

# T.E.G. CARTAS

## OBJETIVO DEL JUEGO

SER EL PRIMER JUGADOR EN CUMPLIR TU OBJETIVO SECRETO O EL OBJETIVO COMÚN. EL OBJETIVO COMÚN ES OCUPAR 29 TERRITORIOS (21 SI PARTICIPAN 4 JUGADORES).

Elementos de juego: 21 cartas de OBJETIVOS SECRETOS; 40 cartas de TERRITORIOS; 16 cartas ESPECIALES; 56 cartas de DADOS; 4 cartas con TABLA DE CONTINENTES; 1 reglamento.

2 a 4 JUGADORES / + DE 10 AÑOS

## PREPARATIVOS

1. Separá los distintos tipos de cartas, TERRITORIOS, DADOS, ESPECIALES y OBJETIVOS en cuatro mazos, luego tenés que mezclar cada mazo por separado.
2. Repartí UNA CARTA DE OBJETIVO a cada jugador, que será mantenida en secreto hasta el final del juego. Las cartas de objetivos están divididas por cantidad de jugadores. Si participan dos se deben utilizar solo las que dicen "Objetivo dos jugadores"; si juegan tres, las de "Objetivo tres jugadores" y si participan cuatro, las cartas de "Objetivo cuatro jugadores". Una vez repartidas, las cartas de objetivo que sobren deben retirarse del juego. No se volverán a usar durante el partido.
3. A continuación, repartí TODAS LAS CARTAS DE TERRITORIO, entregando una a una a los jugadores. Los jugadores colocan sus cartas de territorio boca arriba delante suyo sobre la mesa de juego agrupándolas por continente (c/ continente tiene un color diferente).
4. Repartí ahora cinco CARTAS DE DADO a cada jugador. Los jugadores tendrán las cartas en la mano cuidando que sus contrincantes no las vean. Con las cartas de dado sobrantes debe formarse un mazo que se colocará boca abajo en el centro de la mesa.
5. Mezclá las CARTAS ESPECIALES y colocalas en un mazo boca abajo en el centro de la mesa, junto a las cartas de dado.

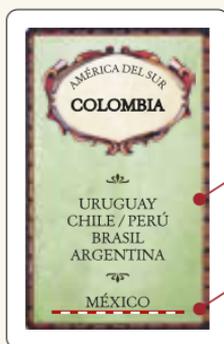
## A JUGAR!

A. Determinar al azar quién comienza el juego.

B. En su turno cada jugador intentará conquistar nuevos territorios, para hacerlo puede REALIZAR ATAQUES y/o PONER EN JUEGO CARTAS ESPECIALES. Las dos acciones se realizarán en el orden que el jugador elija teniendo en cuenta que ninguna de las dos es obligatoria.

### REALIZAR ATAQUES

• El jugador en turno anuncia su intención de atacar el territorio de otro jugador. Separa la carta que indica desde donde realizará el ataque, se fija qué territorios puede atacar con esa carta, y anuncia en voz alta qué territorio enemigo atacará.



¡importante!

PODÉS ATACAR CUALQUIER TERRITORIO DEL MISMO CONTINENTE, O

UN TERRITORIO DE OTRO CONTINENTE INDICADO EN LA CARTA CON UN PUNTE.

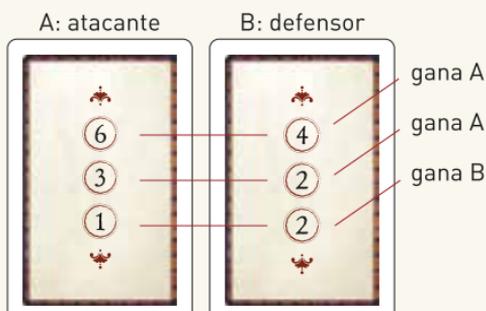
El jugador atacado, toma su carta correspondiente y la separa también preparándose para la defensa. Luego el jugador atacante elige de su mano una carta de dado y la coloca boca abajo delante suyo. Espera que el defensor haga lo mismo.

El jugador defensor tiene dos opciones:

- puede usar una carta de dado de su mano, o
- puede tomar la carta de arriba del mazo de cartas de dado (sólo para usar durante la defensa en un combate).

A continuación, se dan vuelta ambas cartas y se comparan los resultados, el primer número con el primero, el segundo con el segundo y el tercero con el tercero. Los números mayores ganan.

