



# La Patente


“La traición es más despiadada cuando la perpetran científicos locos en busca de fama”



Alguna vez has creado una máquina del tiempo con tus compañeros y luego te has querido robar el crédito para ti solo. ¿Sí? ¿No? ¿No lo recuerdas? Bueno tal vez has sufrido una traición que ha borrado tu pasado.

**La Patente** es un juego de **3 a 4 JUGADORES**, donde tienes el rol de un científico que compite con los demás para llevarse el crédito de su trabajo colaborativo: La creación de una máquina del tiempo.

## DISPOSICIÓN INICIAL

1. Los jugadores eligen de manera aleatoria un científico (**cartilla de personaje**). Cada uno tiene un poder especial  que podrá ser recargado durante la partida.
2. En tu cartilla de personaje, dibuja un círculo en el primer símbolo de poder para significar que tienes una carga. Si consigues más cargas, agrega más círculos. Al utilizar tu poder tacha uno de tus círculos. No puedes utilizar tu poder si no tienes cargas.
3. Distribuye una **cartilla personal** a cada jugador (la que indica **1960** y **2960**).
4. Coloca el **tablero central** al alcance de todos en la mesa (la cartilla que se refiere al **presente**).
5. Escribe un símbolo para tu científico o tus iniciales en la parte baja de la sección **Real academia de las Ciencias Planetarias**, ubicada en el tablero central.
6. Distribuye **3 dados de 6 caras** a cada jugador.
7. El último jugador que haya inventado algo, lo que sea, será el **primer jugador**.

## RONDA DE JUEGO

La ronda de juego tiene dos fases: **Selección** y **Distribución**.

### 1. Selección

Cada jugador lanza **3 dados en simultáneo** y asigna dos de ellos a sus vecinos, uno para cada uno.

Cuando todos los dados han sido asignados, los jugadores declaran si quieren utilizar alguno de sus **poderes** para alterar los resultados.

### 2. Distribución

Los jugadores distribuyen sus tres dados como les parezca conveniente entre su cartilla personal y el tablero central para acumular **PUNTOS DE PRESTIGIO**.

Una vez que se hayan distribuido los dados, empieza nuevamente la selección, y se rota al primer jugador por el siguiente científico, **en sentido horario**.

La ronda termina cuando se haya repetido el paso de **Selección** y de **Distribución 4 veces**.

Luego de **3 rondas** termina la partida.

## ¿CÓMO GANAR?

Al finalizar las 3 rondas el jugador con más **PUNTOS DE PESTIGIO** ganará la partida.



# La Patente

"La traición es más despiadada cuando la perpetran científicos locos en busca de fama"



## AYUDA ADICIONAL

### CIENTÍFICOS

Cada uno de los científicos tiene un artefacto diferente que afecta los resultados de los dados. Durante el juego, puedes obtener más cargas de poder para el artefacto completando diferentes secciones del juego. Lleva el registro de cuántas cargas vas consiguiendo y utilizando.

#### Podere⚡

**Dr. Geoffrey Gratiano** - Transformador de magnitudes:  
Altera el valor de un dado en +1 o -1

**Quanto y Timmy** - Corrector Tangencial Cuántico:  
Puedes volver a lanzar un dado.

**Ana Abel** - Clonador Cronomolecular:  
Convierte uno de tus dados en la copia de otro dado tuyo.

**Wystan Hewitt** - Hipercompresor Atómico:  
Cambia el valor de uno de tus dados por 1

**Sydney Sánchez** - Red Transdimensional:  
Cambia uno de tus dados con otro jugador. El otro jugador elige cuál de sus dados te otorga.

**Joelle Reed** - Revertor Antitemporal:  
Voltea tu dado por completo y utiliza el valor de su reverso.



### TABLERO CENTRAL: EL PRESENTE

#### Laboratorio

¡El laboratorio donde se acaba de inventar la máquina del tiempo está en llamas! Aparentemente la pelea entre los científicos ha escalado. Pero descuida, aún tienes tiempo de recopilar información que pruebe que tú eres el único inventor.

