M.G. Linden

TIME TRAVEL RESCUE

2-4 jogadores

40-90 minutos

Complexidade média

Time Travel Rescue é um jogo para 2 a 4 jogadores em que cada jogador representa uma equipe de resgate de viajantes no tempo. Ao longo do jogo, cada jogador constrói um baralho de cartas cada vez mais poderoso e usa os efeitos dessas cartas para manipular dados. Cada dado representa um viajante perdido no tempo, e o valor do dado representa o quão longe no passado o viajante está em relação ao presente. Quando o jogador consegue fazer um dado chegar a zero, o viajante é resgatado. Quanto menos turnos o jogador levar para resgatar todos os viajantes, mais ele pontua. Ao final de 5 rodadas (ou 3, no modo curto), o jogador com mais pontos de vitória é o vencedor.

Este livro de regras está em constante atualização.
Você pode encontrar a versão mais recente dele em linktr.ee/mglinden.

1 Componentes

- 1 tabuleiro principal
- 1 marcador de rodadas
- 4 tabuleiros de missão
- 20 dados (em 5 cores diferentes)
- 2 marcadores de jogo curto
- 30 tokens de bônus
- 40 tokens de moedas
- 96 cartas de ação
- 3 cartas de prioridade
- 1 carta de exclusão
- Para cada um dos 4 jogadores:
- 1 tabuleiro individual
- 2 meeples
- 1 cubo de pontuação

2 Preparação

1 Peças dos jogadores

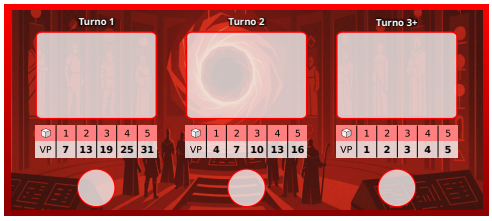
Cada jogador escolhe uma cor (vermelho, azul, amarelo ou verde) e recebe todas as peças da cor escolhida: 2 meeples, 1 cubo de pontuação e 1 tabuleiro individual:



2 meeples



1 cubo de pontuação

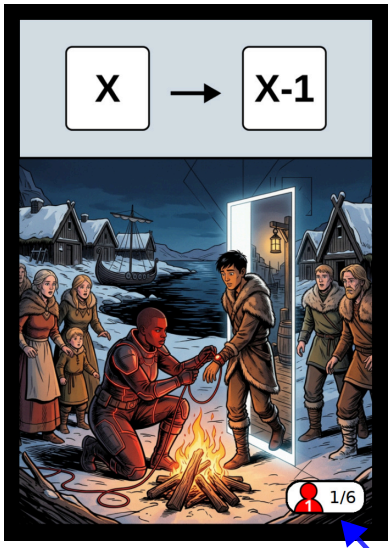


1 tabuleiro individual

Cada jogador coloca um dos seus meeples no espaço circular abaixo de “Turno 1” do seu tabuleiro individual. O outro meeple vai para a ordem de turno, como explicado mais adiante.

2 Organização das cartas

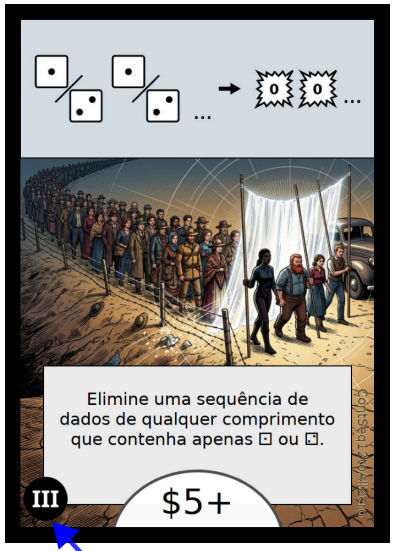
Separe todas as cartas iniciais dos jogadores. São aquelas que têm, no canto inferior direito, um símbolo como o do exemplo abaixo:



Indica que esta é a primeira das seis cartas iniciais do jogador 1 (vermelho).

Entregue a cada jogador as suas 6 cartas iniciais. Se houver menos de 4 jogadores, devolva à caixa as cartas iniciais que sobrarem.

Todas as outras cartas de ação têm um nível, representado no canto inferior direito:

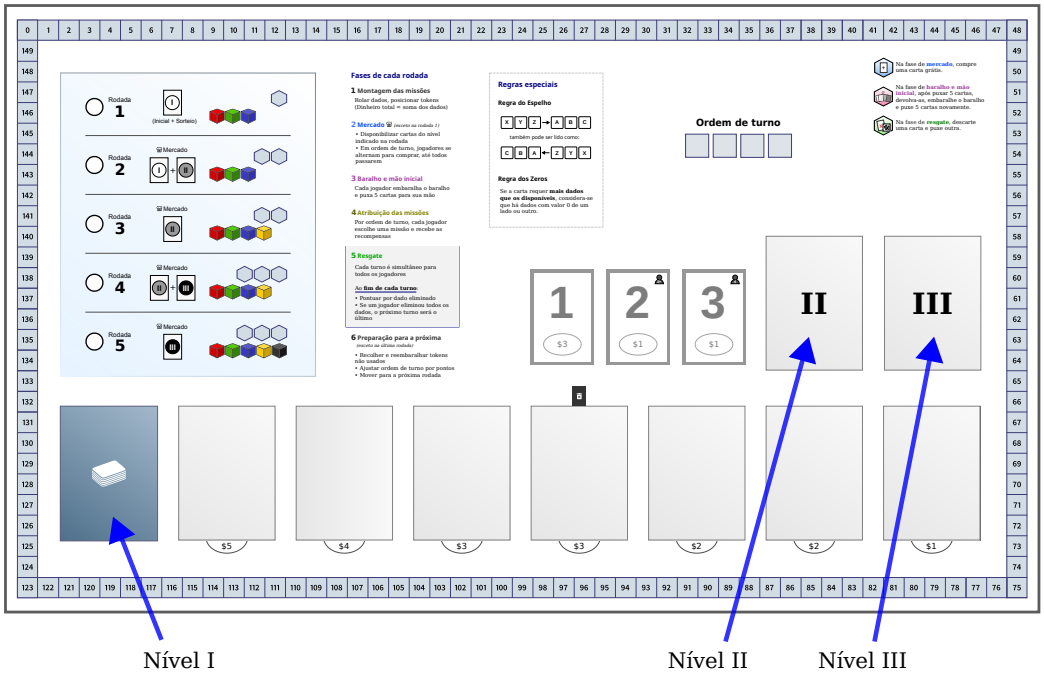


Nível da carta (I, II ou III). Quanto maior o nível, mais poderoso o efeito da carta.

Separe essas cartas em 3 pilhas, de acordo com o nível de cada uma. Embaralhe cada pilha separadamente.

Entregue a cada jogador as 6 primeiras cartas da pilha de nível I. Junto com as 6 cartas iniciais, elas formam o baralho de 12 cartas com que cada jogador começa a partida.

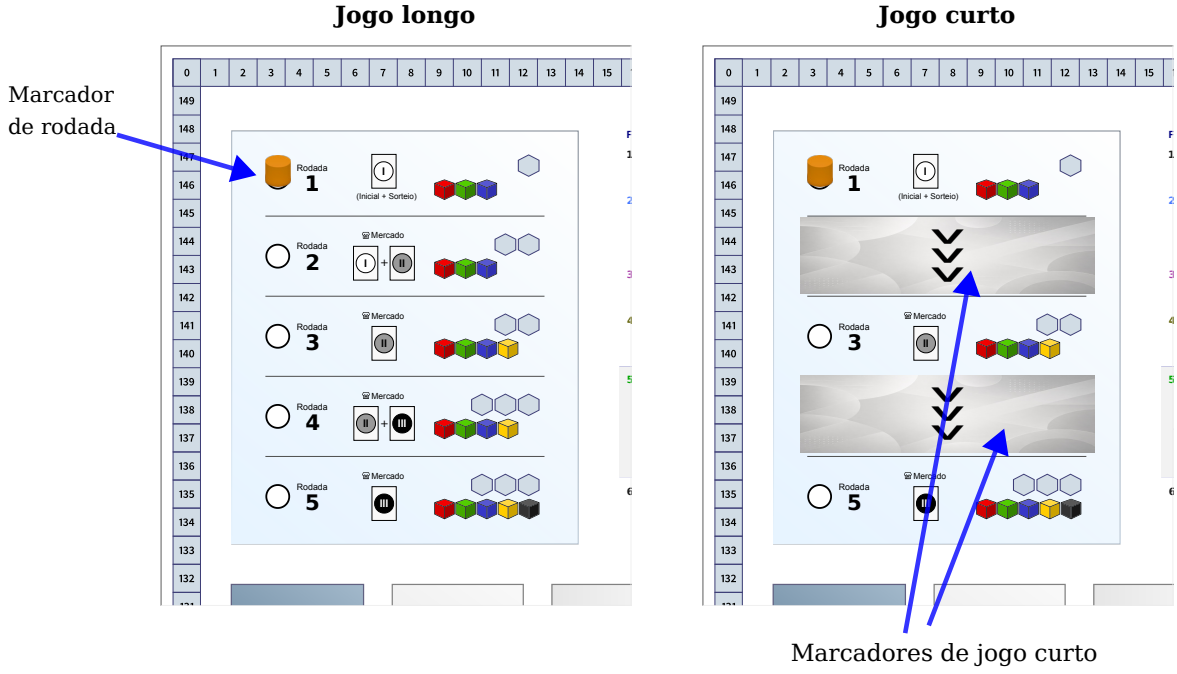
Coloque o tabuleiro principal no centro da mesa e posicione cada pilha no espaço correspondente do tabuleiro:



3 Área comum

Antes de começar, os jogadores devem decidir se vão jogar a versão longa do jogo (5 rodadas) ou a curta (3 rodadas). Para a primeira partida, recomenda-se a versão curta.

Se os jogadores escolherem a versão curta, coloque os marcadores de jogo curto cobrindo os espaços das rodadas 2 e 4 no tabuleiro:

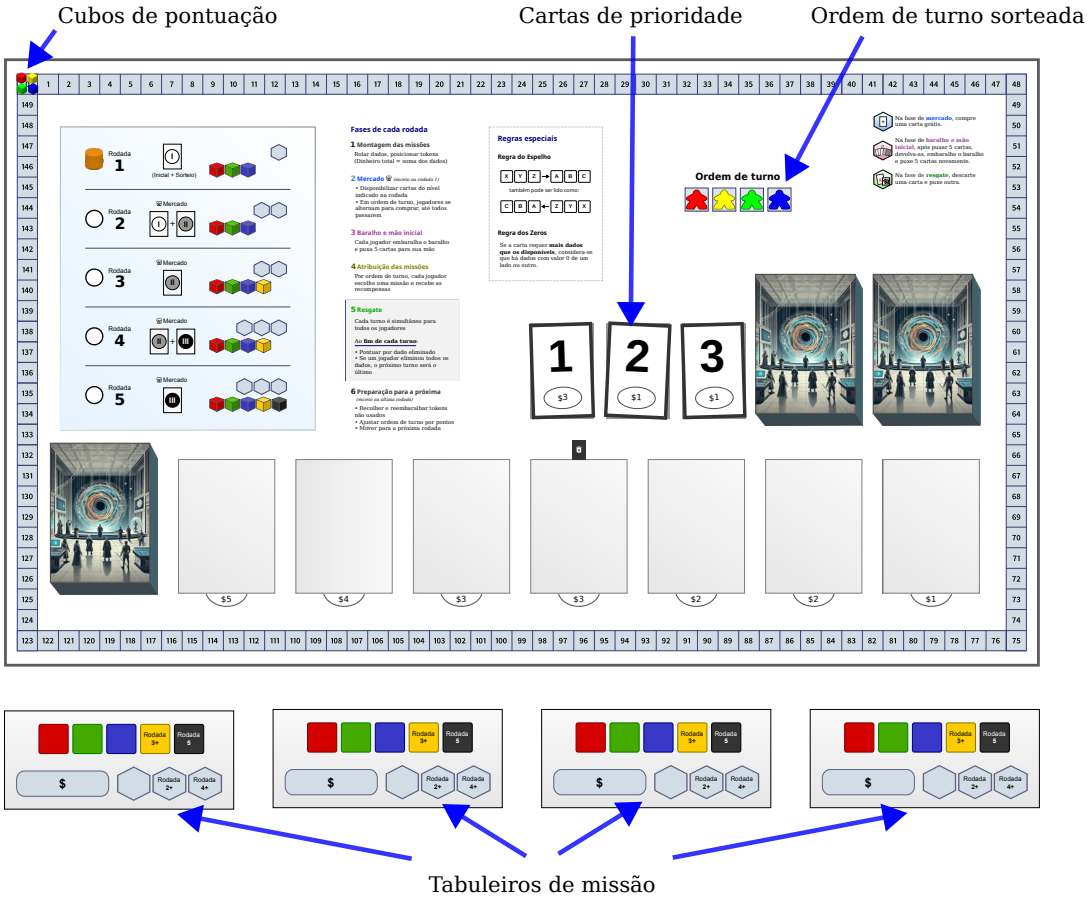


Em ambos os casos, coloque o marcador de rodada no espaço da rodada 1.

Para terminar a preparação da área comum, faça o seguinte:

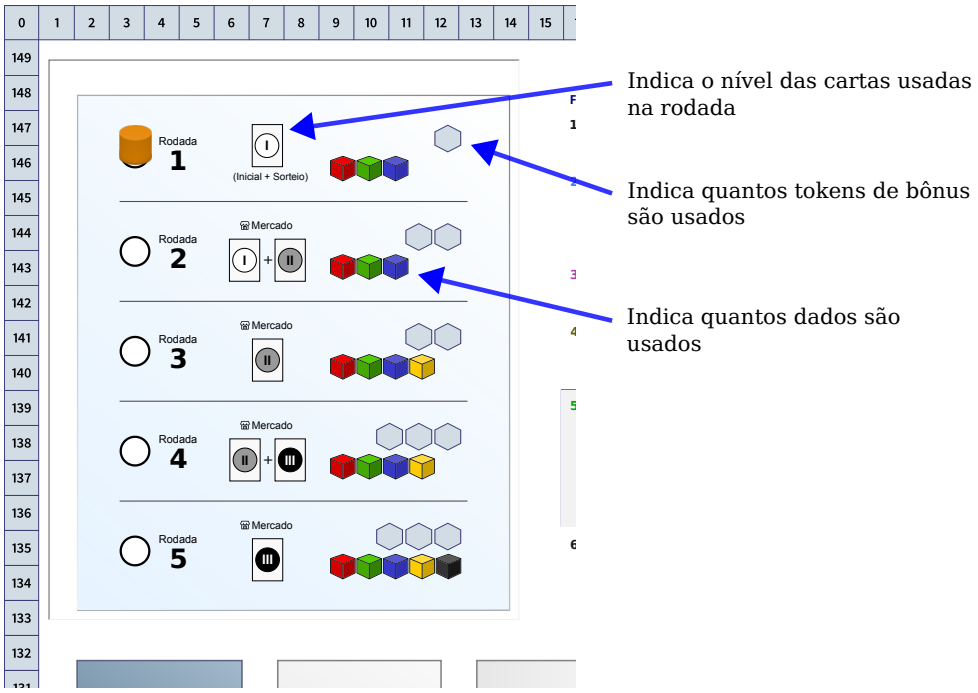
- Sorteie a ordem dos jogadores e coloque um meeple de cada jogador, nessa ordem, no espaço “Ordem de turno” do tabuleiro principal.
- Coloque o cubo de cada jogador no espaço zero da trilha de pontuação.
- Deixe as moedas ao lado do tabuleiro principal, formando a reserva comum. Todo dinheiro que os jogadores recebem sai da reserva, e todo dinheiro que pagam volta para ela.
- Cada jogador recebe da reserva o seu dinheiro inicial, de acordo com a ordem de turno: o primeiro jogador começa com $5, o segundo com $4, o terceiro com $3 e o quarto com $2.
- Se houver 4 jogadores, coloque as 3 cartas de prioridade nos espaços correspondentes. Se houver 3 jogadores, coloque apenas as cartas 1 e 2. Com 2 jogadores, coloque apenas a carta 1.
- Por fim, coloque perto do tabuleiro principal tantos tabuleiros de missão quantos forem os jogadores.

