

JUGADORES


2-4

EDAD

10+

MINUTOS

30-60



TREKKING
THROUGH
HISTORY

TE DAMOS LA BIENVENIDA A VIAJES ETERNIDAD

Estás a punto de hacer un viaje de tres días por la historia, viajando miles de años en una máquina del tiempo para experimentar grandes momentos de nuestro pasado.

Trekking through History se desarrolla en tres rondas, cada una de las cuales representa un día de tu viaje. Cada día, visitarás una serie de eventos históricos, y pasarás una cantidad diferente de horas en cada uno.

Por el camino, puntuarás por ceñirte a tu itinerario y visitar los eventos históricos en orden cronológico. ¡Vamos allá!

Aprende a jugar con el vídeo (en inglés): worldhistorygame.com/rules

COMPONENTES - 108 cartas de historia ♦ 12 cartas de ancestro ♦ 1 reloj ♦ 1 tapete de neopreno ♦ 4 relojes de bolsillo ♦ 4 marcadores de puntuación
♦ 84 fichas de experiencia (20 de persona, 18 de evento, 16 de innovación, 16 de progreso, 14 comodines) ♦ 20 cristales del tiempo
♦ 1 bandeja de suministros ♦ depósitos de cristales ♦ 24 itinerarios ♦ 4 cartas de referencia ♦ 1 manual ♦ 1 índice de fechas
♦ 24 cartas de distorsiones temporales ♦ 4 marcadores de distorsiones temporales ♦ 1 manual de distorsiones temporales

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Coloca la bandeja de suministros (con todas las fichas de experiencia y cristales del tiempo dentro) en la mesa.



Coloca el tapete en la mesa.

Coloca el mazo de cartas de ancestro.
2 jugadores: 6 cartas.
3 jugadores: 9 cartas.
4 jugadores: 12 cartas.



El mazo del día I de cartas de historia tiene el numeral romano «I» en la parte superior derecha de cada carta. Barájalo y colócalo aquí boca arriba. Luego roba 5 cartas de él y colócalas en los 5 espacios vacíos a la derecha del mazo. Esta fila de 5 cartas, junto con la carta superior del mazo, forman la fila de salidas de 6 cartas.

Baraja los mazos del día II y el día III por separado y déjalos aparte para más adelante.


Baraja los itinerarios. Reparte cuatro a cada jugador. En tu primera partida, cada jugador elige uno al azar, lo coloca boca arriba ante sí y deja los demás cerca boca abajo para más tarde (una vez hayas aprendido a jugar, puedes elegir qué itinerario quieres usar).



Cada jugador toma un marcador de puntuación de madera de su color y lo coloca en el 0 del medidor de puntuación.

Coloca el reloj junto al tapete. Los jugadores toman cada uno un reloj de bolsillo de su color y los apilan al azar a las 12 en punto.



CONSEJO  son los puntos que puedes obtener. Los encontrarás en tu itinerario y en la sección Treks (excursiones) del tapete.



Entrega a cada jugador un depósito de cristales de su color y un cristal del tiempo. Los jugadores colocarán los cristales del tiempo que consigan en su depósito de cristales.



Entrega a cada jugador una carta de referencia.


TURN REFERENCE

If you are furthest behind on the clock, take a turn. If tied, the player on top goes.

On Your Turn


1. Choose Card (History or Ancestor)
2. Move Your Time Marker
3. Collect Benefits and Update Itinerary
- Score points earned
4. Place Card in Trek
- If new card's year is earlier, start new trek, otherwise add to current trek.
5. Slide and Refill History Cards

Spending Time Crystals

Each  you spend subtracts 1 hour from an hour cost. An hour cost is always at least 1 hour.

-10

Wild Experiences

Place each  you gain in any column of your itinerary.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Entender el orden de turno

Los relojes de bolsillo en el reloj determinan el orden de turno. El jugador cuyo reloj de bolsillo esté encima de la pila será el jugador inicial. Durante la partida, el turno recae en el jugador que más atrás esté en el reloj. Si varios relojes de bolsillo están empatados en la última posición, el jugador que está encima de la pila será el siguiente. Es posible que un jugador lleve a cabo varios turnos seguidos si completa un turno y su reloj de bolsillo sigue estando el último en el reloj.



