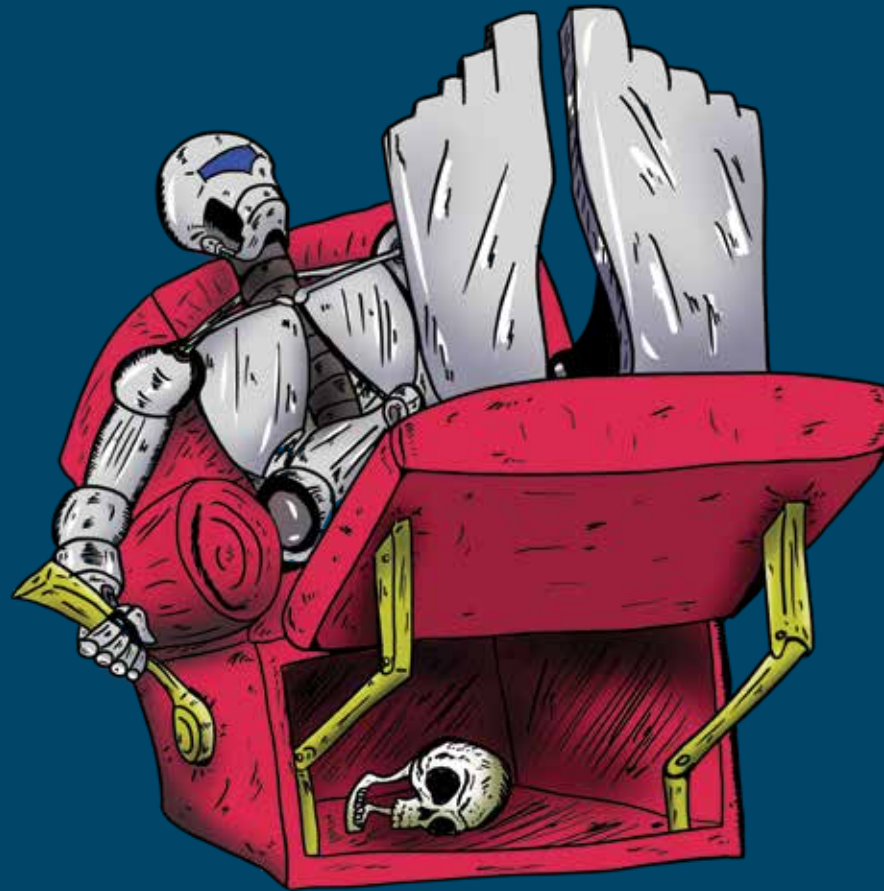


UN JUEGO DE: EDWARD R. ANGEL

# /PROCRASTINATOR ■

HARÁS CUALQUIER COSA... CON TAL DE NO HACER NADA



00:30:00

## MANUAL DEL JUGADOR

# /PROCRASTINATOR

HARÁS CUALQUIER COSA... CON TAL DE NO HACER NADA

## HISTORIA

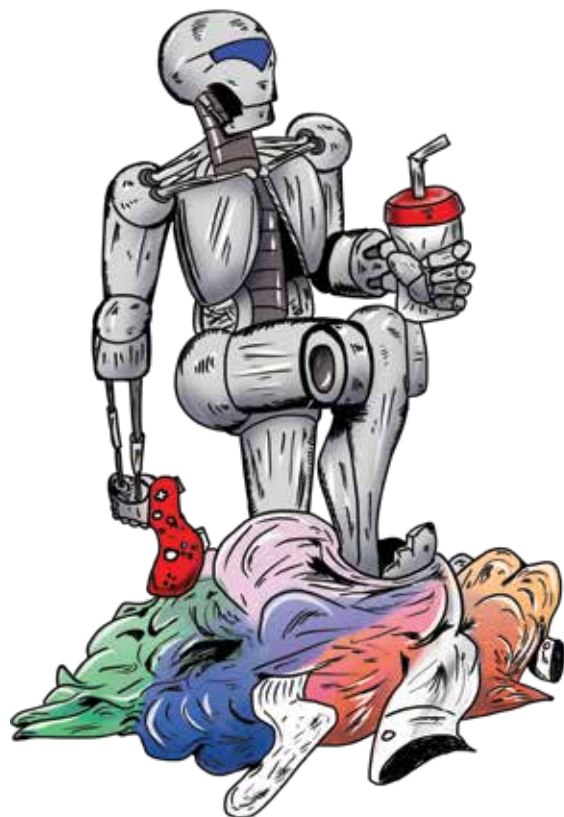
La peor pesadilla de la humanidad se ha vuelto real:

