



Manual de reglas





+13



+ 90 min



2 - 5

 Aprende a jugar con nuestro manual digital en:  <https://azaharjuegos.com/juegos/manuales/Takyon>

Componentes

80 tokens de tecnología



14 religiosas



14 políticas



12 culturales



14 militares



12 científicas



8 ambientales



6 futuras

10 tokens de paradojas



1 marcador de paradojas menores



9 paradojas mayores

Fichas de jugador



5 máquinas del tiempo (una de cada color: amarilla, verde, roja, azul y morada)



5 agentes temporales (uno de cada color: amarilla, verde, roja, azul y morada)



5 marcadores de puntos (uno de cada color: amarilla, verde, roja, azul y morada)



5 tableros de jugador (uno de cada color: amarilla, verde, roja, azul y morada)

36 Cartas de misión



24 Cartas de Anomalías



1 tablero principal



1 dado de 6 caras



40 Combustibles de Taquiones



3 marcadores de tiempo



1 marcador de estaciones



1 marcador de eras



1 marcador de misiones

Preparación

Preparen el continuum

1. Cada jugador toma un tablero de jugador(A) y todas las piezas del color correspondiente. Cada uno pone el marcador de puntos (B) en la casilla "0" del track de puntuación y su Máquina del tiempo (C) en Nova Terra. Por ahora, pone su agente temporal (D) en su tablero de jugador.
2. Cada jugador toma 5 "Combustibles de Taquiones"(E). Los demás Taquiones (F) se ubican al lado del tablero al alcance de todos los jugadores.
3. Separen los Techs futuros y ubiquen 3 boca arriba en las casillas de Nova Terra. El resto se ponen en una pila cerca a Nova Terra (G).
4. Separen los Techs ambientales y ubíquenlos en la casilla marcada para ellos en Antártida en una pila (H).
5. Ubiquen los demás Techs (I) boca abajo junto al tablero principal, revueltos. Luego, de manera aleatoria, ubique un Tech en cada una de las "Áreas de Tecnología" en cada continente boca arriba (J). Al comienzo del juego debe haber 15 Techs en el tablero, 3 por cada continente.

6. Baraje y ubique las cartas de Misión boca abajo junto a la Consola de Misiones de VONI (K). Baraje las cartas de Anomalías y ubique: 10 cartas boca abajo en un mazo junto al tablero, luego 4 boca arriba y las 10 siguientes boca abajo en un mazo de nuevo (L).

7. Ubique los marcadores de tiempo en la "Era de Crisis Ambiental", "Verano" y en "12".(M)

8. Ubique el marcador de paradojas menores en la casilla inicial del track de Paradojas Menores en la Agencia de Paradojas y ubique el dado en su lugar (N).

Ahora elijan un jugador inicial (puede ser el que haya visto una película de viajes en el tiempo más recientemente). Luego, cada jugador, por turnos, hará lo siguiente:

1. Toma dos cartas de misión, selecciona una y descarta una a una pila.

2. Posiciona el Agente Temporal en un "Área de aterrizaje" octogonal no ocupada de un continente. Este agente solo se moverá entre los continentes.





Introducción

El viaje comienza



Hace siglos, luego de la gran Era Tecnológica, la humanidad se encontró en una crisis ambiental que no pudo contener a tiempo. Luego de un siglo de intervenciones políticas, religiosas y culturales, la Tierra fue finalmente declarada perdida y sin la capacidad de mantener la vida en el planeta. En respuesta, 5 grandes compañías tecnológicas de todo el mundo desarrollaron el primer motor warp, capaz de producir suficiente energía para llevar a la humanidad y a algunas pocas especies a Nova Terra, un pequeño planeta en Alpha Centauri. Así, en el 2485 d.C., la humanidad abandonó la Tierra a su propia suerte.