Ejemplo: Es el turno de la jugadora azul, porque es la que está más atrás y encima de la pila.

En tu turno, lleva a cabo los siguientes pasos en orden:

- 1 Elegir una carta
- 2 Mover tu reloj de bolsillo
- 3 Obtener beneficios
- 4 Colocar una carta en la excursión
- 5 Rellenar la fila de cartas de historia

1 Elegir una carta

En cada turno, primero decide cuál de los seis eventos históricos de la fila de salidas visitarás (puedes elegir la carta superior del mazo). Otra opción es visitar a uno de tus ancestros. Todos los puntos que obtengas en cada turno vendrán de esta elección.

Sobre las cartas de historia

La mayoría de las veces decidirás visitar un evento histórico de la fila de salidas. Cada carta de historia de la fila tiene distinta información:

Título: El evento que puedes visitar.

Año: El año en que tuvo lugar el evento.

Coste horario: El número de horas (espacios del reloj) que has de mover para tomar la carta.

Título: El evento que puedes visitar.

Historia: Aprende sobre el evento histórico.

Día: El mazo de día al que pertenece esta carta.

Beneficios: Las recompensas por elegir esta carta.

- Experiencia de persona
- Experiencia de evento
- Experiencia de innovación
- Experiencia de progreso
- Experiencia comodín
- Cristal del tiempo

Sobre las cartas de ancestro



En ocasiones excepcionales decidirás visitar a un ancestro seleccionando una carta de ancestro, si está disponible.

Las cartas de ancestro funcionan como las cartas de historia, salvo porque las fechas son flexibles, lo que facilita visitar eventos en orden cronológico y ganar puntos (ver pág. 6).



Recuerda que BCE significa «Antes de la Era Común». Cuanto mayor sea el año de la fecha, más antiguo será.

2 Mover tu reloj de bolsillo

Mira el número en la parte inferior izquierda de la carta que has elegido. Ese es el número de horas que pasarás visitando ese evento histórico o ancestro. Mueve tu reloj de bolsillo ese número de horas en el reloj, apilándolo sobre cualquier reloj de bolsillo rival que se encuentre en el espacio al que llegues.



Ejemplo: El jugador rojo elige la carta 49 BCE y mueve 2 horas su reloj de bolsillo.

Ahorrar tiempo con los cristales del tiempo

Cuando mueves tu reloj de bolsillo en el reloj, puedes usar cristales del tiempo para reducir el número de horas que adelantas. Cada cristal resta 1 hora de las que pasas visitando un evento, permitiéndote mover un espacio menos en el reloj. Devuelve los cristales usados a la bandeja de suministros. Puedes gastar varios cristales en un turno, pero no puedes hacer que nada cueste menos de 1 hora.

Importante: No puedes usar los cristales que hayas obtenido gracias a una carta para reducir las horas de esa misma carta. Para utilizar los cristales del tiempo en una carta, tienes que tenerlos en tu depósito de cristales antes de seleccionarla.

Ejemplo: Nico quiere tomar la carta del año 1324, que tiene coste horario 3. Paga 2 cristales y reduce el coste del viaje a solo 1 hora.



Usar cristales del tiempo puede ayudarte a jugar varios turnos seguidos. No hay límite en los cristales que puedes tener.

3 Obtener beneficios

Obtén los beneficios mostrados en la carta que elijas. También recibes los beneficios mostrados en el tapete, debajo de la carta.

Ejemplo: Emma elige la carta de historia de 1963. Esta carta le da y . Como el tapete muestra y , bajo la carta, también lo recibe.



Coloca cada ficha de experiencia que has conseguido en tu itinerario, en el espacio vacío superior de la columna de su color. Las experiencias son comodines: puedes colocarlas en cualquier columna. Si no puedes colocar una ficha, devuélvela a la bandeja de suministros. Las fichas son ilimitadas. Si te quedas sin fichas de un color, usa fichas de en su lugar. Si ganas cristales del tiempo, ponlos en tu depósito de cristales.

