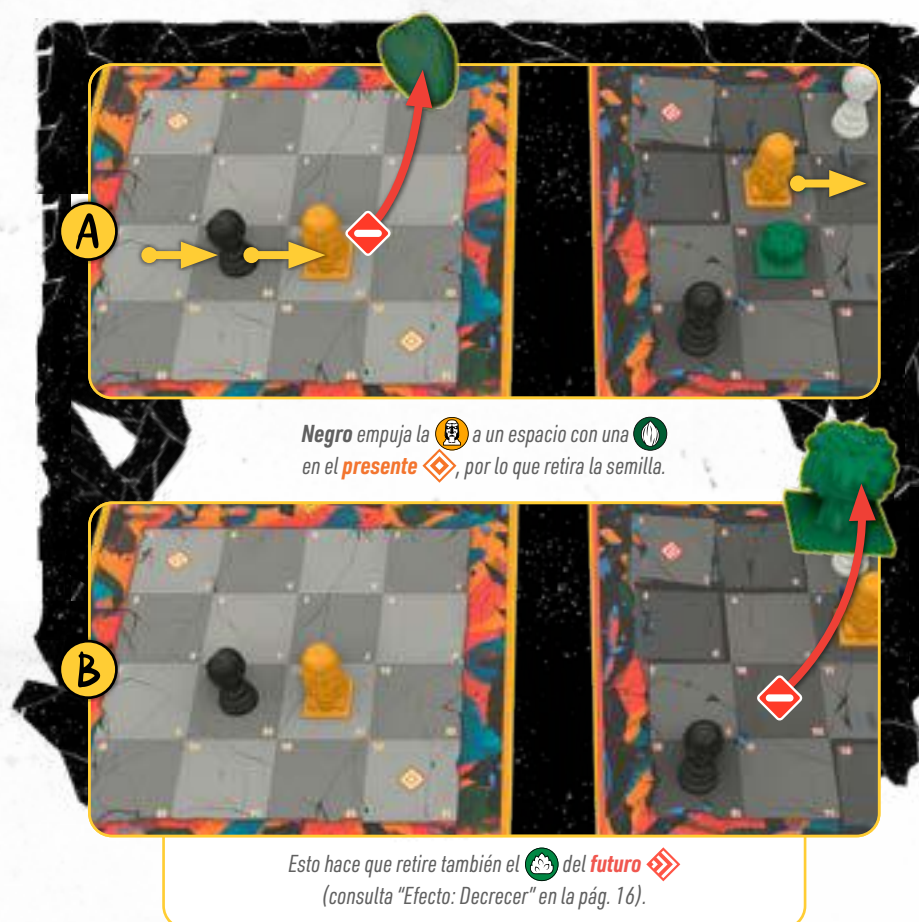
Nota: No le hagas caso a las cartas de Línea Temporal Alternativa ni a los sobres de logro. ¡No son de tu incumbencia (de momento)!

COMBINAR CAPÍTULO

Sigue todas las reglas para los **2 Capítulos** que has combinado. Las siguientes secciones detallan cualquier **interacción** que pueda darse entre objetos de Capítulos diferentes. Te recomendamos que empieces a jugar y consultes las reglas cuando te encuentres con alguna duda.

