

EGOS DEL TIEMPO

REGLAMENTO

En una tierra fantástica e inexplorada, cuatro facciones rigen los dominios esenciales del mundo: las profundidades abisales de las aguas oscuras; las colinas onduladas, barridas por el viento y cobijadas por bosques ancestrales; los cielos nocturnos, infinitos y sin fronteras; y los túneles subterráneos, envueltos en sombras y secretos aún no revelados.

Una energía primigenia fluye en silencio por estos parajes, reuniéndose en fuentes ocultas de poder inagotable. Quien consiga dominarlas será capaz de someter la fuerza más implacable de todas, el tiempo, y los ritmos que este impone a la naturaleza, a la existencia... a la vida.

Reúne a la hermandad más sabia, valerosa y preparada, equípate con los artefactos adecuados y prepárate para luchar por el control de las fuentes de poder. Solo quien logre manipular el flujo del tiempo podrá adelantarse a sus rivales.

COMPONENTES



4 tableros de Tiempo
(1 por persona)



24 losetas de Tiempo
(6 por persona)



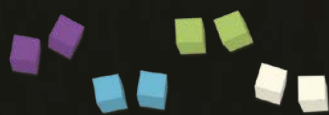
105 cartas
de Hermandad



6 cartas
de Fuente de Poder



1 ficha
de Inicio



8 cubitos de Acción
(2 por persona)



16 fichas
de Activación



40 fichas de Puntos de Victoria
(32 de 1 PV, 8 de 5 PV)

PREPARACIÓN

1. Cada persona toma **1 tablero de Tiempo** y lo coloca frente a sí, boca arriba.
2. Cada persona toma un conjunto de **6 losetas de Tiempo** (con la parte trasera del mismo color), coloca 5 de ellas en su tablero de Tiempo, tal y como se indica en la imagen inferior, y coloca la loseta restante junto al tablero.
3. Cada persona toma **2 cubitos de Acción** del mismo color y los coloca junto a su tablero de Tiempo.
4. Prepara una reserva central de fichas de Puntos de Victoria (PV), compuesta por **12 fichas de PV por persona** (24, 36 o 48 PV en partidas a 2, 3 o 4 personas) y colócalas en el centro de la mesa. Coloca los PV restantes formando una segunda reserva, a un lado de la mesa.
5. Coloca las **fichas de Activación** en el centro de la mesa, formando una reserva.
6. Elige aleatoriamente **1 carta de Fuente de Poder por persona**, y colócalas en el centro de la mesa, boca arriba (2, 3 o 4 cartas en partidas a 2, 3 o 4 personas). Devuelve las cartas de Fuente de Poder no utilizadas a la caja.
7. Elige aleatoriamente a una persona para que sea quien comience la partida y entrégale la **ficha de Inicio**.
8. Baraja las **cartas de Hermandad** para formar un mazo y colócalo en el centro de la mesa, boca abajo.
9. Cada persona roba **7 cartas de Hermandad** del mazo.

Si jugáis menos de 4 personas, devuelve los tableros, losetas y cubitos no utilizados a la caja.



4.

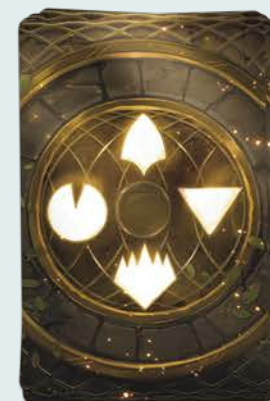
5.



6.

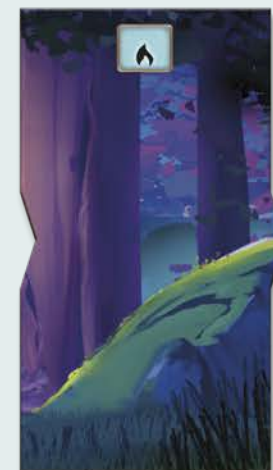


8.



1.

2.



7.



Ejemplo de preparación para 2 personas:
área personal y área común

3.



9.