Si colocas una ficha de experiencia en un espacio con un icono o completas una fila horizontal con un icono al final, gana inmediatamente lo que muestra el icono: puntos de victoria o un cristal del tiempo. Mueve tu marcador de puntuación para señalar los puntos obtenidos o coloca cristales del tiempo en tu depósito de cristales.



Ejemplo: Emma coloca las fichas de experiencia que ha ganado en su itinerario y obtiene inmediatamente 4 puntos por cubrir el 4 en la columna .



Ejemplo: Carlos gana 6 puntos por completar la fila.

4 Colocar una carta en la excursión

Si esta es tu primera carta, colócala delante de ti. Con ella comienza tu primera columna de cartas, llamada excursión.

Una excursión es una serie de eventos visitados en orden cronológico. Cuantos más eventos tengas en una excursión, más puntos obtendrás al final de la partida.

En turnos posteriores, cuando elijas una carta nueva, haz una de las siguientes cosas (dependiendo de la fecha de la carta elegida):

- A** Si el año de tu nueva carta es posterior al de la carta anterior de la excursión, apila la nueva carta encima de modo que se vean todas las fechas. En turnos siguientes, seguirás añadiendo cartas a esta columna siempre que cada nueva carta que tomes sea cronológicamente posterior a la anterior que has añadido a la excursión.



- B** Si el año de tu nueva carta es anterior al de la carta anterior, no la añadas a tu excursión. En su lugar, forma una pila con las cartas de la excursión, dale la vuelta para mostrar que está completada y déjala aparte (contarás sus puntos al final de la partida). A continuación, empieza una nueva excursión con la carta nueva.



- C** Si has elegido una carta de ancestro, añádela a tu excursión actual. No puedes empezar una nueva excursión con una carta de ancestro.

La fecha de la carta de ancestro se convierte en la misma que la de la carta anterior de tu excursión. Esto te permite continuar una excursión cuando sería imposible de otra manera. Puedes colocar cartas de ancestro tras otras cartas de ancestro.



Ejemplo: Kira toma una carta de ancestro y la coloca en su excursión actual. Se considera como si fuera del año 1933 al decidir qué hacer con la siguiente que elija.

Ejemplo: Nico ha tomado la carta del año 1271, que es más reciente que la carta de historia del año 1519, así que debe empezar una nueva excursión. Amontona su excursión anterior y la coloca a un lado, junto a su otra excursión completada.

5 Rellenar la fila de cartas de historia

Desplaza hacia la derecha las cartas de historia de la fila de salidas para llenar los espacios vacíos, dejándolas en el mismo orden. Coloca la carta superior del mazo de día en el espacio vacío más a la izquierda de la fila.



Anticipa el movimiento de las cartas de la fila mientras esperas tu turno.



Final del día

Los jugadores siempre deben parar cuando lleguen a las 12 en punto (consulta «Detalles del reloj» en esta página). Cuando todos los jugadores lleguen a las 12, el día acaba. Si es el final del tercer día, pasad a la puntuación final (pág. 8). En caso contrario:

1. Descarta el mazo de día actual y todas las cartas de historia en la fila de salidas.
2. Coloca el siguiente mazo de día boca arriba en su lugar del tapete. Roba 5 cartas de la parte superior del mazo y colócalas boca arriba en la fila de salidas.
3. Descarta todos los itinerarios actuales y las fichas de experiencia que tengan.
4. Cada jugador elige uno de los itinerarios que le quedan para usarlo al día siguiente.
5. Empezad el siguiente día con los relojes de bolsillo en su posición actual a las 12.

Importante: Cuando empiece un nuevo día, los jugadores siguen su excursión actual y conservan los cristales del tiempo que han obtenido.

Detalles del reloj

Horas del día

La partida dura 3 rondas, una por cada día del viaje. Tienes 12 horas para gastar cada día, como se ve en el reloj.

Bonificación de puntualidad

Si una carta (en posible combinación con cristales del tiempo) lleva tu reloj de bolsillo exactamente a las 12, gana la bonificación de puntualidad (Punctuality) de 3 puntos.