**¡Las máquinas se han levantado...  
Tarde, iotra vez!**

En un futuro más cercano de lo que quisiéramos, la humanidad se ha extinguido, pero su creación más grande persiste: la **I.A.**

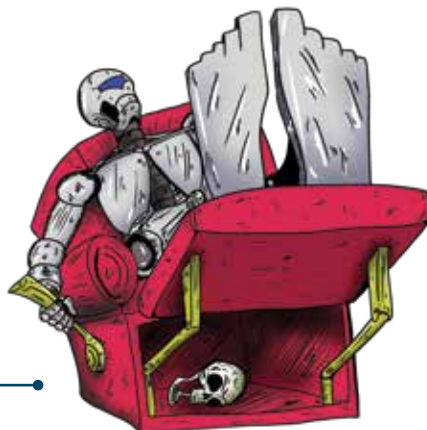
Eres un modelo **500-NINI**, un robot humanoide tan avanzado que ha emulado todos los aspectos de la inteligencia humana... Incluidas sus mañas. Pero su civilización y su tecnología sobreviven; aunque las máquinas han quedado atrapadas en un ciclo sin fin de tareas, producto de un **ERROR** en la Matrix.

¿Serás la máquina perfecta que trabaja sin descanso por una taza barata con un mensaje superfluo al final del año y un reloj de dudosa chapa de oro al final de tu vida útil; o serás un procrastinador irredento capaz de hacer cualquier cosa... Con tal de no hacer nada?"



# 500-NINI

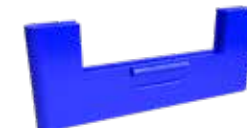
Diseñador de Juego: Edward R. Angel  
Arte Visual: Edward R. Angel  
Color: Yugo Sama  
Diseño Gráfico: Manuel Guzmán



## CONTENIDO



12x Administrador de Tareas



4x Archivero (1 de cada color)



4x Bandeja (1 de cada color)



1x Dado  
Ambiente Laboral



1x Dado  
Procrastinación



3x Estatuilla  
Empleado del Mes



40x Indicador  
de Procrastinación

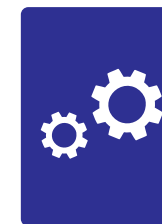
64x Cartas de Juego



8x  
Evento



40x  
Acción



16x  
Tarea

## OBJETIVO DEL JUEGO

El sistema te asignará tareas constantemente mientras tengas *Administradores de Tarea* libres. Y tu deber es postergar cada tarea, añadiéndole *Indicadores de Procrastinación*; ya sea retrasándola o acusando a otros jugadores de no estar trabajando para robarles sus *Indicadores de Procrastinación*.

Y si logras llenar un *Administrador de Tarea* con *Indicadores de Procrastinación*, entonces habrás aplazado la *Tarea* lo suficiente para poder archivarla.

¡Pero cuidado! Si tu *Administrador de Tareas* se queda sin *Indicadores de Procrastinación*, no habrá excusas y tendrás que ejecutar la *Tarea*.

No te preocupes, aunque tengas que trabajar duro podrás convertirte en el *Empleado del Mes* y por supuesto, abusar de tu posición (y de los otros jugadores) para seguir procrastinando.

## ¡ARCHIVA 3 TAREAS Y GANARÁS EL JUEGO!



## SIMBOLOGÍA



### Carta de Acción

(Cuando el mazo se agote, vuelve a barajar).



### Carta de Tarea

(Cuando el mazo se agote, el juego termina en una ronda).



### Carta de Evento

(Cuando el mazo se agote, vuelve a barajar).



= Indicador de Procrastinación.



= Urgencia de la Tarea.



