

**IMPORTANTE**



- Não vire o punchboard de fichas.
- Destaque as fichas apenas quando for instruído a fazê-lo.
- Uma vez destacadas, coloque as fichas viradas para cima.

TIME STORIES  
R E V O L U T I O N

THE  
HADAL  
PROJECT

2099 NT

Atualizações de  
regras, perguntas  
frequentes,  
soluções, etc.:



**LIVRO DE REGRAS**

Você é um agente temporal da TIME, uma organização que serve a humanidade regulamentando a viagem no tempo. Se você fracassar em preservar a continuidade da linha temporal, a humanidade pode enfrentar a extinção.

A TIME envia seus agentes pelo tempo usando receptáculos. Separados de seus corpos físicos, os agentes tomam o corpo, memórias e conhecimentos de indivíduos que vivem no período de tempo para o qual são enviados. Esse método reduz o risco de paradoxos e contaminação, ao mesmo tempo em que preserva a saúde dos agentes.

Eventos recentes abalaram a operação da TIME, fazendo a organização empregar um novo método de viagem no tempo: a agência agora usa a tecnologia do século XXII combinada com as estranhas técnicas esotéricas transmitidas pelos Syaanos.

Uma substância incrível chamada Azrak é injetada nos agentes. Tal substância aumenta muito o vínculo entre os agentes e seus receptáculos, o que fortalece os receptáculos e aumenta o tempo que os agentes podem permanecer neles. Entretanto, a TIME não entende completamente as propriedades do Azrak, e não pode produzi-lo na quantidade que gostaria.

Seu treinamento terminou e você está pronto para explorar as profundezas do oceano do século XXI. Encontre a cura para a terrível epidemia que está devastando a Terra.

Consulte o glossário no final deste livro de regras quando encontrar um termo novo ou precisar refrescar a memória durante a partida.

## Nunca se esqueça das três regras de ouro da TIME:

- 1 Vocês estão todos no mesmo time!
- 2 Mantenham os objetivos da missão em mente o tempo todo.
- 3 O Capitão Temporal tem sempre razão.

## COMPONENTES

1 punchboard de fichas

(mantenha-o virado para baixo)



1 livro de regras

110 cartas de História



32 cristais de Azrak

59 cartas Pessoais

60 cartas Comuns

O ícone é para a caixa opcional **TIME Stories Revolution: EXPERIENCE**.

Ignore esse ícone se você não tiver essa caixa ou não quiser jogar a missão com ela.

Em **TIME Stories Revolution: EXPERIENCE**, seus agentes vão evoluir e tomar parte em uma luta pela sobrevivência da humanidade. Se você quiser usá-la, comece a aventura lendo as regras de **TIME Stories Revolution: EXPERIENCE**.

**Importante:** você pode jogar as missões de TIME Stories Revolution em qualquer ordem.

Você encontrará um Relatório da Missão no verso da carta de proteção do Baralho 1. Quando a missão terminar, você pode anotar os nomes dos jogadores e a pontuação final.

Se você comprar a caixa EXPERIENCE depois, as informações acima serão úteis para começar a jogar com a EXPERIENCE depois que já tiver jogado uma ou mais missões.

XP

HP

Sempre que houver o ícone nas regras, o parágrafo em questão é específico para esta missão.

## RECEPTÁCULO

Um receptáculo é um personagem que o jogador habita durante a partida. Embora esteja jogando como um agente da TIME conectado a um receptáculo, você usará os talentos e o passado do receptáculo.

Um receptáculo é definido por:

**Seu nome:** alguns personagens na aventura vão reconhecer seus receptáculos e interagir com eles de forma particular.

**Seus atributos:** eles definem as habilidades do receptáculo, além dos seus pontos fortes e fracos, tanto físicos quanto mentais. Cada receptáculo também tem uma reserva de Azrak que representa a força do vínculo entre ele e o agente que o controla.

**Seu passado:** o agente assume o controle do receptáculo em um momento específico. Esse texto apresenta um resumo da vida do receptáculo antes da intervenção do agente. Ele pode conter informações que vão ajudar o agente a cumprir a missão da melhor maneira que puder.

**Seu(s) talento(s):** essas são habilidades especiais que os agentes podem usar durante a partida.



Atributos  
● Tecnologia  
● Destreza  
● Força

Nome do personagem

Nível inicial da reserva de Azrak

Passado

Talento(s)

# PREPARAÇÃO

Para começar a jogar TIME Stories Revolution - Projeto Hadal (Hadal Project), resolva as seguintes etapas em ordem:

## ► Abra o Baralho 1 de **CARTAS DE HISTÓRIA**.



**IMPORTANTE:** enquanto você procura a carta de proteção vermelha (73) no Baralho 1, olhe o mínimo possível para as outras cartas. Faça duas pilhas: as cartas de História do Baralho 1 cobertas pela carta de proteção azul e as cartas de História do Baralho 2 cobertas pela carta de proteção vermelha. Deixe a segunda pilha de lado por enquanto.

