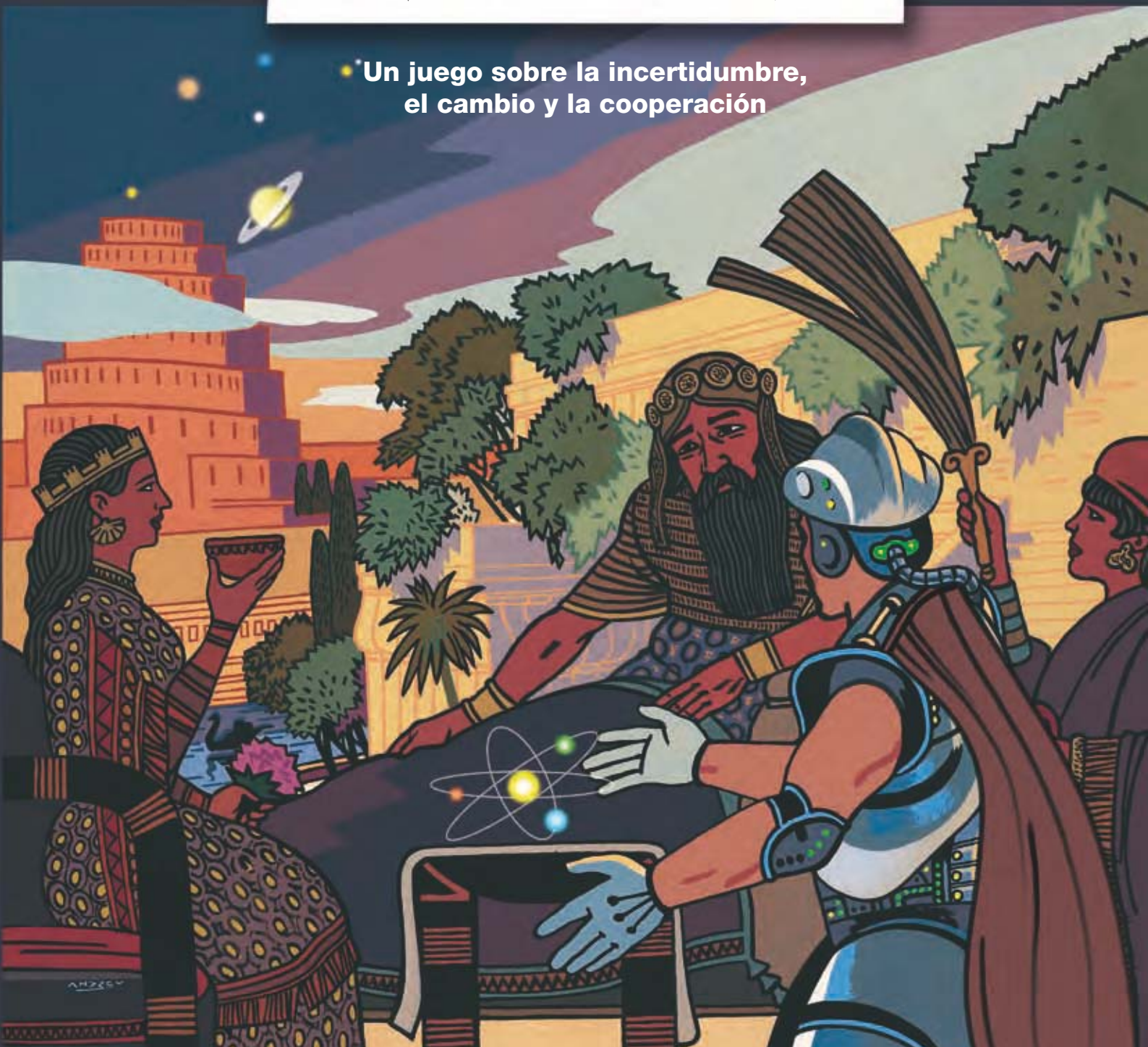


Enkidu

EL VIAJERO DEL TIEMPO

• Un juego sobre la incertidumbre,
el cambio y la cooperación





Como la vida misma

Un juego sobre la incertidumbre, el cambio y la cooperación



Enkidu, el viajero del tiempo es mucho más que un juego. Es una experiencia que, con un barniz de divertimento, pretende reflejar muchas de las situaciones a las que nos enfrentamos cada día en nuestra vida personal y profesional.

Es cierto que palabras como estrategia, liderazgo, cambio, riesgo, oportunidad, acierto, error, compromiso, cooperación, anticipación, audacia, creatividad, modelización, aventura, combate, desafío, tiempo... forman parte, habitualmente, del diccionario de la gestión empresarial. Pero, observando con un poco de atención, esos mismos conceptos están presentes también en el día a día de nuestras vidas.