Aprendiendo de sus errores, la humanidad logró crear avances tecnológicos realmente sostenibles que les permitió crecer social, intelectual y económicamente en su nuevo hogar. En este ambiente de bienestar, cada una de las 5 compañías desarrolló simultáneamente formas de viajar en el tiempo y, por nostalgia, decidieron tomar el riesgo de salvar a su planeta de origen. Entonces, unificando esfuerzos, crearon una agencia especial, dedicada a regular los viajes en el tiempo. La Agencia Temporal entonces creó, una súper computadora llamada Virtual Orbiter Nano Intelligence (VONI), capaz de calcular todas las posibles formas en que el tiempo podría cambiarse para salvar la Tierra: la respuesta fue 12.

Aprendieron que 12 misiones exitosas salvarían al planeta azul en el sistema solar de la estrella Sol, pero habían varias reglas: 1. Solo una línea temporal se podría

afectar al mismo tiempo, así que todas las máquinas del tiempo estarían sincronizadas temporalmente: si una viajara en el tiempo, todas lo harían al mismo punto; y 2. Una Agencia de Paradojas sería creada para poder limpiar el desorden producto de cambiar la historia: demasiadas paradojas y la humanidad podría ser destruida. Y así, las 5 compañías emprendieron la misión de mayor prestigio en la historia: salvar la Tierra.



Objetivo del juego

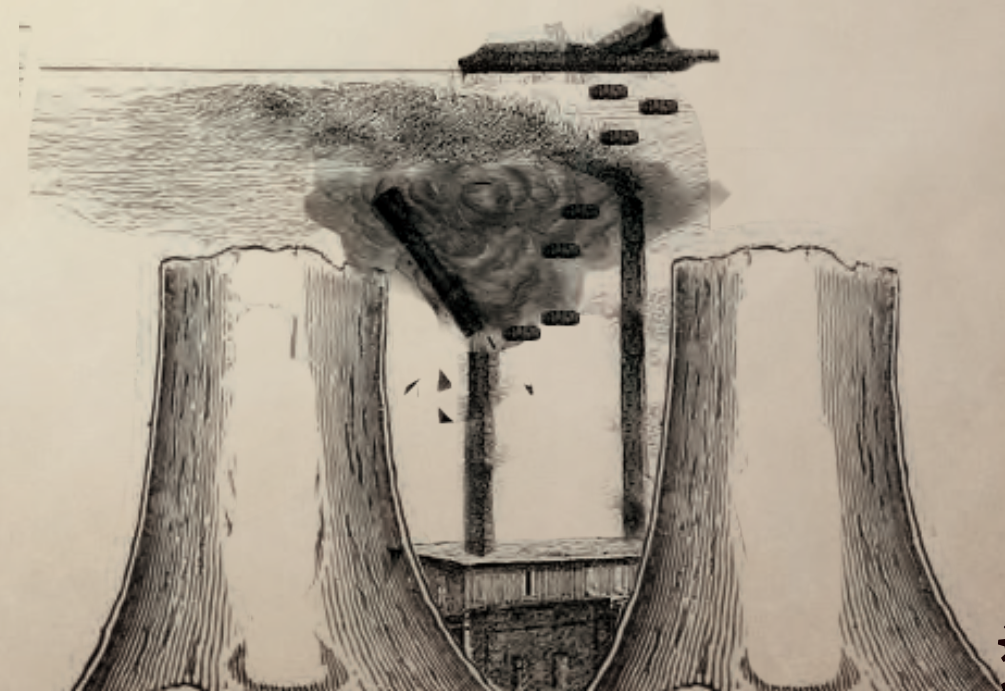
Cómo se termina y se gana el juego



Los jugadores intentarán completar misiones que cambien la historia y limpiarán paradojas para adquirir la mayor cantidad de puntos de prestigio. Para lograr esto, alterarán la historia de la Tierra tomando tecnologías (Techs) religiosas, militares, políticas, científicas, culturales, ambientales y futuras, y llevándolas a otros puntos del tiempo y el espacio para modificar el curso de los eventos históricos.

Cuando se hayan completado 12 misiones en total, el juego finalizará y el jugador con más puntos será el ganador.

¡Pero cuidado! Si tres continentes se bloquean por exceso de paradojas, o solo se puede viajar a la Antártida, todos perderán.