### **Etapas 1 a 6:**

- Retire a carta de proteção do Baralho 1, então leia a Ordem da Missão (frente) e o Retorno da Missão (verso). Coloque essa carta na mesa, com o Retorno da Missão virado para cima ①.
- Cada jogador escolhe um receptáculo (o personagem que jogará durante a missão) e lê os dois lados da carta dele ②. Devolva todos os receptáculos não escolhidos para a caixa. Eles não serão usados durante a missão.
- Cada jogador pega o número de Azrak correspondente ao nível inicial indicado na carta do seu receptáculo. Isso forma sua reserva ③.
- A área central é chamada de "o Vórtice". Quando estiver jogando com menos de 4 jogadores, coloque o Azrak restante no Vórtice ④.
- Alinhe as 5 cartas do Prólogo para criar um panorama ⑤.
- Um jogador fica com o resto do baralho e deixa a carta de referência de Rodada do Jogo / Ícones no topo: ele será o Capitão Temporal na primeira rodada da partida ⑥.

## ► Abra o baralho de **CARTAS PESSOAIS**.



### **Etapas 7 a 10:**

- Retire a carta de proteção do baralho.
- Cada jogador pega todas as cartas do receptáculo que irá habitar ⑦.
- Cada jogador coloca sua carta de Equipamento virada para cima à sua frente ⑧, ao lado da sua carta de Receptáculo.
- Cada jogador coloca sua carta de Recordação Rápida virada para baixo (sem lê-la) ⑨ ao lado da sua carta de Equipamento.
- Cada jogador coloca suas cartas de Interação (sem lê-las) viradas para baixo em uma pilha ⑩ ao lado da sua carta de Receptáculo.



## ► Abra o baralho de **CARTAS COMUNS**.

### **Etapas 11 a 15:**

- Retire a carta de proteção do baralho.
- Coloque o mapa virado para cima, acima do panorama ⑪.
- Pegue e embaralhe as 6 cartas de Destino (sem lê-las) e coloque-as em uma pilha virada para baixo ⑫. Deixe espaço para uma pilha de descarte.
- Coloque as cartas de Item viradas para baixo (sem lê-las) ⑬ perto das cartas de Destino.
- Destaque as fichas de Dano (em forma de lágrimas pretas). Coloque as fichas de Dano e o punchboard virado para baixo perto das cartas de Item ⑭.
- O Capitão Temporal segue as instruções escritas no topo da primeira carta de panorama. ⑮.

## ► Agora você pode começar a partida!

Recomendamos que você leia as regras do jogo até o fim antes de começar a missão.



## COMO JOGAR

Uma partida de TIME Stories Revolution é jogada em várias rodadas. Cada rodada consiste em 3 fases resolvidas por todo o grupo na seguinte ordem:

1

### FASE DO CAPITÃO TEMPORAL

O Capitão Temporal decide qual local o grupo vai visitar. Esta fase consiste em 3 etapas.

- Escolher um local
- Revelar o local
- Ler a carta A

2

### FASE DE DESCOBERTA

Os jogadores leem suas cartas, compartilham o conteúdo delas uns com os outros e então agem. Esta fase consiste em 3 etapas:

- Reconhecimento do local
- Telepatia dos agentes
- Ações

3

### FASE ENTRE LOCAIS

Os jogadores deixam o local atual e se preparam para a próxima rodada. Esta fase consiste em 3 etapas:

- Atualização Padrão (opcional)
- Trocas (opcional)
- Mudança de Capitão Temporal

Quando a fase 3 for concluída, comece uma nova rodada pela fase 1. Siga esse processo até o fim da missão ou até que todos os agentes percam o controle de seus receptáculos.

## FASE DO CAPITÃO TEMPORAL

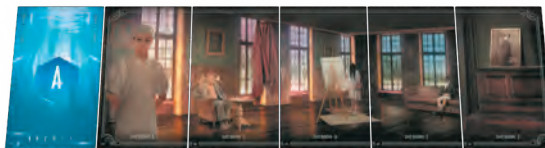
### ESCOLHER UM LOCAL

Depois de consultar os outros jogadores, o Capitão Temporal escolhe um local disponível no mapa para o grupo visitar, onde ele coloca 1 Azrak tirado de sua reserva pessoal.



Se o local já tiver 1 Azrak, o Capitão Temporal coloca o Azrak na carta Retorno da Missão.

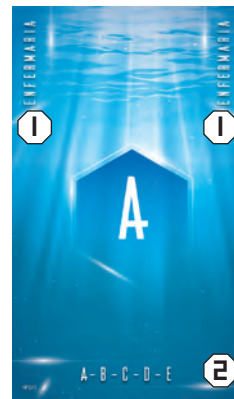
### REVELAR O LOCAL



O Capitão Temporal procura o local escolhido no baralho de História, identificável pela carta A dele. Ao encontrá-lo, ele pega todas as cartas daquele local e as organiza (como mostrado acima) de forma que todos os jogadores possam vê-las.

A carta do topo de cada local é a carta A, que indica o nome (ou número) do local nos cantos superiores (1). A parte de baixo da carta lista quantas cartas formam o panorama do local (2).

Não vire nenhuma das cartas de panorama por enquanto.



## LER A CARTA A

O Capitão Temporal vira a carta A e lê o texto em voz alta, enfatizando quaisquer palavras em negrito, pois essas identificam os elementos-chave do panorama, da esquerda para a direita. Então ele devolve a carta A para que os outros jogadores possam vê-la.

# 2

## FASE DE DESCOBERTA

### RECONHECIMENTO DO LOCAL

Para fazer o reconhecimento de um local, cada jogador deve pegar uma carta do panorama, sem custo, lê-la em segredo e colocá-la virada para baixo à sua frente. Durante esta etapa, o agente não interage com sua carta: ele ignora as instruções de jogo que ela contenha (iniciar um teste, pegar um item, etc.). Como em todas as decisões do grupo, os jogadores podem discutir livremente antes de decidir qual jogador pega cada carta.

