

# Reglamento



## Abya Yala en juego

Agente de tiempo: una carrera de alto riesgo.

¡Una vida extraordinaria!

¿Está buscando un trabajo emocionante con posibilidades ilimitadas y que le permita visitar diferentes realidades y tiempos?

¿Te preocupa la humanidad, te preocupan las injusticias sociales e históricas y te gustaría corregirlas? ¿Trabajas bien en equipo? ¿No tienes miedo a los grandes desafíos?

¡La agencia Abya Yala te necesita!

La agencia Abya yala es responsable de corregir las fallas históricas del tiempo a través de sus agentes que incorporan receptáculos y viajan en el tiempo para cumplir sus misiones.

Las receptáculos son mujeres que desempeñaron papeles importantes en el territorio de Abya Yala, pero que, como resultado de las fallas temporales, fueron borradas o reducidas de la historia contada. Ellas fueron elegidas cuidadosamente en una revisión de tiempo y están directamente relacionados con las fallas de tiempo que, si se aprueban, corregirán.

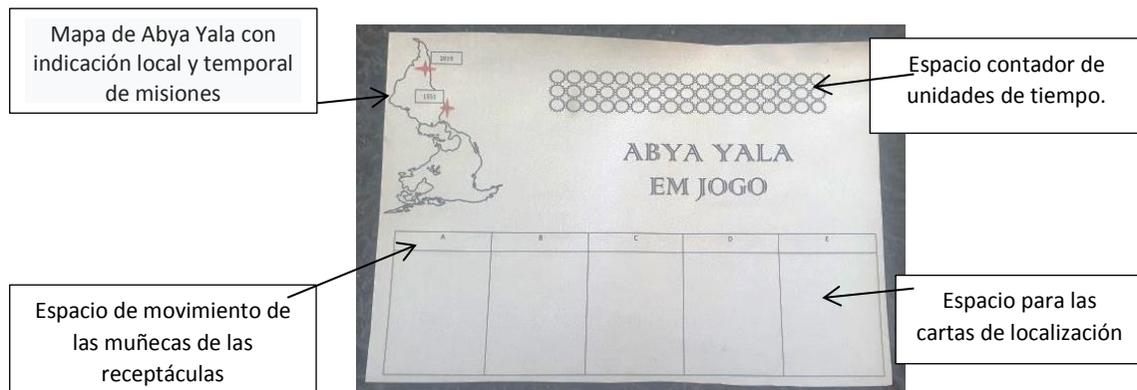
Usa tu tiempo con precaución. Estos viajes han costado años de inversión intelectual y financiera y pueden transformar en gran medida la realidad en que vivimos. Si las unidades de tiempo (Uts) se agotan antes de que se completen las misiones, será necesario enviar otros agentes, lo que sería terrible.

Cúdate y cuida la integridad de tus receptáculos. Vete y no regresa antes de que se completen las misiones.

¡Que Pacha Mama os acompañe!

## Résumen de los materiales

### 1. Tablero



### 6. Cartas de las receptáculos



### 7. Objetos de las misiones

#### 2. Muñecas de las receptáculos



#### 3. Dados de batallas (dados pequeños)



#### 7.1 Objetos de la minimisión Perú (monedas – maravedís, llave y baul)



#### 4. Perno contador de unidades de tiempo (Uts)



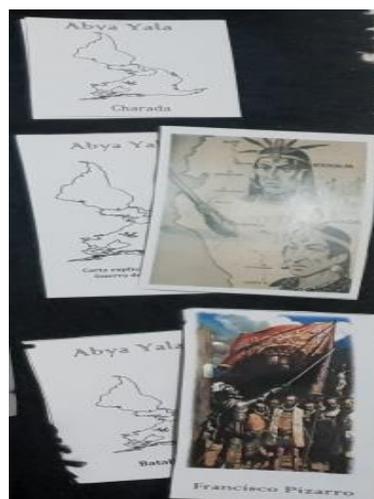
#### 5. Dado grande de unidades de tiempo (Uts)