RESUMEN DEL JUEGO

En *Ecos del Tiempo*, jugarás cartas para formar tu Hermandad. Las cartas que forman parte de tu Hermandad te otorgan PV al final de la partida, además de efectos que puedes activar de distintas maneras durante el juego.

La particularidad de este juego reside en que las cartas se juegan desde tu mano sobre las losetas de tu tablero, siguiendo los costes indicados en cada carta. Estas cartas se invocan y pasan a

formar parte de tu Hermandad solo cuando salen del tablero. Las losetas del tablero se deslizan al inicio de cada ronda (o gracias a diferentes efectos), lo que representa el tiempo necesario para que las cartas se activen. También puedes mover cartas en el tablero para invocarlas más rápidamente. Solo cuando las cartas forman parte de tu Hermandad puedes utilizar todas sus características, efectos e iconos. Las cartas

de Criatura pueden usarse para conquistar Fuentes de Poder disponibles, aumentando tu dominio, mientras que las cartas de Artefacto te ayudan a crear un sistema de combos poderoso.

La partida termina cuando se agota la reserva central de PV, cuando alguien ha formado una Hermandad de 12 cartas, o cuando todas las cartas de Fuente de Poder han sido fortificadas.

DESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES

Cartas de Hermandad

Tipos de carta
 Criaturas o Artefactos

Especialización
 Guerra o Magia

Facción
 Hay 4 facciones:
 Agua Cielo
 Bosque Tierra

Fuerza
 Solo en

Costes
 Las cartas que tienes que descartar y la posición en el tablero donde colocar la carta

Nombre
 Ministro del Arrecife

Efecto
 Activa 1 efecto

Tipo de Efecto
 El icono Neutral no se considera una facción

Puntos de Victoria (PV) al final de la partida
 Núcleo de Ágata

Cartas de Fuente de Poder

Efecto disponible para la persona que controla la Fuente de Poder

Nombre
 Fuente del Crecimiento

Fuerza que debe ser superada para conquistar/fortificar la Fuente de Poder

Efecto inmediato cuando la Fuente de Poder es conquistada/fortificada

PV al final de la partida que otorga la Fuente de Poder conquistada/fortificada

Conquistar Fuente de Poder Fortificar Fuente de Poder

Fichas de Puntos de Victoria

Cuando tengas que tomar **+** por el efecto de una carta, toma la cantidad de fichas correspondiente de la reserva central.

Cuando tengas que descartar **+**, devuelve la cantidad de fichas correspondiente a la reserva central (si no tienes la cantidad necesaria, descarta todas las fichas que tengas).



Área personal

Cartas en tu Hermandad

Posiciones del tablero

Tablero de Tiempo

Fichas de PV

Cartas en el tablero

Espacios de Acción

Fuente de Poder conquistada

Losetas de Tiempo (5 en el tablero y 1 fuera)

CÓMO SE JUEGA

La partida se juega en rondas, hasta que se dispara una de las condiciones de final de partida.

PRIMERA ELECCIÓN DE LA PARTIDA

Antes de comenzar la primera ronda, cada persona elige 1 carta de su mano y la juega en su tablero, pagando todos sus costes.

JUGAR CARTAS

Para jugar cartas de tu mano, debes pagar sus **costes**: cartas y tiempo.

- Descarta el número de cartas indicado por el icono en la carta que estás jugando. Coloca las cartas que descartes en una pila de descarte junto al mazo, boca arriba.
- Coloca la carta en la loseta de Tiempo correspondiente, indicado por el icono en la carta que estás jugando. Si la carta muestra , colócala directamente en tu Hermandad, arriba del tablero.

INVOCAR CARTAS

Cuando una carta pasa a formar parte de tu Hermandad (porque sale fuera del tablero o porque la has jugado directamente fuera del tablero), es **invocada** (muchos efectos hacen referencia a este concepto).



EJEMPLO: Valle juega la Constructora. Descarta 1 carta de su mano y coloca la Constructora en la loseta de Tiempo de la posición 2 .

