



REGLAS DE JUEGO

TEG LA REVANCHA

EL SUEÑO DE DOMINAR EL PLANETA SE RENUEVA EN ESTE NUEVO Y APASIONANTE DESAFÍO



CONTENIDOS

I. INTRODUCCIÓN

- 1) Idea del juego

pág · 4

II. ELEMENTOS DEL JUEGO

- 1) Materiales

pág · 5

III. INSTRUCCIONES INICIALES

- 1) Repartir países
- 2) Tipos de objetivos

pág · 6

IV. INICIO DEL JUEGO

PRIMERA RONDA

- 1) Incorporación de ejércitos
- 2) Hostilidades - Tarjetas de situación
- 3) Fases del turno

pág · 8

V. CONTINUACIÓN DEL JUEGO

SEGUNDA RONDA Y SIGUIENTES

- 1) Destapar una tarjeta de situación
- 2) Incorporación de ejércitos al mapa
- 3) Atacar, reagrupar y solicitar tarjetas

pág · 23

VI. CONSIDERACIONES ESPECIALES

- 1) Pactos
- 2) Pactos especiales
- 3) Destrucción fortuita de un color
- 4) Comunicación durante el juego
- 5) Jugando entre 2 o 3 personas

pág · 27

VII. ANEXO

- 1) Listado de objetivos

pág · 37

I

INTRODUCCIÓN

Para ganar el juego hay dos alternativas: cumplir el OBJETIVO SECRETO o desentenderse de él y OCUPAR 45 PAÍSES. El primer jugador en cumplir una de estas dos alternativas, será el ganador.

IDEA DEL JUEGO

T.E.G. La revancha es un juego que postula un conflicto bélico del que pueden participar entre 2 y 6 jugadores ocupando y moviendo sus ejércitos sobre un planisferio conformado por 72 países.

Cada jugador tiene un OBJETIVO SECRETO a cumplir, que se le asigna por azar y que el resto de los jugadores desconoce.

Para cumplir con su objetivo (ocupar cierta cantidad de países o destruir a otros bandos) el jugador deberá ampliar sus territorios y reordenar sus fuerzas. Esto exigirá emprender ataques y bloqueos, defenderse de los ataques adversarios, reagrupar y desplazar ejércitos y misiles, concertar pactos y hasta compartir países con otros rivales. La conquista de nuevos países permitirá al jugador aumentar el número de ejércitos a su disposición y le otorgará mayores posibilidades de triunfo en cada combate.

La mecánica de las batallas se basa en el tiro de los dados, pero toma en cuenta la cantidad de ejércitos que atacan a un país y la cantidad de ejércitos que lo defienden.

Esta nueva versión del TEG cuenta además con los temibles misiles, de modo que no es sólo el azar lo que decide las batallas, sino fundamentalmente la inteligencia táctica y estratégica del jugador para disponer sus fuerzas.

II

ELEMENTOS DEL JUEGO



MATERIALES

1 tablero: un planisferio dividido en 72 países que se agrupan en 7 continentes: América del Norte, América Central, América del Sur, Europa, Asia, África y Oceanía. (Las dimensiones y los límites no son representativos de la división física-política del mundo: fueron modificados con el fin de dinamizar el juego).

Fichas: las fichas más chicas representan 1 ejército; las más grandes (cuadradas), 10 ejércitos.

Cada participante del juego será dueño de una caja de fichas y dispondrá de 100 ejércitos de su color.

Tarjetas de países: un mazo de 72 tarjetas que además de llevar inscripto el nombre de un país tienen diferentes combinaciones de figuras: soldados, avión, tanque, granada y barco.

8 dados, 7 tarjetas de continentes, 20 tarjetas de objetivos secretos, 50 tarjetas de situación, 1 tarjeta de mano, misiles, manual de instrucciones, planilla de pactos y canje.

III

INSTRUCCIONES INICIALES

Ser el primer jugador en cumplir su objetivo secreto o el objetivo común (conquistar 45 países).

REPARTO DE PAÍSES

- Cada participante elige un color de ficha, que usará durante todo el partido.
- Se mezclan las 72 tarjetas de países y se reparte entre los jugadores. (Si juegan 5 personas, sobrarán 2 tarjetas; en este caso, cada jugador arroja un dado, y las dos tarjetas restantes se entregan a quienes obtuvieron los números más altos.)
- Ahora cada participante coloca un ejército de su color en cada uno de los países que obtuvo en el reparto de las tarjetas de países. Los 72 países del mapa quedan así ocupados, cada uno por un ejército.
- Se juntan las tarjetas de países, se las mezcla nuevamente, y se deja el mazo boca bajo, para su uso posterior.
- Se mezclan las 20 tarjetas de objetivos secretos y se colocan boca abajo. Cada jugador toma una de estas tarjetas, al azar, y se la guarda sin mostrarla a los demás. Las tarjetas de objetivos secretos sobrantes se retiran del juego y no se vuelven a usar durante el resto del partido.



OBJETIVO COMÚN

Existe un objetivo común a todos los participantes: ocupar 45 países. Este objetivo es independiente del objetivo secreto, y el jugador que llega a ocupar 45 países gana automáticamente el partido, aunque su tarjeta de objetivo secreto consigne algo totalmente distinto.

OBJETIVOS

OBJETIVOS SECRETOS

La frecuente consulta de la lista de objetivos es recomendada para tratar de descubrir el objetivo secreto de los adversarios y anticiparse a ellos. Es aconsejable dar algunos rodeos antes de movilizar sus ejércitos y sus ataques de modo que su objetivo no sea rápidamente descubierto por los demás.

Existen dos tipos de objetivos secretos:

Objetivos de ocupación: Consisten en ocupar al menos todos los países consignados en la TARJETA DE OBJETIVO SECRETO que el jugador posee. Si el participante ha ganado y conservado más territorios que los que se le indican en la tarjeta, estos serán considerados un excedente.

Objetivos de destrucción: Consisten en lograr que todos los ejércitos del color indicado en la tarjeta sean eliminados y retirados del mapa. Si fortuitamente esta meta fuera afectada por los intereses y movimientos de otro participante, el objetivo se torna imposible de cumplir.