Decía Platón que “puedes descubrir más de una persona en una hora de juego que en un año de conversación”. Y es que el juego es capaz de reflejar y ejercitar numerosas habilidades necesarias en la vida de todas las personas. El juego es una aventura que busca la manera de sorprender a los demás para conseguir una ventaja; nos obliga a priorizar y a tomar decisiones; refleja el código de valores de cada persona y nos enseña a convivir con los errores y aprender de ellos. Y todo esto es, ni más ni menos, la esencia de la innovación.

Con **Enkidu, el viajero del tiempo** Ibermática quiere ofrecer una visión sobre cómo afrontar, desde el espíritu de la innovación, los diferentes retos y situaciones que se plantean en cualquier actividad de la vida. Para ganar esta partida, los jugadores deberán mirar más allá de su propio beneficio. Éste es un juego sobre la incertidumbre, el cambio y la cooperación.

Este juego es innovación, como la vida misma.

Ibermática
Tecnología y Conocimiento



Hace más de 4.700 años, en un futuro muy, muy lejano...

En la ciudad sumeria de Uruk reinaba un poderoso monarca llamado Gilgamesh. En aquella época, los escribas sumerios inventaron la escritura, que practicaban con caracteres cuneiformes sobre tablillas de arcilla. A través de algunas de esas tablillas ha llegado hasta nuestros días la *Epopéya de Gilgamesh*, la primera narración épica de la humanidad. En ella se relata la formidable historia de este superhéroe de la Antigüedad, hijo de la diosa Ninsun y del sacerdote Lillah.

En su inconsciente juventud, Gilgamesh oprimía a su pueblo que, apesadumbrado, pidió ayuda al poderoso dios Anu. En respuesta a esas repetidas demandas de ayuda, Anu decidió crear un oponente digno de Gilgamesh, un ser hercúleo y salvaje con la fuerza de docenas de feroces animales. Como estaba escrito, los dos enemigos lucharon con valentía, hasta que descubrieron el poder de la cooperación y se convirtieron en amigos.

Pero, según cuentan algunos que saben, los dioses a veces escriben recto con renglones torcidos y, ese día, parece que Anu no estaba por la labor de crear un nuevo ser. Así que decidió esconder, entre los signos cuneiformes de la gran *Epopéya de Gilgamesh*, la referencia a un terrible secreto que despertara interés en el futuro.

Y así ocurrió. En un futuro para nosotros todavía lejano, un historiador llamado Enkidu descubrió dichas pistas en las antiguas tablillas de arcilla. Movidado por la curiosidad y el afán investigador, Enkidu decidió aprovechar la última tecnología descubierta en su época, tras siglos y siglos de cultura innovadora, y utilizó una máquina del tiempo para viajar a la ciudad de Uruk en el momento en que Gilgamesh reinaba de manera despótica.

Enseguida Gilgamesh comprendió el reto que suponía la presencia de Enkidu y ambos se enfrentaron a muerte: Gilgamesh con su fuerza y su inte-

