

COMPONENTES

70 cartas de eventos históricos:

Cara A (boca arriba).

Cara B (boca abajo).



FUENTES IMÁGENES

→ european-union.europa.eu.

→ Aviso legal: european-union.europa.eu/legal-notice_es

→ VVAA en Pixabay.com y picryl.com

PARTICIPANTES

Pueden jugar a Crono Europa a partir de 2 personas.

También se pueden crear grupos de 4 personas, que actúen como un único Agente de Cronos, pudiendo participar un total de 8 a 16 personas en diferentes grupos de trabajo.

REGLAS DE COLOCACIÓN

Cada carta de evento de Crono Europa se considera ubicada de forma correcta en una línea de tiempo cuando se juega:

A la izquierda de la línea temporal si la fecha de la carta es anterior al resto de cartas ya colocadas.

A la derecha de la línea temporal si la fecha de la carta es posterior al resto de cartas ya colocadas.



Si la fecha de la carta se encuentra entre dos cartas ya presentes en la línea temporal, se coloca entre ellas, separándolas y creando un hueco.

Si la carta tiene la misma fecha que otra carta que ya se ha jugado en la línea temporal, se coloca una al lado de la otra, sin tener en cuenta su orden.



Si la fecha del evento no sigue estas reglas cuando se coloca una carta en la línea de tiempo, se considera esa carta como mal ubicada, descartándose al montón de descartes.

RESUMEN DE CRONO EUROPA

En su turno, los jugadores intentan colocar una de sus cartas en la línea temporal de forma correcta. Si un jugador se equivoca al hacerlo, descarta esa carta al montón de descartes y coge una nueva.

PREPARACIÓN

Se barajan las cartas y se forma el montón de juego con ellas boca arriba (con las fechas ocultas a la vista de los participantes). A su lado estará el montón de descartes.

Cada jugador coge 4 cartas boca arriba que debe colocar frente a sí, en la mesa, creando su zona de juego. No se permite a los jugadores mirar las fechas de sus cartas hasta que las jueguen/coloquen.

Uno de los jugadores (al azar) coge la primera carta del mazo, le da la vuelta (con la fecha visible) y la coloca en el centro de la zona de juego. Esta será la carta inicial de la línea temporal en la que los jugadores deberán situar sus cartas.

El orden de la partida se decide al azar o por sorteo.


MODO COMPETITIVO

En este modo de juego, el primer jugador que coloque correctamente sus 4 cartas se declara ganador.

El TURNO de juego va pasando de un jugador a otro en el sentido de las agujas del reloj. El primer jugador deberá colocar una de sus cartas junto a la carta inicial, siguiendo las reglas de colocación.

Antes de colocar una de sus cartas, puede escanear el código QR para recibir más información sobre el evento que le ayude a decidir. Una vez colocada, el jugador le da la vuelta para averiguar si la ha situado en el lugar correcto de la línea temporal:

 Si la carta está en el lugar correcto, permanece donde está, mostrando su fecha y termina su turno.


 Si la carta no está en el lugar correcto, se tendrá que descartar. Una vez descartada, el jugador debe robar la carta superior del montón de juego y colocarla boca arriba junto al resto de sus cartas, sin darle la vuelta y termina su turno.


 Si en algún momento el mazo se acaba, se barajarán las cartas del montón de descartes para construir un nuevo montón.

Entonces, el segundo jugador (sentado a la izquierda del primer jugador) puede jugar su turno de idéntica forma, creando una serie de turnos sucesivos entre todos los participantes.

Cuando todos los jugadores hayan completado su turno jugando una carta, se habrá terminado una RONDA, pasando a otra ronda de idénticas características.

 Si durante una ronda un ÚNICO jugador coloca correctamente su última carta, se le declara ganador.

 Si VARIOS jugadores colocan correctamente su última carta durante una misma ronda (cada uno en su turno) seguirán jugando.

 Robarán una carta cada ronda y continuarán usando las reglas habituales hasta que SOLO UNO de ellos coloque correctamente su carta durante una ronda. Este jugador será entonces declarado ganador, devolviendo la integridad y cohesión a la historia de Europa.

MODO COOPERATIVO

En este modo de juego, todo el grupo de jugadores coopera contra el tiempo para lograr ubicar de forma correcta todas sus cartas.


Para jugar, se necesitará usar un cronómetro con cuenta atrás. Para una partida fácil poner el cronómetro en 15 minutos, en 10 minutos para modo normal y en 5 minutos para jugar al modo difícil.

El objetivo del grupo es conseguir deshacerse de todas las cartas de su zona de juego antes de que el cronómetro llegue a cero o el montón de juego se agote, de no ser así, el grupo habrá perdido.

Se prepara el juego de forma habitual y se comienza a jugar con la siguiente variación:

En su turno, puede realizar UNA de estas dos acciones:

 Ubicar una carta en la línea del tiempo, respetando las reglas de colocación.

 Preguntar a sus compañeros por la fecha aproximada de uno de sus eventos. El resto del grupo podrá realizar indicaciones u ofrecer la fecha exacta en caso de conocerla.

Después, el turno pasará al jugador ubicado a su izquierda, hasta que el grupo consiga deshacerse de todas las cartas en sus respectivas zonas de juego (obteniendo la victoria) o hasta que el cronómetro llegue a cero (obteniendo la derrota).

En este modo de juego, la comunicación entre los jugadores es limitada, no pudiendo ayudarse entre sí a colocar cartas, a no ser que estén en su turno.

¿Quieres más complejidad en una partida de Crono Europa? En lugar de robar 4 cartas al inicio, cada jugador puede robar, 6 u 8, creando una experiencia de juego más desafiante.