1. Todos los científicos inician en la entrada.
2. Escribe un símbolo para tu científico o tus iniciales para identificar dónde estás posicionado.
3. Cuando te desplaces, no puedes posicionarte en las partes bloqueadas del tablero (OSCURAS) y cada vez que dejas tu posición debes pintar el espacio en el que estabas antes, salvo sea un área gris. Las áreas grises no se pintan.
4. Nadie puede acceder a un espacio pintado por otro jugador.
5. Si más de un jugador quiere moverse en el laboratorio al mismo tiempo, se prioriza en orden, empezando por el primer jugador.

**6.** El primero que llegue al noveno piso recibirá 20 PUNTOS DE PRESTIGIO. Los otros jugadores que lleguen al noveno piso recibirán solo 10 PUNTOS DE PRESTIGIO.

**7.** Todos los jugadores que lleguen o pasen el séptimo piso y no logran llegar al noveno piso, reciben 5 PUNTOS DE PRESTIGIO de manera adicional. No se puede acumular este bono más de una vez por juego.

**8.** Todos los jugadores que lleguen o pasen por el cuarto piso reciben una RECARGA DE PODER. No se puede acumular este bono más de una vez por juego.

Para desplazarte, debes asignar el resultado de un dado y moverte en el tablero de acuerdo con lo que indica la leyenda.

**DADO 1:** Te mueves un solo espacio de manera vertical.

**DADO 2:** Te mueves un solo espacio de manera lateral.

**DADO 3:** Te mueves dos espacios de manera lateral. Puedes saltar un espacio bloqueado con este movimiento. Al ser un salto, no se pintan los casilleros adyacentes a tu científico.

**DADO 4:** Te mueves dos espacios de manera vertical. Puedes saltar un espacio bloqueado con este movimiento. Al ser un salto no se bloquean los casilleros adyacentes a tu científico.

**DADO 5:** Te teletransportas al espacio con el símbolo de átomo. Nadie más puede usar ese espacio.

**DADO 6:** Puedes moverte un espacio en vertical, horizontal, o diagonal.

### Real academia de las Ciencias Planetarias

En el presente debes entregar la mayor cantidad de publicaciones que posicionen tu nombre como el científico más renombrado.

1. Identifica la columna con el símbolo de tu científico o tus iniciales y acumula resultados de dados en esa columna.
2. No puedes saltar casilleros ni utilizar el mismo resultado del dado de manera consecutiva. Los números representan la calidad de tus publicaciones científicas.
3. Puedes utilizar máximo solo un dado de tus tres asignados para esta sección.
4. Al final de la partida suma los números asignados, y ordena a los científicos de mayor a menor.
5. El 1er puesto obtiene 20 PUNTOS DE PRESTIGIO, el 2do puesto 10 PUNTOS DE PRESTIGIO. El 3er puesto 5 PUNTOS DE PRESTIGIO y el 4to puesto 3 PUNTOS DE PRESTIGIO.



### CARTILLA PERSONAL

La cartilla personal está dividida en 2 partes: El pasado, en 1960 y el futuro en 2160. Los científicos pueden viajar en el tiempo para obtener la mayor cantidad de PUNTOS DE PRESTIGIO.

**1960**

#### Garaje

El sueño de los científicos inició en un pequeño garaje en la década de los sesenta, donde todo era unión y comunidad. Pero ahora, que has retrocedido en el tiempo, es momento de asegurar que construyas las partes de la máquina antes que tus rivales.

1. Selecciona la pieza que quieres comprar de acuerdo con el resultado de tu dado.
2. Una vez comprada, pinta una parte de las formas de tu cartilla de acuerdo con la pieza comprada.
3. Por la primera forma recibirás 5 PUNTOS DE PRESTIGIO y UNA RECARGA DE PODER por la segunda forma obtienes 10 PUNTOS DE PRESTIGIO.

## Sótano

Además del ensamblaje de piezas, los científicos pasaban horas en el sótano escribiendo fórmulas y teoremas. Tres son los importantes para la creación de la máquina del tiempo. Asegúralos antes que tus colegas.

1. Cada una de las fórmulas tiene una combinación específica de llenado que se indica en la misma figura.
2. FORMA 1: Tres números iguales para obtener 5 PUNTOS DE PRESTIGIO y UNA RECARGA DE PODER.
3. FORMA 2: Cinco números donde siempre el siguiente debe ser mayor que el anterior para obtener 10 PUNTOS DE PRESTIGIO.
4. FORMA 3: Una pirámide de tres niveles. La base debe ser completada con números del 1 al 3, el medio con 4 o 5, y la cúspide con un 6. Si la completas obtienes 20 PUNTOS DE PRESTIGIO.