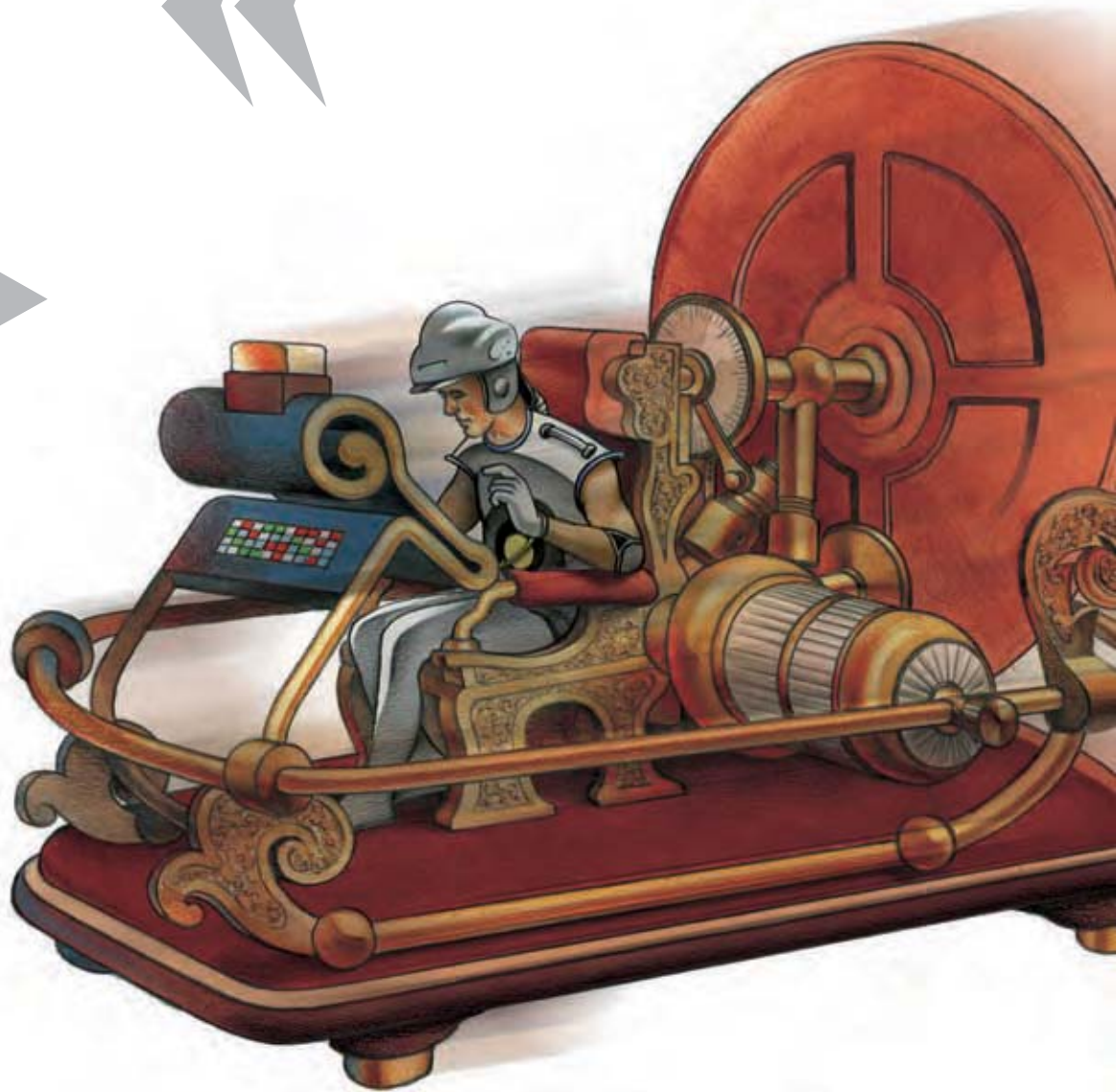
ligencia, y Enkidu con el poder del conocimiento que le confería la tecnología de la que gozaba: célula de energía, cristal de datos, hidrolizador omnívoro, neurolátigo, secuenciador estocástico, sanador yocotecnológico, transformador canaánico, implante cerebral de prognosis audiovisual, renovador teleológico, transportador telequinético, generador de caos y un largo, larguísimo etcétera.

Pero en esos duros y terribles enfrentamientos, la máquina del tiempo quedó completamente destrozada y, consecuentemente, Enkidu acabó varado en el pasado, descubriendo, con gran sorpresa, que él mismo formaba parte de las más viejas leyendas sumerias.

Cuando se supo condenado a seguir viviendo en el remoto pasado de la cultura sumeria, Enkidu cambió radicalmente de actitud, desobedeció los designios de Anu y terminó haciéndose amigo de Gilgamesh, a quien contaba las maravillas de ese futuro mundo de innovación, que les estaban ya vedadas. Y mientras, ambos gozaban de los secretos entonces reservados a los elegidos por los dioses, como la clarividencia o la facultad de comprender y controlar los mecanismos de la naturaleza, incluso en sus manifestaciones más devastadoras.

Pero, hace unos 4.700 años, había otro tipo de expectativas en el mundo y se creía firmemente en el poder de los dioses, en la fuente de la eterna juventud y en la inmortalidad. De manera parecida a como Enkidu contaba a Gilgamesh las maravillas de la innovación y las nuevas tecnologías que habrían de surgir en el futuro, Gilgamesh convenció a Enkidu de la posibilidad de alcanzar la inmortalidad y llegar, de esta forma, a vivir ese futuro por sí mismos.

Gilgamesh sabía que los dioses habían concedido la inmortalidad al sabio Utnapishtim y a su esposa (no es bueno que el hombre esté solo...), pero el



sabio le explicó que lo que con él habían hecho los dioses al darle la inmortalidad era un evento tan único e irrepetible como el Diluvio Universal.

Por eso, las tablillas de la *Epopéya de Gilgamesh* narran la desesperada aventura de Gilgamesh y Enkidu por alcanzar la inmortalidad, primero enfrentándose entre sí y después, ya juntos, colaborando en el difícil empeño de llegar a ser inmortales para poder alcanzar las maravillas del futuro.