Un objetivo de destrucción de un color puede ser imposible desde el comienzo ya sea porque quien posee el objetivo es precisamente el jugador que tiene ese color, o porque nadie juega con ese color (lo que puede suceder si participan menos de 6 personas). En tal caso, el objetivo pasa a ser el de **eliminar los ejércitos del jugador sentado a su derecha.**

IV

INICIO DEL JUEGO PRIMERA RONDA

En todo momento los 72 países del mapa deben estar ocupados. En ningún momento un país puede estar ocupado por ejércitos de distinto color.

INCORPORACIÓN DE EJÉRCITOS

Una vez que los colores de fichas, los OBJETIVOS y las TARJETAS DE PAÍSES se han repartido y luego de que todos los jugadores hayan ocupado con 1 ejército los países que les indican las tarjetas recibidas, comienza la rueda de incorporación de nuevos ejércitos al mapa.

- Cada jugador tira un dado; el que obtiene el número mayor es el primero en incorporar ejércitos, el siguiente será el jugador de su derecha siguiéndose la rueda en el sentido de las agujas del reloj.
- El primer jugador incorpora al mapa 8 ejércitos de su color, ubicándolos en uno o varios de sus países. Siguiendo la rueda, cada jugador hace lo mismo.
- El primer jugador inicia una segunda vuelta incorporando otros 4 ejércitos al mapa; por turno, los demás jugadores hacen lo mismo.

Al finalizar esta segunda vuelta, cada participante habrá agregado 12 ejércitos de su color, que estarán distribuidos en uno o más países propios.

- **Cada misil equivale a 6 ejércitos** y puede incorporarse como parte de las nuevas fuerzas, o bien puede reemplazar ejércitos ya existentes en el mapa.

HOSTILIDADES - TARJETAS DE SITUACIÓN

Antes de empezar cada vuelta, el jugador que inicia destapará una TARJETA DE SITUACIÓN que indicará la mecánica a seguir a lo largo de la vuelta, hasta que se destape la siguiente. Las tarjetas de situación son 50, de las cuales 20 llevan la inscripción “combate clásico” e indican que las acciones bélicas continúan desarrollándose sin modificación alguna. Las 30 tarjetas restantes son: 4 de nieve, 4 de viento a favor, 4 de crisis, 4 de refuerzos extras, 4 de fronteras abiertas, 4 de fronteras cerradas y 6 de descanso, una por cada color. Estas tarjetas de situación determinan, cuando aparecen, las siguientes pautas:

NIEVE: los jugadores atacados se defienden con un dado más del que les correspondería de acuerdo con la cantidad de ejércitos que poseen. Ejemplo: si el jugador tiene una ficha, se defiende con dos dados; si tiene dos ejércitos, se defiende con tres dados; si tiene tres o más ejércitos, se defiende con cuatro dados.

VIENTO A FAVOR: los jugadores atacantes tiran con un dado más del que les correspondería de acuerdo con la cantidad de ejércitos que poseen. Ejemplo: si el jugador tiene dos ejércitos, ataca con dos dados; si tiene tres ejércitos, ataca con tres dados; si tiene cuatro ejércitos o más, ataca con cuatro dados. Como siempre, es necesario un mínimo de dos ejércitos para atacar a otro país.

FRONTERAS ABIERTAS: Sólo podrán realizarse ataques desde un continente hacia fuera. Por ejemplo: Chile a Australia o Alaska a Chukchi.

FRONTERAS CERRADAS: Sólo podrán realizarse ataques dentro de las fronteras de cada continente. Por ejemplo, Argentina a Brasil o España a Portugal.

CRISIS: cada jugador debe tirar un dado. El que saque el número más bajo, no podrá sacar tarjeta de países por esa vuelta, aunque conservará su derecho a incorporar ejércitos, atacar países ajenos y reagrupar.

En caso de empate, ninguno de los jugadores que haya empatado podrá sacar tarjeta durante la vuelta.

REFUERZOS EXTRAS: todos los jugadores tendrán derecho a incorporar una suma extra de ejércitos, igual a la mitad de los países ocupados. Los refuerzos extras serán incorporados de a un jugador por vez, siguiendo la rueda del juego y antes de iniciarse los ataques. Una vez que todos los jugadores hubieron incorporado los refuerzos extras, el primero de la rueda reanudará la rutina del juego.

DESCANSO: El color mencionado en la tarjeta de descanso sólo podrá incorporar ejércitos durante su turno, pero no podrá atacar ni reagrupar. Si el color mencionado no participara del juego, se destapará una tarjeta nueva.

Si la tarjeta de situación se lo permite, cada jugador en su turno puede: atacar, reagrupar, solicitar una TARJETA DE PAÍSES, solicitar una TARJETA DE CONTINENTE.



FASES DEL TURNO

- A. **Atacar** países ajenos.
- B. **Reagrupar** sus fuerzas.
- C. **Solicitar una TARJETA DE PAÍSES**, si con sus ataques conquistó al menos 1 país.
- D. **Solicitar una TARJETA DE CONTINENTE**, si con sus ataques conquistó al menos 1 continente.

Con esto finaliza su turno, continuando el jugador que esta a su izquierda. El jugador tiene la opción de cumplir o no cualquiera de estos cuatro pasos, pero no puede alterar su orden. Vale decir que si empieza a reagrupar fuerzas ya no podrá, en ese turno, efectuar nuevos ataques.

A continuación se dan los detalles para llevar a cabo cada uno de estos pasos.

A) ATACAR PAÍSES AJENOS

CONDICIONES DE ATAQUE

Ejércitos de ataque: El **número de ejércitos** de ataque de que dispone un país es el número total de ejércitos que hay en el país en ese momento, **menos uno**. Si en un país hay un solo ejército, este país no puede atacar a otro (ese ejército es considerado de ocupación).

Ejército de defensa: para la defensa de un país cuentan todos los ejércitos que hay en el país.

Dos países son limítrofes si tienen una frontera en común o si están unidos por puentes sobre agua (Mauritania – Uruguay).

Misiles: cada misil equivale a 6 ejércitos y sirve **sólo para atacar** (no para defender). Se incorporan al mismo tiempo que los ejércitos, respetando la cantidad máxima de fuerzas que cada jugador debe incorporar. Ejemplo: supongamos que el color rojo debe incorporar 10 ejércitos. Puede incorporar a cambio un misil y cuatro ejércitos.