Misiones

El corazón del juego

En Takyon tu objetivo es llevar Tecnologías de una Era, a otra Era y Continente. Miren sus cartas de misión y compárenlas con la del ejemplo (algunas no tienen ícono de estación). Cada jugador buscará obtener las tecnologías que se muestran a la derecha de la carta, y ubicarlas en la Era adecuada de su tablero de jugador. Estas Techs las obtiene tu Agente Temporal de los Continentes, pero se ubican según la posición del Indicador de Era.

A la izquierda de la carta te dice a qué Continente, Era y, opcionalmente, Estación llevar tus Techs. Si **en tu turno** tienes tu agente temporal en el Continente adecuado, y los marcadores de tiempo están en la Era y Estación adecuada, puedes completar la misión.

Es obligatorio entregar la Tech 1 para completar la misión, pero puedes opcionalmente entregar la Tech 2, y la 3 (requiere que entregues la 2). Una vez reclamados los puntos de una carta de misión, esta se revela en tu área de juego y no se pueden entregar más Techs de esa carta.



1. Tecnologías que tienes que recoger.
2. Era que te indica en dónde poner la tecnología que recoges.
3. Puntos que puedes llegar a ganar si entregas ese nivel de tech.
4. Era en la que tienes que entregar la misión.
5. Estación en la que tienes que entregar la misión.
6. Continente en el que tienes que entregar la misión.

El turno de juego

Acciones de juego

En el turno del jugador, éste deberá:

1. Mover su máquina del tiempo a una acción de juego. Esta debe ser diferente a la que se encuentra al comenzar el turno.

2. Resolver la acción.
3. Si es una acción Warp, debe tomar una Tech del continente donde está su agente temporal.

Un jugador puede opcionalmente:

1. Comprar o usar una Anomalía.
2. Completar una misión.

Mover las Máquinas del Tiempo

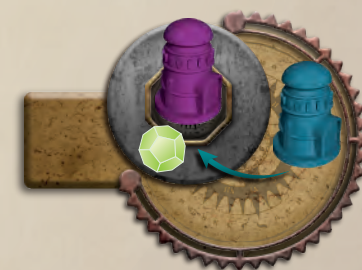
Zonas de Aterrizaje

Las máquinas del tiempo se pueden mover entre las 7 acciones en los bordes del tablero principal. Una máquina del tiempo siempre debe moverse al comenzar el turno y no puede permanecer en la misma acción. Ésta puede aterrizar en los espacios "comunes" o en las Zonas de Aterrizaje.

En una zona de aterrizaje (espacio octogonal) solo puede haber una máquina del tiempo. Si un jugador se mueve a una acción donde hay una máquina en la zona de aterrizaje debe aterrizar en una zona común. En este caso, el jugador debe pagarle al que se encuentra en la zona de aterrizaje 1 taquión. La "zona común" puede albergar varias máquinas al mismo tiempo. Si una máquina de tiempo abandona una zona de aterrizaje, otra máquina puede luego ocuparla sin pagarle a los jugadores que tuvieron máquinas en la zona común.



Zona de aterrizaje



Zona común

Mover los Agentes Temporales

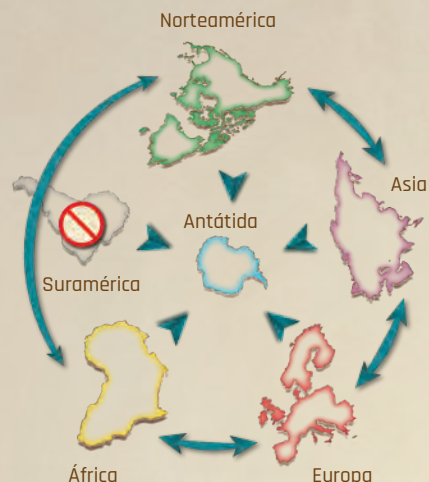
Los continentes y cómo tomar Techs

Los jugadores podrán mover sus Agentes Temporales entre los continentes por dos razones: tomaron una acción Warp o fueron desplazados de un continente

bloqueado. Ciertas acciones les permitirán moverse a continentes adyacentes y el Agujero de Gusano les permitirá moverse a cualquier continente, siempre y cuando no esté bloqueado (ver Paradojas).