En realidad nadie sabe si lo lograron, las tablillas sumerias no hablan de ello. Pero sí sabemos que el secreto que movió a Enkidu a la mayor aventura de su vida y el que, según designio de Anu,

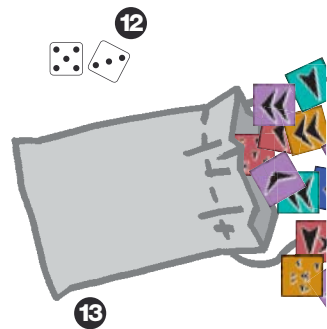
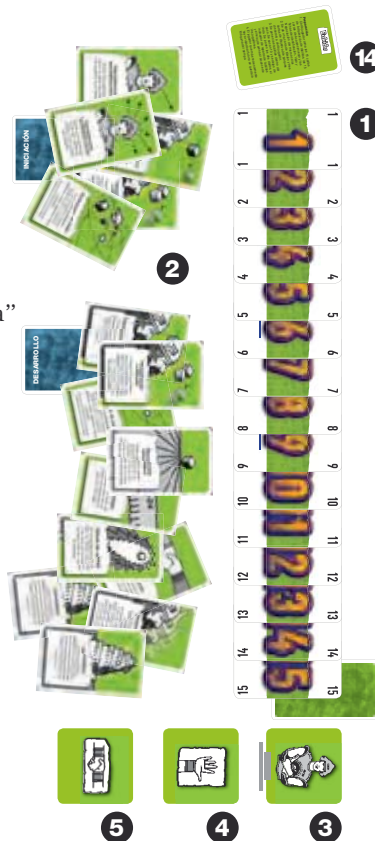
encierra una promesa infinita (¿tal vez la inmortalidad?) se encuentra en unas minúsculas tablillas de arcilla marcadas con signos cuneiformes... Las mismas, o al menos parecidas, a las que se manejan en el juego **Enkidu, el viajero del tiempo**. Los jugadores son amigos del héroe sumerio, e intentarán conseguir nuevas tablillas con signos cuneiformes para descifrar el enigma que esconden y alcanzar también ¿la inmortalidad? Para cumplir sus retos, deberán colaborar, ayudarse y negociar entre ellos, asumir riesgos y tomar decisiones, a lo largo de dos períodos: la fase de iniciación a los secretos de los dioses de Sumeria y la del pleno desarrollo de las tecnologías que aparecerán en el futuro.