Un país puede atacar a otro (perteneciente a otro color) si:

- El país dispone de ejércitos de ataque y/o misiles, y
- El país atacado es limítrofe al país atacante.

Los misiles **SÍ** pueden atacar a países no limítrofes.

DESARROLLO DEL ATAQUE

Supongamos que sea el turno de “blanco”. Este jugador tiene ejércitos (más de uno) en Nueva Zelandia, y desea atacar a Tasmania, que es de “negro”.

- Anuncia su ataque diciendo **“Nueva Zelanda ataca a Tasmania”**.
- “Blanco” toma tantos dados como ejércitos de ataque tiene en Nueva Zelandia, hasta un máximo de 3 dados. Aunque “blanco” tenga más de 3 ejércitos de ataque, no puede usar más de 3 dados, con una excepción: si “negro” tiene un mínimo de tres ejércitos y “blanco” por lo menos duplica en ejércitos (no se cuentan los misiles), “blanco” podrá tirar con 4 dados.
- “Blanco” también podrá tirar con un dado extra si saliera en la vuelta la tarjeta de Viento a favor, pero aún en ese caso nunca podrá usar más de cuatro dados.

- “Negro” toma tantos dados como el total de ejércitos que tiene Tasmania, hasta un máximo de tres dados.
- “Negro” podrá usar un dado más de los que les corresponden si saliera durante la vuelta la tarjeta “Nieve”, hasta un máximo de cuatro dados.
- Los contendientes arrojan sus dados.
- Los dados de cada jugador se colocan en orden decreciente. Se compara el dado mayor de “blanco” con el dado mayor de “negro”, el medio de “blanco” con el medio de “negro”, el menor de “blanco” con el menor de “negro”. Si uno de los contendientes tiene uno o dos dados más que el otro, el menor de sus dados o los dos menores no entran en la comparación. En caso de empate, al comparar los dados, gana el dado del defensor.
- Por cada dado perdedor, el jugador retira de su país un ejército ingresándolo en su depósito de fichas.

Ejemplos

Supongamos que “blanco” y “negro” juegan con tres dados cada uno, y que los resultados son:

En consecuencia, “blanco” retira dos ejércitos de Nueva Zelanda y “negro” retira un ejército de Tasmania.

Blanco	Negro	
6	6	Gana el dado de “negro”.
5	4	Gana el dado de “blanco”.
1	2	Gana el dado de “negro”.

En consecuencia, “negro” retira dos de sus ejércitos de Tasmania y “blanco” retira uno de sus ejércitos de Nueva Zelanda.

Supongamos que “blanco” juega con cuatro dados y “negro” con tres:

Blanco	Negro	
5	4	Gana el dado de “blanco”.
5	5	Gana el dado de “negro”.
4	2	Gana el dado de “blanco”.
2	-	El 4to. dado de “blanco” no se toma en cuenta.

Concluido de este modo el ataque, pueden suceder dos cosas:

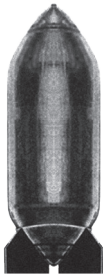
- 1) Si no queda ningún ejército negro en Tasmania:** este país ha sido conquistado por “blanco”, quien debe pasar un ejército de Nueva Zelanda a Tasmania. Si lo desea, puede pasar a Tasmania uno o dos ejércitos más como máximo.
- 2) Si queda al menos un ejército negro en Tasmania:** este país sigue siendo “negro”.

En cualquiera de los dos casos, “blanco” puede optar dar por concluida su etapa de ataques en este turno, o bien iniciar un nuevo ataque. Para su nuevo ataque, “blanco” no tiene más restricciones que las ya explicadas. (En el país atacante debe tener más de un ejército; el país atacante debe ser limítrofe al atacado, excepto el caso de los misiles). Vale decir que puede atacar a cualquier color en cualquier lugar del mapa.

“Blanco no está obligado a respetar ningún orden en los sucesivos ataques: puede atacar a “negro”, luego a “verde”, luego a “amarillo”, etc.

Aquí se detallan algunas posibilidades:

- 1)** Si “blanco” conquistó Tasmania y optó por pasar de Nueva Zelanda más de un ejército (recuérdese que el máximo a pasar es 3), puede atacar de Tasmania a Australia.
- 2)** Si Tasmania sigue siendo de “negro” y en Nueva Zelanda quedó todavía más de un ejército de “blanco”, éste puede atacar nuevamente de Nueva Zelanda a Tasmania. Téngase en cuenta que el número de dados que deciden este combate estará regido por la cantidad de ejércitos que “blanco” y “negro” tengan ahora en esos países.
- 3)** Si Tasmania sigue siendo de “negro” y “blanco” posee otros países limítrofes con Tasmania (por ejemplo, Australia) que dispone de ejércitos de ataque, “blanco” puede, si lo desea, atacar a Tasmania desde Australia.



ATAQUES CON MISILES

Los misiles se incorporan, si se desea hacerlo, durante el turno de incorporación de ejércitos.

Cada misil equivale a 6 ejércitos y puede incorporarse como parte de las nuevas fuerzas, o bien puede reemplazar ejércitos ya existentes en el mapa.

Ejemplo

“Blanco” tiene 20 ejércitos en Nueva Zelanda. Antes de iniciar su incorporación de ejércitos puede reemplazarlos por 1, 2 o 3 misiles según el caso:

- 1) si reemplaza 1 misil por 6 ejércitos, el país quedará con 14 ejércitos y 1 misil.
- 2) si reemplaza 2 misiles por 12 ejércitos, el país quedará con 8 ejércitos y dos misiles.
- 3) si reemplaza 3 misiles por 18 ejércitos, el país quedará con 2 ejércitos y 3 misiles.

En todos los casos, **siempre deberá quedar al menos un ejército de ocupación en el país correspondiente.**

Supongamos que “blanco” tiene 6 ejércitos en Nueva Zelanda. Bastará que incorpore un ejército más para que pueda reemplazar sus ejércitos por un misil. El país quedará así con un misil y un ejército.