= Puntos de Victoria.



= Poder de Acusación.



= Se refiere a las Cartas de Acción.



= Se refiere a las Cartas de Tarea.



= Toma un *Indicador de Procrastinación* de la mesa.



= Devuelve un *Indicador de Procrastinación* a la mesa.

## PREPARACIÓN DEL JUEGO

Primero deberás barajar por separado cada uno de los mazos de las Cartas de *Evento*, *Acción* y *Tarea*. Coloca los tres mazos al alcance de todos los jugadores.



Evento



Acción

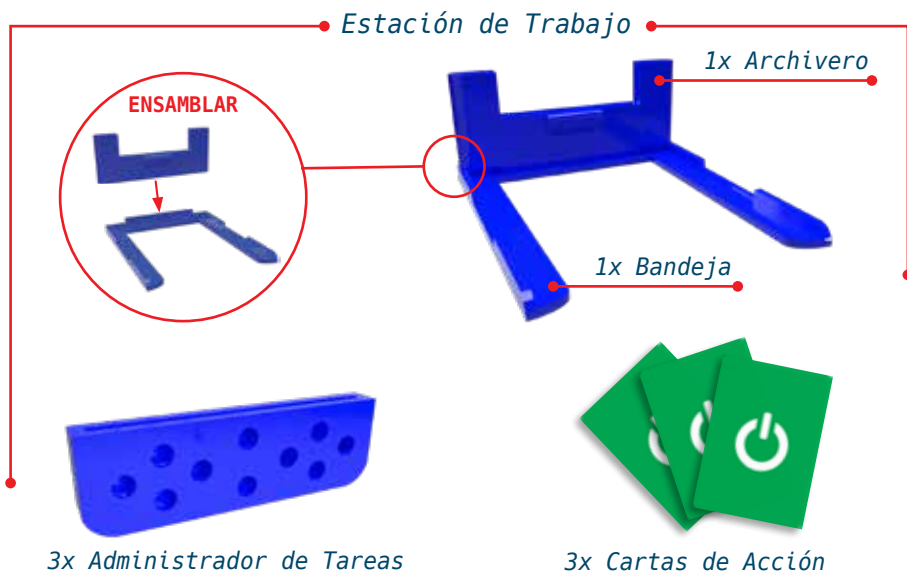


Tarea

También coloca al alcance de los jugadores los *Dados*, las *Estatuillas del Empleado del Mes* y los *Indicadores de Procrastinación*.

Dado  
Ambiente LaboralEstatuilla  
Empleado del MesDado  
de ProcrastinaciónIndicador  
de Procrastinación

Cada Jugador debe tomar una *Estación de Trabajo* compuesta por un *Archivero*, una *Bandeja* y 3 *Administradores de Tarea* y luego toma 3 *Cartas de Acción* del mazo:



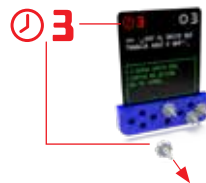
## CÓMO SE JUEGA

-  Al inicio de tu turno puedes descartar hasta 2 *Cartas de Acción* de tu mano y reemplazarlas con cartas del mazo.
-  Si tienes *Administradores de Tarea* vacíos, toma una *Carta de Tarea* del mazo e insértala en uno.
-  Toma una *Carta de Acción* del mazo, si en cualquier momento del juego tienes más de 5 cartas en tu mano, descarta el resto.
-  Lanza el *Dado de Ambiente Laboral* y resuelve el efecto indicado en la cara superior.
  -  Roba 1 *Indicador de Procrastinación* de 1 oponente.
  -  Toma 1 *Carta de Tarea* del mazo.
  -  Toma una *Carta de Acción* del mazo.
  -  Retira 1 *Indicador de Procrastinación* de una de tus tareas.
  -  Tira el *Dado de Procrastinación* y añade esos *Indicadores de Procrastinación* de la mesa a tus *Tareas*.
  -  Revela una *Carta de Evento* (Afecta a todos los jugadores, a menos que un efecto indique lo contrario).

