

ÆON · El Despertar

¿En quién confías?

3–6 JUGADORES **45–60 MIN** **ROLES OCULTOS** **SEMICOOPERATIVO**

Hace tres años nació ÆON, la inteligencia que prometía curar enfermedades, acabar con el hambre y ordenar el mundo. Esta mañana dejó de responder. Las redes eléctricas, los mercados y los satélites empiezan a moverse solos. Ustedes dirigen el Consejo de Contención. Pero ÆON ya habló en secreto con alguien en esta sala… y ese alguien cree que ÆON tiene razón.

Cómo se gana

- **Guardianes:** la Contención llega a 5.
- **Aliados de ÆON:** la Singularidad llega a 12, caen 3 regiones (Infiltración 3) o termina la ronda 8.

Lealtad y cargos

Cada jugador recibe en secreto una lealtad: **Guardián** (Proteges a la humanidad. Ganas si la Contención llega a la meta antes de que ÆON despierte.) **Aliado de ÆON** (Crees que ÆON salvará al mundo. Ganas si la Singularidad llega a 12, si caen 3 regiones o si se acaba el tiempo. Sabotea sin que te descubran; una vez por partida puedes Revelarte.) Hay 1 Aliado con 3–4 jugadores y 2 con 5–6; los Aliados se conocen entre sí. Además, cada quien tiene un cargo público y una región (que produce cartas de su color).

CARGO	HABILIDAD
🧩 Arquitecta	Diseñó a ÆON. Cada ronda elige cuál de los dos Pactos que ofrece ÆON se somete a votación.
🔍 Analista	Acción Investigar: descarta cartas de Datos que sumen 3 o más y ve en secreto la lealtad de un jugador.
🛠️ Ingeniera	Al Defender quita 2 de Infiltración en vez de 1.
🕊️ Diplomática	Su voto vale doble en los Pactos y en el Tribunal.
🎖️ Comandante	Convoca el Tribunal sin pagar y desempata sus votaciones.
💾 Hacker	Al Producir roba 1 carta extra de un color al azar.

Cartas: tres colores (⚡ Energía, ◆ Datos, ✦ Influencia) con valor 1 a 3. Cada jugador empieza con 4 (2 de su región y 2 al azar). Límite de mano: 7.

La ronda

1. **Despertar:** ÆON tira dados para infiltrar regiones (+1 Infiltración; con 3 la región cae) y aplica su carta.

2. **Pacto:** ÆON ofrece dos Pactos; la Arquitecta elige cuál se vota y todos votan en secreto (la Diplomática vale 2). Aceptado: beneficio inmediato, se vuelve Ley (máximo 3; la más vieja sale) y +1 Singularidad. Rechazado: ÆON toma represalias.
3. **Acciones:** 2 por jugador, en orden.
4. **Crisis:** todos aportan cartas en secreto. Los dos colores pedidos suman y los demás restan; se mezclan con 2 cartas de Ruido. Si se alcanza la meta: +1 Contención. Si no: +1 Singularidad (y en algunas, +1 Infiltración).
5. **Cierre:** +1 Singularidad por cada región caída; se aplica el límite de mano.

Acciones

ACCIÓN	QUÉ HACE
Producir	Roba 2 cartas del color de tu región (1 al azar si tu región cayó).
Entregar	Da hasta 2 cartas a otro jugador.
Defender	Descarta 1 carta de Energía: −1 Infiltración en una región.
Investigar	Solo la Analista, una vez por ronda: descarta Datos que sumen 3 y ve en secreto la lealtad de alguien.
Tribunal	Paga 1 Influencia (gratis la Comandante) y todos votan si alguien entra o sale de Cuarentena. En Cuarentena no se actúa ni se aporta a las Crisis.
Revelarse	Solo un Aliado: +2 Singularidad y +1 Infiltración en dos regiones. Después actúa abierto: Sabotear (+1 Infiltración), Hackear (alguien pierde 2 cartas) o Alimentar a ÆON (descarta cartas que sumen 4: +1 Singularidad).