La detonación de un misil supone la destrucción automática de ejércitos del enemigo, sin necesidad de arrojar dados. Los misiles tienen el alcance de hasta tres fronteras en relación con el país en que se ubican, pero su poder de fuego disminuye conforme se alejan los países atacados.

Si el país atacado es limítrofe, la detonación de un misil destruye automáticamente 3 ejércitos del adversario; si hay un país de por medio entre el país atacante y el atacado, el misil destruye dos ejércitos; si hay dos países de por medio, el misil destruye un solo ejército.

Ejemplo

Supongamos que “blanco” tiene un misil en Nueva Zelanda: si lo arroja sobre Tasmania, destruye tres ejércitos; si lo arroja sobre Australia, destruye dos ejércitos; si lo arroja sobre Sumatra, Filipinas o Tonga, destruye un ejército.

1) Cada misil puede ser detonado una sola vez y sale del tablero junto con los ejércitos que destruyó.

Los misiles no sirven para conquistar países sino para destruir ejércitos adversarios.

Para consumir la conquista hacen falta ejércitos de ocupación. Si un país tiene menos ejércitos de los que el misil puede destruir, no puede ser atacado por un misil. Por ejemplo, “blanco” tiene un misil en Nueva Zelanda y quiere detonarlo en Tasmania (“negro”). Pero Tasmania tiene solo tres ejércitos.

El misil no puede ser detonado.

2) Un misil no puede ser utilizado para la defensa de un ataque con dados.

Por ejemplo, supongamos que Nueva Zelanda (“blanco”) conquista Tasmania (“negro”) y captura el misil que había en Tasmania. Como es usual, durante su turno de ataque “blanco” podrá pasar hasta tres ejércitos a Tasmania, pero ahora podrá utilizar el misil capturado para efectuar un nuevo ataque.

3) Un misil no puede ser pasado de un país a otro para efectuar un ataque. Por ejemplo, supongamos que Nueva Zelanda (“blanco”) ataca a Tasmania (“negro”) y que Nueva Zelanda tiene un misil, pero no lo utiliza en su ataque. Nueva Zelanda no puede pasar ese misil a Tasmania para atacar a Australia. Puede, sí, reagruparlo durante su etapa de reagrupaciones.

Los misiles sirven para prevenir ataques con misiles.

Ejemplos

“Blanco” quiere arrojar un misil desde Argentina sobre Australia (“verde”). Australia tiene en sus fuerzas otro misil. El ataque no puede ser realizado. Supongamos, en cambio, que Argentina (“blanco”) tiene dos misiles y Australia (“verde”), solo uno. Uno de los misiles argentinos puede ser detonado y, en consecuencia, destruye dos ejércitos de Australia.

Un jugador puede, en su turno, atacar cuantas veces quiera, con o sin misiles; puede inclusive optar por no efectuar ningún ataque. Cuando da por terminada su etapa de ataques en ese turno, puede pasar a la etapa siguiente: reagrupar.

BLOQUEOS

Todos los países que tengan como mínimo tres países limítrofes quedan bloqueados **cuando son rodeados en todos sus límites por ejércitos adversarios de un mismo color.** Para que el bloqueo se pueda cumplir, es necesario que cada uno de los países “bloqueadores” tenga un mínimo de 2 ejércitos. **Cuando un país queda bloqueado, no puede recibir nuevos ejércitos,** ni siquiera los que podrían corresponderle por tener la tarjeta de ese país. Puede, en cambio, atacar a cualquiera de los países bloqueadores con las fichas que dispone.

El bloqueo queda anulado cuando:

- 1) El jugador que lo realiza deja por lo menos uno de los países bloqueadores con una ficha.
- 2) Uno de los países bloqueadores es conquistado, por el jugador bloqueado o por un tercero.
- 3) El país bloqueado es el único que le queda al jugador cuando le toca su turno.

Cuando el bloqueo se rompe, el jugador recupera su derecho a incorporar ejércitos en ese país.

Solo durante las dos vueltas iniciales de incorporación de ejércitos (8 y 4) los jugadores podrán incorporar ejércitos en los países que fueron bloqueados.

B) REAGRUPAR FUERZAS

Reagrupar es pasar ejércitos de un país a otro limítrofe, también propio.

Cuando un jugador concluye sus ataques, puede comenzar a reagrupar sus ejércitos. Pero si comienza a reagrupar, ya no podrá iniciar nuevos ataques en ninguna parte del mapa durante ese turno.

Se pueden trasladar tantos ejércitos como se quiera, con la condición de dejar al menos un ejército en el país del que se retiran.



No se pueden trasladar ejércitos de un país a otro que no sea limítrofe, aunque el traslado se efectúe en varios pasos. Por ejemplo: si un jugador tiene ejércitos en Argentina, Brasil y Sahara, podrá pasar ejércitos de Argentina a Brasil, y de Brasil a Sahara, pero no podrá pasar a Sahara ejércitos que se acaban de pasar de Argentina a Brasil.

Se puede reagrupar en uno o más lugares, en cualquier punto del mapa, no importando si en esa región ocurrieron o no ataques.

El reagrupamiento no es obligatorio.

Una vez finalizada la etapa de reagrupar, el jugador puede estar en una de las siguientes condiciones:

- 1) Durante el turno no conquistó ningún país: en este caso termina aquí su turno.
- 2) Durante el turno conquistó al menos un país: en este caso, solicita una tarjeta de países.

C) SOLICITAR UNA TARJETA DE PAÍSES

El jugador que **conquistó al menos un país, tiene derecho a recibir una TARJETA DE PAÍSES del mazo que se encuentra boca abajo, al costado del tablero.**

El pedido de tarjetas debe ser hecho en voz alta; si se olvida de solicitarla, y el jugador siguiente inicia su turno, pierde el derecho a la misma.

Se obtiene una sola tarjeta de países por vez, aunque el jugador haya conquistado más de un país por turno. El jugador conserva la tarjeta hasta usarla para un CANJE (como se explicará en “Incorporación de ejércitos, por canje”).