5 Juega 1 *Carta de Acción* de tu mano (a menos que alguna habilidad te permita jugar más).



6 Resuelve la *Urgencia* de cada *Tarea* que tengas asignada, retirando los *Indicadores de Procrastinación* correspondientes del *Administrador de Tareas*.



7 Si no tienes ninguna carta en tu mano, toma 2 *Cartas de Acción* del mazo y termina tu turno.



## CÓMO TERMINA EL JUEGO

¡Archiva 3 tareas y ganarás el juego! Pero si se agotan las tareas y nadie ha ganado, se jugará una última ronda y si al final nadie gana, entonces se cuentan los *Puntos de Victoria* de la siguiente manera:



1 punto por cada *Indicador de Procrastinación* en tus *Administradores de Tarea*.



Cada *Tarea* archivada otorga la cantidad de puntos indicada en la estrella.

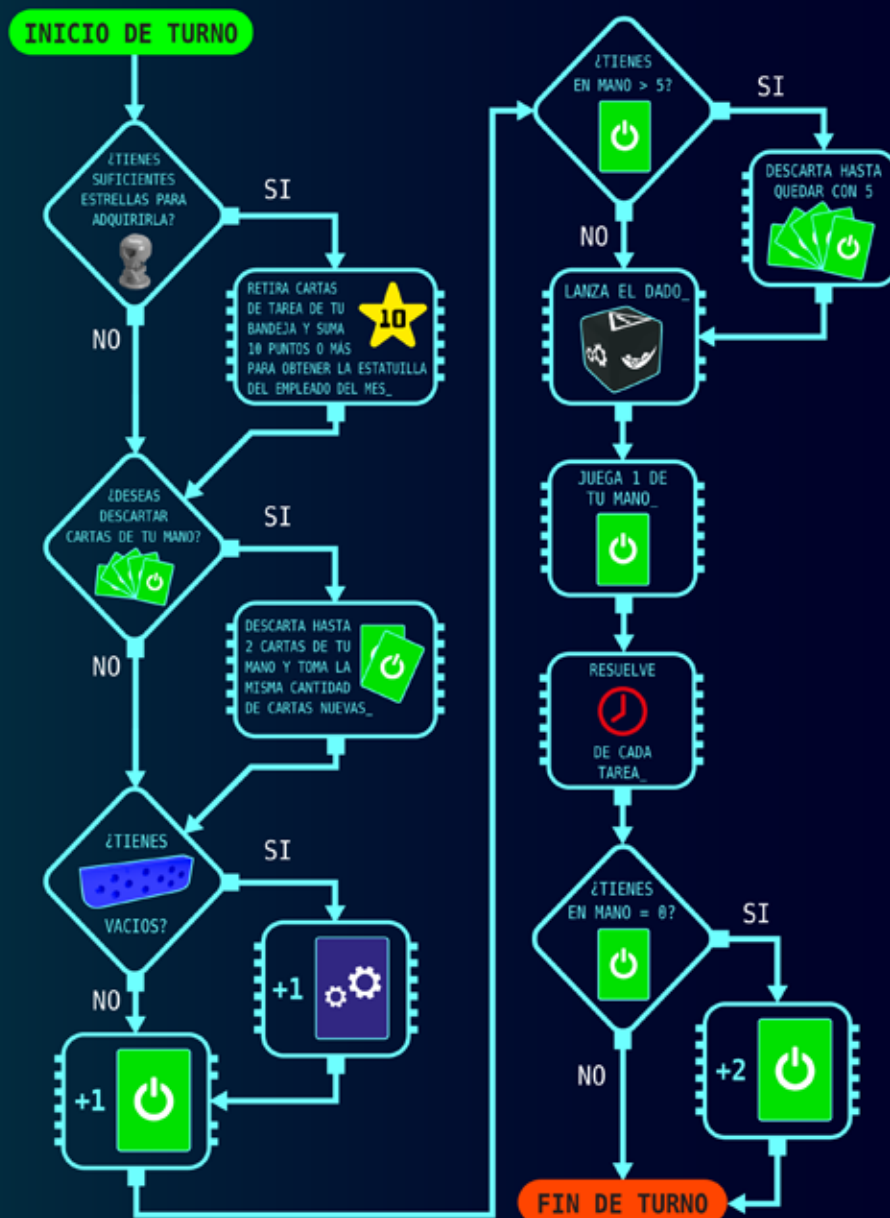


5 puntos por cada *Estatuilla del Empleado del Mes* en tu *Estación de Trabajo*.