O exemplo abaixo mostra o resultado final da área comum para uma partida longa com 4 jogadores:



3 Fases do jogo

O quadro no canto superior esquerdo do tabuleiro principal tem os espaços do marcador que indica a rodada atual (lembrando que, no jogo curto, as rodadas 2 e 4 são puladas). Ao lado do marcador, há um diagrama que serve de lembrete de tudo o que muda de uma rodada para outra:



O diagrama acima é lido da seguinte forma:

- Na rodada 1, são usadas apenas as cartas de nível I (que são aquelas que cada jogador já recebeu na preparação, além de suas cartas iniciais). Nenhum jogador recebe outras cartas na rodada 1, pois isso só acontece na fase de mercado, que, como também indica o diagrama, só ocorre a partir da rodada 2. Na fase de mercado da rodada 2, estão disponíveis cartas de nível I e II. Na da rodada 3, apenas as de nível II; na da rodada 4, as de nível II e III; e, na da rodada 5, apenas as de nível III.
- Na rodada 1, apenas 1 token de bônus é colocado em cada tabuleiro de missão, conforme explicado mais adiante. Nas rodadas 2 e 3, são colocados 2 tokens, e, nas rodadas 4 e 5, 3 tokens.
- Nas rodadas 1 e 2, apenas 3 dados são usados em cada tabuleiro de missão (vermelho, verde e azul). A partir da rodada 3, é acrescentado o dado amarelo. Na rodada 5, é acrescentado o dado preto.

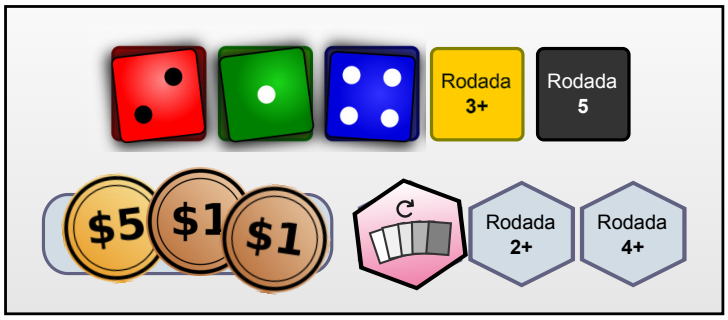
Cada rodada é dividida em 6 fases, que são as seguintes:

1 Montagem das missões

Para cada tabuleiro de missão, role os dados e sorteie os tokens de bônus, nas quantidades indicadas para a rodada atual no diagrama acima. Posicione os dados nos quadrados das cores correspondentes e os tokens nos hexágonos. Os próprios espaços do tabuleiro de missão também trazem lembretes indicando a partir de qual rodada começam a ser usados.

Some os valores de todos os dados e coloque no espaço marcado com “$” uma quantia em dinheiro da reserva igual a essa soma.

O exemplo abaixo mostra como um dos tabuleiros de missão pode ficar após a montagem da rodada 1:



2 Mercado

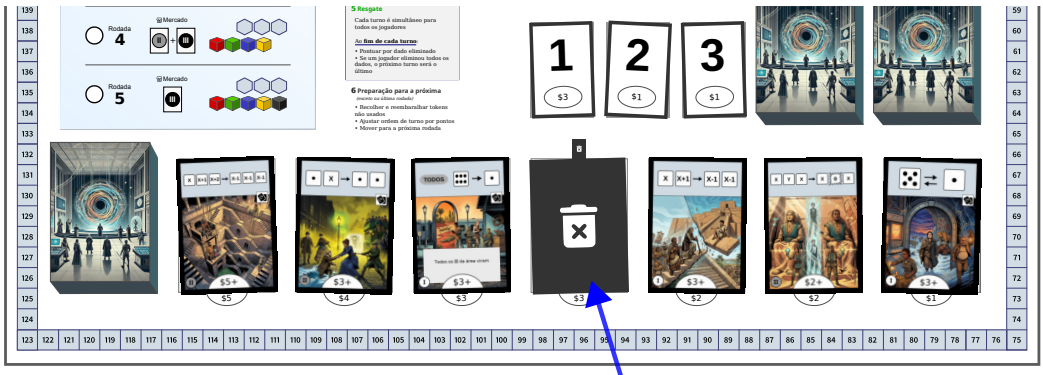
Pule esta fase se estiver na rodada 1.

Montagem do mercado

Coloque a carta de exclusão no espaço marcado com o ícone de exclusão, na fileira da parte de baixo do tabuleiro principal.

Prepare o baralho de mercado de acordo com a rodada atual. Por exemplo, na rodada 2, embaralhe todas as cartas de nível I que ainda não pertencem a nenhum jogador junto com todas as cartas de nível II. Na rodada 3, use apenas as cartas de nível II. Posicione o baralho montado e embaralhado no espaço do canto inferior esquerdo do tabuleiro. Puxe as 6 primeiras cartas do topo do baralho e posicione-as nos espaços restantes da fileira de cartas.

O resultado dessa montagem, para a rodada 2, pode ficar parecido com o seguinte:



Carta de exclusão

Compras

Agora, em ordem de turno (começando pelo jogador cujo meeple está mais à esquerda na ordem de turno e seguindo nessa ordem), cada jogador, na sua vez, faz uma das seguintes ações:

1. Comprar uma carta de ação
2. Excluir uma carta do seu baralho
3. Comprar uma carta de prioridade
4. Passar a vez

As vezes continuam se alternando, nessa mesma ordem, até que todos os jogadores tenham passado. Se um jogador já tiver comprado 3 cartas de ação nesta rodada, ele é obrigado a passar a vez. Cartas adquiridas com o token de bônus de carta grátis também contam para esse limite.

Opção 1: Comprar uma carta de ação

O jogador escolhe uma das 6 cartas disponíveis no mercado, paga o seu custo e a traz para perto de si. O custo de uma carta é a soma do valor impresso nela com o valor impresso na posição correspondente do tabuleiro. Na figura acima, por exemplo, o custo das 3 primeiras cartas é $10 ($5+$5), $7 ($3+$4) e $6 ($3+$3).

Em vez de pagar o custo, o jogador pode descartar um token de bônus de carta grátis. Isso conta como a sua ação naquela vez.