Usos y beneficios de las TARJETAS DE PAÍSES

- 1) Cuando el jugador posee simultáneamente un país y la tarjeta correspondiente, tiene derecho a poner en ese país, por única vez, **tres ejércitos adicionales** de premio.
- 2) Si al recibir la tarjeta, el jugador ya ocupa ese país, agrega los tres ejércitos en ese momento.
- 3) Si el país es conquistado en un turno posterior, y aún se conserva la tarjeta, los tres ejércitos se agregan al finalizar su turno, en la etapa de solicitar tarjeta.
- 4) En caso de olvido, el jugador podrá agregar los tres ejércitos al finalizar cualquiera de sus turnos posteriores, siempre que aún conserve el país y la tarjeta.
- 5) Después de colocar sus tres ejércitos de premio, el jugador sigue conservando la tarjeta; ésta solo debe ser entregada cuando se efectúa un canje (el canje se explicará en “Incorporación de ejércitos, por canje”).
- 6) La cantidad de tarjetas de países con que cuenta cada jugador es un dato público. Ante cualquier solicitud de sus rivales, el jugador deberá informar cuántas tarjetas tiene.

D) SOLICITAR UNA TARJETA DE CONTINENTE

Cuando un jugador conquista un continente (cuando ocupa todos los países que lo componen), adquiere una tarjeta que corresponde al continente que conquistó. Esta tarjeta podrá ser utilizada en futuros canjes (el CANJE se explicará en “Incorporación de ejércitos, por canje”).

1) Mientras conserve el continente, el jugador podrá conservar indefinidamente la tarjeta del continente, pero una vez que la usó, no podrá volver a usarla durante el resto del partido.

2) Si el jugador perdiera el control absoluto del continente y aún no utilizó la correspondiente tarjeta, su tarjeta de continentes volverá al mazo. Si volviera luego a ocupar el continente, recuperará su tarjeta de continente.

3) Si otro jugador conquista luego el mismo continente, adquiere la tarjeta de continente. Cada tarjeta de continente podrá ser utilizada una vez en todo el partido por cada jugador que hubiera conquistado un continente.

Las tres etapas que se acaban de explicar (atacar, reagrupar, sacar tarjeta) constituyen el turno de cada uno de los jugadores en la primera vuelta de hostilidades.

V

CONTINUACIÓN DEL JUEGO SEGUNDA RONDA Y SIGUIENTES

Una vez concluida la primera vuelta de hostilidades, el turno de los jugadores se modifica: **el jugador que inició las hostilidades será ahora el último en jugar y el que fue durante la vuelta inicial el segundo en jugar, será ahora el primero. Este mecanismo se repetirá de ahora en más durante el resto del partido.**

Es importante tener en cuenta este dato para planificar su estrategia: a la hora de atacar, si las fichas no le alcanzan para atacar a un país enemigo y usted juega antes que su adversario en la vuelta siguiente, tendrá la posibilidad de reforzar su ataque; a la hora de defender, si le preocupa defender determinadas posiciones, tenga en cuenta si el rival que las amenaza jugará antes o después que usted en la vuelta siguiente.

A partir de esta segunda ronda el orden del turno será:

- A. Destapar una **tarjeta de situación** (solo el que inicia la vuelta).
- B. **Incorporar ejércitos.**
- C. **Atacar, reagrupar, solicitar tarjetas.**

A) DESTAPAR UNA TARJETA DE SITUACIÓN

Las tarjetas de situación serán destapadas por el jugador que inicia la vuelta, antes de la incorporación de ejércitos al mapa. De este modo la leyenda de la tarjeta determinará las tácticas y estrategias durante la vuelta de juego.

B) INCORPORACIÓN DE EJÉRCITOS AL MAPA

Al comenzar su turno el jugador incorpora ejércitos por tres motivos:

1) Por países ocupados

El jugador comienza su turno contando el número de países que ocupa en ese momento e **incorpora al mapa una cantidad de ejércitos igual al 50% de ese número** (Si el número es impar, se redondea al inferior: por ejemplo, 9 ejércitos por 19 países). Con menos de 6 países incorpora siempre un mínimo de 4 ejércitos (aunque se tenga un solo país).

Estos ejércitos se distribuyen libremente por todo el mapa, siempre en países propios o en condominio (véase “Pactos de agresión y países en condominio”).

2) Por continentes ocupados

Si al comenzar su turno el jugador ocupa uno o más continentes en su totalidad tiene derecho a incorporar, además de los ejércitos que le corresponden por países, un número adicional de ejércitos por continente según la siguiente tabla:

ASIA	8 ejércitos
EUROPA	8 ejércitos
AMERICA DEL NORTE	6 ejércitos
AMERICA DEL SUR	4 ejércitos
ÁFRICA	4 ejércitos
AMERICA CENTRAL	3 ejércitos
OCEANÍA	3 ejércitos



Estos ejércitos van obligatoriamente a países propios del mismo continente (pueden trasladarse luego, en el momento de reagrupar).

3) Por canje

Ahora el jugador conserva las tarjetas de países que tiene en su poder. Cada tarjeta de países lleva impreso un símbolo: soldados, avión, tanque, granada y barco. Si el jugador posee **tres con el mismo símbolo** (por ej. soldado/soldado/soldado), o **tres con símbolos distintos** (por ej. avión/soldado/barco), **tiene derecho a canjear estas tres tarjetas por ejércitos adicionales:** las muestra al resto de los participantes, las coloca boca abajo en el mazo a un costado del tablero (cuando se acaba el mazo inicial se mezclan todas y se usan nuevamente), e incorpora y distribuye libremente entre sus países los ejércitos que le correspondan según la tabla siguiente.

1° canje 6 ejércitos
2° canje 10 ejércitos

De aquí en adelante se aumentan cinco ejércitos por vez:

3° canje 15 ejércitos
4° canje 20 ejércitos

Y así sucesivamente.