CRECIMIENTO + INFLUENCIA

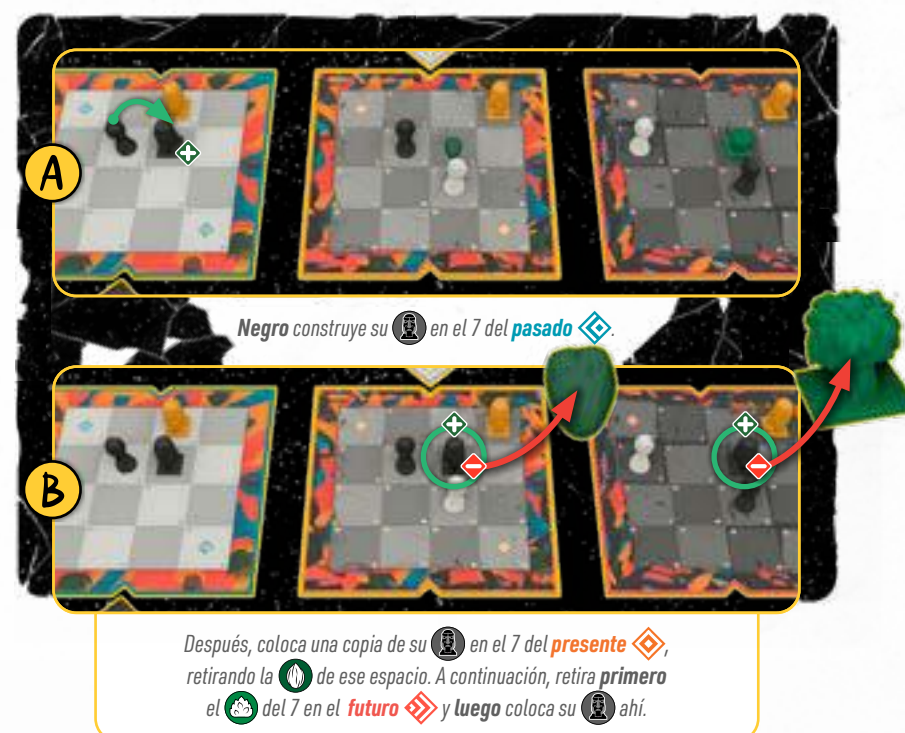
Cuando una **estatua** (👤) se mueve a un espacio con una **semilla** (🌱), retira la semilla.

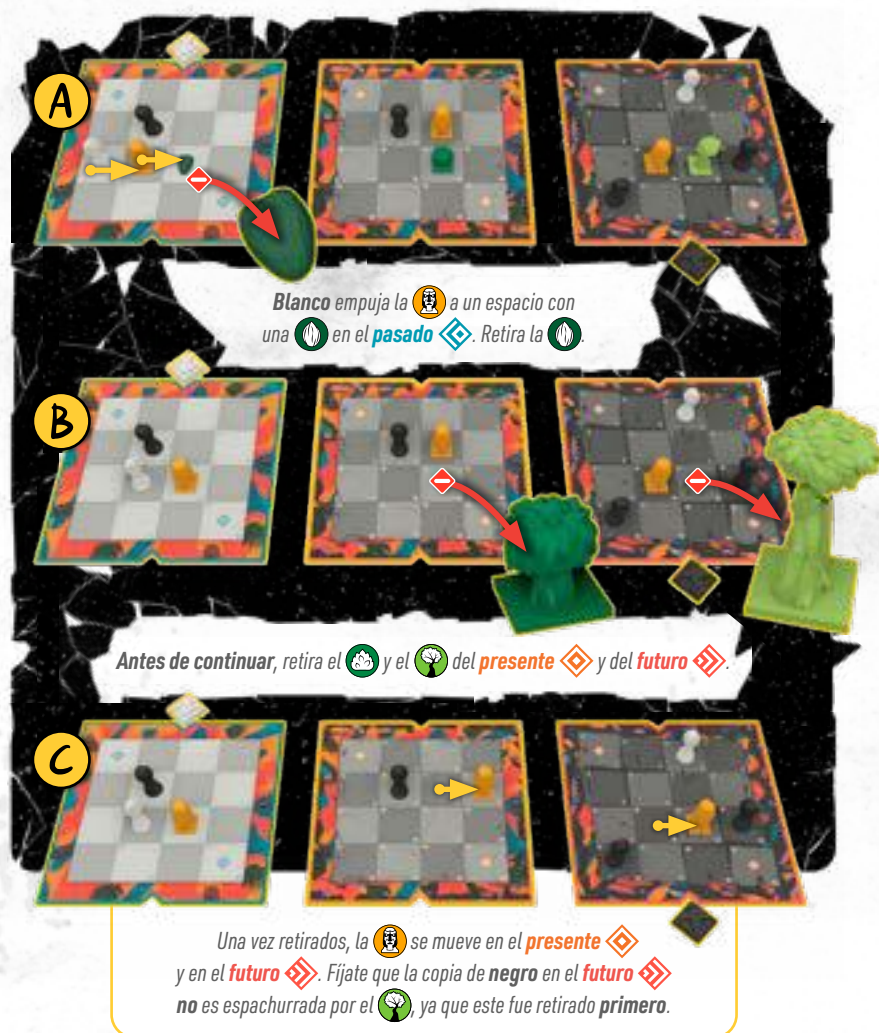


No puedes construir una **estatua** (👤) / (👤) en un espacio con una **semilla** (🌱), ya que ese espacio no se considera **vacío**. Sin embargo, si la estatua que construyes **se propaga** a un espacio con una semilla de una **era posterior**, esa semilla sí se retira.