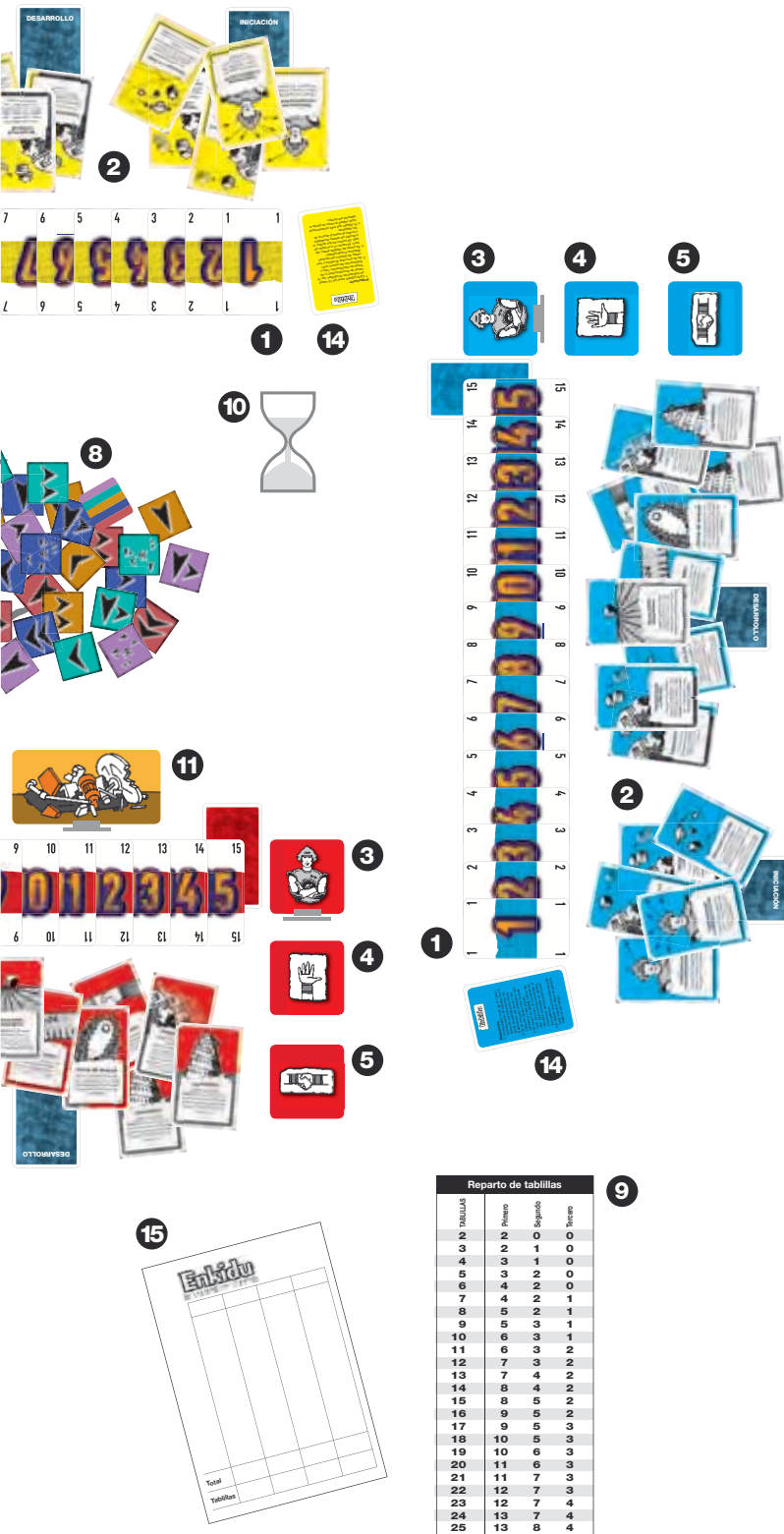


Material

- 1 15 cartas "Adquisición de tablillas" (numeradas del 1 al 15) para cada jugador.
- 2 15 cartas "Acontecimiento" para cada jugador, 5 "Fase de iniciación" y 10 "Fase de desarrollo tecnológico".
- 3 1 ficha de identificación y 1 peana para cada jugador.
- 4 1 ficha "Veto" para cada jugador.
- 5 1 ficha "Negociación / Negociación prohibida" para cada jugador.
- 6 12 cartas "Misión".
- 7 32 cartas "Objetivo".
- 8 108 tablillas con letras cuneiformes (5 letras distintas en 5 colores x 4 y 8 comodines).
- 9 2 indicadores de reparto de tablillas.
- 10 1 reloj de arena de un minuto.
- 11 1 ficha "Máquina del tiempo" y 1 peana.
- 12 2 dados de seis caras.
- 13 1 saco de tela.
- 14 4 cartas de resumen de las reglas.
- 15 1 cuaderno de resultados.

Reparto de tablillas				
Tablillas	Primeras	Segundas	Terceras	
1	2	0	0	
2	2	1	0	
3	3	1	0	
4	3	2	0	
5	4	2	0	
6	4	2	1	
7	5	2	1	
8	5	3	1	
9	6	3	1	
10	6	3	2	
11	7	3	2	
12	7	4	2	
13	8	4	2	
14	8	5	2	
15	9	5	2	
16	9	5	3	
17	10	5	3	
18	10	6	3	
19	11	6	3	
20	11	7	3	
21	12	7	3	
22	12	7	4	
23	13	7	4	
24	13	8	4	
25	13	8	4	





Preparación

Cada jugador recibe las 15 cartas de Adquisición de tablillas **1**, las 15 cartas Acontecimiento **2**, la carta de Resumen de las reglas **14** y las fichas de Identificación **3**, Veto **4** y Negociación **5** del mismo color. Las fichas de identificación se insertan en las peanas. Las cartas de Adquisición de tablillas y de Acontecimiento se las queda cada jugador en la mano para que no las puedan ver los demás jugadores.

Se barajan las cartas de Misión **6** y se da una a cada jugador. Las demás se descartan sin que nadie las mire. Las cartas de Misión son secretas, no se deben enseñar a los demás jugadores.

Se separan las cartas de Objetivo **7** en cuatro bloques (☀️, 🌙, 🌧️, 🌪️), se mezclan separadamente y cada jugador elige un total de tres, de bloques distintos. Un jugador no puede tener objetivos que se refieran a sí mismo. Si eso ocurre, deberá cambiar la carta por otra, teniendo en cuenta que debe ser de un bloque distinto a los otros objetivos. Las demás cartas de Objetivo se separan sin que nadie las mire. Las cartas de Objetivo son secretas, no se deben enseñar a los demás jugadores.

Se dejan, momentáneamente, de lado las cartas de Acontecimiento de la Fase de desarrollo tecnológico, que serán necesarias más adelante.