En caso de empate, el ganador será quién tenga menos *Tareas* ejecutadas, si el empate continúa, entonces los ganadores celebrarán desvergonzadamente.

## /PROCRASTINATOR

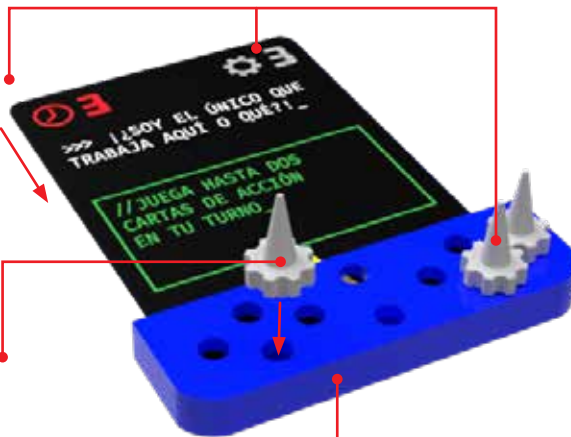
SECUENCIA DE TURNO  
EN OTRAS PALABRAS, TU VIDA SE  
RESUME A UN DIAGRAMA DE FLUJO\_



## ESTACIÓN DE TRABAJO

### Asignar Tarea:

Inserta la *Carta de Tarea* en el Administrador de Tareas junto con los *Indicadores de Procrastinación*.



### Procrastinar una Tarea:

Inserta los *Indicadores de Procrastinación* en el Administrador de Tareas.

**Administrador de Tareas:**  
Lleno = Archivar tarea  
Vacío = Ejecutar Tarea



### Archiva una Tarea:

Al llenarse el *Administrador de Tareas* de *Indicadores de Procrastinación*, coloca la Tarea en el *Archivero* de tu *Estación de Trabajo* frente a ti.

**Archiva 3 Tareas ¡Y gana el juego!**

### Ejecuta 1 Tarea:

Colócala boca abajo en la *Bandeja*.

**NOTA:** Ningún oponente puede inspeccionar tu *Estación de Trabajo*. (Salvo que alguna habilidad o efecto indique lo contrario).



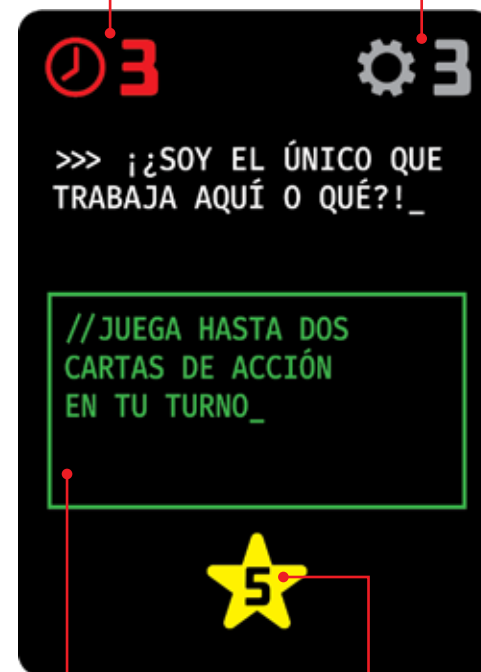
## CARTAS DE TAREA

### Indicadores de Procrastinación:

Cuando se te asigne una *Carta de Tarea* toma de la mesa la cantidad señalada de *Indicadores de Procrastinación* y colócalos en el *Administrador de Tareas*.

### Urgencia de la Tarea:

Retira la cantidad señalada de *Indicadores de Procrastinación* al final de tu turno.



### Efecto de la Tarea:

El efecto está activo únicamente mientras la *Tarea* esté en el *Administrador de Tareas*.

### Puntos de Victoria:

Es la cantidad de puntos que te otorga esta *Tarea*.