CÓMO SE JUEGA

Cada ronda consiste en 3 fases, siguiendo este orden:

- FASE DE TIEMPO
- FASE DE ACCIONES
- FASE DE FINAL DE RONDA

A. FASE DE TIEMPO

Esta fase se lleva a cabo de forma simultánea por todo el mundo. Seguid estos pasos:

• Cada persona toma la loseta de Tiempo que tiene junto a su tablero y la inserta por el lado izquierdo del tablero: **las losetas que hay en su tablero se deslizan hacia la derecha**. Por el lado derecho del tablero sale una nueva loseta de tiempo.

Si hay cartas en la loseta de tiempo que ha salido del tablero, se invocan para formar parte de tu Hermandad (coloca estas cartas arriba de tu tablero). Si hay dos cartas, elige el orden en el que se invocan.

Si la carta tiene un efecto inmediato , puedes activarlo ahora (y solo ahora). Los efectos permanentes de las cartas que forman parte de tu Hermandad también pueden ser activados por las cartas que invocas (para ver un resumen de los tipos de efecto, consulta el Apéndice en la pág. 7).

Si más de una persona activa un efecto que interactúa con alguien, resólvelos empezando por quien tenga la ficha de Inicio y continuando en sentido horario.

• Cuando todo el mundo haya completado el desplazamiento de losetas y activado los efectos, **cada persona roba 1 carta del mazo**.



EJEMPLO: Las losetas se deslizan. Valle invoca la Reina del Mar y la Caracola Marina. Decide invocar la Caracola Marina primero. Cuando invoca la Reina del Mar, activa su efecto inmediato: gana 2 PV (1 PV por cada carta en su Hermandad, incluyendo la Reina del Mar). Además, el efecto permanente de la Caracola Marina se activa: como ha jugado una carta , roba 1 carta del mazo.

B. FASE DE ACCIONES

En esta fase iréis realizando turnos en sentido horario, empezando por quien tenga la ficha de Inicio.

En tu turno, coloca 1 cubito de Acción en uno de los espacios de acción disponibles de tu tablero de Tiempo, **para realizar la acción principal correspondiente**. Hay dos espacios de acción por cada acción principal, por lo que puedes realizar la misma acción dos veces en la misma ronda. Antes o después de colocar un cubito de Acción, puedes realizar **cualquier cantidad de acciones gratuitas** (ver ACCIONES GRATUITAS, pág. 6).

Cuando todo el mundo haya realizado dos turnos, la fase de acciones termina.

ACCIONES PRINCIPALES

Hay 4 acciones principales:

- ROBAR 2 CARTAS
- JUGAR 1 CARTA
- AVANZAR 2 CARTAS
- CONQUISTAR O FORTIFICAR 1 CARTA DE FUENTE DE PODER





Robar 2 cartas

Roba 2 cartas de Hermandad del mazo y añádelas a tu mano.



Jugar 1 carta

Sigue estos pasos:

- Descarta el número de cartas indicado por el icono en la carta que estás jugando.
- Coloca la carta que estás jugando en la loseta de Tiempo correspondiente, indicado por el icono en la carta que estás jugando.

Cada loseta de Tiempo puede contener **un máximo de 2 cartas**. Colócalas de manera que ambas estén visibles.

Si una loseta ya tiene 2 cartas, puedes colocar la carta en la primera loseta disponible (con menos de dos cartas en ella) a su izquierda.

Las cartas en tu tablero todavía no se consideran parte de tu Hermandad, por lo que no puedes tener en cuenta sus iconos para efectos u otros propósitos.

IMPORTANTE: Hay 5 cartas de Artefacto que tienen dos copias. No puedes tener dos copias de la misma carta en tu Hermandad.



Avanzar 2 cartas

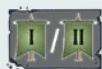
Mueve 2 cartas en tu tablero de Tiempo una posición hacia la derecha, o mueve 1 carta dos posiciones hacia la derecha.

Las cartas no pueden terminar su movimiento en losetas que ya tengan 2 cartas, pero puedes pasar a través de esas losetas hacia losetas que sí puedan contenerlas (la loseta que tenga 2 cartas se sigue contabilizando como uno de los movimientos).

Si una carta se mueve hacia más allá de la loseta de la posición 1 , se invoca y pasa a formar parte de tu Hermandad.