A carta comprada deve ficar separada e bem visível, para que seja possível contar quantas cartas cada jogador comprou nesta rodada.

Depois da compra, todas as cartas à esquerda da carta comprada (inclusive a carta de exclusão, se for o caso) são deslocadas uma posição para a direita. Então, puxe a carta do topo do baralho e coloque-a na posição mais à esquerda, que terá ficado vazia.

Opção 2: Excluir uma carta do seu baralho

O jogador paga o custo indicado abaixo da carta de exclusão, escolhe uma carta qualquer do seu baralho e a devolve à caixa (a carta removida do baralho não volta mais ao jogo).

Se, nesse momento, a carta de exclusão estiver em uma das 4 primeiras posições da fileira (isto é, na posição inicial, marcada com o ícone de exclusão, ou à esquerda dela), ela permanece onde está.

Se a carta de exclusão estiver à direita da posição marcada com o ícone de exclusão, retire-a de onde está e desloque uma posição para a direita as cartas que estavam entre ela e essa posição (incluindo a carta que ocupava a posição marcada), deixando-a livre. Depois, coloque a carta de exclusão na posição marcada.

Por exemplo:

Situação 1: Carta de exclusão na posição inicial ou à esquerda dela

O jogador paga $4 e remove uma carta do seu baralho. A carta de exclusão permanece onde está.

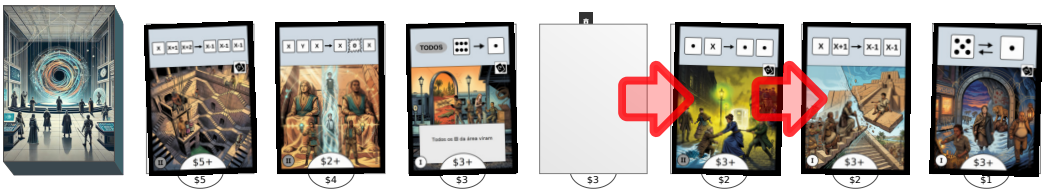


Situação 2: Carta de exclusão à direita da posição inicial

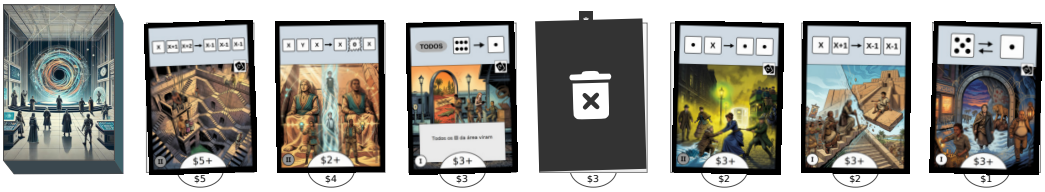
1. O jogador paga $2 e remove uma carta do seu baralho.



2. A carta de exclusão sai, e as cartas da posição inicial até ela avançam para a direita.



3. A carta de exclusão volta à posição inicial.



A carta de exclusão nunca sai do tabuleiro principal.

Opção 3: Comprar uma carta de prioridade

O jogador escolhe uma das cartas de prioridade ainda disponíveis, paga o seu custo e a traz para perto de si. Cada jogador pode ter no máximo uma carta de prioridade.

Opção 4: Passar a vez

O jogador declara que passa a vez e não poderá mais agir durante o resto desta fase de mercado. Se o jogador já tiver comprado 3 cartas de ação nesta rodada, passar a vez é a única ação disponível. Quando todos os jogadores tiverem passado a vez, a fase de mercado termina.

3 Baralho e mão inicial

Cada jogador embaralha o seu baralho (incluindo as cartas compradas na fase anterior) e puxa as 5 cartas do topo para formar a sua mão inicial. Cada jogador pode olhar as cartas que tem na mão e usar essa informação para ajudar na decisão que tomará na fase seguinte.

4 Atribuição das missões

Esta fase ocorre em ordem de turno, exceto se um ou mais jogadores tiverem comprado cartas de prioridade na fase de mercado. Nesse caso, os jogadores com cartas de prioridade escolhem primeiro, na ordem dos números das cartas.

Por exemplo: se a ordem de turno é “vermelho, azul, amarelo, verde”, o jogador azul comprou a carta de prioridade 1 e o jogador verde comprou a carta de prioridade 2, então as missões são atribuídas na ordem: azul, verde, vermelho, amarelo.

Cada jogador, na ordem definida, escolhe um dos tabuleiros de missão disponíveis e o traz fisicamente para perto de si, com tudo o que está nele (dados, tokens, dinheiro). Como a quantidade de tabuleiros de missão é sempre igual à quantidade de jogadores, o último jogador não terá escolha e ficará com o tabuleiro que sobrar.

No momento em que escolhe um tabuleiro de missão, o jogador recebe todo o dinheiro e todos os tokens que estão nele e os adiciona ao seu estoque pessoal. Se houver algum token de dinheiro entre os recebidos, ele é imediatamente trocado por moedas do valor correspondente.

Os demais tokens ficam com o jogador. Em qualquer momento posterior, desde que na fase correta, o jogador pode descartar um token para aplicar o efeito correspondente:



Na fase de **mercado**, compre uma carta grátis.



Na fase de **baralho e mão inicial**, após puxar 5 cartas, devolva-as ao baralho, embaralhe-o e puxe 5 cartas novamente.



Na fase de **resgate**, descarte uma carta da mão e puxe outra do baralho.

5 Resgate

Esta é a fase principal do jogo. No início desta fase, todos os jogadores já devem ter:

- Um tabuleiro individual vazio, exceto por um meeple no espaço circular abaixo de “Turno 1”
- Um baralho embaralhado e uma mão de 5 cartas
- Um tabuleiro de missão com uma fileira de dados e nenhum token ou dinheiro (tokens e dinheiro já foram removidos e incorporados ao estoque pessoal do jogador na fase anterior)

As cores dos dados servem apenas para auxiliar a montagem dos tabuleiros de missão e não têm importância nesta fase.