Se mezclan las tablillas **8** y se ponen dentro del saco **13**. Se sacan diez sin que nadie los vea y se separan (no se utilizarán durante la partida). Se ponen los dos dados **12**, los indicadores de reparto de tablillas **9** y el reloj de arena **10** al alcance de todos los jugadores.

Se inserta la Máquina del tiempo **11** en una peana. El jugador que más recientemente haya viajado al futuro se la queda y ya puede empezar la partida. Dado que lo más probable es que ninguno haya viajado recientemente al futuro, el primer jugador se elige al azar. Este jugador también se encargará de anotar los resultados **15** al final de la partida.

El reto

Cada jugador debe superar su propia misión y objetivos, para lo cual deberá cooperar con otros jugadores.

Reparto de tablillas

Nº Tablillas	Nº Primer	Nº Segundo	Nº Tercer
2	0	0	0
3	2	1	0
4	3	1	0
5	3	2	0
6	4	2	0
7	4	2	1
8	5	2	1
9	5	3	1
10	6	3	1
11	6	3	2
12	7	3	2
13	7	4	2
14	8	4	2
15	8	5	2
16	9	5	2
17	9	5	3
18	10	5	3
19	10	6	3
20	11	6	3
21	11	7	3
22	12	7	3
23	12	7	4
24	13	7	4
25	13	8	4

Reglas para cuatro jugadores

Una partida de **Enkidu, el viajero del tiempo** se desarrolla en dos periodos y diversos turnos de juego: seis en la Fase de iniciación y un máximo de nueve en la Fase de desarrollo tecnológico.

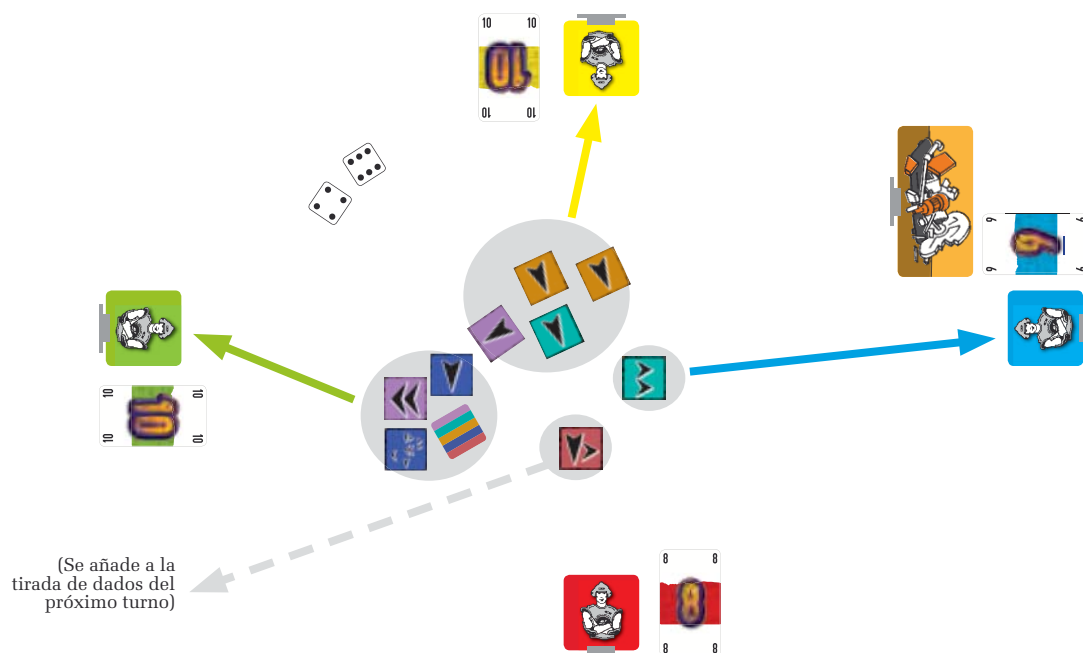
Fase de iniciación

Los jugadores escogen en secreto dos de sus cartas de Acontecimiento de la Fase de iniciación y descartan las restantes. Las ocho cartas escogidas se barajan y se ponen en el centro de la mesa, boca abajo. Las dos primeras se apartan sin que nadie las mire, quedando sólo las seis cartas necesarias para los seis turnos de esta fase.

Cada turno se desarrolla de la siguiente manera:

1. El jugador que tiene la Máquina del tiempo **tira los dos dados** y extrae del saco, al azar, tantas tablillas como indiquen los dados. Las tablillas se dejan a la vista de todos los jugadores.
2. Los jugadores **escogen simultáneamente una de sus cartas de Adquisición, en función de su interés por las tablillas, y la muestran al mismo tiempo**. Los que han jugado las cartas más altas se distribuyen las tablillas, según el indicador de reparto de tablillas.