Nótese que cuando se tienen cinco tarjetas de países, hay inevitablemente tres que están en situación necesaria para un canje. Mientras se tengan 5 o



menos tarjetas de países, no hay obligación de efectuar un canje, pero **es obligación hacerlo antes de recibir la sexta tarjeta de países.**

Equivalencia de las TARJETAS DE PAÍSES y CONTINENTES

- 1)** Las tarjetas con el símbolo de soldados actúan como comodines.
- 2)** Las tarjetas con los tres símbolos (avión, barco y tanque) actúan como supertarjetas. Equivalen por sí mismas a un canje.
- 3)** Las TARJETAS DE CONTINENTES pueden ser utilizadas por sí solas o combinadas con TARJETAS DE PAÍSES para eventuales canjes:
 - Las que corresponden a América del Norte, Europa y Asia (los tres continentes más grandes), **equivalen a un canje por sí solas.**
 - Las que corresponden a América del Sur y África equivalen a dos de las tres variables para un canje. América del Sur es igual a un avión y un tanque. África es igual a un avión y un barco.
 - Las que corresponden a América Central y a Oceanía equivalen a una tarjeta extra. América Central es igual a un tanque. Oceanía es igual a un barco.

Ningún jugador puede hacer más de un canje por vuelta, aun si tuviera – combinando tarjetas de países y continentes – la posibilidad de hacer dos.

CONSIDERACIONES ESPECIALES

C) ATACAR, REAGRUPAR Y SOLICITAR TARJETAS

Se efectúan según las mismas reglas explicadas para la iniciación de las hostilidades. Como antes, ninguna de las acciones es obligatoria.

Solicitar **TARJETA DE PAÍSES**

Para tener derecho a recibir una tarjeta de países al finalizar su turno, el jugador tiene la obligación de haber conquistado en su turno:

- 1) Al menos **1 país**, mientras haya efectuado menos de 3 canjes.
- 2) Al menos **2 países**, si ya efectuó 3 o más canjes.

1. PACTOS

El reglamento permite la propuesta de pactos entre jugadores, los cuales deben ser públicos, expresados en voz alta y sin cláusulas secretas. Cualquier jugador tiene derecho a preguntar a la mesa sobre los pactos existentes en ese momento, y ésta tiene la obligación de contestarle.

Pactos entre países: Un jugador puede proponer un pacto de no agresión entre uno de sus países y un país limítrofe o no limítrofe que puede ser bombardeado con un misil; el dueño de este último puede aceptar o no. En caso afirmativo, ninguno de los dos colores atacará al otro en esa frontera.

Pactos dentro de un continente: Un jugador también puede proponer un pacto de no agresión en un continente. Por ejemplo, “blanco” le ofrece a “negro” un pacto en América del Sur. Si “negro” acepta, ninguno de los dos colores podrá atacar al otro dentro de ese continente. Supongamos que Argentina y Chile pertenecen a “blanco” y Brasil pertenece a “negro”. Firman un pacto de no agresión en América del Sur. Es el turno de “blanco”, que conquista Uruguay (“verde”) desde Argentina. Uruguay queda así incorporado al pacto.

Pacto entre fronteras: Dos jugadores pueden firmar, también, un pacto entre fronteras de continentes. Por ejemplo, “blanco” tiene Turquía e Israel, y “negro” tiene Egipto. Firman un pacto Asia – África.

Pactos de no agresión mundiales: Están permitidos los pactos de no-agresión en todo el mapa.

Los pactos y los misiles: Los pactos y los misiles: Dos países no limítrofes pueden firmar un pacto, siempre y cuando no haya más de tres fronteras entre ambos. Esta variable se incluye debido a la posibilidad de ataques a distancia que representan los misiles. Cuando dos países firman un pacto de no agresión, no pueden sobrevolar las fronteras del pacto con un misil. Por ejemplo: supongamos que Colombia (“blanco”) y Nicaragua (“negro”) firman un pacto de no agresión. Colombia no puede bombardear El Salvador, porque estaría sobrevolando el espacio del pacto. Tampoco puede hacerlo, por ejemplo, Chile, si perteneciera al mismo dueño de Colombia. Por supuesto, el dueño de Colombia podría bombardear El Salvador o Nicaragua si poseyera alguno de los países que están al norte de El Salvador o de Nicaragua, porque en ese caso no sobrevolaría el espacio de su pacto (Colombia).

Un pacto queda roto cuando

- 1) Una de las partes anuncia su ruptura. En este caso el jugador que decidió romper el pacto debe seguir respetándolo hasta que termine el próximo turno del otro jugador.
- 2) Alguno de los países que intervienen en el pacto es ocupado por otro color. Ejemplo: supongamos que está en vigencia un pacto entre Argentina (“blanco”) y Brasil (“negro”), y que Brasil es ocupado por un tercer color. El pacto queda roto, y aun si “negro” recupera luego Brasil, “blanco” podrá atacarlo (a menos que se establezca un nuevo pacto).

2. PACTOS ESPECIALES

PACTOS ZONA INTERNACIONAL

A partir del tercer canje, el jugador está obligado a conquistar dos países por turno para recibir tarjeta. Como al avanzar el juego esto puede volverse difícil, le queda el recurso, si cabe, de proponer un pacto de zona internacional sobre un país no defendido y limítrofe a ambos participantes del acuerdo.

Por ejemplo, “blanco” ocupa Nueva Zelanda (con muchas fuerzas) y “negro” está en Australia (con muchas fuerzas); Tasmania tiene un solo ejército. “Blanco” ocupa Tasmania y le propone a “negro” una Zona Internacional en Tasmania. Esto significa que, si el pacto es aceptado, cuando le llega el turno a “negro”, él conquistará a Oregon y dejará allí un solo ejército de ocupación, sin reagrupar sobre ese país. Cuando sea el turno de “blanco”, hará lo mismo: ocupará Tasmania sin reforzarlo. Esto permite a ambos países disponer de un país fácilmente conquistable.



1) A partir del tercer canje, cada jugador tiene el derecho a tener una Zona Internacional en el mundo, pero no puede tener dos o más Zonas Internacionales al mismo tiempo.

Se insiste en que la Zona Internacional es un pacto y por lo tanto, debe ser cumplido. Si un jugador se “olvida” voluntaria o involuntariamente de atacar una Zona Internacional o de dejar el país correspondiente con una ficha, será penalizado. Se le retirará una tarjeta de países al azar, que volverá al mazo. Y si el jugador no tuviera tarjetas, no podrá levantar una nueva cuando vuelva a conquistar los dos países necesarios. El jugador perjudicado por el “olvido” de la Zona Internacional decidirá si ésta permanece vigente o no. De cualquier modo, se recomienda a los firmantes de la Zona Internacional que se avisen mutuamente cuando ésta debe ser cumplida.