A fase de resgate é dividida em turnos e, em cada turno, todos jogam simultaneamente. Durante o seu turno, cada jogador joga as cartas que tem na mão, uma por uma. A cada carta jogada, o efeito descrito nela é aplicado aos dados do seu tabuleiro de missão: dados podem ter seus valores alterados ou ser removidos. Quando um dado é eliminado, os dados restantes se juntam, mantendo a ordem, e os que estavam dos lados dele passam a ser vizinhos. Se a carta jogada tiver o símbolo de "mais uma" perto da borda direita, abaixo do diagrama do topo, o jogador puxa mais uma carta do topo do baralho para a mão logo após aplicar o efeito da carta.

O valor de um dado nunca passa de 6 nem fica abaixo de 0. Se um efeito levaria um dado acima de 6, ele fica em 6; se o levaria abaixo de 0, ele fica em 0 (ou seja, é eliminado). Uma carta pode ser jogada mesmo que, por causa disso, não altere nenhum dado, desde que seus requisitos sejam cumpridos (veja "Como ler uma carta", mais adiante).

Cada jogador mantém uma pilha de descarte ao lado do seu baralho. As cartas jogadas e as descartadas da mão vão para essa pilha e não voltam ao baralho durante a fase de resgate. Se o baralho acabar, o jogador não puxa mais cartas e continua jogando apenas com as que tiver na mão.

Quando o jogador não puder ou não quiser jogar mais nenhuma carta, o seu turno acaba e ele espera que todos os outros jogadores também terminem os seus turnos. Quando todos tiverem terminado, cada jogador descarta quantas cartas quiser da mão e puxa cartas do topo do baralho até completar uma nova mão de 5 cartas. Então, todos movem o meeple para o espaço seguinte do tabuleiro individual e começam simultaneamente o turno seguinte. O processo se repete até que ocorra uma das condições descritas a seguir.

O objetivo do turno é eliminar (ou seja, fazer chegar a zero) o maior número possível de dados. Cada dado eliminado é removido do tabuleiro de missão e levado ao tabuleiro individual do jogador, dentro do retângulo claro correspondente ao turno atual. Tematicamente, isso representa um viajante no tempo que foi resgatado. A última coluna, "Turno 3+", serve para todos os turnos a partir do terceiro: o meeple para nela, e os dados eliminados no turno 3 ou depois vão todos para o mesmo retângulo. Se, em determinado turno, ao menos um jogador conseguir eliminar todos os seus dados, o próximo turno será necessariamente o último (isso significa que cada jogador pode passar, no máximo, um turno inteiro sem jogar, esperando os demais). Se todos os jogadores terminarem um turno com todos os dados eliminados, aquele turno também terá sido o último. A fase também termina quando todos os jogadores que ainda têm dados ficarem sem cartas para puxar e sem jogadas possíveis, uma situação rara na prática. Os dados que não forem eliminados não valem pontos.

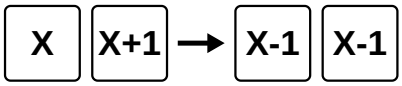
Após o fim do último turno, cada jogador avança o seu cubo na trilha de pontuação de acordo com o número de dados eliminados em cada turno, conforme as tabelas do tabuleiro individual. Além disso, cada jogador recebe $1 para cada carta que sobrou em sua mão após a última jogada do último turno. Um jogador que já eliminou todos os seus dados não completa mais a mão nos turnos seguintes: para ele, contam as cartas que ficaram na mão quando eliminou o último dado.

Como ler uma carta

O diagrama no topo de cada carta descreve o seu efeito. À esquerda da seta ficam os requisitos: os dados nos quais a carta pode ser jogada, que, em geral, precisam ser vizinhos na fileira. À direita da seta ficam os valores que esses mesmos dados passam a ter após a carta ser jogada.

- Uma letra (X, Y, Z) representa um valor qualquer. A mesma letra repetida exige valores iguais, e uma expressão como X+1 exige um valor relativo (nesse caso, um a mais que X).
- Um dado desenhado com pontos exige exatamente aquele valor.
- No resultado, um dado que fica com valor 0 é eliminado.

Por exemplo, a carta abaixo exige dois dados vizinhos em que o segundo vale um a mais que o primeiro, como 3 e 4, e transforma os dois em X-1 (nesse caso, 2 e 2):



Regras especiais

Duas regras valem para todas as cartas e estão resumidas no quadro “Regras especiais” do tabuleiro principal.

Regra do Espelho

Toda carta também pode ser lida da direita para a esquerda. Os requisitos podem ser procurados na fileira em qualquer um dos dois sentidos, e o resultado é aplicado no mesmo sentido em que os requisitos foram lidos: uma carta “X Y Z → A B C” também pode ser jogada como “Z Y X → C B A”.

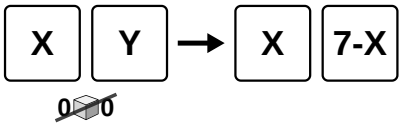
Por exemplo, a carta acima serve tanto para os dados 3 e 4 quanto para os dados 4 e 3. Nos dois casos, os dois dados viram 2.

Regra dos Zeros

Se uma carta exigir mais dados do que há na fileira, considere que existem dados de valor 0 dos dois lados da fileira, quantos forem necessários. Esses dados imaginários podem cumprir os requisitos da carta, mas não fazem parte da fileira: depois do efeito, eles simplesmente desaparecem. Essa regra só vale quando a fileira tem menos dados do que a carta exige. Se houver dados suficientes, a carta deve ser jogada apenas em dados reais.