Si en algún momento hay un conflicto debido a **múltiples efectos de propagación** sucediendo al mismo tiempo, resuélvelos en el siguiente orden:

1. **Retirar** objetos (por ejemplo: Espachurrar, Arrollar, Decrecer).
2. **Colocar** nuevos objetos (por ejemplo: Crecer, Propagar Construcción, Entrenar).
3. **Mover** objetos (por ejemplo: Propagar Movimiento).





Las **estatuas** **no pueden** ser empujadas contra **arbustos** o **árboles caídos** .



HAY DOS TIPOS DE ÁRBOLES CAÍDOS: AQUELLOS MAJESTUOSOS EJEMPLARES QUE PERDIERON SUS FAMILIAS DEBIDO A SUS HÁBITOS AUTO-DESTRUCTIVOS Y ACABARON EN LAS CALLES, SOLOS Y DESAMPARADOS, APAGÁNDOSE PAULATINAMENTE BAJO LAS FRÍAS MIRADAS DE UNA SOCIEDAD INDIFFERENTE... Y LOS ÁRBOLES QUE HAN SIDO EMPUJADOS.

EN ESTE JUEGO SE HACE MENCIÓN A ESTOS ÚLTIMOS.

Las **estatuas** **pueden** ser empujadas contra los **árboles** , haciendo que estos **se caigan**. Del mismo modo, si un árbol se cae contra una estatua, esta es **empujada**.



LAS ESTATUAS Y LOS ÁRBOLES TIENEN MUCHO EN COMÚN. EN CONCRETO, LO ÚTILES QUE SON A LA HORA DE CARGARSE A GENTE.

CRECIMIENTO + MEMORIA

Los **elefantes** **pueden** moverse a espacios con **semillas** , **arbustos** o **árboles caídos** . Cuando un elefante se mueve a un espacio con cualquiera de estos objetos, el objeto es **arrollado** y se retira.



Cuando un **elefante** 🐘 se mueve a un espacio con un **árbol** 🌳 que **todavía** no se ha caído, el árbol **se cae**. Sin embargo, los árboles **no pueden** caerse a espacios con elefantes, ya que estos **no pueden** ser empujados.



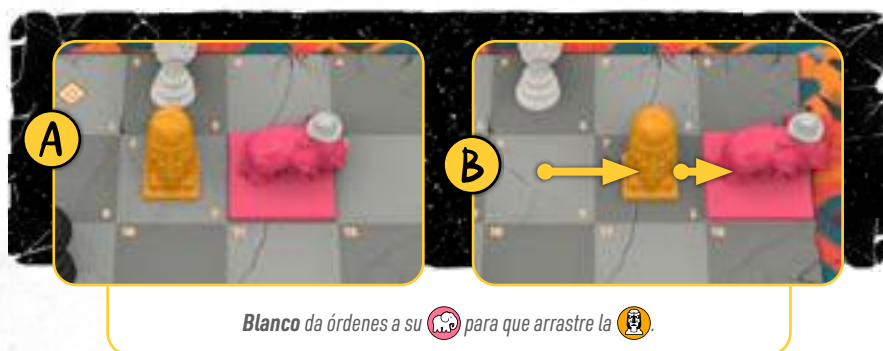
CURIOSIDAD PATIL: LOS PATOS TIENEN LAS PATAS PLANAS PARA APAGAR RAMAS EN LLAMAS.

CURIOSIDAD ELEFANTIL: LOS ELEFANTES TIENEN LAS PATAS PLANAS PARA APAGAR PATOS EN LLAMAS.

INFLUENCIA + MEMORIA

Cuando un **elefante** 🐘 se mueve a un espacio con una **estatua** 🗿, la estatua es **empujada**.