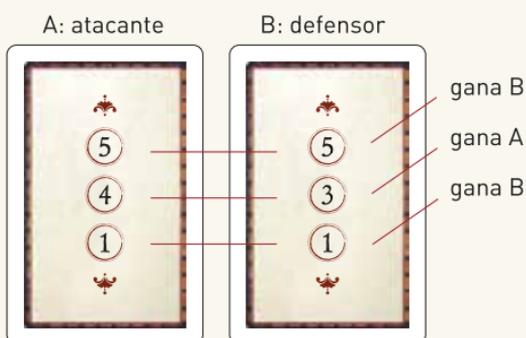
ejemplo: GANADOR A



## CASO DE EMPATE

En caso de que haya empate ganará el defensor.

ejemplo:  
GANADOR B



## RESOLUCIÓN DE UN COMBATE

- Si el atacante gana, toma la carta de territorio del jugador defensor y la coloca entre las suyas como nuevo territorio conquistado.
  - Si el defensor gana, NO toma la carta del atacante.
- Luego de finalizado el combate todas las cartas usadas (dados o especiales) son descartadas en 2 pilas boca arriba al costado del juego, para volver a mezclar y utilizar cuando los mazos de cartas se acaben.

El jugador en turno puede proseguir sus ataques si tiene cartas de dado para iniciar un nuevo combate. Si decide no seguir atacando finaliza su turno y continúa el jugador de su izquierda.

- Se puede volver a atacar un territorio que fue recientemente atacado.

## CARTAS ESPECIALES

Las cartas especiales tienen efectos que ayudan o perjudican a los jugadores. Se obtienen a partir de la segunda ronda como recompensa por haber conquistado al menos 1 territorio o también por tener 1 continente completo.

- Podés utilizar las cartas especiales solo en tu turno.

No está permitido tener más de 15 cartas en la mano, entre dados y especiales.

## 2<sup>DA</sup> RONDA DE JUEGO

Antes de comenzar la siguiente ronda de juego todos los jugadores reciben:

- **CARTAS DE DADO:** se reparte del mazo a cada jugador un número de cartas igual a la mitad de territorios que cada uno posee (si la suma es impar se cuenta 1 más a favor del jugador). Si se poseen 4 o menos territorios siempre se obtiene un número mínimo de tres cartas de dado.
- **CARTAS ESPECIALES:** si el jugador obtuvo en la ronda anterior al menos un territorio, no importa que después lo haya perdido, recibe entonces una CARTA ESPECIAL del mazo. Si el jugador posee un continente completo recibe cartas especiales extra según la siguiente tabla:

CONTINENTE	CARTAS ESP.
ASIA	3
AMÉRICA DEL NORTE	2
EUROPA	2
ÁFRICA	1
AMÉRICA DEL SUR	1
OCEANÍA	1

Las cartas especiales extra que se obtienen como recompensa por tener un continente completo se reciben al comienzo de TODAS LAS RONDAS en las que el jugador tenga el dominio de ese continente.

En el caso de que no hubiese suficientes cartas especiales en el mazo, se reparten hasta que éstas se acaben teniendo prioridad el jugador que comienza la ronda y siguiendo luego el jugador de la izquierda.

- Una vez que todos los jugadores recibieron las cartas de dado y las cartas especiales comienza la nueva ronda de juego. El jugador ubicado a la izquierda de quien comenzó la ronda en el turno anterior será ahora quien comience su turno de juego.

## FINAL DEL JUEGO

El juego continúa hasta que algún jugador CUMPLA SU OBJETIVO SECRETO u OBJETIVO COMÚN. Quién cumpla primero uno de esos objetivos **gana el juego**.

## CONSIDERACIONES FINALES

- Cuando un jugador se queda sin cartas de territorio es eliminado. Las cartas de mano (dados o especiales) que poseía son descartadas.
- No se puede tener en la mano más de 15 cartas (entre dados y especiales). Las cartas sobrantes son descartadas.
- Todas las cartas utilizadas y las que excedan de 15 en la mano del jugador deben ser descartadas boca arriba sobre la mesa a la vista de todos. Una vez que se agotan los respectivos mazos, se toman las cartas descartadas, se las mezcla y se forman los nuevos mazos.

Visitanos en [www.yetem.com](http://www.yetem.com)  
y conocé otros juegos de nuestra línea.

Escribinos a [yetem@yetem.com](mailto:yetem@yetem.com)

Adaptación: Guillermo Santos  
Arte y Diseño: María M. Aramburu

NEW YETEM S.A. / INDUSTRIA ARGENTINA



LOS JUEGOS DEL REY