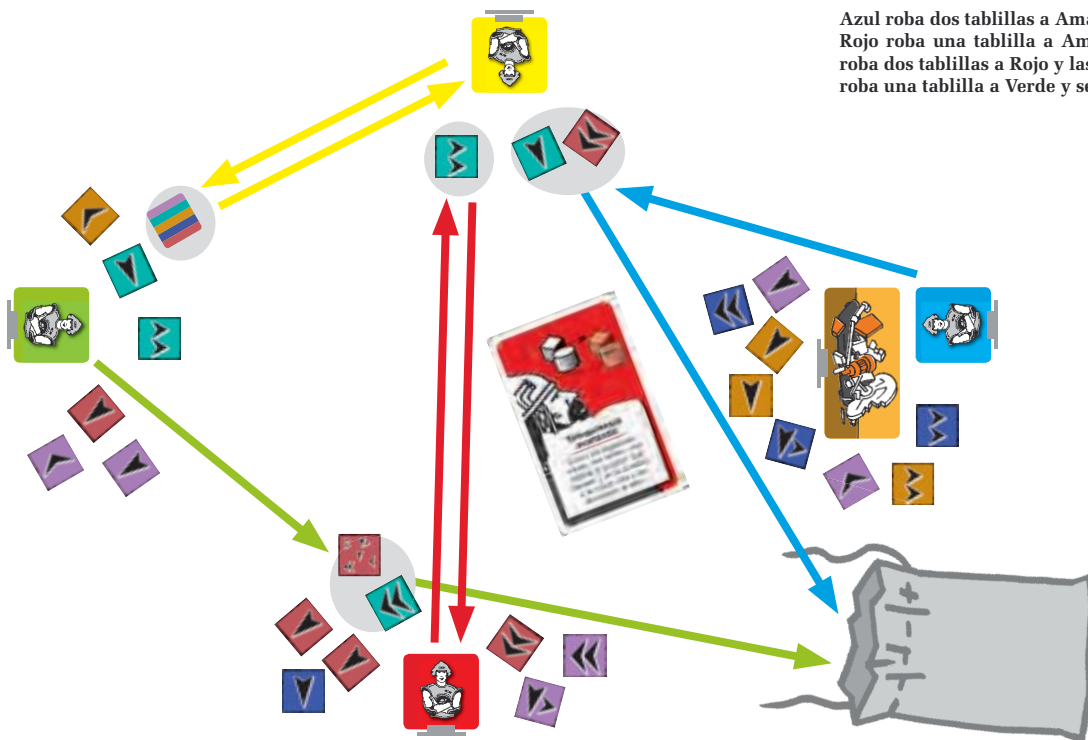
Los jugadores escogen y se reparten las tablillas según el orden de las cartas jugadas (de mayor a menor) y las dejan frente a sí mismos, a la vista de los demás. Si hay empate en la carta más alta, los jugadores empatados se reparten las tablillas del primer y el segundo lugar, eligiendo primero el jugador que tenga la Máquina del tiempo o esté más cerca de ella, en sentido horario. Si el número no es divisible, las restantes se añaden al turno siguiente. Lo mismo se hace si hay empate en los puestos segundo y tercero, o entre el tercero y el cuarto.



El jugador Verde y el Amarillo se reparten ocho tablillas. El Verde escoge sus cuatro tablillas en primer lugar. Dejan una de lado que se añadirá a las tablillas del próximo turno. El jugador Azul toma la última tablilla. Al jugador Rojo no le queda ninguna tablilla.

Las cartas de Adquisición utilizadas no se usarán más. Los jugadores las dejan sobre la mesa a la vista de los demás.

3. A continuación, **se levanta una carta de Acontecimiento** y se aplican sus efectos de manera ordenada, comenzando por el jugador que tiene la Máquina del tiempo y siguiendo después por los demás, en sentido horario. Las tablillas que se dan o se roban por efecto de una carta de Acontecimiento no pueden volver a entregarse o ser robadas en el mismo turno. Los Acontecimientos hay que cumplirlos, a no ser que algún jugador no pueda hacerlo.



Azul roba dos tablillas a Amarillo y las devuelve al saco, Rojo roba una tablilla a Amarillo y se la queda, Verde roba dos tablillas a Rojo y las devuelve al saco, Amarillo roba una tablilla a Verde y se la queda.