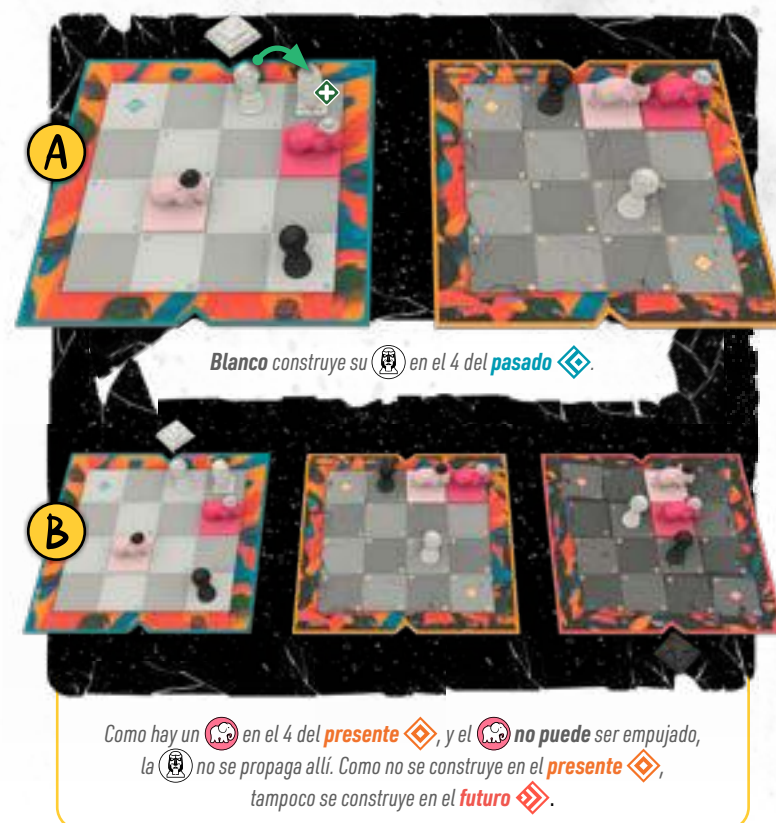
Cuando un **elefante** 🐘 se **aleja** de una **estatua** 🗿, puede **arrastrar** la estatua con él.



No puedes construir una **estatua** 🗿 / 🗿 en un espacio con un **elefante** 🐘, ya que ese espacio no se considera **vacío**.

PUEDES INTENTARLO, PERO EL ELEFANTE TE MIRARÁ RARO.

Las **estatuas** 🗿 **no pueden** ser empujadas a espacios con **elefantes** 🐘, ya que los elefantes **no pueden** ser empujados.



¡Ya puedes jugar el Capítulo 4!

¡ALTO!

¡No pases de página hasta que hayas jugado al menos 3 partidas del Capítulo 4!

Coda

VALE, COMPIS. YA LO TENGO CLARO. TENGO UN TRUCO INFALIBLE PARA ESTAR 100% SEGURA DE QUIÉN DE VOSOTROS ES EL VERDADERO INVENTOR.

VERÉIS, MIENTRAS OS MATABÁIS UNA Y OTRA VEZ DE LAS MANERAS MÁS CREATIVAS ALGO ME LLAMÓ LA ATENCIÓN.

DICEN QUE SOMOS LO QUE COMEMOS. PERO A MENOS QUE SEÁIS UNOS CANÍBALES TEMPORALES (SÍP, AHORA ESTÁ DE MODA. VUESTRA INVENCION HA TRAÍDO UNOS HOBBIES DE LO MÁS EXTRAÑOS), ESTO NO ES DEL TODO CIERTO.

QUIÉNES SOMOS ES ALGO FUNDAMENTAL. LOS VIAJES EN EL TIEMPO LO CONSTATAN: NO SOMOS UN MERO PRODUCTO DE NUESTRO ENTORNO. TODO EL MUNDO NACE CON UN DESTINO.

NO IMPORTA QUÉ CAMBIE A VUESTRO ALREDEDOR, SIEMPRE LO CUMPLIRÉIS.

MARÍA ANTONIETA NACIÓ PARA SER DECAPITADA. INCLUSO CUANDO LA LLEVAMOS AL SIGLO XXXI O AL ANTIGUO EGIPTO... YA FUERA CON UN RAYO LÁSER O CON UN BLOQUE DESPRENDIDO, LA POBRE SIEMPRE ACABABA PERDIENDO LA CABEZA.