2960

## Convención de ciencias intergalácticas

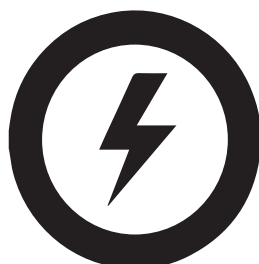
No solo en el presente debes asegurar tu legado. En el futuro debes darte conocido como el pionero de los viajes temporales, y qué mejor lugar que una convención.

1. Debes elegir uno de los 3 caminos para recorrer la convención. No puedes completar más de uno.
2. Para avanzar, debes asignar el número del dado correspondiente y tacharlo. De esa manera, si quieres empezar por el camino de la izquierda, necesitas un 1, por el medio un 2 y por la derecha un 3.
3. Si logras llegar al final obtienes 20 PUNTOS DE PRESTIGIO.
4. Adicionalmente, puedes obtener un bono dependiendo el camino que elijas, pero solo lo obtendrás si completas TODO el recorrido.
5. El camino de la izquierda te da 10 PUNTOS DE PRESTIGIO, el de la derecha 5 PUNTOS DE PRESTIGIO y el de centro no te da ninguna bonificación.
6. Si el dado asignado va a un espacio con el símbolo de poder, significa que obtienes una recarga de poder.

## Máquina del tiempo

La tecnología avanza y el futuro es el mejor momento para hacer mejoras tu máquina del tiempo.

1. Si completas las columnas 1 y 3, y las filas 2 y 4 obtienes 5 PUNTOS DE PRESTIGIO.
2. Si completas las columnas 2 y 4, y las filas 1 y 3 obtienes 1 RECARGA DE PODER.
3. Si completas la diagonal del tablero obtienes 10 PUNTOS DE PRESTIGIO.



1960

### SÓTANO

Row 1: 1 dot, 2 dots, 3 dots  
 Row 2: 4 dots, 5 dots, 6 dots  
 Row 3: 2x2 square, 3x1 rectangle, 4x1 rectangle  
 Row 4: 5x1 rectangle, 6x1 rectangle  
 Row 5: 5x5 square, 10x1 rectangle  
 Row 6: 5, 5 (with lightning bolt), 10



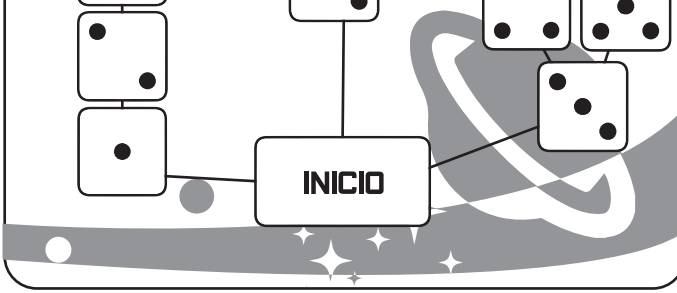
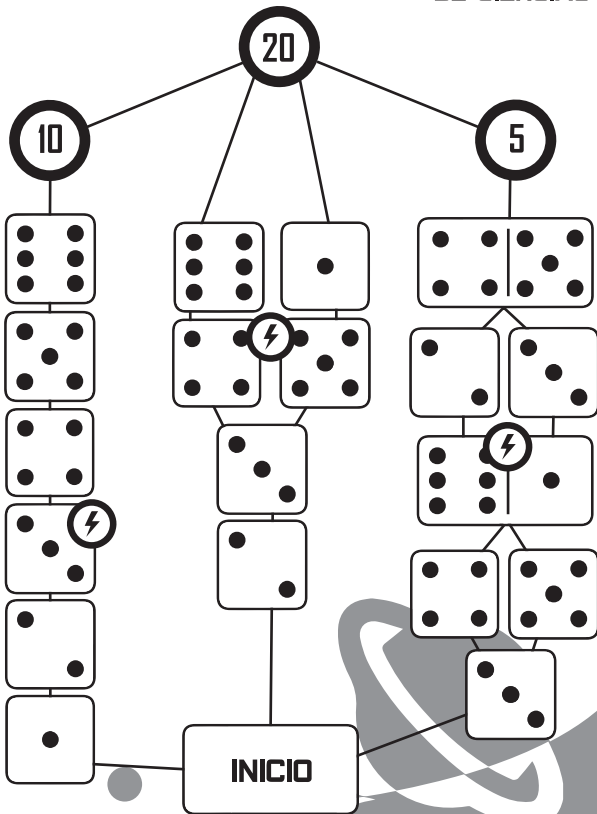
### GARAJE