#### 7.2 Objetos de la minimisión Uruguai (carta brujas, cuadernito y lápiz)



7.3 Objetos de misión final (carta acertijo, carta explicativa de la guerra de los dos hermanos, mapa, carta francisco Pizarro y carta de batalla final)



## Objetivo del juego

El objetivo del juego es viajar en el tiempo y el espacio corrigiendo errores históricos que generaron o fueron fuente de injusticias sociales e históricas individuales, en el caso de las dos mini misiones, o territoriales, en el caso de la misión final.

## Reglas generales

1. El juego es cooperativo. O todos los ganan, o todos los pierden. Por lo tanto, dialoguen y piensen cooperativamente.
2. El juego es una mezcla de tablero y juego de ROL (RPG), por lo que depende de cada jugador dar a su receptácula la interpretación que desee.
3. A cada movimiento de las receptáculas en el tablero, se debe lanzar el dado de Uts y la ficha contadora de Uts debe caminar el número de casillas correspondientes al número del dado. Si el tiempo (casas de Uts) termina antes de que se completen las 3 misiones, el líder debe entregar la carta de misión fallida al grupo de jugadores.
4. La cantidad mínima es de 3 personas por tablero. Si hay más de 5 jugadores, elige parejas que jugarán con la misma receptácula durante todo el juego.

## Receptáculas

Cada jugador o jugadora incorporará una receptácula que debe elegirse al comienzo del juego, respetando las que son obligatorias en cada tablero. Para este tablero, la participación de Francisca Pizarro y Eli Almec es obligatoria. Además de la carta de su receptácula, también debe elegir una muñeca que le represente en los movimientos del tablero.

En el reverso de la carta de su receptáculo hay un breve resumen de su biografía y un cuadro de habilidades que describe la cantidad de dados para cada habilidad que utilizará en las batallas y desafíos que enfrenta. Cada uno tiene un poder específico que se puede usar sólo una vez y agrega 2 dados a la habilidad a ser utilizada.



oponente, tendrás que tirar los dados de las dos receptáculos que estén en la misma casa, lo que aumenta enormemente las posibilidades de victoria.



## Batallas

Durante las misiones, encontrarán algunos desafíos y batallas. Las batallas se llevan a cabo utilizando dados de batalla. Gana la batalla quien sume un número más alto en los dados tirados.

La cantidad de dados lanzados por los receptáculos dependerá de la habilidad que se utilizará en cada movimiento. El reverso de la tarjeta para cada receptáculo contiene una tabla con el número de dados que se deben lanzar al usar cada habilidad. Por ejemplo:

Si eres Eli Almec y vas a enfrentar una batalla usando la persuasión, debes tirar 4 dados de batalla y sumar los números de estos dados.

A / El líder lanzará los dados de su oponente y sumará.

Los resultados pueden ser:

1. El número de la suma de tus dados es mayor que el de tu oponente. En este caso ganaste la batalla.
2. El número de suma de sus dados es el mismo. En este caso, deben tirar el mismo número de dados otra vez para hacer el desempate.
3. El número de la suma de los dados de tu oponente es mayor que el tuyo. En este caso, no puede persuadirlo y puedes:
  - 3.1 esperar la próxima ronda e intentar nuevamente.
  - 3.2 solicitar ayuda de otra receptáculo negociando para que otra persona mueva su muñeca a la misma casa que la suya a su vez. Entonces, cuando se enfrente a este mismo

## IMPORTANTE:

Poderes específicos: solo se puede usar una vez por receptáculo para aumentar la capacidad de cualquier habilidad en 2 dados.

Vidas: cuando participas en una batalla que implica lucha o resistencia y pierdes, pierdes 1 vida. Como el juego es colectivo, alguien que está en la misma casa que tú puede donar vidas. Si no hay nadie en él, alguna receptáculo debe dislocarse a su casa para donarle su vida.