ESTE ES EL PLAN: ANTES DE REPETIR VUESTROS INTENTOS DE HOMICIDIO, VAMOS A RETROCEDER EN EL TIEMPO Y ALTERAR VUESTRA EDUCACIÓN. ESTO PUEDE CAMBIAR VUESTRO TRABAJO, VUESTRAS HABILIDADES O INCLUSO VUESTRO ASPECTO. PUEDE QUE OS APORTE UNA FUERZA QUE JAMÁS HAYÁIS TENIDO O UNA VENTAJA INESPERADA.

PERO PASE LO QUE PASE, SEGUIRÉIS SIENDO VOSOTROS. O UNA MENTE SUPERIOR O UN ASESINO LADRÓN DE IDEAS. CON MAL ALIENTO.

MANOS A LA OBRA. ¡BUENA SUERTE, INVENTOR!

(ASESINO, QUE TE FRUNJAN).

LÍNEAS TEMPORALES ALTERNATIVAS

Para descubrir de una vez por todas quién ha inventado los viajes en el tiempo, tendréis que jugar a través de **Líneas Temporales Alternativas**, donde las leyes de los viajes en el tiempo funcionan de manera algo diferente.

Cada carta de **Línea Temporal Alternativa** del Capítulo 4 describe las reglas y la preparación necesarias para jugar a una **variante avanzada** de *That Time You Killed Me*. Cada Línea Temporal Alternativa sigue todas las reglas del juego estándar, **excepto** los añadidos y cambios indicados en la carta.

Al explorar Líneas Temporales Alternativas, podréis **completar logros** y desbloquear nuevas **habilidades temporales**.

Preparar una Línea Temporal Alternativa

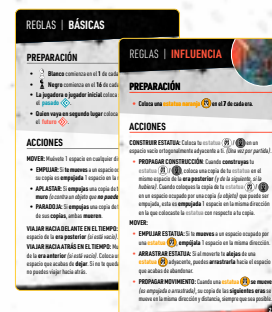
Para jugar una Línea Temporal Alternativa, elige una de las **cartas de Línea Temporal Alternativa** y sigue sus reglas de preparación.

Cada Línea Temporal Alternativa requiere las **cartas de reglas de 2 Capítulos** durante la preparación, para determinar qué componentes y reglas de los Capítulos utilizarás en la partida. La elección de los 2 Capítulos debe hacerse aleatoriamente, al igual que en "Convergencia" (consulta la pág. 26).

No obstante, antes de barajar, debes incluir también la carta de reglas **Básicas**. Si sale la carta de reglas Básicas junto con una carta de Capítulo, **solo** se usará **ese Capítulo** en la partida.



En esta Línea Temporal Alternativa se usarán **semillas**, **arbustos**, **árboles** y **elefantes**.



En esta Línea Temporal Alternativa se usarán **solo estatuas**.

Nota: Algunas **habilidades temporales** tienen **iconos de requisito** que te obligan a utilizar **Capítulos** específicos en vez de aleatorios. Se explican en la página siguiente.

LOGROS

Al explorar las Líneas Temporales Alternativas, podéis completar **hazañas temporales** que desbloquearán los secretos del multiverso espacio-temporal.

Cada vez que alguien completa un **logro** impreso en uno de los **9 sobres**, debe **firmar con su nombre** en el sobre y abrirlo *(solo la primera persona en completar el logro puede firmarlo)*.

Una vez que un sobre ha sido abierto, utiliza su contenido en la **siguiente partida**, siendo la persona que lo firmó la **jugadora o jugador inicial** *(incluso si ganó la partida anterior)*.

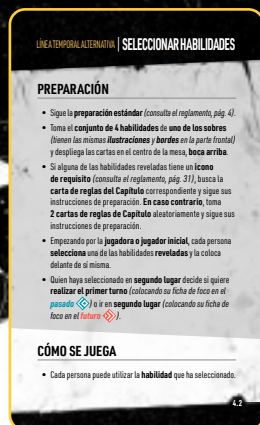
Si aún no lo has hecho, puedes abrir el sobre que dice "Abre este sobre cuando hayas leído la sección Coda del reglamento".