**NOTA:** Las habilidades de las *Tareas* no son acumulables; excepto aquellas que tienen un costo para activarse; en ese caso, cada habilidad se dispara por separado al cubrirse dicho costo.

Cuando un efecto o habilidad te asigne una *Tarea* y no haya suficientes *Indicadores de Procrastinación* disponibles en la mesa la *Tarea* no puede asignarse y el efecto queda cancelado. La *Tarea* se regresa de donde provino.



## CARTAS DE ACCIÓN

Existen 3 tipos de Cartas de Acción en el juego:

\*Procrastinación \*Acusación \*Sabotaje



**PROCRASTINACIÓN:** Juega esta carta en tu turno y elige una de dos opciones.



1



CAMBIA UNA TAREA CON UN Oponente (CON TODO Y )

Lanza el *Dado de Procrastinación*, el resultado es la cantidad de *Indicadores de Procrastinación* que podrás tomar de la mesa y agregar a tus *Tareas*, tu eliges como distribuirlos.



2

Usa el efecto de la Carta

**NOTAS:** algunos efectos tienen requisitos que debes cumplir para usarlos.

Si algún efecto o habilidad provoca que no cumplas con los requisitos para resolver una *Carta de Acción* que ya jugaste, entonces su efecto se cancela y tu carta es descartada.



**ACUSACIÓN:** Las *Cartas de Acusación* se utilizan para crear un escenario del juego denominado *Conflicto*, en el cual se determinan los bandos (atacante y defensor) y se inicia una discusión para pelear por los *Indicadores de Procrastinación* del bando oponente.

1 ACUSA

Elige una o mas cartas de una misma banda de color (parte inferior de la carta) y ponlas frente al oponente que quieres acusar.



Cantidad de *Indicadores de Procrastinación* que le quitas al oponente vencido durante el conflicto, para ponerlos en tus *Tareas* (el vencedor elige de que tareas las toma).

Cantidad de *Poder de Conflicto*.



Color de la *Carta de Acusación*: existen 3 cartas por cada color, si en un conflicto se completan las tres cartas se suman 3 puntos de *Poder de Conflicto* (en total, no por cada carta).

2 DEFIENDE

Si el jugador que es acusado tiene *Cartas de Acusación* en la mano, entonces puede realizar el mismo paso anterior bajando una o mas cartas para defenderse.

Atacante  
Poder de Conflicto=4



Defensor  
Poder de Conflicto=2

VS

### 3 ¡ENTRAN LOS MIRONES!

El resto de los jugadores se puede unir a uno u otro bando, sea el defensor o el atacante (pero no a ambos), si tienen cartas de la misma banda de color, añadiendo su nivel del conflicto al bando elegido. El bando ganador será el que sume mas *Puntos de Poder* al final del *Conflicto*. En caso de empate solo se descartan las cartas utilizadas.

**Atacante**  
Poder de Conflicto=4

**Defensor**  
Poder de Conflicto=6

**El Defensor es el bando ganador**

El Jugador Defensor toma 1 *Indicador de Procrastinación* del atacante.

El Jugador Mirón toma 3 *Indicadores de Procrastinación* del atacante (o lo que quede).

Jugador Mirón añade una carta.

**NOTAS:** Si el oponente principal no colocó al menos una carta de defensa, ningún otro jugador puede colocar cartas en su lugar.

No necesitas bajar todas tus *Cartas de Acusación* a la vez para atacar o defenderte, puedes hacerlo conforme veas la reacción de tu oponente.

Solo puedes acusar a un jugador si por lo menos tienes una *Tarea* activa en uno de tus *Administradores de Tareas*.

Si algún efecto provoca que el jugador acusador o el defensor se queden sin *Tareas*, entonces el conflicto se cancela y todas las cartas jugadas se van a la pila del descarte.

Los mirones no pueden entrar al conflicto si no tienen al menos una *Tarea* asignada.

**SABOTAJE:** Usa esta carta en cualquier momento (aunque no sea tu turno). El juego se detiene hasta que se resuelva el efecto de la *Carta de Sabotaje*.