Por exemplo, se resta na fileira um único dado de valor 1, a carta acima pode ser jogada lendo um dado imaginário de valor 0 antes dele (0 e 1, ou seja, X e X+1). Os dois passam a valer 0, e o dado real é eliminado.

Algumas cartas não seguem a Regra dos Zeros. Elas têm, abaixo do diagrama, o símbolo de um dado entre dois zeros, riscado, como a carta abaixo. Essas cartas só podem ser jogadas se a fileira tiver pelo menos tantos dados quanto o diagrama mostra.

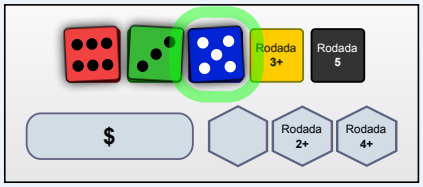


Exemplo de turno

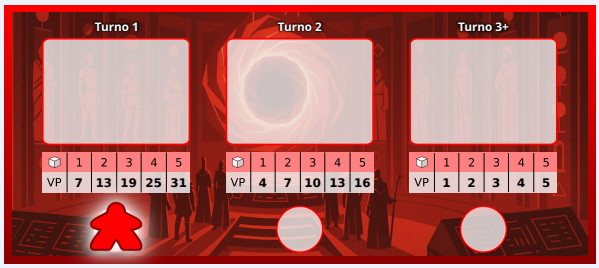
Neste exemplo, o jogador vermelho começa o primeiro turno da fase de resgate com a configuração abaixo. Ele joga a carta indicada e escolhe como alvo o dado azul:



Cartas na mão



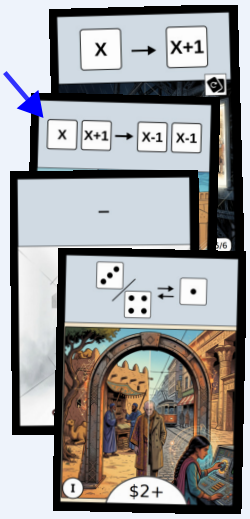
Tabuleiro de missão



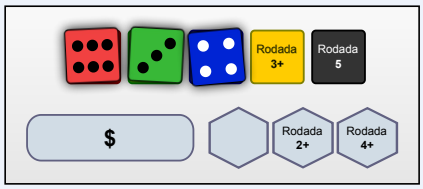
Tabuleiro individual

Cartas já jogadas

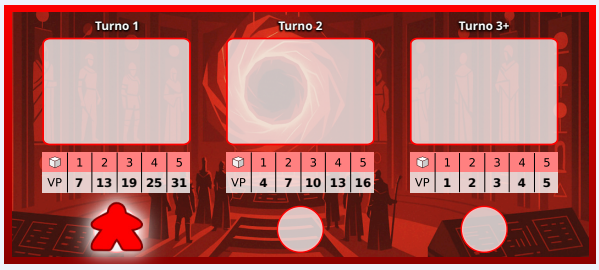
Como resultado do efeito (X → X-1), o dado escolhido passa a valer 4:



Cartas na mão



Tabuleiro de missão



Tabuleiro individual

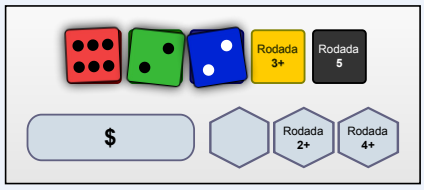


Cartas já jogadas

Com isso, ele tem dois dados consecutivos com valores crescentes (3 e 4) e pode jogar nesses dados a carta indicada acima.

A carta jogada transforma ambos os dados no valor X-1, que, neste caso, é 2.

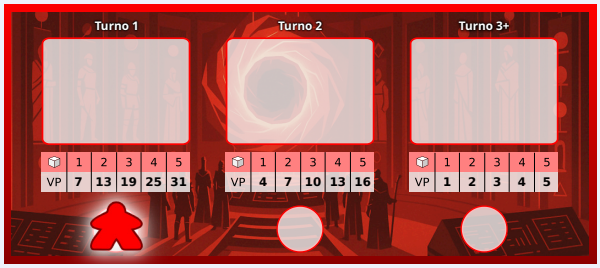
Agora, ele pode jogar a carta indicada abaixo no dado vermelho. Normalmente, essa carta aumentaria o valor do dado em 1. No entanto, nenhum dado pode ter valor maior que 6, então o valor desse dado não muda. Mas, como a carta tem o símbolo de “mais uma”, o jogador puxa uma nova carta do topo do baralho.



Tabuleiro de missão



Símbolo "mais uma"



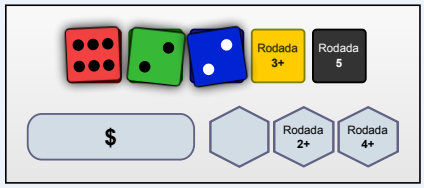
Tabuleiro individual



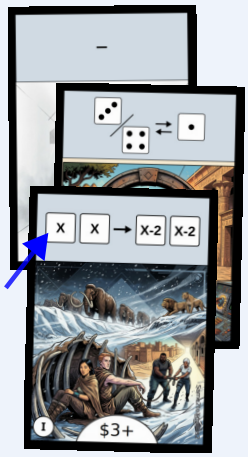
Cartas na mão

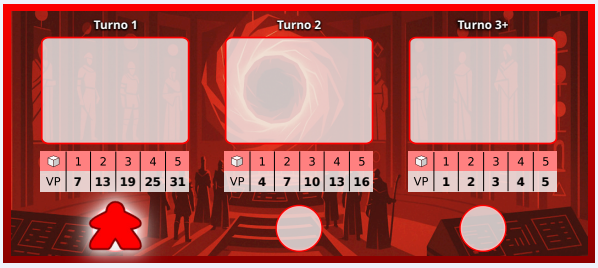
Cartas já jogadas

Por sorte, a carta puxada (indicada abaixo) é bastante útil neste caso. Ela requer dois dados iguais em sequência (X X) e reduz em 2 o valor de cada um deles. Aplicando essa carta nos dados verde e azul, é possível eliminá-los (ou seja, levá-los a zero) em uma única jogada.