Si ninguna receptáculo se propone donarte una vida, estás fuera del juego. Si la vida de todas la receptáculos termina, lean la carta de misión no exitosa

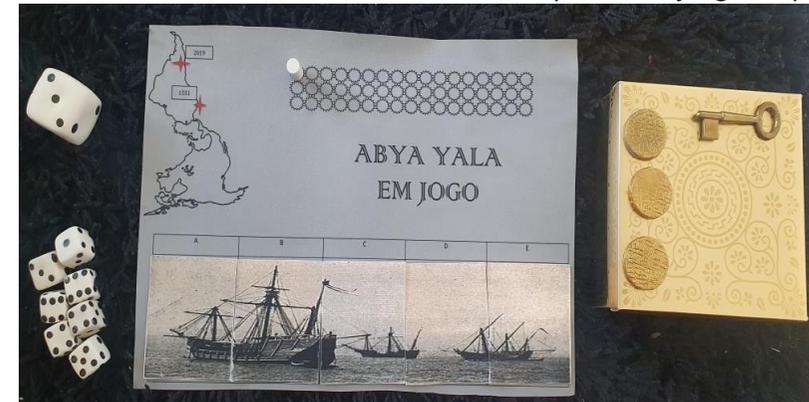
## Líder

**Una vez que eligen al líder o a la líder, este/a debe entregar a los jugadores/as la otra parte del manual identificada con (jugadores y jugadoras) para que lean mientras el líder o la líder lee el suyo.**

La/El líder es el/la responsable por organizar y administrar el juego. Debes ser la/el primer/a a ser voluntario o ser elegido y tiene un papel muy importante. Ella/él no participa como jugador/a. ES RESPONSABLE POR, EN EL SIGUIENTE ORDEN:

1. Entregar las cartas y muñecas de las receptáculos para que los/las jugadores/as elijan las suyas, asegurando que las receptáculos obligatorias sean elegidas. (Francisca Pizarro y Eli Almec).
2. Organizar el tablero para la primera mini misión (Perú 1551). Para eso debes:
  - 2.1 Tomar y centrarla en el espacio donde se jugará.
  - 2.2 Colocar los dados de batalla y el dado de Uts al lado del tablero.
  - 2.3 Colocar el perno contador de Uts en el primer espacio contador de Uts.
  - 2.4 Tomar el paquete identificado como "Misión Perú 1551".
  - 2.5 Tomar las tarjetas de localización y colocarlas en el espacio apropiado en el tablero, en orden, con la imagen hacia arriba y el texto hacia abajo.
  - 2.6 Colocar los objetos de esta misión (caja baúl, maravedís (monedas) y llave) en el otro lado.
  - 2.7 Asegurarse de que los/las jugadores/as no abrirán la caja ni leerán las cartas antes de la hora solicitada.

La "mesa de juego" debería verse así:



Después de que todo esté organizado, debes:

3. Comenzar el juego pidiendo a cada jugador que lance los dados Uts, camine los cuadrados correspondientes con el marcador Uts y mueva su muñeca a la casilla A del espacio de movimiento de las muñecas.
4. Leer en voz alta el texto de la parte posterior de la carta de localización A.
5. Verificar que los/las jugadores/as tiraron el dado de Uts y caminaron con el perno para ir a las siguientes cartas de localización que quieran.
6. Esperar que los/las jugadores/as se muevan y lean las cartas de los espacios a los que quieran ir.
7. Jugar los dados de los oponentes u obstáculos que aparezcan en las cartas leídas por los jugadores y sumar el número de los dados para determinar quién ganó la batalla. **IMPORTANTE:** Si la carta no especifica el número de dados de batalla que jugarán los oponentes, el líder debe jugar el número correspondiente al número de oponentes. Por ejemplo, si hay 3 personas, tira 3 dados independientemente de la habilidad que el/la jugador/a elija utilizar.
8. Entregar a los jugadores los objetos solicitados en las cartas de localización si cumplen con lo que fue solicitado en ellas.
9. Tan pronto como lean todas las cartas de localización y superen todos los desafíos de la Mini Misión Perú 1551, hay 2 opciones que dependerán del tiempo que tengan disponible en el día:

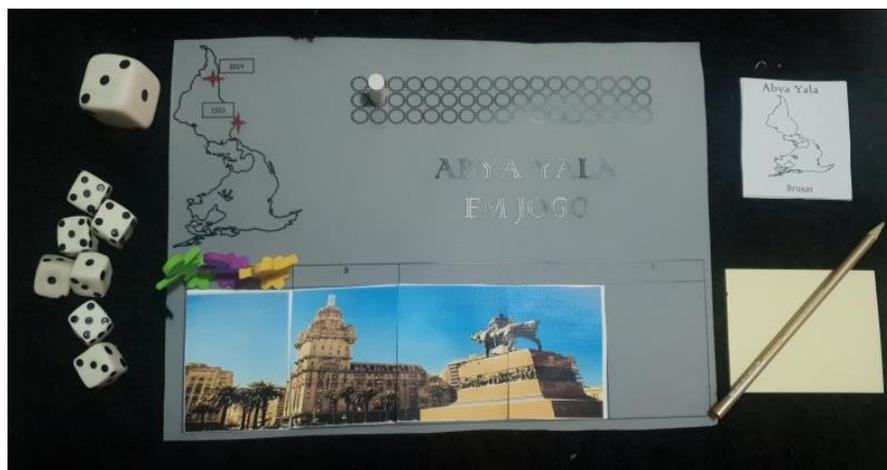
**PRIMERA OPCIÓN:** si no hay más tiempo en el día, debes marcar **CON LAPIZ** la casa de contador de Uts donde se detuvo el perno marcador de Uts, para que, al día de la

continuación, se coloque en la misma casa y debes pedir el apoyo de otros colegas para guardar todas las partes y piezas del juego de manera organizada.

SEGUNDA OPCIÓN: si tiene tiempo para completar la próxima mini misión de inmediato, debes guardar todo el material correspondiente a la mini misión Perú 1551 en el paquete en el que lo encontró, recoger el paquete identificado como Mini Misión Uruguay 2019 y organizarlo en el tablero de la siguiente manera:

- 9.1 Volver los dados de batalla y los dados de Uts a la lateral del tablero.
- 9.2 Coger las cartas de localización y colocarlas en el espacio provisto en el tablero, en orden, con la imagen hacia arriba y el texto hacia abajo.
- 9.3 Colocar los objetos de esta misión (carta "Brujas", lápiz y papel) en el otro lado.
- 9.4 Guardar la "Carta de misión final" y el mapa que lo acompaña con usted y esperar el momento de entregarla a los jugadores.
- 9.5 Asegurarse de que los/las jugadores/as no leerán las cartas antes de la hora solicitada.

La "mesa de juego" de la mini misión Uruguay 2019 debe verse así:



Después de que todo esté organizado, debes:

10. Iniciar la segunda misión leyendo en voz alta el texto de la parte posterior de la carta de localización A y garantizar que estén disponibles los objetos solicitados en esta carta.
11. Verificar que los/las jugadores/as tiraron el dado de Uts y caminaron con el perno para ir a las siguientes cartas de localización que quieran.

12. Esperar que jugadores/as se muevan y lean las cartas de los espacios a los que quieran ir.

13. Controlar el tiempo cuando sea solicitado en los desafíos de las cartas de localización.

14. Entregar a los jugadores los objetos solicitados en las cartas de localización si cumplen con lo que fue solicitado en ellas.

