



REGLAS DE JUEGO



2 A 4 JUGADORES
+ DE 8 AÑOS

OBJETIVO

SER EL PRIMER JUGADOR EN ALCANZAR EL OBJETIVO COMÚN O EL OBJETIVO SECRETO INDICADO EN LA TARJETA.

Para 2 jugadores: conquistar 20 países.

Para 3 jugadores: conquistar 14 países o cumplir con el **Objetivo Secreto**.

Para 4 jugadores: conquistar 12 países o cumplir con el **Objetivo Secreto**.

1. PREPARACIÓN

A. Si sólo juegan dos, pasá directamente al punto "B".

Para partidas de tres o cuatro jugadores: Seleccioná las tarjetas de **Objetivo Secreto** de acuerdo a la cantidad de jugadores, esto aparece indicado en el dorso de cada tarjeta. Mezclalas y repartí una a cada jugador. Podés guardar el resto ya que no se van a utilizar nuevamente en la partida.

Nota:

La representación del mapa en el tablero no guarda relación con la realidad.

Las formas y dimensiones de los países responden a la dinámica del juego.

*¡Importante!
Luego de que se
hayan repartido los
objetivos, revisá
cuántos países
te faltan para
alcanzarlo. Si notás
que te tocó un
objetivo cumplido
antes de comenzar
a jugar, deberás
cambiarlo por otro.*

B. Repartí entre los jugadores todas las Tarjetas de Países.

En partidas de tres jugadores se reparten 10 a cada jugador, y cada uno deberá tirar un dado. Los dos que obtengan el número más alto ganan uno de los países restantes. Cada jugador elige un color de fichas y coloca una en cada uno de los países que haya obtenido en el reparto inicial de tarjetas. Cada ficha representa un ejército. Se devuelven las Tarjetas de Países y se arma un pozo que se ubica al lado del tablero.

2. ¡A JUGAR!

La partida consta de rondas de colocación de ejércitos y rondas de ataque.

Primera ronda: colocación de ejércitos

Todos los jugadores tiran el dado y comienza el que haya obtenido el número más alto. El primer jugador toma 6 fichas de su color y las coloca en sus países. Puede repartirlas entre varios o colocarlas todas en un mismo país.

El siguiente jugador es el que está ubicado a la izquierda del primero, éste deberá hacer lo mismo, y así sucesivamente todos los jugadores siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

Aclaración: sólo en la primera ronda de juego se colocarán 6 fichas.

¡Atención!

*Es necesario que
siempre quede un
ejército para man-
tener la ocupación
del país.*

*Sólo podés atacar
desde países donde
tengas 2 ejércitos
o más.*

Ronda de ataques

Cuando todos los jugadores hayan colocado sus fichas ¡empiezan los enfrentamientos! Otra vez es turno del primer jugador que ahora puede atacar países ajenos y luego reagrupar sus fuerzas.

Primero se ataca y luego se reagrupan las fichas. Un jugador puede no atacar en su turno, y reagrupar directamente, pero no puede reagrupar y atacar después. Una vez que un jugador realizó estas acciones termina su turno y continúa el jugador que se encuentra a su izquierda.

¿CÓMO SE ATACA?

Cada ficha representa un ejército que ataca de un país a otro. **Sólo se puede atacar un país con el que se comparta una frontera, o esté conectado por un puente.**

Por ejemplo: Argentina puede atacar a Brasil porque sus fronteras están conectadas, pero no puede atacar a México porque no tiene contacto con Argentina. O bien, Turquía puede atacar a Egipto porque están conectados por un puente.

Para atacar indicá en voz alta qué país intentarás conquistar y arrojá los dados de acuerdo a la siguiente tabla:



ATACANTE

EJÉRCITOS	DADOS
● ●	
● ● ●	
● ● ● ● (o más)	

*Tirá 1 dado si tenés 2 ejércitos,
2 dados si tenés 3 ejércitos,
o 3 dados si tenés 4 o más.*

Para defenderse de un ataque el jugador atacado, tira tantos dados como ejércitos tenga en su país.

DEFENSOR	EJÉRCITOS	DADOS
	●	
	● ●	
	● ● ● (o más)	

Tirá 1 dado, si tenés 1 ejército, 2 dados si tenés 2 ejércitos o 3 dados si tenés 3 o más ejércitos.

El defensor lanza más dados, ya que todas las fichas defienden al país que está siendo atacado. Tanto atacante como defensor tiran con un máximo de 3 dados, aunque tuvieran mayor cantidad de ejércitos.

RESOLUCIÓN DE UN ATAQUE

Ambos jugadores arrojan los dados, se ordenan de mayor a menor y se compara el número mayor del atacante con el número mayor del defensor y así sucesivamente con los otros dados. Si alguno no tiró 3 dados, su rival no tendrá en cuenta sus dados más bajos. Cada jugador retirará de su país (tanto atacante como defensor) un ejército por cada dado derrotado. **En caso de empate, gana el defensor.**

Un jugador puede atacar cuantas veces quiera mientras tenga países con más de 1 ejército.