EJEMPLO: Valle realiza la acción de Avanzar para mover su Ladrón, que actualmente se encuentra en la posición 2 . Con estos dos movimientos, el Ladrón pasa a formar parte de su Hermandad.



Conquistar o Fortificar 1 carta de Fuente de Poder



Conquistar 1 Fuente de Poder

Para conquistar una Fuente de Poder, debes utilizar a las Criaturas de tu Hermandad. Puedes intentar conquistar las Fuentes de Poder que estén en el centro de la mesa, o aquellas ya conquistadas por tus oponentes.

Para conquistar una Fuente de Poder, sigue estos pasos:

- Elige una o más Criaturas para atacar. Solo puedes utilizar cartas que **no tengan una ficha de Activación** sobre ellas.

Si quieres atacar una Fuente de Poder del centro de la mesa, la **fuerza total** de tus Criaturas debe **superar** la fuerza indicada junto al icono en la parte inferior izquierda de la carta.

Si quieres atacar una Fuente de Poder conquistada por algún oponente, tu fuerza total debe ser superior a la fuerza total de las Criaturas que tu oponente tenga bajo la carta de Fuente de Poder.

- Toma la Fuente de Poder y colócala en tu Hermandad. Activa inmediatamente el efecto junto al icono en la parte inferior izquierda

A



B



EJEMPLO: Valle decide conquistar la Fuente de los Ciclos, que se encuentra en el centro de la mesa. Ataca con las cartas de Ladrón, Exploradora y Princesa, para tener una fuerza total 4, suficiente para superar la fuerza 3 requerida. Valle mueve la Fuente de Poder a su Hermandad, coloca las criaturas utilizadas bajo la carta y activa inmediatamente el efecto (desliza sus losetas de tiempo). A partir de ahora, si otra persona quiere conquistar esta Fuente de Poder, debe atacar con una fuerza superior a la fuerza total de las Criaturas que se encuentren bajo ella.

de la carta (este efecto se activa cada vez que la Fuente de Poder es conquistada).

- **Coloca las Criaturas** que hayas utilizado para atacar **bajo la carta de Fuente de Poder**, de manera que la parte superior de las cartas quede visible. Cuando una carta está bajo una Fuente de Poder, ya no puedes usar sus efectos. Sin embargo, todos los iconos de la parte superior (costes, facción, tipo, especialización y fuerza) siguen activos para los efectos de otras cartas. Los PV de cada carta se contabilizan igualmente al final de la partida (ver **PUNTUACIÓN FINAL**, pág. 8).

Cuando otra persona conquiste una de tus Fuentes de Poder, las Criaturas que tenías bajo la carta permanecen en tu Hermandad y sus efectos vuelven a estar disponibles.

Puedes conquistar cualquier cantidad de Fuentes de Poder.

Muchas Fuentes de Poder tienen un efecto en la parte superior izquierda. Si tienes esta carta en tu Hermandad, puedes usar ese efecto.

Para la condición de final de partida de tener 12 cartas en la Hermandad (ver **FIN DE LA PARTIDA**, pág. 7), las Fuentes de Poder cuentan como 2 cartas en tu Hermandad, mientras que las cartas de Criatura bajo ellas no cuentan para esa cantidad.

Fortificar 1 Fuente de Poder

Puedes fortificar 1 Fuente de Poder que hayas conquistado para asegurarte de mantenerla bajo tu control para el resto de la partida.

Para fortificar, sigue estos pasos:

Elige una Fuente de Poder que hayas conquistado y tengas en tu Hermandad, y comprueba que la fuerza total de las Criaturas que se encuentran bajo la carta supera la fuerza indicada junto al icono , en la parte inferior derecha de la carta.

- Activa inmediatamente el efecto junto al icono , en la parte inferior derecha de la carta.
- Coloca las cartas de Criatura completamente bajo la carta de Fuente de Poder, de manera que queden totalmente ocultas. Durante el resto de la partida, no podrás usar ni sus efectos ni sus iconos. Los PV de cada carta se contabilizan igualmente al final de la partida. Las Fuentes de Poder fortificadas **no pueden** ser conquistadas por tus oponentes.