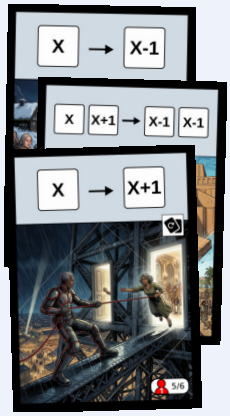


Tabuleiro de missão





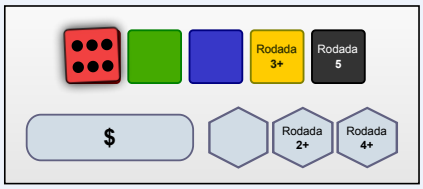
Tabuleiro individual



Cartas na mão

Cartas já jogadas

A situação agora é a seguinte: 2 dados foram eliminados neste turno (que ainda é o turno 1), mas nenhuma das outras cartas da mão pode ser usada (a primeira não tem efeito e nunca pode ser jogada; a segunda requer um dado com valor 1, 3 ou 4). O jogador vermelho tem que encerrar o seu turno agora e esperar os outros terminarem. Suponha que, enquanto isso, outro jogador tenha eliminado todos os seus dados no turno 1: assim, o turno 2 será o último. Se o jogador vermelho não conseguir eliminar o outro dado no próximo turno, sua pontuação nesta rodada será 13 (pois esse é o valor que está na tabela do “Turno 1” para 2 dados eliminados).



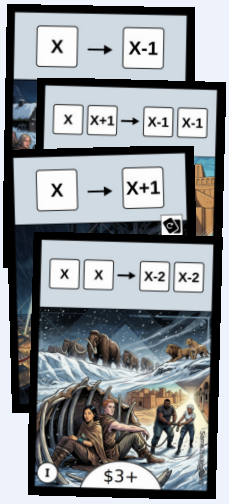
Tabuleiro de missão



Cartas na mão

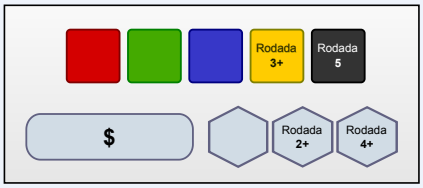


Tabuleiro individual



Cartas já jogadas

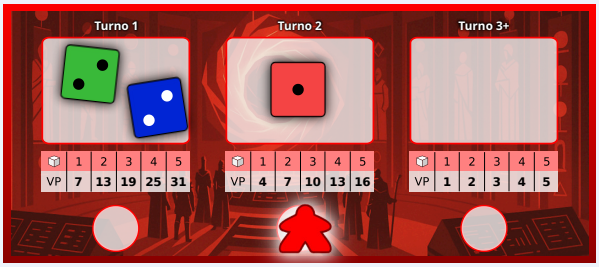
Ao iniciar o segundo turno, o jogador vermelho decide descartar as duas cartas que sobraram e puxar mais 5 do topo do baralho. Após algumas jogadas, ele termina o segundo turno na situação abaixo. Ele fará 17 pontos (13 pelos dois dados do primeiro turno, mais 4 pelo dado do segundo) e ganhará $3 (pois terminou o último turno com 3 cartas na mão).



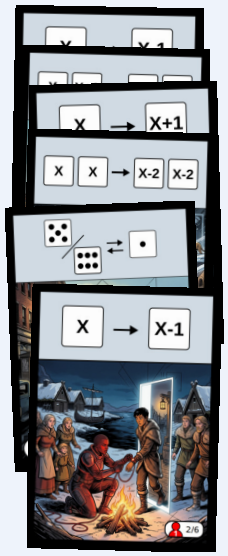
Tabuleiro de missão



Cartas na mão



Tabuleiro individual



Cartas já jogadas

6 Preparação para a próxima rodada

Pule esta fase se esta foi a última rodada.

- Cada jogador junta todas as suas cartas (baralho, pilha de descarte e mão) em um único baralho.
- Cada jogador devolve os dados do seu tabuleiro individual e do seu tabuleiro de missão, volta o seu meeple para o espaço abaixo de “Turno 1” e devolve o tabuleiro de missão para perto do tabuleiro principal.
- Recolha as cartas do mercado que não foram compradas (as da fileira e as do baralho de mercado) e devolva cada uma à pilha do seu nível.
- Devolva as cartas de prioridade compradas aos seus espaços no tabuleiro principal.
- Recolha todos os tokens de bônus que não foram sorteados e os que foram usados e descartados pelos jogadores, e misture-os novamente.
- Ajuste a ordem de turno de acordo com a pontuação: os jogadores com menor pontuação ficam na frente. Em caso de empate, os jogadores empatados mantêm a ordem atual.
- Mova o marcador de rodada para a rodada seguinte (no jogo curto, pule as rodadas 2 e 4).

4 Fim de jogo

Após o final da última rodada, cada jogador:

- Faz 1 ponto para cada token de bônus que restou em sua posse (lembre-se de que tokens de dinheiro são sempre trocados por moedas assim que recebidos, então nunca terminam em posse dos jogadores)
- Faz 1 ponto para cada $5 que restou em sua posse

O jogador com mais pontos é o vencedor. Em caso de empate, o jogador com mais dinheiro é o vencedor. Se o empate persistir, os jogadores empatados compartilham a vitória.