### TELEPATIA DOS AGENTES

Todos os agentes podem se comunicar telepaticamente durante a missão. Para simular isso, os jogadores fazem uma pausa para contar o que descobriram ou o que aconteceu com cada um. Eles podem olhar a carta à sua frente, mas não devem ler as palavras exatas da carta em voz alta. Os agentes são encorajados a usar sua telepatia durante a missão, **mas todos devem fazer isso durante esta etapa**. Esse procedimento é imposto pela Agência para oferecer a cada agente uma compreensão melhor da situação.

### AÇÕES

Esta etapa atípica é o coração do jogo. Os jogadores estão livres para realizar quaisquer ações que queiram, mesmo simultaneamente, se quiserem. Sem turnos, sem limite de tempo ou ordem de jogo requerida. Algumas pessoas vão ler suas cartas mais rápido que outras, e tudo bem. O que pode parecer um caos divertido para alguns pode muito bem ser sinal de boa coordenação entre os membros da equipe. Depende de vocês quando agir e quando aguardar e assistir aos outros. Um conselho: se quiserem ser eficientes, ouçam uns aos outros!

**Para começar:** se a carta de panorama à frente de um agente incluir instruções de jogo (“Pegue um item”, “Leia sua carta de interação”, etc.), ele deve segui-las neste momento. Entretanto, se o texto oferecer uma escolha ao agente (“Se você quiser”, “Você pode”, etc.), ele pode decidir seguir ou não as instruções. Quando uma escolha tiver que ser feita, a telepatia muitas vezes é a sua melhor aliada.

**Então:** cada jogador pode realizar qualquer uma das ações a seguir, quando quiser e quantas vezes quiser:

#### ① Explorar

Um jogador pode explorar qualquer carta disponível no panorama. Para fazer isso, ele deve gastar 1 Azrak de sua reserva pessoal (colocando-o no Vórtice), devolver a carta à sua frente (se houver alguma) para o panorama, pegar uma carta nova e a ler em segredo. Se a nova carta incluir instruções de jogo, o jogador deve segui-las imediatamente.

#### ② Iniciar um teste

Consulte a seção correspondente na página 8.

#### ③ Aguardar

Um jogador que quiser dar apoio a outro durante um teste deve aguardar. Para isso, ele deve devolver a carta de História à sua frente para o panorama (ela agora está disponível para outro jogador explorar). Desde que não tenha uma carta de panorama à sua frente, ele pode apoiar outros jogadores.

Um jogador que está aguardando pode:

- Dar apoio a outro agente durante um teste (consulte a página 8)
- Dar 1 ou mais de seus itens e/ou fichas a outros agentes (consulte a página 11).

**Importante:** algumas cartas têm um ícone de conflito (👤 pessoal ou 👥 de grupo), que pode impedir que você realize ações como faria normalmente. Consulte a seção correspondente na página 9.

Você pode ficar em um local pelo tempo que quiser (e enquanto seu Azrak durar). Para ir embora, garanta que nenhum jogador tenha uma carta do panorama à sua frente. Continue para a fase Entre Locais.

3

## FASE ENTRE LOCAIS

### ATUALIZAÇÃO PADRÃO

Os jogadores podem decidir, coletivamente, realizar uma Atualização Padrão para recarregar seu Azrak. Consulte a seção correspondente na página 10.

### TROCAS

Os jogadores podem trocar itens e fichas conforme acharem apropriado.

### MUDAR O CAPITÃO TEMPORAL

O Capitão Temporal armazena o panorama atual sob o baralho da História e passa o baralho para o receptáculo à sua esquerda, que se torna o novo Capitão Temporal.

Uma nova rodada começa!

### GASTANDO, PERDENDO OU GANHANDO AZRAK

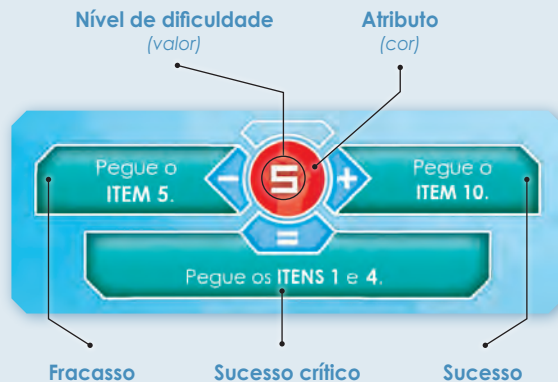
**Quando você gastar ou perder Azrak, coloque os cristais correspondentes no Vórtice. Quando você ganhar Azrak, pegue os cristais correspondentes do Vórtice. Você não pode exceder seu nível inicial de Azrak em nenhum momento. Se o Vórtice não contiver Azrak suficiente para que você recupere a quantidade especificada, você recebe apenas o que estiver disponível.**



## PROCEDIMENTOS ESPECÍFICOS

### TESTES

Um teste é representado por uma caixa mostrando o atributo que está sendo testado (um símbolo colorido), o nível de dificuldade do teste (quanto maior o valor, mais difícil o teste) e até três resultados diferentes mostrados em células (geralmente, da esquerda para a direita: fracasso, sucesso crítico e sucesso).