IMPORTANTE: Conquistar y fortificar son dos acciones individuales, por lo que no puedes fortificar una Fuente de Poder directamente sin haberla conquistado previamente y tenerla bajo tu control.

ACCIONES GRATUITAS

Durante tu turno, puedes realizar las siguientes acciones gratuitas sin necesidad de utilizar un cubito de Acción. Puedes llevar a cabo cualquier número de acciones gratuitas, **antes o después** de realizar la acción principal.

Hay 2 acciones gratuitas:

- **ACTIVAR EL EFECTO LLAMA DE UNA CARTA EN TU HERMANDAD**
- **INCREMENTAR EL CONTROL SOBRE UNA FUENTE DE PODER EN TU HERMANDAD**

Activar el efecto Llama de una carta en tu Hermandad.

Puedes activar los efectos Llama (de tus cartas de Hermandad o de cartas de Fuente de Poder que controles) del mismo color que el **icono de Llama de la loseta de Tiempo** que se encuentra actualmente fuera de tu tablero de Tiempo.

Coloca 1 ficha de Activación en el icono de Llama de las cartas que vayas a activar. Cada efecto Llama solo puede ser activado una vez por ronda.

Algunas cartas activan efectos Llama de otras cartas. En este caso, también debes colocar una ficha de Activación en ese icono de Llama (no puedes activar el efecto Llama de una carta que ya tenga una ficha de Activación).

A



B



EJEMPLO: Valle ha conquistado y controla la Fuente de los Ciclos, con 5 Criaturas y una fuerza total 10. Decide fortificarla: coloca todas las Criaturas completamente bajo la carta y activa inmediatamente el efecto (gana 5 PV).



EJEMPLO: Valle tiene la loseta de Tiempo con el icono de Llama Roja fuera del tablero. Activa el efecto Llama Roja del Minero, que le permite robar 4 cartas. Ahora, coloca una ficha de Activación en el icono.



Incrementar el control sobre una Fuente de Poder en tu Hermandad

Puedes **mover cartas de Criatura** de tu Hermandad bajo una Fuente de Poder que controles, para **incrementar su fuerza total** (ya sea para protegerla del ataque de tus oponentes o para conseguir la fuerza necesaria para fortificarla).

No puedes mover cartas que tengan una ficha de Activación.


Recuerda que debes realizar una acción principal con tu cubito de Acción (o con el efecto de una carta) para fortificar una Fuente de Poder.



EJEMPLO: Valle decide mover el Jinete de la Pradera bajo la Fuente de los Ciclos que controla.

EFECTOS ESPECIALES

Como regla general, todos los efectos pueden traer consecuencias, y solo se tienen en cuenta las cartas que forman parte de tu Hermandad. Las únicas excepciones son los efectos que hacen que tus oponentes se descarten de cartas o de fichas de PV.


Por ejemplo, con el efecto «Activa 1 efecto », solo puedes activar el efecto inmediato de otra carta en tu Hermandad.





RETIRAR CARTAS

Algunos efectos hacen que tengas que retirar alguna carta para obtener su bonificación. **Solo puedes retirar cartas de tu Hermandad**, incluso Criaturas que estén bajo una Fuente de Poder conquistada (pero no si está fortificada). Si retiras la última carta de Criatura bajo una Fuente de Poder conquistada, devuelve la Fuente de Poder al centro de la mesa, ya que habrás dejado de controlarla. No puedes retirar las cartas que tienen este efecto, tienes que elegir otra carta. Siempre puedes elegir no retirar ninguna carta y, por tanto, no recibir la bonificación.

DESCUENTOS

Muchos efectos te permiten jugar cartas con un descuento.

-2 : Cuando juegues una carta, recibes el descuento indicado en su coste de descartar cartas. En este ejemplo, si juegas una carta que te hace descartar 3 cartas, solo tienes que descartar 1.

-1 : Cuando juegues una carta, recibes el descuento indicado en su coste de tiempo. En este ejemplo, si juegas una carta que te hace jugar en la posición 2 , la colocas en la posición 1 . Si el descuento hace que juegues la carta en la posición 0 , invócala directamente en tu Hermandad.

C. FASE DE FINAL DE RONDA

Cuando cada persona haya colocado sus 2 cubitos de Acción y realizado sus turnos, la fase de acciones termina.