2) Cuando un jugador que tiene una Zona Internacional recibe la tarjeta de países correspondiente al país donde funciona la zona, no puede incorporar los tres ejércitos mientras ésta siga vigente.

3) No son válidas las alianzas o pactos agresivos – defensivos. No está permitido, por ejemplo, un pacto por el cual “blanco” y “negro” se comprometen a atacar sólo a “rojo” y no a los demás jugadores.



PACTOS DE AGRESIÓN Y CONDOMINIOS

Un jugador puede unirse a un adversario para conquistar un país de un tercero, siempre y cuando ambos conserven un límite con ese tercero.

Ejemplo: Irán (rojo) y Rusia (negro) se unen para atacar a Ucrania (azul).



Cuando se anota el pacto, se establece durante cuál turno (el del rojo o el del negro) se realizará el ataque. Los jugadores aliados están obligados a atacar al país “agredido” hasta conquistarlo o hasta que quede sólo una ficha en cada país “agresor”.

Los ataques se deben realizar de acuerdo con el siguiente orden:

- 1)** El jugador al que le toca el turno ataca con sus ejércitos al país agredido.
- 2)** Si el país agredido conservara fichas, el segundo jugador que interviene en el pacto está obligado a atacarlo con sus ejércitos, siendo ésta la única oportunidad en que un jugador puede atacar fuera de su turno habitual.
- 3)** El turno de ataque vuelve al primer jugador y la rueda continúa hasta que el país sea conquistado o hasta que los países aliados se queden con un solo ejército. En caso de que el país sea conquistado, se convertirá en un PAÍS EN CONDOMINIO. Los dos colores aliados tienen la obligación de pasar un mínimo de uno y un máximo de dos ejércitos cada uno, si es que desean seguir atacando desde el país en condominio. Si el jugador al que le toca el turno desea reagrupar, podrá pasar todos los ejércitos que desee al país en condominio, desde el país agresor y/o desde cualquier otro país limítrofe al que se conquistó. Una vez que el jugador que lideró los ataques finalizó con sus reagrupaciones –y antes de que inicie su turno el jugador siguiente–, su aliado también podrá reagrupar ejércitos (desde su país agresor y/o desde cualquier otro limítrofe) hacia el país en condominio, siendo éste el único caso en que un jugador puede reagrupar ejércitos fuera de su turno.



Los pactos de agresión determinan automáticamente un pacto de no-agresión entre los países aliados, que se deben respetar por una vuelta. Ejemplo: Irán y Rusia firman un pacto de agresión para atacar a Ucrania, durante el turno del jugador que posee Irán. Durante esa ronda, no podrán atacarse. Recién durante la ronda siguiente, cuando llegue el turno del jugador que acompañó los ataques (el poseedor de Rusia), podrán volver a atacarse.

Un país conquistado merced a un pacto de agresión, les pertenece por igual a los dos jugadores que se aliaron para conquistarlo. Ambos jugadores tienen influencia sobre ese país, pero ninguno de los dos tiene el control absoluto del mismo.

La conquista de un país mediante un pacto de agresión no sirve para sacar tarjeta, excepto que por esta modalidad se hubieran conquistado un mínimo de dos países.

Una vez que un país es conquistado por dos aliados, automáticamente queda establecido un pacto de no-agresión dentro de sus territorios entre sus dos poseedores. Este pacto no tiene una duración fija y podrá ser roto cuando una de las partes anuncie su ruptura. En este caso, el jugador que decidió romper el pacto, debe seguir respetándolo hasta que termine el próximo turno de la otra parte.

Los países en condominio sólo podrán ser conquistados por sus poseedores desde adentro, luego de la ruptura del pacto.

Ejemplo: “Rojo” –que posee Irán– y “negro” –que posee Rusia– comparten Ucrania. Ni “rojo” puede atacar a los ejércitos negros de Ucrania desde Irán, ni “negro” puede atacar a los ejércitos rojos de Ucrania desde Rusia. Luego de la ruptura del pacto, podrán atacarse dentro de las fronteras de Ucrania. Cuando

un jugador conquista para sí un país en condominio, puede contabilizarlo entre los necesarios para sacar tarjeta.

Los poseedores de países en condominio no podrán atacar desde allí a los países limítrofes de sus aliados. Por ejemplo, los ejércitos rojos de Ucrania no podrán atacar a los ejércitos negros de Rusia, ni los ejércitos negros de Ucrania podrán atacar a los ejércitos rojos de Irán.

Los aliados podrán aliarse desde el país en condominio para atacar a otro país perteneciente a un tercero. En ese caso, los ataques tendrán el mismo orden de los pactos de agresión, solo que no hay obligación de atacar el nuevo destino hasta el final. Si uno de los colores poseedores de un país en condominio desea atacar desde allí a otro país y no contara o no quisiera contar con la ayuda de su aliado, deberá realizar el ataque utilizando solo sus ejércitos del país en condominio. Ejemplo: “Rojo” y “negro” comparten Ucrania. Es el turno de “rojo”, que desea atacar Bielorrusia sin la ayuda de “negro”. Podrá utilizar únicamente los ejércitos de Ucrania que le pertenecen, y en caso de conquistar el país, éste le pertenecerá enteramente.



Para atacar a un país en condominio.

El jugador que quiera atacar un país en condominio desde un país limítrofe podrá hacerlo de acuerdo con la siguiente mecánica:

- 1)** deberá anunciar antes de cada tiro a cuál de los ocupantes está atacando.
- 2)** Si lograra expulsar a los dos ocupantes, el país le pertenecerá en forma exclusiva.

3) Si lograra expulsar a uno de los dos ocupantes, tendrá derecho a pasar sus ejércitos al país en cuestión. En ese caso se establecerá un nuevo condominio entre el ocupante que aún se mantiene en el país y el nuevo. A diferencia de los pactos de agresión, en este caso la irrupción en un país en condominio no supone ningún nuevo pacto y los ocupantes podrán atacar a su rival del condominio desde afuera y desde adentro.