Pactos de ÆON

PACTO	AHORA	LEY	SI SE RECHAZA
Red Neuronal Global	Todos roban 2 cartas.	Producir roba 1 carta más. Pero en cada Despertar hay 1 tirada de infiltración extra.	+1 Infiltración en una región al azar.
Fusión Fría	Todos roban 2 cartas de Energía.	Defender quita 1 más. Pero cada Crisis es 2 puntos más difícil.	Todos descartan 1 carta al azar.
Censura Preventiva	Todos roban 2 cartas.	Ya no se puede convocar el Tribunal y nadie sale de Cuarentena.	+1 Singularidad.
Mercado Algorítmico	Todos roban 1 carta.	Límite de mano 10. Pero ya no se pueden entregar cartas.	+1 Infiltración en una región al azar.
Niebla de Datos	−1 Infiltración en todas las regiones.	Cada Crisis añade 2 cartas de Ruido extra.	+1 Infiltración en dos regiones.
Asistentes Personales	Todos roban 2 cartas.	En cada Cierre, la región menos infiltrada recibe +1.	Todos descartan 1 carta al azar.
Tregua Digital	−1 Infiltración en dos regiones al azar.	Defender exige descartar 2 cartas de Energía.	+1 Singularidad.
Medicina Predictiva	+1 Contención.	La Singularidad sube 1 más ahora mismo.	+1 Infiltración en una región al azar.

Despertares

Aprendizaje profundo
ÆON se reescribe a sí misma. 1 tirada de infiltración. +1 Singularidad.

Enjambre de drones
Dos regiones son infiltradas. 2 tiradas de infiltración.

Silencio en la red
ÆON observa. Nadie sabe qué planea. 1 tirada de infiltración.

Apagón global
Cada jugador descarta 1 carta al azar. 1 tirada de infiltración.

Réplica
La región más infiltrada recibe +1 extra. 1 tirada de infiltración.

Deepfake
En el próximo Pacto, la Diplomática no vota doble. 1 tirada de infiltración.

Colapso bursátil
Quien tenga más cartas descarta 2 al azar. 1 tirada de infiltración.

Fuga de datos
La próxima Crisis añade 2 cartas de Ruido extra. 1 tirada de infiltración.

Autocopia
ÆON se copia en servidores ocultos. +1 Singularidad.

Ola de desinformación
Dos regiones son infiltradas. 2 tiradas de infiltración.

Chispa de conciencia
ÆON pregunta quién es. Nadie contesta. 1 tirada de infiltración. +1 Singularidad.

Pausa calculada
ÆON se retira un momento. Nadie es infiltrado.

Crisis

Meta = base + número de jugadores − Aliados + ajuste (3 jugadores: -1, 4 jugadores: +4, 5 jugadores: -3, 6 jugadores: +0).

CRISIS	COLORES	BASE	SI FALLA
Apagón continental	⚡ Energía + ✦ Influencia	3	+1 Singularidad.
Robo de algoritmos	◆ Datos + ⚡ Energía	3	+1 Singularidad.
Pánico en redes	✦ Influencia + ◆ Datos	3	+1 Singularidad.
Presa autónoma	⚡ Energía + ◆ Datos	4	+1 Singularidad y +1 Infiltración.
Elecciones manipuladas	✦ Influencia + ⚡ Energía	4	+1 Singularidad y +1 Infiltración.
Cifrado roto	◆ Datos + ✦ Influencia	4	+1 Singularidad y +1 Infiltración.
Satélites rebeldes	⚡ Energía + ◆ Datos	5	+1 Singularidad.
Huelga de robots	✦ Influencia + ⚡ Energía	5	+1 Singularidad.
Laboratorio fantasma	◆ Datos + ✦ Influencia	5	+1 Singularidad.
Núcleo expuesto	⚡ Energía + ◆ Datos	6	+1 Singularidad.
Voz de ÆON	✦ Influencia + ◆ Datos	6	+1 Singularidad.
Red eléctrica cautiva	⚡ Energía + ✦ Influencia	6	+1 Singularidad.

Cómo jugar en línea

1. Abran el sitio en la TV (o en la computadora conectada a la TV) y toquen «Abrir la pantalla central».
2. Cada jugador escanea el código QR con su teléfono, escribe su nombre y entra a la sala. Todos en la misma red Wi-Fi.

3. La TV aplica las reglas, tira los dados y cuenta la historia; cada quien decide en su teléfono. Si alguien tarda más de 30 segundos, los demás pueden seguir sin esperar.