Sigue estos pasos:

- Cada persona con más de **10 cartas en mano** debe descartar cartas hasta tener 10. Puedes elegir con cuáles quedarte.
- Cada persona vuelve a colocar los **2 cubitos de Acción** junto a su tablero.
- Cada persona **retira las fichas de Activación** de sus cartas (también de las Fuentes de Poder) y las devuelve a la reserva.
- La persona que tenga la **ficha de Inicio** se la pasa a la persona a su izquierda.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina al final de la ronda en la que se dispara una de las siguientes condiciones (incluso si la condición no se cumple más adelante durante la ronda):

- A. La reserva central de fichas de PV se **agota**.
- B. Una persona tiene **12 cartas en su Hermandad** (las Fuentes de Poder conquistadas o fortificadas cuentan como 2 cartas, y las Criaturas que se encuentren bajo ellas no se cuentan).
- C. Todas las Fuentes de Poder de la partida han sido **fortificadas**.

Terminad la ronda y calculad vuestros puntos. Si alguien gana fichas de PV durante la ronda final, puede usar la otra reserva de fichas de PV, en el caso de que la central esté agotada.

Podéis pasar a la puntuación final.

APÉNDICE



Roba 1 carta del mazo



Juega 1 carta de tu mano, pagando todos sus costes



Avanza 1 carta de tu tablero un espacio hacia la derecha



Inserta la loseta de Tiempo de fuera de tu tablero por la izquierda, deslizando el resto de losetas hacia la derecha



Ficha de PV



Conquista 1 Fuente de Poder



Fuerza



Fortifica 1 Fuente de Poder

Tipos de efecto:



Inmediato: Actívalo cuando invoques la carta en tu Hermandad.



Efecto de Llama Azul



Permanente: Desde el momento en que la carta haya sido invocada en tu Hermandad, se activa si se da la condición indicada.



Efecto de Llama Amarilla




Puntuación: Actívalo al calcular la puntuación al final de la partida.



Efecto de Llama Roja


PUNTUACIÓN FINAL

Suma los siguientes resultados:

- **Fichas de PV** acumuladas durante la partida.
- **PV de las Fuentes de Poder en tu Hermandad** (indicados en el cuadro izquierdo si está conquistada o en el derecho si está fortificada).
- **PV de las cartas invocadas en tu Hermandad**, incluyendo las que se encuentren bajo las cartas de Fuente de Poder. Las cartas con un efecto de puntuación  tienen un valor variable en función de su condición de puntuación. Las cartas que todavía tengas en tu tablero o en tu mano no cuentan para la puntuación.

En caso de empate, la persona que haya fortificado más Fuentes de Poder habrá ganado. Si continúa el empate, se comparte la victoria.



EJEMPLO: Valle tiene 10 PV en fichas. Añade 10 PV por la Fuente de la Extinción fortificada y 4PV por la Fuente de la Inalterabilidad conquistada. Por último, añade un total de 18 PV por las cartas invocadas en su Hermandad, incluyendo las que están bajo las Fuentes de Poder (la Piedra Resonante otorga 4 PV porque ha invocado 4 cartas ). Las cartas en su tablero de Tiempo y en su mano no se cuentan. La puntuación final de Valle es de 42 PV.

CRÉDITOS EDICIÓN ORIGINAL



Cranio Creations S.r.l.
Via Ettore Romagnoli, 1
20146 - Milano - Italy
www.craniocreations.it/en

Autoría: Roberto Pellei y Simone Luciani
Ilustraciones: Giovanni Calore
Dirección artística: Arianna Santini
Diseño Gráfico: Giada Lo Duca y Arianna Santini
Edición: Giuliano Acquati

CRÉDITOS EDICIÓN EN ESPAÑOL



©2025 Tranjis Games, S.L.
(B-87478038) Calle Clavo 14,
28522 Rivas Vaciamadrid, Madrid.

Dirección editorial: Álex Garcigregor
Traducción: Sergio Pérez
Revisión: Llubí y Sergio Pérez
Maquetación: Paola Prieto
tranjisgames.com     @tranjisgames