4) La expulsión de uno de los ocupantes de un país en condominio implica la ruptura automática de todos los pactos vinculados con ese condominio. Ejemplo: “Rojo” y “negro” compartían Ucrania, pero “negro” fue expulsado por “amarillo”. A partir de ahora, “negro” podrá atacar a los ejércitos rojos de Ucrania desde afuera, así como los ejércitos rojos de Ucrania podrán atacar a los ejércitos negros de los países limítrofes.

3. DESTRUCCIÓN FORTUITA DE UN COLOR

Si en el transcurso del partido un jugador elimina a otro color (es decir, lo desaloja del último país que ocupa sobre el mapa) sin ser este su objetivo, el juego continúa.

Dicho jugador “hereda” las tarjetas de países que tenga en su poder el jugador eliminado.

Si otro jugador tenía como OBJETIVO SECRETO la destrucción del color en cuestión, deberá pasar automáticamente y sin anunciarlo al OBJETIVO COMÚN (ocupar 45 países).

4. COMUNICACIÓN DURANTE EL JUEGO

Hay dos formas de encarar el juego: “Vale Todo” y “Fair Play”.

Vale Todo: un jugador puede dar indicaciones a otro sobre cuáles países atacar o cuáles no, dar opiniones sobre pactos propuestos entre terceros, proponer pactos fuera de turno, recordar a otro participante que debe solicitar su tarjeta, etc.

Fair Play: lo único permitido son comentarios imparciales o neutrales sobre el desarrollo del juego. Es decir que no se permiten “asesoramientos”.

Los participantes resolverán, al iniciar el juego, qué estilo se adoptará. Si todos los jugadores se ponen de acuerdo antes de iniciar el juego, pueden agregar o quitar las reglas que deseen.



5. JUGANDO ENTRE 2 O 3 PERSONAS

Cuando el número de participantes es de 2 o 3 existe la posibilidad de que, ante la cantidad de países ocupados inicialmente (36 por jugador, entre dos; y 24 por jugador, entre tres), el objetivo esté cumplido aún antes de comenzar a jugar. Para evitar esto, proceda de la siguiente forma:

- 1) Cada jugador elige un color.
- 2) Si juegan dos personas, cada una incorpora en la rueda inicial 18 ejércitos (el equivalente a la mitad de los 36 países ocupados). Si juegan 3 personas, se mantienen las dos rondas iniciales de 8 y 4 ejércitos.
- 3) En cualquiera de los dos casos, retire del mazo los objetivos de destrucción y el de ocupar 35 países.
- 4) Si juegan dos personas, cada una se reparte dos objetivos secretos; el vencedor será aquel que cumpla primero los dos juntos (no importa si algunos de los países o continentes se superponen). El jugador que haya cumplido uno de los dos objetivos, deberá mantenerlo en secreto hasta cumplir el restante.
- 5) Si juegan tres personas, cada una se reparte un objetivo secreto; el vencedor será aquel que haya cumplido su objetivo más un mínimo de 10 países extras.

El resto de la mecánica del juego es igual a la explicada anteriormente.

VII

ANEXO

LISTA DE OBJETIVOS

Ocupar 4 países de América del Norte, 4 de Europa, 4 de Asia, 3 de América del Sur, 3 de América Central, 3 de África y 3 de Oceanía.

Ocupar Europa y América del Sur.

Ocupar América del Norte, Oceanía y 5 países de África.

Ocupar Asia y América Central.

Ocupar América del Norte, 8 países de Asia y 4 de Europa.

Ocupar Oceanía, 6 países de Asia, 6 de África y 6 de América del Norte.

Ocupar América Central, 6 países de América del Sur, 6 de Europa y 6 de Asia.

Ocupar América del Sur, África y 8 países de Asia.

Ocupar Oceanía, África, 4 países de América Central y 4 de Asia.

Ocupar Europa, 4 países de Asia y 4 países de América del Sur.

Ocupar África, 4 países de Europa, 4 países de Asia y 6 islas, repartidas en por lo menos tres continentes.

Ocupar 35 países en cualquier lugar del mapa.

Destruir el ejército Blanco. De no ser posible, destruir al jugador de la derecha.

Destruir al ejército Negro. De no ser posible, destruir al jugador de la derecha.

Destruir al ejército Rojo. De no ser posible, destruir al jugador de la derecha.

Destruir al ejército Azul. De no ser posible, destruir al jugador de la derecha.

Destruir al ejército Amarillo. De no ser posible, destruir al jugador de la derecha.

Destruir al ejército Verde. De no ser posible, destruir al jugador de la derecha.

Destruir al jugador de la izquierda.



Esta edición de TEG LA REVANCHA propone imágenes inspiradas en un movimiento que surge en Rusia después de la 1ra guerra mundial y la revolución: **el Constructivismo Ruso.**

Guiados por Tatlin y Rodchenko los artistas renuncian “al arte por el arte” para consagrarse al diseño industrial, la comunicación visual y las artes aplicadas al servicio de la nueva sociedad comunista.

Las propiedades matemáticas y estructurales de la arquitectura se convirtieron en las bases de su arte.

Experimentaron con la tipografía, el montaje y la fotografía; produjeron diseños con sólida construcción geométrica, grandes áreas de color puro y rotulación legible y concisa. La pesada tipografía sans-serif hecha a mano se convirtió en el génesis de tipos de la Unión Soviética.

Así surgió un estilo de diseño basado en **formas verticales y horizontales sólidas, colocadas conforme a relaciones de ritmo de máquinas mecánicas.** Usaban la sobreimpresión y el fotomontaje, contrastaban tipos gruesos con figuras de bordes muy marcados.

Su interés por el fotomontaje era una forma de alcanzar una técnica de ilustración nueva, apropiada a la era racionalista del siglo XX. El inicio del fotomontaje en Rusia coincidió con el montaje de película cinematográfica, mostrar acciones simultáneas, sobreimponer imágenes, usar acercamientos extremos e imágenes en perspectiva, a menudo juntos; y la repetición rítmica constituyeron algunas de las técnicas comunes a ambos lenguajes.

El concepto de la pintura en serie, trabajos independientes unificados por elementos o estructuras comunes, era aplicado al diseño gráfico.



NEW YETEM S.A.

Para comentarios o sugerencias escribanos a:
yetem@yetem.com

www.yetem.com



Teg Juego

Arte y diseño: **María M. Aramburu / Facundo Segura**