Te explicamos con un ejemplo quién sería el ganador.

Si **Verde** ataca a **Rojo**, los dos jugadores arrojan los dados y los colocan en orden decreciente. Se compara el dado mayor de **Verde** con el mayor de **Rojo**, y de igual forma el dado medio y el menor.

Verde tiene 4 ejércitos, ataca con 3 dados. **Rojo** tiene 3 ejércitos defiende con 3 dados.

VERDE		ROJO		<i>Gana Verde.</i>	} Verde retira 2 ejércitos Rojo retira 1 ejército.
				<i>Empate: gana Rojo.</i>	
				<i>Gana Rojo.</i>	

Otro ejemplo:

Verde tiene 4 ejércitos, ataca con 3 dados. **Rojo** tiene 2 ejércitos defiende con 2 dados.

VERDE		ROJO		<i>Gana Verde.</i>	} Cada jugador retira 1 ejército.
				<i>Gana Rojo.</i>	
				<i>El tercer dado de Verde no se toma en cuenta.</i>	

Si en un ataque, el defensor pierde todos los ejércitos de su país, su rival pasa, al menos, un ejército al país conquistado. Puede pasar todos los que quiera.

Luego de resolver un ataque, si el jugador en turno tiene más ejércitos disponibles, podrá volver a atacar nuevamente desde ese u otro de sus países.

REAGRUPAR

Una vez finalizados tus ataques podés reagrupar tus ejércitos. Esto significa que podés pasar ejércitos de un país propio a otro limítrofe (o conectado por un puente), también propio. **Luego de reagrupar finaliza tu turno.**

TOMAR UNA TARJETA DE PAÍS

Si conquistaste al menos un país, al terminar tu ataque debés tomar una **Tarjeta de País** del mazo ubicado al lado tablero. Sólo retirás una por vez, incluso si conquistaste más de un país en tu turno.

La Tarjeta de País se conserva hasta que puedas realizar un canje (como se explica en **Incorporación de Ejércitos por canje** más adelante).

3. CONTINUACIÓN DEL JUEGO

Luego de que todos los jugadores hayan finalizado su turno, se inicia una nueva ronda del juego con la **Incorporación de Ejércitos**.

A partir de la segunda ronda, todos los jugadores, por turno, **incorporan 4 ejércitos** distribuidos libremente en países propios.

Además, se agregan ejércitos por **continentes ocupados** y por **canjes**. A continuación, te detallamos cuántos corresponden en cada caso.

- * **Incorporación de Ejércitos por continentes ocupados:** si al comenzar la ronda el jugador ocupó uno o más continentes en su totalidad, por única vez tiene el derecho de incorporar más ejércitos. Si los continentes ocupados fueron:

:: **América del Norte, Europa o Asia**, se incorporan **4 ejércitos** más.

:: **América del Sur, África u Oceanía**, se incorporan **3 ejércitos** más.

Estos ejércitos sólo pueden ser ubicados en el continente que se ocupó. En turnos posteriores pueden ser reagrupados en otros países.

- * **Incorporación de Ejércitos por canje:** Si el jugador obtuvo **2 Tarjetas de Países**, puede canjearlas por **4 ejércitos** adicionales que puede colocar libremente en países propios. Para eso tiene que mostrarlas al resto de los jugadores y colocarlas debajo del mazo. **Sólo puede hacerse un canje por turno.**

4. FIN DE LA PARTIDA

EL PRIMER JUGADOR QUE HAYA CUMPLIDO CON SU OBJETIVO SECRETO O CON EL OBJETIVO COMÚN LO ANUNCIARÁ AL RESTO DE LOS JUGADORES Y GANA EL JUEGO.

No es necesario que haya terminado la ronda completa de todos los jugadores.

TEG Jr fue creado para acompañar tus primeros pasos en un juego de estrategia. Si te divertiste y creés que estás listo para un desafío mayor... ¡te invitamos a jugar al TEG Tradicional!

Visitanos en www.yetem.com

* *Para reagrupar cada jugador puede mover las fichas que crea necesarias, con la condición de dejar al menos 1 ejército en cada país.*

* *No se pueden pasar ejércitos de un país a otro que no sean limítrofes o no estén conectados por un puente.*

* *Se pueden reagrupar ejércitos en cualquier punto del tablero, no importa si hubo ataques (o no) en esa zona.*

* *¡Reagrupar no es obligatorio! Cada jugador puede elegir si reagrupa sus ejércitos o no.*

Arte y Diseño:
María M. Aramburu

Adaptación de mecánica:
Alejandro Antón,
Leonel E. Ramos,
María M. Aramburu

NEW YETEM S.A.
yetem@yetem.com