Continentes Adyacentes

La mayoría de veces el jugador sólo podrá mover sus Agentes a Continentes adyacentes. Un continente adyacente es el siguiente continente no bloqueado siguiendo las manecillas del reloj o la dirección opuesta (Suramérica y Europa son adyacentes a África; si Suramérica se bloqueara, Norte América se volvería adyacente a África). La Antártida (en el centro) es adyacente a todos los continentes y no se puede bloquear.



Zonas de Aterrizaje

Los continentes también tienen zonas de aterrizaje y las mismas reglas aplican para los agentes temporales que aterrizan fuera de una: debe pagarle un Takyon al jugador que se encuentra dentro de la zona. Por fuera de una zona de aterrizaje no hay límite a los agentes temporales que pueden aterrizar en un continente.



Tomar Techs

Los jugadores tomarán Techs del continente en que se encuentran sus Agentes Temporales luego de realizar una Acción Warp (ver Acciones Warp). El jugador puede escoger cuál Tech tomar entre los disponibles en el continente. Esos Techs no se vuelven a rellenar hasta que se acaben todos en el continente (ver Paradojas Menores). Estos Techs se ubican en el tablero del jugador en la casilla correspondiente a la Era actual, identificada por el marcador de Era.

En la Antártida hay que pagar 1 Taquión para coger un Tech ambiental de la pila, que luego se ubica en la casilla de Techs Ambientales en el tablero de jugador, y si se acaban no es necesario resolver paradojas menores.



Moviendo el Tiempo Eras y Estaciones



Dos acciones permiten mover el tiempo: el Agujero Negro y las Gravedad Baja. El primero permite devolverlo, el segundo adelantarlo. Cada vez que un jugador va a mover el tiempo tiene 2 puntos de desplazamiento temporal. Cada punto le permite mover, o bien el marcador de era, o bien el marcador de estación, un espacio en la dirección indicada por estas acciones (ver Acciones Warp). Entonces, con los dos puntos el jugador puede mover dos veces el marcador de era, dos veces el de estación o 1 vez cada marcador.



Motor de Taquiones

Durante el movimiento de Eras, los jugadores pueden pagar taquiones para obtener puntos de desplazamiento temporal adicionales. Así, 1 taquión pagado permite mover una casilla adicional el marcador de Era o el de Estación (puede pagar tantos como desee).

Por otro lado, para cruzar entre la Era Prehistórica y la Era de Crisis Ambiental, el jugador deberá pagar 2 taquiones para poder curvar el tiempo lo suficiente para hacer el salto.

Acciones Warp

Las acciones Warp son aquellas que permiten mover el tiempo, moverse en el espacio y tomar Techs. Las acciones Warp son el Agujero Negro, la Gravedad Baja, el Agujero de Gusano y Nova Terra (ver Nova Terra). Estas acciones tienen Zonas de Aterrizaje, exceptuando Nova Terra (ver Mover las Máquinas del Tiempo).

— Agujero Negro

En el Agujero Negro, la velocidad de giro del espacio le permitirá a la máquina temporal alcanzar velocidades superluminares y viajar al pasado. Al aterrizar en esta acción el jugador:

1. Debe mover el tiempo hacia atrás, esto es, en contra de las manecillas del reloj (ver Moviendo el Tiempo).
2. Puede mover el agente temporal a un continente adyacente y tomar un Tech (ver Mover los Agentes Temporales).



— Gravedad Baja

En Gravedad Baja, viajar cerca a la velocidad de la luz permite ralentizar el reloj de manera relativista, permitiendo viajar al futuro. Al aterrizar en esta acción el jugador:

1. Debe mover el tiempo hacia adelante, esto es, en dirección de las manecillas del reloj (ver Moviendo el Tiempo).
2. Puede mover el agente temporal a un continente adyacente y tomar un Tech (ver Mover los Agentes Temporales).