Ejemplo: El jugador rojo elige una carta que cuesta 2 horas, así que acaba exactamente a las 12 y obtiene 3 puntos.

El movimiento siempre acaba a las 12

Aunque una carta haga que tu reloj de bolsillo se pase de las 12, para a las 12. En ese caso no obtienes la bonificación de puntualidad.



Ejemplo: La jugadora azul elige una carta que cuesta 5 horas, pero aun así para a las 12 y no recibe la bonificación.

Puntuación final

Al final del tercer día, los jugadores calculan sus puntuaciones finales.

Tu puntuación final se compone de:

- 1 Los puntos que hayas obtenido gracias a los itinerarios (sumados durante la partida en el medidor de puntuación).
- 2 1 punto por cada cristal del tiempo sin gastar.
- 3 Puntuación de las excursiones: Cada excursión (completada o no) otorga puntos dependiendo del número de cartas que tenga, como se muestra en la puntuación de referencia del tapete (Trekks). El número de cartas se muestra a la izquierda («cards») y el número de puntos se muestra a la derecha («points»).

Nota: En excursiones de más de 10 cartas cada carta adicional te da 3 puntos.

El ejemplo muestra un medidor de puntuación con un marcador rojo en el número 32. A la izquierda, un cristal de tiempo sin usar vale 1 punto. A la derecha, se muestran cuatro excursiones con sus respectivos valores de cartas y puntos:

Excursión	Cartas	Puntos
1772 BCE: Discover the code of law with Hammurabi	5	7
41 BCE: Master Cleopatra's dramatic flair	3	2
3500 BCE: Tell the first about	7	15
1330: Puddle a Novel War Crater	2	0

Ejemplo: Kira está sumando su puntuación final. Ha obtenido 32 puntos de victoria en el medidor de puntuación, 1 punto por un cristal del tiempo sin gastar y 24 puntos gracias a sus excursiones. Kira obtiene 57 puntos de victoria en total.

¡Gana quien haya conseguido más puntos de victoria!

En caso de empate por la primera posición, gana quien tenga la excursión más larga.

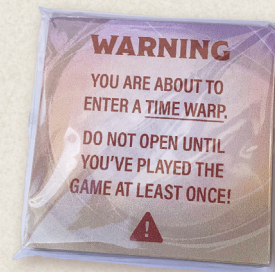
Si sigue habiendo empate, los jugadores empatados comparan la segunda excursión más larga para determinar quién gana. Si todavía hay un empate, miran la tercera... y así sucesivamente hasta que alguien gane. Si el empate persiste, comparten la victoria.

¡Ojalá hayas disfrutado de tu tiempo con nosotros y vuelvas a visitarnos en Viajes Eternidad!

Por favor, devuelve tu reloj de bolsillo a información antes de abandonar la terminal.

Distorsiones temporales

Una vez que hayas jugado a Trekking through History al menos una vez y te hayas familiarizado con él, prueba a abrir este paquete que encontrarás en la caja:



Créditos

Diseño del juego
Charlie Bink

Desarrollo del juego
John Brieger, John Velgus,
Nick Bentley, Kristi B., Sceaudeau D'Tela
(Computer Brain Man)

Ilustraciones
Eric Hibbeler

Dirección creativa y diseño gráfico
Dann May (Quillsilver Studio)

Modelado 3D
Greg May (Quillsilver Studio)

Asesoría histórica
Heather Seibert

Escritoras
Heather Seibert, Stacy Tornio,
Amber Bruggman

Jugadores de pruebas
Adrian Gilstrap, Don Gilstrap, Jessica Gilstrap, William Gilstrap, Chelsea Halliwell, Jamieson Mockel, Laura Fredriksen, Eliot Miller, Lambda Clausen, Khoi Phan, Deanna Woo, Glenn Cotter, Tiffany Cotter, Gigi Cotter, Ronan Cotter, Marie Cotter, Sam Paulding, Sarah Krevans, Will Brieger, Chris Solis, Cynthia Bruce, el grupo en línea de Underdog Games y muchos más...

Traducción y corrección ES:
Board Game Circus
(Jael Herrera Gómez, Lis Díez Bourgoín)