

TIMEBOMB

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

CONTENIDO

- 8 cartas de identidad (5 agentes y 3 terroristas)
- 40 cartas de cable (31 de corte seguro, 8 de éxito y 1 de explosión)
- 7 cartas de "Giro Dramático"
- 1 ficha de tenaza
- 4 fichas de cuenta atrás



OBJETIVO DEL JUEGO

AGENTE

DESACTIVAR LA BOMBA

TERRORISTA

DETONAR LA BOMBA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1- Repartir cartas de identidad:

Las cartas de identidad se preparan teniendo en cuenta el número de jugadores. Baraja las cartas de identidad correspondientes al número de jugadores y reparte una boca abajo a cada jugador. Cada jugador mira su carta en secreto y la coloca delante de él boca abajo. En caso de que sobre alguna carta devuélvela a la caja del juego sin que nadie la vea.

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

2- Repartir cartas de cable

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

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

Los jugadores miran sus cinco cartas de cable en secreto, después las barajan y las colocan delante de ellos una al lado de la otra.



JUGADORES			
4	15	4	1
5	19	5	1
6	23	6	1
7	27	7	1
8	31	8	1

3- Elegir el jugador inicial

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

4- Empezar la cuenta atrás

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



HORA DE JUGAR

La partida dura un máximo de 4 rondas que se irán marcando con las fichas de cuenta atrás, cada vez que terminéis una ronda da la vuelta a la ficha de cuenta atrás con número más a la izquierda (cuando solo se vea el 4 será la última ronda).

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

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

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

Posibles resultados



Corte seguro: no ocurre nada, coloca la carta en el centro de la mesa. La partida continúa.



Éxito: los agentes están más cerca de la victoria. Coloca la carta en el centro de la mesa formando una línea junto a las otras cartas de "Éxito". Si es la última carta de éxito el equipo de los agentes gana inmediatamente. Si aún quedan cartas de éxito la partida continúa.



Explosión: los terroristas ganan la partida inmediatamente.

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

FINAL DE LA RONDA

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

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

El jugador con la carta de tenaza será el primer jugador activo para esta nueva ronda.

FINAL DE PARTIDA

La partida puede terminar de tres formas:

1- Todas las cartas de éxito son reveladas.

Los **agentes** ganan la partida

2- La carta de explosión es revelada.

Los **terroristas** ganan la partida.

3- Termina la cuarta ronda

Los **terroristas** ganan la partida

(la bomba explota al terminar la cuenta atrás).



GANAN LOS
AGENTES



GANAN LOS
TERRORISTAS



GANAN LOS
TERRORISTAS






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

Variante, cartas de "Giro Dramático":

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

Autor: Yusuke Sato
Ilustraciones: David Arenas
Diseño Gráfico: Paco Dana
Editores: Sergio Vaquero y Nancy Yao

LOGROS:

-  **Trabajo fácil:** Se desvelan tres cartas de éxito seguidas.
-  **¡Es tuya!**: A un jugador le toca la carta de explosión en todas las rondas.
-  **Por los pelos:** La última carta de éxito se revela en la última carta de la cuarta ronda.
-  **Hoy no es tu día:** La primera carta desvelada de la partida es la carta de explosión.
-  **Eres la bomba:** Regala una copia de TimeBomb.