— Agujero de Gusano

El desdoblamiento espacial creado por el Agujero de Gusano le permite al agente temporal moverse de manera inmediata largas distancias en el espacio. Al aterrizar en este espacio, el jugador podrá mover su Agente temporal a cualquier continente no bloqueado en el tablero. Luego de esto toma una tecnología de ese continente.



Nova Terra

Nova Terra es tu nuevo hogar, y una acción WARP especial. Con esta acción es posible "volver al futuro" y conseguir tecnologías futuristas. Nova Terra funciona diferente al resto de acciones Warp.

1. Al ubicar tu máquina del tiempo en esta acción, todas las demás máquinas del tiempo se mueven también a Nova Terra (recuerda que están amarradas temporalmente). Ningún jugador debe pagarle nada a otro porque no hay "Zona de Aterrizaje".
2. El jugador que aterrizó voluntariamente ahora puede comprar un Tech Futuro. Los Tech pueden costar 3 a 5 taquiones, según lo marcado en el tablero. Al comprarlo, no se rellena el espacio. Si un jugador no puede comprar una Tech futura, entonces no puede escoger esta acción. La Tech Futura se ubica en el espacio con su ícono en el tablero de jugador.
3. Cada jugador, en orden de turno, ahora puede comprar un Tech Futuro si puede y lo desea.
4. Luego de que todos compren o pasen, se rellenan los espacios vacíos de derecha a izquierda con Techs de la reserva, si los hay. Luego el turno continúa de manera normal volviendo al jugador activo.



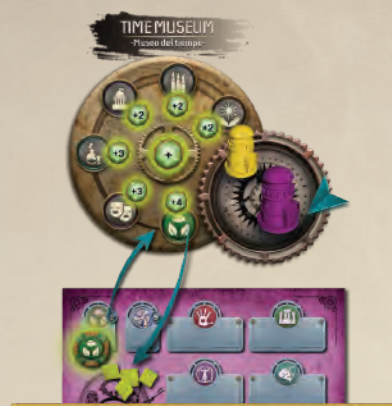
Acciones No-Warp

Las acciones NO-WARP, al igual que Nova Terra, no tienen zona de aterrizaje, por lo que un jugador que usa estas acciones no debe pagarle a otro. Estas acciones permiten conseguir taquiones, cartas de misión o desbloquear continentes.

— Museo del tiempo

En el Museo del tiempo un jugador puede hacer una de las siguientes tres acciones:

1. Vender 1 (y solo una) Tech al precio en la tabla en el tablero.
2. Si alguna vez el jugador se encuentra en una posición complicada, siempre podrá aburrir a todos con historias de sus aventuras. Por esto le pagarán 1 Takyon sin tener que vender una Tech.
3. Si a un jugador le falta un Tech 2 o 3 de una carta de misión, puede comprarla del museo. Para esto, revela su carta de Misión (no se considera completada) y pone, encima del Tech que está comprando, tantos taquiones de su reserva como salen en la tabla del Museo Temporal para esa Tech. Solo se puede comprar el Tech 2 o 3 de una carta, pero nunca los dos para la misma. No aplica para Techs Futuras. Al completar esa misión se descartan estos taquiones en vez del Tech requerido para obtener los puntos.



— Consola de Misiones (V.O.N.I)

La Consola de Misión está disponible para los valientes agentes temporales que desean obtener nuevas misiones. Moviendo su Máquina del Tiempo a esta acción y pagando 1 taquiión, el jugador activo podrá tomar dos cartas de Misión, escoger una y descartar la otra. Es bueno visitar la Consola de Misión si el jugador tiene una misión que ya no se pueda completar o si tiene ya pocas cartas de misión por completar. ¡Cuidado, las cartas no completadas restan puntos al final del juego!

Si el mazo se acaba, baraje el descarte y arme un nuevo mazo boca abajo. No vuelva a incluir las cartas que deban entregarse en continentes con Bloqueo Temporal Permanente: esas deben devolverse a la caja antes de barajar de nuevo.



El jugador coge dos cartas del mazo y se queda con solo una (1) de ellas.

