

TOUGH CALLS

DYSTOPIA

EMERGENCIAS Y DESAFÍOS EXPANSIÓN

Participantes: 3 - 5 | Edad: 12 años o más | Duración: 45 minutos

Esta expansión incluye dos variantes exclusivas para *Tough Calls: Dystopia*.
Necesitarás el juego base para poder jugarlas.

Esta expansión incluye:

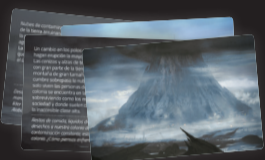
- Variante Emergencias
- Variante Desafíos
- 5 nuevos escenarios y sus eventos
- Nuevos eventos para los escenarios del juego base

Ambas variantes pueden incluirse al juego base de manera independiente o pueden combinarse. Son compatibles entre sí.

Los nuevos escenarios y eventos pueden utilizarse con las reglas del juego base o con las variantes incluidas en esta expansión.

Además, al final de este manual podrás encontrar un apartado de sugerencias para la creación de personajes durante las partidas.

COMPONENTES



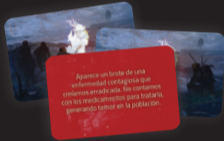
• 5 Cartas de Escenario



• 30 Cartas de Evento



• 5 Cartas de Facción



• 10 Cartas de Emergencia



• 10 Cartas de Desafío

VARIANTE EMERGENCIAS

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

La preparación de la partida es igual que en el juego base salvo lo siguiente:

1. Baraja las Cartas de Pregunta y separa tantas al azar según indica la siguiente tabla. Las demás cartas devuélvelas a la caja ya que no serán usadas durante la partida.

3 participantes — 8 Cartas de Pregunta
4 participantes — 10 Cartas de Pregunta
5 participantes — 13 Cartas de Pregunta

2. Baraja las Cartas de Emergencia e incorpora 2 a la pila de Cartas de Pregunta. Baraja esta nueva pila y colócala en el centro de la mesa. El resto de Cartas de Emergencia déjalas en la caja ya que no serán ocupadas en la partida.

Nota: en partidas de 3 participantes, incorpora solo 1 Carta de Emergencia a la pila.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

El desarrollo de la partida se mantiene igual que en el juego base, salvo por lo siguiente:

Durante la **Segunda Fase**, en el momento en que la persona de turno roba las 3 Cartas de Pregunta, debe verificar si alguna de las cartas corresponde a una Emergencia (fondo rojo). De ser así, **debe** leer la carta de Emergencia en voz alta al resto de participantes inmediatamente, y responder su pregunta. Desde ahora en adelante, lo relatado en la carta de Emergencia es parte del escenario que se está jugando, por lo que debe considerarse durante el resto de la partida.

Notese que si aparece una carta de Emergencia, el participante de turno está obligado a leerla y responder su pregunta, dejando sin uso las otras Cartas de Pregunta. Luego el resto de participantes debe responder también la pregunta de la Carta de Emergencia, y continuar la partida de manera normal pero considerando los nuevos elementos agregados al relato.

Una vez que el grupo completo ha respondido la pregunta de la Carta de Emergencia, déjela a un costado bocarriba, de modo que quede visible por el resto de la partida.

Nota: en el caso de que robes 2 Cartas de Emergencia, debes elegir una de éstas, leerla y responderla. Antes de que el resto del grupo la responda, debes reemplazar una carta de la pila de robo al azar por la otra Carta de Emergencia y barajar la pila completa.

VARIANTE DESAFÍOS

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

La preparación de la partida es igual que en el juego base salvo lo siguiente:

1. Cada participante recibe la Carta de Facción correspondiente junto a las 2 Fichas de Facción de su color (1).
2. Baraja las Cartas de Desafío y coloca 3 bocarrriba al centro de la mesa. El resto no serán usadas en la partida (2).



DESARROLLO DE LA PARTIDA

El desarrollo de la partida se mantiene igual que en el juego base a diferencia de lo siguiente:

Durante la **Primera Fase**, la persona que tenga el Abrebotellas, luego de leer la descripción del escenario debe leer las 3 Cartas de Desafío que quedaron en el centro de la mesa. Los desafíos pueden ser tomados en cuenta por el grupo de participantes durante la partida. Puedes referirte a más de un desafío en una sola respuesta o incluso puedes omitirlos, pero son una oportunidad para ganar más votos al final de la partida.

Luego de leer los 3 desafíos, la persona del Abrebotellas lee la pregunta inicial y se continúa la partida normalmente, considerando los desafíos presentados.

Antes de comenzar la **Tercera Fase (evento final)**, se deben tomar las 3 Cartas de Desafío, se barajan, y se toma una de ellas al azar. Este será el desafío a evaluar en la partida. Cada participante debe votar con una de sus Fichas de Facción por la persona que interactuó mejor, según su criterio, con el desafío a evaluar. Puedes votar por quien lo menciono más frecuentemente o quien lo hizo de un modo más original, depende de tu criterio personal. Esta Ficha de Facción también cuenta como 2 Fichas de Votación.

Luego la partida continúa de manera normal, procediendo a la **Tercera Fase** y su evento final.

SUGERENCIA PARA LA CREACIÓN DE PERSONAJES

En esta sección se presenta un consejo para aquellas personas que prefieran tener un pie forzado al momento de crear el personaje con el que van a jugar la partida.

Les recomendamos que, antes de comenzar a jugar, se realicen este tipo de preguntas sobre el papel que quieren desempeñar: ¿Qué edad tiene mi personaje?, ¿A qué se dedicaba antes de habitar en la colonia?, ¿Cuál es su objetivo principal?, ¿Tiene familiares que vivan en la colonia?, etc..

Por ejemplo: *"Mi personaje tiene 33 años, pertenecía a una rama del ejército y perdió a toda su familia. Pretende instaurar el control absoluto y llegar a liderar cueste lo que cueste la colonia de sobrevivientes".*

Responder estas preguntas antes de comenzar la partida puede facilitar el desarrollo de los personajes.



Diseño del juego
Diego Burgos y
Margarita Pino.

Ilustraciones
Dmitry Vishnevsky.

**Diseño Gráfico
y dirección de arte**
Laura Mena.

Redacción reglas
José Manuel Álvarez.

Revisión reglamento
Laura Mena y
Simón Weinstein.

Edición en español
José Manuel Álvarez,
Laura Mena,
Manuel Warner y
Simón Weinstein.