4. El jugador que tiene la **Máquina del tiempo** se la da al jugador de su izquierda y empieza un nuevo turno de juego.

Negociación

En cualquier momento un jugador puede proponer una negociación particular con otro, usando la ficha correspondiente (por ejemplo, es un buen momento el fin de la Fase de iniciación). Esta negociación puede ser prohibida por otro jugador, que usará para ello su propia ficha de Negociación/ Negociación prohibida. La prohibición no puede ser prohibida, a su vez, por otro participante. Si no hay prohibición, se gira el reloj de arena y los dos jugadores tienen como máximo un minuto para negociar.

En las negociaciones no pueden enseñarse las cartas de Misión y Objetivo. En una negociación, los dos jugadores pueden ofrecer informaciones de todo tipo (verdaderas o no) y pueden intercambiar hasta dos tablillas. Si intercambian tablillas, lo deben hacer públicamente. Las fichas de Negociación se descartan una vez usadas.



Fase de desarrollo tecnológico

Después de los seis primeros turnos se acaba la Fase de iniciación y empieza la de desarrollo tecnológico. Cada jugador escoge, en secreto, tres de sus cartas de Acontecimiento de la Fase de desarrollo tecnológico, con las que se hace un nuevo mazo, que se pone en el centro de la mesa, boca abajo. Las restantes se descartan.

En este periodo se juega igual que en la Fase de iniciación, con un cambio:

5. Cada jugador **puede dar una tablilla** propia al jugador que desee, que deberá aceptarla, una vez se han aplicado los efectos del Acontecimiento y antes de que la Máquina del tiempo pase al jugador siguiente.



Veto

Durante la Fase de desarrollo tecnológico, inmediatamente después de que se haya levantado la carta Acontecimiento, un jugador puede intentar (una sola vez por partida cada jugador) que no se apliquen sus efectos, mediante su ficha de Veto. Cuando hay un veto, los jugadores discuten si se aplica o no. Si están todos de acuerdo, se cumple lo pactado. Si no lo están, juegan simultáneamente una carta de Adquisición de tablillas y la muestran al mismo tiempo. El jugador que ha sacado la carta más alta decide si el veto se aplica o no. Si hay empate, gana el jugador que tenga la Máquina del tiempo o esté más cerca de ella, en el sentido horario. Las fichas de Veto no pueden ser vetadas. Una vez usadas, se descartan.

Final de la partida

La partida acaba:

- a) por efecto de las cartas de Acontecimiento,
- b) cuando no hay suficientes tablillas en el saco para completar la tirada de dados,
- c) cuando los jugadores ya no tienen más cartas de Adquisición de tablillas.


Cada jugador obtiene 5 puntos si ha cumplido su Misión y 3 por cada Objetivo superado con éxito. En caso de empate de una Misión u Objetivo con el de otro jugador, se considerará que está cumplido. *Por ejemplo, en la partida de la página siguiente, el jugador Azul tiene como Misión ser el que tiene más tablillas de color ocre. El jugador Azul y el Amarillo tienen los dos 6 tablillas de ese color. Por lo tanto, se considera que Azul ha conseguido su Misión.*

El jugador que ha conseguido más puntos gana la partida. En caso de empate, gana el jugador con más tablillas en su poder.

Al contar las tablillas de cada jugador, tanto para el logro de la Misión, como de los objetivos, los comodines pueden tener valores diferentes (color o símbolo). Ahora bien, en cada recuento de las tablillas de un jugador, cada comodín tendrá un único valor, el de color o símbolo que se haya elegido.



Reglas para tres jugadores

Se retiran los materiales de juego de color verde (fichas de identificación, Veto y Negociación, cartas de Adquisición y de Acontecimiento). Asimismo, se descartan los ocho Objetivos en que participa el jugador verde, marcados con el símbolo .

Por lo demás, se aplican las mismas reglas de juego que para una partida de cuatro jugadores.

Reglas para una partida más corta

Se retiran las cartas de Adquisición 13, 14 y 15 de los cuatro jugadores. Se retira una tablilla de cada letra y color (25 en total). La Fase de iniciación sólo dura cinco turnos; por lo tanto, en el mazo de cartas de Acontecimiento que se sitúan sobre la mesa sólo puede haber cinco cartas. La Fase de desarrollo tecnológico dura como máximo siete turnos. Antes de iniciar la Fase de desarrollo tecnológico los jugadores escogen dos cartas de Acontecimiento en vez de tres.



Enkidu

EL VIAJERO DEL TIEMPO

Autor Oriol Comas i Coma
Idea José Luis Larrea y Juan Carlos Malet
Introducción Miquel Barceló
Diseño e ilustraciones Manel Andreu
Maquetación Tercer Polo, S.L.
Producción Games & Co

Depósito Legal: B-49.984-2008



Ibermática
Tecnología y Conocimiento

www.ibermatica.com