— Agencia de Paradojas

El jugador que aterriza acá puede pagar 2 Takyon para eliminar la paradoja de un continente con bloqueo menor (una sola paradoja). Si lo hace, elimina el Token de paradoja del continente, y voltea los Techs para que queden boca arriba de nuevo y avanza 2 puntos de Prestigio.



Completar misiones
Requerimientos y entregas



Esta acción se puede hacer en cualquier momento del turno del jugador, si todos los requerimientos de una carta de misión se cumplen, como se explicó antes en la sección Misiones. Entonces, el jugador debe hacer lo siguiente:

1. Revela la Carta de Misión y ponla en tu área de juego.
2. Descarta los Techs que deseas cambiar por puntos. Por cada Tech entregado subes los puntos de Prestigio que salen a su izquierda. Recuerda, la Tech 1 es

obligatoria y la 3 requiere que entregues también la 2. **No siempre es conveniente buscar los 3 Techs de una misión**, pues las cartas de misión otorgan puntos al final de juego por colecciones.

3. La carta de misión permanece en el área de juego del jugador boca arriba. Estas cartas pueden dar puntos adicionales al final del juego (1 por continente no bloqueado y 2 por cada continente diferente).

4. Se adelanta el contador de Misiones una casilla (si llega a 12 el juego termina).

5. Se resuelve un **Lanzamiento de Paradoja Mayor** (ver Paradojas). Si hubo un error, el jugador devuelve la carta a su mano, y su turno continúa.

Paradojas

Hay dos tipos de paradojas, las menores y las mayores.

► Paradojas Menores

Estas paradojas se activan si se acaban las Techs de un continente. En ese caso, deben hacer lo siguiente:

1. Ubique tres nuevos Techs aleatorios de la reserva en ese continente, boca arriba.

2. Mueva el marcador de paradojas menores un espacio en contra de las manecillas del reloj. Si ya estaba en la casilla final, devuélvalo a la primera y resuelva un **Lanzamiento de Paradoja Mayor** (ver Paradojas).



► Paradojas Mayores

Cada vez que se cumpla una de las dos condiciones (**misión cumplida o 4 paradojas menores**), un fenómeno cuántico probabilístico se activa, que bloquea todo viaje temporo-espacial a un continente. Si esto sucede el jugador de turno hace lo siguiente:

Lanza el Dado de probabilidad cuántica y ubica un token de Paradoja en uno de los dos espacios de paradoja marcado por ese número, sobre un continente, o mueve el Marcador de Paradojas Menores un espacio en caso de sacar 6 (esto puede

activar una segunda paradoja mayor). Si se ubica el **primer Token de paradojas** en un continente sucede un **Bloqueo Temporal Menor**. Si es el segundo token, sucede un **Bloqueo Temporal Mayor**.

Bloqueos Temporales Bloqueos menores y mayores

Al igual que con las paradojas, hay bloqueos temporales menores y mayores.

► Bloqueo Temporal Menor

Si es la primera paradoja en el continente:

1. Voltéen todos los Techs en el continente para que queden boca abajo.

2. Cada jugador con un agente en este continente, lo mueve a uno adyacente (Antártida incluida). No se ubican en el área de aterrizaje, ni se paga a otro jugador que esté en esta área.

Este continente estará bloqueado y **nadie podrá aterrizar ahí hasta que se limpie la paradoja usando la Agencia de Paradojas**. Recuerda, si todos los continentes tienen al menos una paradoja, el juego termina.



1. Cara del dado que corresponde al continente.
2. Espacios correspondientes a cada continente para las paradojas mayores.

► Bloqueo Temporal Mayor

Si se pone el segundo token de paradoja de un continente, éste tiene bloqueo temporal permanente y **nadie podrá aterrizar ahí por el resto del juego**, previniendo que algunos jugadores completen sus misiones (excepto con el uso de Anomalías). Estas paradojas **ya no se pueden limpiar** de ninguna manera. Recuerden, si tres continentes se bloquean permanentemente, el juego termina.



Anomalías

Mover, comprar y usar

Las cartas de Anomalías le permiten al jugador hacer acciones adicionales y romper reglas del juego. En su turno de juego, un jugador puede comprar una carta boca arriba o usar las que quiera de la mano, pero no puede hacer ambas.