Se um jogador ler uma carta mostrando um teste, ele pode tentar passar nele, iniciando-o. Para isso, siga as instruções abaixo:

- ① **Iniciar um teste:** o receptáculo realiza o teste. O agente gasta 1 Azrak para usar o valor do seu atributo correspondente no teste.
- ② **Impulso:** o agente pode gastar quanto Azrak quiser para aumentar o valor de seu atributo. Para cada Azrak gasto dessa forma, ele recebe um bônus de +1.
- ③ **Apoio:** o agente pede por apoio. Qualquer jogador aguardando (ou seja, que não tenha uma carta de panorama à sua frente) pode apoiá-lo gastando, no máximo, 1 Azrak para dar um bônus de +1 durante

esse teste (consulte a página 12 para partidas com menos de 4 jogadores).

- ④ **Destino:** assim que todos os apoios forem resolvidos, o agente cujo receptáculo está realizando o teste revela uma carta de Destino e aplica o modificador indicado para obter o valor final. Em seguida, ele descarta a carta de Destino virada para cima. Embaralhe as cartas de Destino descartadas de volta em seu baralho quando instruído a fazer isso.
- ⑤ **Resolução:** para determinar o resultado do teste, compare o resultado ao nível de dificuldade do teste:
- Se o valor for menor do que o nível de dificuldade (fracasso), o receptáculo obtém o resultado indicado na célula esquerda (associado ao símbolo "-").
  - Se o valor for maior do que o nível de dificuldade (sucesso), o receptáculo obtém o resultado indicado na célula direita (associado ao símbolo "+").
  - Se o valor for igual ao nível de dificuldade (sucesso crítico), o receptáculo obtém o resultado indicado na célula de baixo (associado ao símbolo "=").

É o receptáculo que realiza o teste, e não os agentes que estão dando apoio, quem sofre as consequências.

James tenta hackear um terminal de computador (teste de TECNOLOGIA). Seu atributo **TECNOLOGIA** é 2.



- Ele gasta 1 para usar seu atributo (valor 2).
- Ele gasta 2 adicionais para dar um impulso em si mesmo.
- Tess o apoia gastando 1.
- James compra uma **carta de Destino** de valor -1.
- **Valor final = 4**

Ou 2 (atributo TECNOLOGIA), +2 pelo impulso, +1 pelo apoio e -1 pela carta de Destino. Ele consegue um sucesso crítico, já que o resultado é igual ao nível de dificuldade, e pega os ITENS 4 e 5.

Às vezes, os resultados de sucessos e sucessos críticos são iguais, como mostrado na imagem à direita.



Às vezes, a célula de um resultado está vazia, o que significa que nada acontece.

## CONFLITOS

### Conflitos Pessoais



Um conflito pessoal é resolvido do mesmo jeito que um teste comum, com uma exceção: o jogador que lê a carta deve mantê-la à sua frente e **deve** resolver o conflito antes de fazer qualquer outra coisa (aguardar, explorar outra carta, mudar de local, etc.).

### Conflitos de Grupo



Um conflito de grupo é um tipo de conflito resolvido de forma diferente de um conflito pessoal.

Quando uma carta com este ícone é lida, todos os jogadores **devem parar** o que estão fazendo e resolver o conflito de grupo. Antes de começar, os jogadores podem trocar itens e/ou fichas livremente. Quando o conflito de grupo começar, não é mais permitido fazer trocas.

Um conflito de grupo muitas vezes é um ponto decisivo na missão, e acontece ao longo de um ou mais turnos. Por toda a duração do conflito, em qualquer ordem determinada pelo Capitão Temporal, cada jogador (independentemente de onde está, ou se está envolvido em um conflito pessoal) deve realizar um dos testes mostrados na carta de conflito de grupo e aplicar seus resultados.

Os jogadores ainda podem dar apoio uns aos outros, mesmo se tiverem uma carta de História à sua frente.

Quando cada jogador tiver realizado o teste que escolheu, o turno termina e o procedimento acima é repetido. Um conflito de grupo termina quando o adversário com quem o grupo está em conflito tiver sofrido dano igual ou maior do que seus pontos de vida. Quando o conflito de grupo tiver sido resolvido, a aventura continua.

# O AZRAK

Azrak é a energia mágica ou mística que vincula o agente (o jogador) ao seu receptáculo (o hospedeiro). Cada jogador deve ter sempre pelo menos 1 Azrak em sua reserva, ou esse vínculo é quebrado.





## ATUALIZAÇÃO PADRÃO

Conforme a aventura progride, os jogadores gastarão Azrak de suas reservas pessoais.


Durante a fase Entre Locais, os jogadores podem escolher recompor voluntariamente o vínculo entre agentes e receptáculos para coletar Azrak. Para isso, siga as instruções abaixo:

### Um jogador move 1 Azrak do Vórtice para a carta Retorno da Missão.




Em seguida, esse jogador recupera todo o Azrak restante do Vórtice (ou seja, todo o Azrak gasto que não esteja na carta Retorno da Missão ou no mapa) e o divide como quiser entre todos os jogadores (um jogador não pode ter mais Azrak do que seu nível inicial permite). Recomendase que o Azrak seja dividido o mais igualmente possível. Certos efeitos de jogo permitem que você faça uma Atualização sem custo. Nesse caso, siga as instruções acima, mas não mova um Azrak para a carta Retorno da Missão.

James tem 2 . Tess tem 5 . Restam 8  no Vórtice. Tess move 1  do Vórtice para a carta Retorno da Missão.

A Atualização permite a James e Tess **recuperar todo o Azrak do Vórtice**.