(No hace falta que firméis este sobre, ya que no supone demasiado esfuerzo. Debes ganarte el derecho a poner tu autógrafo).

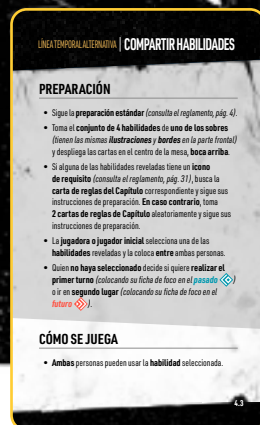
Habilidades temporales

Conforme vayáis abriendo sobres, iréis encontrando **cartas de habilidades** que alteran drásticamente la naturaleza de los viajes en el tiempo y muchos de los objetos.

Durante la **preparación** cada persona **elige** una habilidad, la cual podrá utilizar **a lo largo** de la partida. La manera de seleccionar las habilidades depende de qué **carta de Línea Temporal Alternativa** estáis usando.



En "Seleccionar Habilidades" cada persona elige 1 habilidad de las disponibles.



En "Compartir Habilidades" la jugadora o jugador inicial elige 1 habilidad, que será utilizada por ambas personas.

Requisitos del Capítulo

Algunas habilidades tienen iconos de **requisito del Capítulo** al lado de su nombre.

Un icono de requisito significa que la habilidad interactúa con las reglas y componentes de un **Capítulo en concreto** *(por ejemplo: árboles o estatuas)*, por lo que no se podrá utilizar si ese Capítulo no está en la partida.

A la hora de **seleccionar las cartas de habilidad** para cualquier Línea Temporal Alternativa, debes revelar **primero** las habilidades disponibles, **antes** de robar las cartas de reglas de los Capítulos. Si cualquiera de las habilidades reveladas tiene un **icono de requisito**, debes tomar también la carta de reglas del Capítulo correspondiente *(en vez de robar las cartas aleatoriamente)*. Es necesario cumplir con los requisitos de **todas las habilidades disponibles**. En algunos casos, puede que necesites utilizar cartas de reglas de **los 3 Capítulos**.



Si estas 4 habilidades son reveladas, debes jugar con las cartas de reglas de Crecimiento e Influencia.

Si las 4 habilidades disponibles tienen entre todas **únicamente 1 icono de requisito**, toma la **segunda carta de reglas de Capítulo** de manera aleatoria, como harías normalmente.

Nota: Si al robar sale la carta de reglas Básicas, usarás **únicamente** el Capítulo requerido.



Si estas 4 habilidades son reveladas, debes jugar con el Capítulo Memoria y otro seleccionado aleatoriamente.

¿QUIEN ES "TÚ"?

En los efectos que aparecen en las cartas de habilidad, la 2ª forma del singular hace referencia siempre a **tu copia activa**. Por ejemplo, si una habilidad indica que "puedes realizar una acción adicional en este turno", debes realizar la acción con **tu copia activa**.

SI UNA CARTA DICE QUE HOY ES TU CUMPLEAÑOS, SE REFIERE A TI, LA PERSONA QUE ESTÁ LEYENDO ESTO. ¡FELIZ CUMPLEAÑOS!

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN EN INGLÉS

DISEÑO E HISTORIA:

Peter C. Hayward

DESARROLLO Y EDICIÓN DE REGLAS:

Jeff Fraser

DISEÑO GRÁFICO:

Stevo Torres

ILUSTRACIONES:

Jor Ros

DESARROLLO ADICIONAL:

Alex Cutler

AGRADECIMIENTOS:

Anne Kinner, Danni Loe, Brian Lewis, Sara Perry, Christian Torres, Jonathan Gilmour, Stephanie Metcalfe y Toronto Board Game Design Crew

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN EN ESPAÑOL

DIRECCIÓN EDITORIAL:

Álex Garcigregor

TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL:

Sergio Pérez y Ewa Jakubowska

MAQUETACIÓN:

Jesús R. Mejías



www.pandasaurusgames.com

© 2021 Pandasaurus Games, LLC. Todos los derechos reservados.
401 Congress Ave, Austin, TX 78704



tranjisgames.com     @tranjisgames

© 2022 Tranjis Games, S.L. (B-87478038)
Calle Clavo 14, 28522 Rivas Vaciamadrid, Madrid.