Comprar Anomalías

El jugador puede comprar entre las cartas de poder que se encuentran boca arriba. Solo puede comprar una carta por ronda. Luego de comprar, rellena del mazo de la izquierda si la carta estaba en la posición 1 o 2, de la derecha si estaba en la posición 3 o 4 (ver imagen).



1. Valor de la carta.
2. Pila de la derecha.
3. Pila de la izquierda.

Usar Anomalías

El jugador podrá en su turno (a menos de que la carta diga otra cosa) jugar todas las cartas de poder en su posesión que cumplan los requisitos. En ese caso, se siguen las instrucciones de cada carta jugada. Luego de usada, la carta se devuelve a la caja del juego y no se vuelve a usar.

Mover la Banda de Anomalías

Las cartas se encuentran en una banda "temporal" que se mueve con el pasar de las estaciones. Cada vez que un jugador mueva el marcador de estaciones, por cada movimiento, la banda se mueve en la dirección del marcador temporal (izquierda si va en contra de las manecillas del reloj, derecha si van con las manecillas del reloj). Para esto, descarta la carta 1 (izquierda) o 4 (derecha) en el mazo más cercano, ubicándola en la parte superior del mazo, mueve todas las otras 3 cartas en la dirección del movimiento y rellena el espacio vacío del mazo más cercano (si es posible), como muestra la imagen.



Fin de juego

Condiciones y Puntaje

El juego termina si pasa 1 de tres cosas:

1. Si hay tres continentes con bloqueo permanente (todos pierden).
2. Si todos los continentes tienen al menos 1 token de paradoja (todos pierden).
3. Se hayan cumplido 12 misiones (el contador dé la vuelta completa) y se termine el turno del jugador activo.

Si los jugadores completaron las 12 misiones, se cuentan puntos finales y se determina el ganador, así:

1. Todos suman 5 puntos por cada Tech Futuro en su tablero de jugador.
2. Todos suman 2 puntos por cada Tech de Investigación Ambiental en su tablero de jugador.
3. Suman 1 punto por cada carta de misión completada que tenga un continente no bloqueado permanente en el juego.
4. Suman 2 puntos por cada misión completada de un continente diferente (máximo 10 puntos)
5. Pierden 1 punto por cada misión sin completar en la mano.
6. Agrega 1 punto por cada 2 taquiones en su tablero de jugador.

En caso de empate, el jugador con más Taquiones gana. Si aún hay empate, el que tenga más Techs gana. Si sigue el empate, el universo implota y tendrán que aceptar la victoria compartida.

Variantes para otras sesiones

Estas variantes se pueden utilizar para cambiar la experiencia del juego.

— Variante 1: Era obligatoria

Los jugadores al tomar una acción de viajar en el tiempo, siempre deberán mover al menos 1 vez el marcador de era, lo que quiere decir que no pueden mover dos veces el de estación y dejar la era en su lugar. Las acciones de movimiento temporal no permiten mover el agente espacial.

— Variante 2: Venta de Cartas de Misión

El museo temporal también recibe Cartas de Misión con continentes permanentemente bloqueados y los cambia por 2 Taquiones.

— Variante 3: El primero pierde

Si se alcanza una condición de derrota, el jugador que va adelante pierde y el que va de último gana.

— Variante 4: Más misiones

Si se alcanza una condición de derrota, el jugador que va adelante pierde y el que va de último gana.

— Variante 5: No se puede comprar Techs

Los jugadores no pueden realizar la acción de comprar Techs en el museo. ¡Esta es la forma en la que lo juega el diseñador!

Créditos

— **Diseño de juego:** Javier Velásquez

— **Dirección de arte:** Natalia Bedoya

— **Ilustración de collage:** Mónica Salazar

— **Arte:** Oscar Arévalo

— **Dirección de producción:** Santiago Salazar

— **Cabezote:** Sara Obumbrata y Oscar Arévalo

— **Traducción:** Javier Velásquez

— **Corrección de estilo:** Daniela Echeverry