Nenhum deles pode exceder seu nível de  inicial.



Eles escolhem **dividir** o  disponível entre si, de forma que cada um deles tenha a mesma quantidade de Azrak. James pega 5  do Vórtice e Tess pega os 2 restantes. Cada agente agora tem 7 .



## VÍNCULO QUEBRADO

Quando um agente gasta ou perde seu último Azrak, ele deve escolher uma das duas opções a seguir:

### Solicitar uma Atualização de Emergência

O jogador pode escolher pedir assistência à Agência. Para isso, ele coloca o Azrak que acaba de gastar ou perder na carta Retorno da Missão, então recarrega a reserva de Azrak do seu agente até seu nível inicial com Azrak do Vórtice. (Observação: outros jogadores não recuperam Azrak durante uma Atualização de Emergência, tornando-a muito menos vantajosa do que uma Atualização Padrão).

### Perder o Controle do Receptáculo

O agente perde o controle de seu receptáculo. O Azrak que ele acaba de gastar ou perder é colocado no Vórtice. Se o Azrak foi gasto em uma ação, o agente realiza essa ação até sua conclusão. Então, o agente é ejetado do local atual (veja abaixo).

**Importante: se todos os agentes perderem o controle de seus receptáculos no mesmo local, a missão termina em fracasso. Os jogadores devem recomeçar a partida do início.**

## SER EJETADO DE UM LOCAL

Um agente é ejetado do local onde está quando perde o controle de seu receptáculo (nesse caso, ele está vagando – atordoado – entre as realidades) ou quando especificado em uma carta. As consequências são as mesmas nos dois casos: o agente não pode mais agir (nenhuma ação, apoio, troca, etc.), mas ainda pode se comunicar com os outros. Agentes ejetados voltam à partida durante a fase Entre Locais. Se essa ejeção for resultado de uma perda de controle, os agentes devem realizar uma Atualização Padrão.

# ITENS E FICHAS

## ITENS

Durante a partida, os jogadores encontrarão cartas de Item. Quando o jogo instruir você a pegar uma carta de Item, procure-a no baralho de Itens. Se o jogo instruir você a pegar uma carta de Item que já está com outro jogador, ignore a instrução.

Itens e suas funções dentro do jogo são organizadas em quatro cores:



Um item **verde** é, na maioria das vezes, um objeto físico que um receptáculo pode pegar. Ele pode ser trocado, e é colocado virado para cima na frente do jogador que estiver com ele.



Um item **amarelo** é, na maioria das vezes, um evento pessoal. A carta é lida em segredo e comunicada telepaticamente pelo jogador que a pegou. Depois de lida/resolvida, ela é armazenada imediatamente.



Um item **vermelho** é, na maioria das vezes, um evento de grupo. A carta é lida em voz alta pelo jogador que a pegou. Depois de lida/resolvida, ela é armazenada.

Um item **branco** pode modificar o mapa ou até mesmo o próprio jogo (adicionando uma nova mecânica, por exemplo). Alguns expandem o mapa (use os símbolos na borda dessas cartas para isso), enquanto outros são colocados em cima das cartas de mapa que já estão em jogo. **Se for necessário cobrir uma parte já existente do mapa, qualquer Azrak coberto assim é colocado no Vórtice.** Um item que modifica o jogo de qualquer outra forma é colocado virado para cima, à vista de todos os jogadores.



## FICHAS

O jogo contém um punchboard de fichas. Ele deve ficar **virado para baixo**. Durante a partida, os jogadores serão instruídos a pegar fichas. Quando instruído a fazê-lo, destaque a ficha correspondente. Fichas de grupo são hexagonais. Todas as outras são pessoais.

Fichas de grupo afetam todos os agentes. Uma vez destacadas, elas são colocadas, viradas para cima, acima do panorama, para que todos os jogadores possam vê-las.

Fichas pessoais são propriedade do jogador que as pegou. Elas são colocadas viradas para cima. Elas podem ser dadas e trocadas sob certas condições (mais frequentemente durante a fase Entre Locais).

### Trocando Itens e Fichas

Durante a fase Entre Locais, os jogadores podem trocar itens e fichas pessoais. Um jogador pode até mesmo dar um item ou ficha pessoal sem receber nada em troca. Um agente que está aguardando durante a etapa das Ações pode gastar 1 Azrak para dar um ou mais dos seus itens/fichas a outro agente no mesmo local.

Cartas de Equipamento Pessoal não podem ser trocadas.

Fichas de grupo (hexagonais) pertencem ao grupo e não podem ser trocadas.

### Armazenando um Item ou Ficha

Devolva a carta ou ficha para sua posição inicial (determinada durante a preparação).

### Removendo um Item ou Ficha

Remova a carta ou ficha da partida. Fique à vontade para colocá-la na caixa, pois ela não será mais necessária durante esta missão.





## PARTIDAS COM DOIS OU TRÊS JOGADORES

Cada jogador escolhe um único receptáculo.



HP

Se **Antonio** não estiver no jogo, peguem a **ficha U**.  
Se **Chae-Rin** não estiver no jogo peguem o **ITEM 24** e o deem a um dos receptáculos.

### Ao jogar com 2 receptáculos:

- Cada agente pode realizar 1 ação Explorar sem custo durante a etapa Ações.
- Durante a missão, 2 Atualizações (Padrão ou de Emergência) podem ser realizadas sem custo.
- Durante cada teste, o agente que estiver dando apoio pode gastar até 3  para dar um bônus de +1 para cada  gasto.