Row 1: =, =, =, 3, (lightning bolt)  
 Row 2: #, <, <, <, <, 7  
 Row 3: 6, 4-5, 4-5, 10  
 Row 4: 1-3, 1-3, 1-3



2960

### CONVENCIÓN INTERGALÁCTICA DE CIENCIAS



### MÁQUINA DEL TIEMPO

Row 1: 1 dot, 2 dots, 3 dots, 4 dots, (lightning bolt)  
 Row 2: 5 dots, 6 dots, 1 dot, 2 dots, 3 dots, 4 dots, 5  
 Row 3: 6 dots, 5 dots, 4 dots, 3 dots, 2 dots, 1 dot, (lightning bolt)  
 Row 4: 1 dot, 2 dots, 3 dots, 4 dots, 5  
 Row 5: 5, (lightning bolt), 5, (lightning bolt), 10

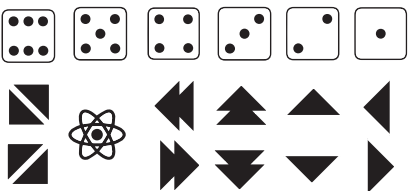


# PRESENTE

## LABORATORIO

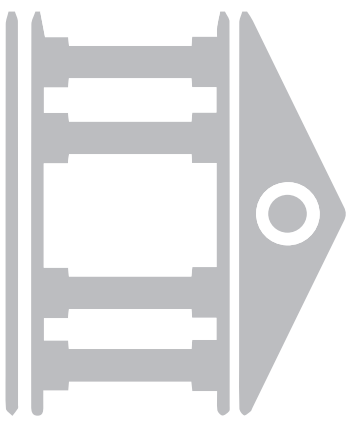
20 Primer Lugar

9	Meta								10
8									
7									5
6									
5									
4									5
3									
2									
1									



## REAL ACADEMIA DE CIENCIAS PLANETARIAS


Primero 20  
Segundo 10  
Tercero 5  
Cuarto 3



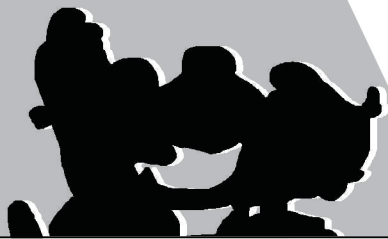


## Dr. Geoffrey Gratiano Ingeniero Eléctrico

¿1.21 GW?! La única manera de generar tanta energía es con un dado.

### Transformador de magnitudes:

Altera el valor de un dado en +1 o -1



## Quanto y Timmy Un perro superdotado y su muchacho

Timmy: ¡Guau!

Quanto: ¡No es tiempo para bromas! Incluso si son buenas.

### Corrector Tangencial Cuántico:

Puedes volver a lanzar un dado.



## Ana Abel Biotecnóloga

Dos cerebros trabajan mejor que uno, y yo solo confío en el mío.

### Clonador Cronomolecular:

Convierte uno de tus dados en la copia de otro dado tuyo.



## Wystan Hewitt Físico experimental

¿Eres así? O sin querer encogí tu cerebro.

### Hipercompresor Atómico:

Cambia el valor de uno de tus dados por 1



## Sydney Sánchez Programadora de Mainframe

Debe haber una explicación razonable para esto. Tú sabes, como fantasmas, alienígenas o el chupacabras.

### Red Transdimensional:

Cambia uno de tus dados con otro jugador. El otro jugador elige cuál de sus dados te otorga.



## Joelle Reed Geoquímica de Isótopos

Lo que se interponga en mi camino será derrotado. A menos que sea mi yo de otro tiempo: Ahí será un empate.

### Revertor Antitemporal:

Voltea tu dado por completo y utiliza el valor de su reverso.