15. Tan pronto como lean todas las cartas de localización y superen todos los desafíos contenidos en la Mini Misión Uruguay 2019, hay 2 opciones que dependerán otra vez del tiempo que tengan disponible en el día:

PRIMERA OPCIÓN: si no hay más tiempo en el día, debes marcar CON LAPIZ la casa de contador de Uts donde se detuvo el perno marcador de Uts, para que al día de la continuación, se coloque en la misma casa y debes pedir el apoyo de otros colegas para guardar todas las partes y piezas del juego de manera organizada.

SEGUNDA OPCIÓN: si tiene tiempo para completar la misión final de inmediato, debes guardar todo el material correspondiente a la misión Uruguay en el paquete en el que lo encontró, recoger el paquete identificado como Misión Final y organizarlo en el tablero de la siguiente manera:

- 15.1 Volver los dados de batalla y los dados de Uts a la lateral del tablero.
- 15.2 Coger las cartas de localización y colocarlas en el espacio provisto en el tablero, en orden, con la imagen hacia arriba y el texto hacia abajo.
- 15.3 Colocar los objetos de esta misión (cartas "Acertijo", batalla final, Francisco Pizarro y carta explicativa de misión de guerra de los dos hermanos y el mapa del territorio Inca) en el otro lado.
- 15.5 Asegurarse de que los/las jugadores/as no leerán las cartas antes de la hora solicitada.

La "mesa de juego" de la Misión final debe verse así:



Después de que todo esté organizado, debes:

16. Iniciar la misión final leyendo en voz alta el texto de la parte posterior de la carta de localización A y garantizar que sean puestos a disposición los objetos solicitados en esta carta.

17. Verificar que los/las jugadores/as tiraron el dado de Uts y caminaron con el perno para ir a las siguientes cartas de localización que quieran.

18. Esperar que jugadores/as se muevan y lean las cartas de los espacios a los que quieren ir.

19. Controlar el tiempo cuando sea solicitado en los desafíos de las cartas de localización.

20. Entregar a los jugadores los objetos solicitados en las cartas de localización si cumplen con lo que fue solicitado en ellas.

21. Jugar los dados de los oponentes u obstáculos que aparezcan en las cartas leídas por los jugadores y sumar el número de los dados para determinar quién ganó las batallas.

22. Después que lean todas las cartas de localización y que pasen por todos los desafíos contenidos en las cartas de misión final, si ganan las batallas, entregue la carta de Misión exitosa, si fallan, entregue la carta de Misión no exitosa.

**IMPORTANTE:** para cada movimiento de las receptáculos en el tablero, se debe tirar el dado de Uts y el perno contador de Uts debe caminar el número de lugares correspondiente al número del dado en el espacio destinado a esto en el tablero. Si el tiempo (casas de Uts) termina antes de que se completen las 3 misiones, el líder debe dar al grupo de jugadores la carta de Misión no exitosa.

## Jugadores y Jugadoras

**Una vez que eligen al líder, los jugadores deben leer este manual juntos mientras el líder lee el suyo. Incluso si terminan de leer antes, solo deben comenzar el juego después de que el líder haya leído todo su manual, haya organizado el tablero y haya autorizado el inicio del juego.**

Jugadores y jugadoras son agentes del tiempo, corazón de la agencia Abya Yala. Son responsables de ganar las batallas y obstáculos y completar las misiones. Para eso, DEBEN EN ESTE ORDEN:

1. Elegir un receptáculo y una muñeca para representarlo en el tablero, respetando la obligatoriedad de las dos receptáculos en este tablero, que son Francisca Pizarro y Eli Almec y deben estar entre las elegidas, ya que las necesitarán para completar las misiones.
2. Esperar a que el líder organice el tablero para la mini misión Perú 1551.
3. Comenzar el juego tirando los dados Uts, cada jugador/a a su vez, y moviendo el perno por los espacios contadores de Uts.
4. Mover su muñeca al espacio A del espacio de movimiento de las muñecas. Todas las muñecas deben estar en el espacio A para que el/la líder empiece la lectura de la carta de localización A.
5. Escuchar la lectura de la carta de localización A.
6. Tirar el dado Uts otra vez y mover el perno por el espacio contador de Uts, cada uno a su vez y elegir el espacio de muñecas al que desea cambiarse. IMPORTANTE: cada vez que se muevan las receptáculos en el tablero, el dado Uts debe ser tirado y el perno de Uts debe caminar el número de espacios correspondientes)
7. Dar la vuelta a la carta del espacio elegido y leer el texto a todos. Si hay una batalla u obstáculo que cumplir en la carta, puedes:
  - a. No hacer nada y esperar ayuda o
  - b. Enfrentar. Si es un desafío, debes leer la carta cuidadosamente y llevar a cabo la solicitud. Si se trata de una batalla, debe seguir las instrucciones en el cuadro "Batalla" que se encuentra al final de este manual.
8. Tan pronto como lean todas las cartas de localización y superen todos los desafíos den la Mini Misión Perú 1551, hay 2 opciones que dependerán del tiempo que tengan disponible en el día:

PRIMERA OPCIÓN: si no tienen más tiempo en el día, el líder marcará con LÁPIZ la casa Uts donde se detuvo el perno marcador de Uts para que al día siguiente se coloque en la misma casa y les pedirá apoyo para almacenar todas las partes y piezas del juego de manera organizada.

SEGUNDA OPCIÓN: Si tienen tiempo para llevar a cabo la próxima mini misión de inmediato, debe guardar las cartas y los objetos de la mini misión Perú 1551 y esperar a que el líder organice el próximo desafío.

9. Todas las muñecas deben colocarse en el espacio A para comenzar la segunda ronda.
10. Escuchar la lectura de la carta de localización A.
11. Tirar los dados Uts y mover el perno del contador Uts, cada uno a su vez, y elija el espacio al que deseas moverte.
12. Dar la vuelta a la carta del espacio elegido y leer el texto a todos. Si hay una batalla u obstáculo que cumplir en la carta, puedes:
  - a. No hacer nada y esperar ayuda o
  - b. Enfrentar. Si es un desafío, debes leer la carta cuidadosamente y llevar a cabo la solicitud. Si se trata de una batalla, debe seguir las instrucciones en el cuadro "Batalla" que se encuentra al final de este manual.
13. Tan pronto como lean todas las cartas de localización y superen todos los desafíos contenidos en la Mini Misión Uruguay 2019, hay 2 opciones que dependerán del tiempo que tengan disponible en el día:

PRIMERA OPCIÓN: si no tienen más tiempo en el día, el líder marcará con LÁPIZ el espacio de Uts donde se detuvo el perno marcador de Uts para que al día siguiente se coloque en el mismo espacio y les pedirá apoyo para guardar todas las partes y piezas del juego de manera organizada en la caja.

SEGUNDA OPCIÓN: si tienes tiempo para llevar a cabo la misión final de inmediato, debes guardar las cartas y los objetos de la misión Uruguay 2019 y esperar a que el líder organice el próximo reto.

14. Todas las muñecas deben colocarse en la casilla A para comenzar la última ronda.
15. Escuchar la lectura de la carta de localización A.
16. Tirar los dados Uts y mover el perno del contador Uts, cada uno a su vez, y poner la muñeca en el espacio al que deseas moverte.

17. Dar la vuelta a la carta del espacio elegido y leer el texto a todos. Si hay una batalla u obstáculo que cumplir en la carta, puedes:

a. No hacer nada y esperar ayuda o

b. Enfrentar. Si es un desafío, debes leer la carta cuidadosamente y llevar a cabo la solicitud. Si se trata de una batalla, debe seguir las instrucciones en el cuadro "Batalla" que se encuentra al final de este manual.

18. Tan pronto como lean todas las tarjetas de ubicación y enfrenten las guerras y los desafíos, deberías leer la misión exitosa o la tarjeta de misión fallida dependiendo de los resultados.

¡Diviértete y que Pacha Mama te acompañe!