### Ao jogar com 3 receptáculos:

- O Capitão Temporal pode realizar 1 ação Explorar sem custo durante a etapa das Ações.
- Durante a missão, 1 Atualização (Padrão ou de Emergência) pode ser realizada sem custo.
- Durante cada teste, 1 agente que estiver dando apoio pode gastar até 2  para dar um bônus de +1 para cada  gasto.

## PARTIDAS SOLO

Um jogador solo escolhe 2 receptáculos e joga de acordo com as regras para dois jogadores. Por razões óbvias, regras sobre telepatia entre agentes podem ser desconsideradas.

### FAZENDO ANOTAÇÕES

Você pode fazer anotações enquanto estiver jogando. Entretanto, é **estritamente proibido** tirar fotografias.

## FIM PREMATURO DA MISSÃO

É possível, embora raro, que os jogadores fracassem na missão. Por exemplo: a missão termina em fracasso se todos os agentes perderem o controle de seus receptáculos no mesmo local. Ou, se os jogadores tomarem um caminho errado logo no começo, eles podem decidir encerrar a missão prematuramente para recomeçar a aventura. Nesse caso, o jogo deve ser completamente reiniciado, até a preparação inicial. Os anciões chamam isso de "tentativas".



# GLOSSÁRIO

**A** **Agente:** cada jogador faz o papel de um agente que visita e explora universos tão diversos quanto exóticos. Para isso, o agente assume controle de um receptáculo, que usa para interagir com uma realidade distante.

**Aguardando:** o status de um agente que não tem nenhuma carta de História à sua frente. Um agente que está aguardando pode gastar 1 Azrak para dar apoio a outro jogador durante um teste (consulte a página 12 para partidas com menos de 4 jogadores). Um agente que está aguardando pode gastar 1 Azrak para dar um ou mais dos seus itens/fichas a outro agente.

**Apoiar:** um jogador que está aguardando pode gastar 1 Azrak para apoiar outro jogador durante um teste (consulte a página 12 para partidas com menos de 4 jogadores).

**Armazenar:** colocar a carta ou ficha correspondente no espaço atribuído a ela durante a preparação.

**Atributo:** cada receptáculo tem um conjunto de atributos que são usados durante testes. Cada atributo tem um valor e uma cor (para indicar facilmente qual é usado durante determinado teste). Quanto maior o valor, mais provável é que o receptáculo tenha sucesso em testes daquele tipo.

**Atualização:** uma ação que permite que os agentes reabasteçam suas reservas de Azrak. Uma Atualização Padrão é mais eficiente do que uma Atualização de Emergência (consulte a página 10).

**Atualização de Emergência:** permite a um jogador encher sua reserva de Azrak até o valor inicial. Para evitar pedir uma Atualização de Emergência, todo o grupo pode deixar um local, executar uma Atualização Padrão durante a fase Entre Locais e depois voltar para aquele local mais tarde, mas isso reduzirá sua pontuação de desempenho.

**Atualização Padrão:** durante a fase Entre Locais, os agentes podem mover 1 Azrak do Vórtice para a carta Retorno da Missão, de modo a dividir o Azrak restante no Vórtice entre suas reservas de Azrak.

**Atualização sem custo:** uma atualização realizada sem mover um Azrak do Vórtice para a carta Retorno da Missão.

**Azrak:** cada jogador tem uma quantidade de Azrak que representa o vínculo entre o receptáculo e o agente que o controla. Ele é um recurso (que não pode ser trocado ou transmitido) que os jogadores usam para realizar ações durante o jogo.

**B** **Baralho:** uma missão de TIME Stories consiste em três baralhos: o baralho de História, o baralho Comum e o baralho Pessoal.

**C** **Cartas Comuns:** um baralho que consiste em mapas, cartas de Item e cartas de Destino.

**Cartas de Destino:** essas cartas são encontradas no baralho Comum. Elas adicionam um toque de incerteza à resolução dos testes. A faixa na parte de baixo de cada carta de Destino (frente) indica tanto o número de cartas no baralho quanto o menor e o maior valor no baralho. Cartas de Destino são descartadas viradas para cima. Os jogadores podem olhar as cartas de Destino descartadas a qualquer momento.

**Cartas de Equipamento:** cada receptáculo tem equipamentos que pode usar durante a aventura. Não é permitido trocar cartas de Equipamento.

**Cartas de História:** o baralho de História contém a Ordem da Missão, Referência de Ícones, Prólogo, Receptáculos e Locais.

**Cartas de Interação:** cada receptáculo tem um baralho de cartas de Interação. Os jogadores só devem olhar essas cartas quando forem instruídos a fazê-lo. Olhar uma carta de Interação nunca tem nenhum custo. Depois de olhar uma carta de Interação, armazene-a em seu baralho original.

**Cartas de Item:** quando o jogo instruir você a pegar uma carta de Item, procure essa carta no baralho de Itens, a menos que outro jogador já esteja com ela. Existem quatro tipos de Itens (consulte a página 16).

**Carta de Proteção:** uma carta colocada no topo e/ou sob um baralho para manter seu conteúdo secreto.

**Cartas de Recordação Rápida:** cada receptáculo tem uma memória fragmentada do seu passado. As cartas de Recordação Rápida representam uma pequena parte desse passado. Os jogadores são fortemente aconselhados a não compartilhar as informações nessas cartas, exceto em raras emergências, determinadas a critério exclusivo do jogador.