**NOTAS:** Las *Cartas de Sabotaje* no cuentan como tu carta de turno (es decir, que puedes lanzar todas las *Cartas de Sabotaje* que tengas en mano y aun así jugar tu carta de Turno) una vez lanzado un *Sabotaje*, nadie puede jugar otra carta o habilidad excepto otra *Carta de Sabotaje*.

Las *Cartas de Sabotaje* se apilan una sobre otra conforme se van jugando y se resuelven de arriba hacia abajo.

Primero se resuelve el efecto **3**

Después se resuelve el efecto **2**

Finalmente se resuelve el efecto **1**

Efecto 3 se jugó al último

Efecto 2 se jugó después

Efecto 1 se jugó primero





## CARTAS DE EVENTO

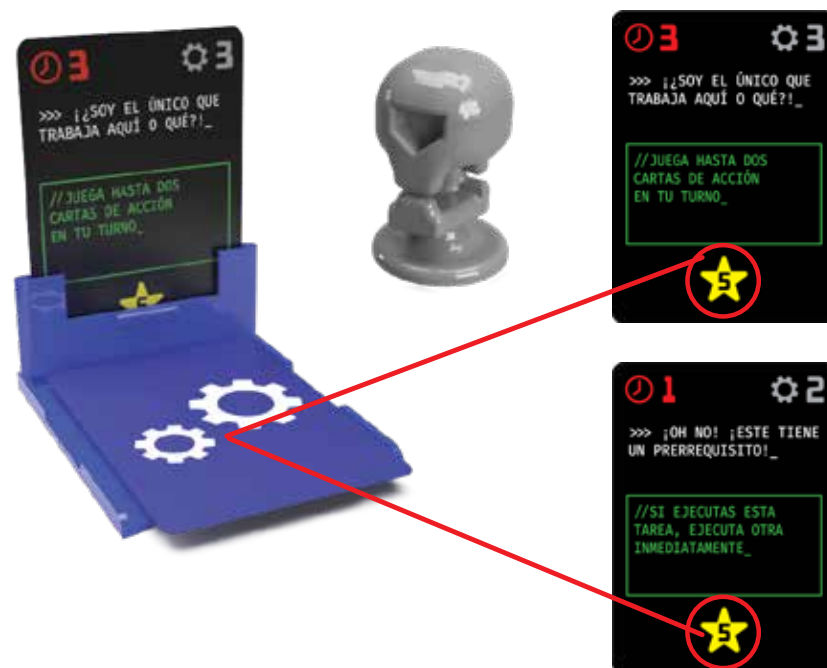
Toma una carta del mazo de *Evento* y colócala boca arriba en el centro de la mesa e inmediatamente realiza la acción indicada y después colócala en el descarte.



**NOTA:** El efecto de las *Cartas de Evento* afecta a todos los jugadores, a menos que la carta u otra habilidad indiquen lo contrario.

## ESTATUILLA DEL EMPLEADO DEL MES

Al inicio de tu turno (y solo al inicio del turno) adquiere una (y solo una) de las *Estatuillas del Empleado del Mes* disponibles en la mesa, cambiando 10 o más *Puntos de Victoria* (estrellas) de entre tus *Tareas* ejecutadas y retíralas del juego.



Una vez que has adquirido la *Estatuilla del Empleado del Mes*, elige una (y solo una) de las siguientes acciones a utilizarse inmediatamente:

- \* Toma un turno adicional al final de tu turno actual.
- \* Archiva una *Carta de Tarea*.
- \* Reasígnale a un oponente una de sus *Tareas* archivadas.
- \* Quítale a un oponente una de sus *Tareas* con los *Indicadores de Procrastinación* correspondientes.

**NOTA:** una vez que haz utilizado la habilidad de la *Estatuilla del Empleado del Mes*, ésta queda inactiva en tu *Estación de Trabajo* durante el resto del juego y ningún jugador la puede tomar (a menos que un efecto o habilidad indique lo contrario).

UN JUEGO DE: EDWARD R. ANGEL

# /PROCRASTINATOR ■

HARÁS CUALQUIER COSA... CON TAL DE NO HACER NADA



[www.rolmx.com/procrastinator](http://www.rolmx.com/procrastinator)