**Cartas Pessoais:** esse baralho contém a carta de Equipamento, a carta Recordação Rápida e as cartas de Interação de cada receptáculo. Como o nome sugere, é proibido ler ou pegar as cartas Pessoais do receptáculo de outro agente.

**Conflito:** indica um teste obrigatório. Os jogadores devem resolvê-lo antes que possam realizar qualquer outra ação. Existem dois tipos de conflito: pessoais e de grupo.

**Conflito de grupo:** um conflito do qual todos os jogadores devem participar. Os jogadores devem continuar realizando ações correspondentes ao conflito de grupo até que ele seja resolvido (consulte a página 9).

**Conflito pessoal:** um conflito que envolve apenas um agente (consulte a página 9).

**E** **Ejeção de um local:** certos eventos podem causar uma ejeção, mas o mais comum é o agente ser ejetado depois de perder o controle de seu receptáculo. Um agente ejetado vaga – atordoado – entre duas realidades. Esse estado é temporário (consulte a página 10).

**F** **Fichas:** componentes que são destacados quando o jogo instrui um jogador a fazê-lo. Fichas hexagonais pertencem ao grupo. Todas as outras são fichas pessoais. Fichas armazenadas são devolvidas para o punchboard. Fichas removidas são devolvidas para a caixa.

**Fichas de grupo:** fichas hexagonais que afetam todo o grupo. Elas são colocadas viradas para cima, acima do panorama, quando obtidas.

**Fichas pessoais:** fichas pessoais são propriedade do jogador que as pegou. Elas são colocadas na frente desse jogador viradas para cima. Elas podem ser dadas ou trocadas sob certas condições (mais frequentemente durante a fase Entre Locais).

Fichas removidas ou armazenadas são devolvidas viradas para baixo.

**Fracasso:** durante um teste, se o valor final for menor do que o nível de dificuldade do teste, o resultado é um fracasso. Resolva as instruções da célula da esquerda.

**G**

**Ganhando Azrak:** a menos que seja afirmado o contrário, o Azrak que os jogadores ganham é tirado do Vórtice. Um agente nunca pode exceder seu nível inicial.

**Gastando Azrak:** o Azrak que os jogadores gastam é colocado no Vórtice.

**L**

**Lendo uma carta:** um jogador que está “lendo uma carta” não pode dar apoio a outros jogadores durante um teste. Existem vários tipos de cartas (consulte a página 16).

**M**

**Mapa:** uma carta Comum que indica os locais que os agentes podem visitar. Quando um local já tiver 1 Azrak, o Capitão Temporal coloca seu Azrak na carta Retorno da Missão. Se uma parte já existente do mapa for coberta por outra carta, qualquer Azrak coberto desta forma é colocado no Vórtice.

**N**

**Nível de Dificuldade:** quanto maior o número, mais difícil é o teste.

**P**

**Perda de controle:** quando um agente gasta ou perde seu último Azrak, ele perde controle de seu receptáculo e é ejetado do local. Se ele gastar seu último Azrak para realizar uma ação, esta é realizada até sua conclusão.

**Perdendo Azrak:** o Azrak que os jogadores perdem é colocado no Vórtice.

**Pontos de Dano:** medem o dano causado ao oponente durante um conflito.

**Pontos de vida:** o número de dano que um adversário pode sofrer antes de ser derrotado.

**Prólogo:** um conjunto de cartas que devem ser lidas em voz alta para estabelecer o cenário da missão que os aguarda.

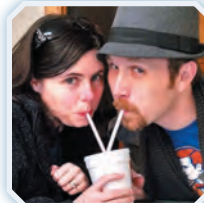
**R**

**Receptáculo:** um personagem sob o controle de um agente (ou seja, do jogador). Cada receptáculo tem atributos,

# ALGUMAS PALAVRAS SOBRE

## KEVIN E MELISSA DELP

"A primeira vez que jogamos TIME Stories, ele imediatamente capturou nosso interesse e imaginação. Ficamos emocionados por nosso cenário ter sido escolhido para desenvolvimento. Melissa é uma escritora profissional que passa o tempo livre lendo, criando arte com balões torcidos e, claro, jogando. Nós dois somos parte do time Tantrum House, que cria conteúdo em vídeo sobre jogos de tabuleiro e grava um podcast semanal. Você encontra Kevin postando gifs no Twitter, comunicando-se em nome da Tantrum House e surpreendendo plateias como mágico amador".



## LOOKY

"Minha segunda contribuição para uma aventura de TIME Stories foi outra experiência incrível. Ilustrar esse baralho despertou os mesmos sentimentos e empolgação que senti quando joguei pela primeira vez. TIME Stories é um jogo de tabuleiro que envolve contar histórias e muito suspense, elementos cruciais no meu trabalho como autor de HQs. Esse equilíbrio é cativante. Estou feliz por esse cenário ser tão graficamente rico e espero que ele transporte você do mesmo jeito que fez comigo. Toda minha gratidão à toda a equipe por esse trabalho e pela confiança deles. Agora volto para minhas HQs e cedo o lugar ao próximo ilustrador de TIME Stories. Mal posso esperar por outra oportunidade... Coisas boas sempre vêm em três... Aproveite sua exploração do contínuo espaço-tempo!"



## MANUEL ROZDY

"Nove anos separam este livro de regras dos primeiros conceitos rabiscados de um cenário para TIME Stories. Durante os longos anos de gestação e inevitável nascimento, a história épica por trás disso teve muitas reviravoltas, sem nunca perder de vista o objetivo no horizonte: oferecer um jogo sobre dar vida a histórias. Esse desejo continua intacto até hoje, mas evoluiu ao longo dos anos. Então, chegou a hora de uma nova viagem temporal a bordo da nave da Space Cowboys, onde todos são tão apaixonados por essa revolução na maneira de contar histórias quanto eu: Adam, Angelina, Croc, Davy, os dois Fabrice, François, Jérôme, Joséphine, Kevin, Looky, Marc, Maryline, Melissa, Philippe e Vincent. Obrigado a todos!"



Agora fechem seus esportes: a transferência é iminente. Façam uma viagem segura, agentes!"

uma reserva de Azrak, uma história e muitas vezes um talento detalhado na parte de baixo da sua carta. Embora cada receptáculo seja um personagem autônomo em seu próprio universo, o agente controlador decide quais ações o receptáculo realiza. É possível para um receptáculo recuperar o controle do próprio corpo e mente (consulte cartas de Recordação Rápida).

**Remover:** devolver o componente apropriado para a caixa do jogo. Ele nunca mais será usado.

**Reserva de Azrak:** o Azrak não usado de um receptáculo. O Azrak inicial de um receptáculo está impresso na carta dele.

**S** **Sucesso (padrão):** durante um teste, se o valor final for maior do que o nível de dificuldade do teste, o resultado é um sucesso. Resolva as instruções na célula da direita.

**Sucesso crítico:** durante um teste, se o valor final for igual ao nível de dificuldade do teste, o resultado é um sucesso crítico. Resolva as instruções da célula de baixo.

**T** **Talento:** a habilidade especial de um receptáculo, se ele ou ela a tiver. Indicado na parte de baixo da carta (verso).

**Teste:** uma ação que deve ser iniciada e resolvida antes que seu resultado seja determinado. Como uma ação, um jogador em posse de um teste pode escolher realizá-lo. Entretanto, testes que são parte de conflitos são obrigatórios.

**Troca de Itens e Fichas:** itens e fichas podem ser trocados sem custo durante a fase Entre Locais e antes do começo de um conflito de grupo. Um agente que está aguardando durante a etapa das Ações pode gastar 1 Azrak para dar um ou mais dos seus itens/fichas a outro agente.

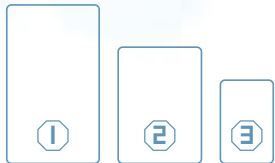
**V** **Valor final:** este é o valor que é comparado ao nível de dificuldade durante um teste. Ele consiste no valor do atributo de um receptáculo, impulso opcional, apoio opcional e o valor da carta de Destino revelada.

**Vórtice:** todo o Azrak gasto ou perdido durante a partida é colocado no Vórtice. Os jogadores podem dividir o Azrak no Vórtice entre si realizando Atualizações. O Azrak colocado na carta Retorno da Missão ou nos locais nunca pode ser dividido desta forma.

# PROTÓCOLO 42

## POLÍTICA DE BOM USO DOS COMPONENTES DO JOGO

Quando um agente usa os componentes disponibilizados, é seu dever cumprir as seguintes regras de uso:



### ① CARTAS DE HISTÓRIA (formato grande)

**A** ..... Leia em voz alta. Podem ser vistas por todos os jogadores.

**Panorama** ..... Telepatia.

### ② CARTAS COMUNS (formato médio)

**Verdes** ..... O agente que pega uma dessas cartas a mantém virada para cima. Podem ser vistas por todos os jogadores. Podem ser trocadas.

**Amarelas** ..... Telepatia. Armazenadas quando forem lidas/resolvidas.

**Vermelhas** ..... Leia em voz alta. Podem ser vistas por todos os jogadores. Armazenadas quando forem lidas/resolvidas.

**Branças** ..... Leia em voz alta. Podem ser vistas por todos os jogadores. São colocadas, viradas para cima, acima do panorama.

### ③ CARTAS PESSOAIS (formato pequeno)

**Equipamento** ..... Podem ser vistas por todos os jogadores. Mantenha viradas para cima.

**Recordação Rápida** ..... Comunicação telepática possível apenas em caso de extrema emergência. Mantenha viradas para baixo.

**Interação** ..... Telepatia. Mantenha viradas para baixo.

### ○ FICHAS

**Hexagonais** ..... Podem ser vistas por todos os jogadores. São colocadas, viradas para cima, acima do panorama.

**Dano** ..... Colocadas na carta do oponente durante um conflito. Armazenadas quando o conflito for resolvido.

**Todas as outras** ..... O agente que pega uma dessas fichas a mantém virada para cima. Podem ser vistas por todos os jogadores. Podem ser trocadas.

TIME Stories é um jogo publicado pela SPACE Cowboys – Asmodee Group, 47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - França © 2019 SPACE Cowboys. Todos os direitos reservados.

Saiba mais sobre o TIME Stories e a SPACE Cowboys em [www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr), e .

### GALÁPAGOS

**Tradução:** Eduardo Kraszczuk

**Revisão:** Evelyn Trippa, Ivar Junior, Luis Perdomo e Thiago Cabello

**Diagramação BR:** Felipe Godinho,

Juliana Signal e Tati Hapanchuk

[www.mundogalapagos.com.br](http://www.mundogalapagos.com.br)

