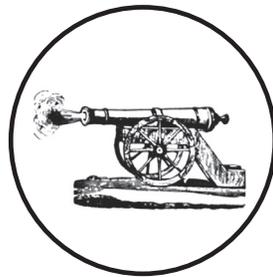


PLAN TÁCTICO Y ESTRATÉGICO DE LA GUERRA



REGLAS DE JUEGO





1. IDEA GENERAL

El juego propone un conflicto bélico que tiene lugar sobre un mapa-tablero dividido en 50 países. Para empezar se reparten los 50 países entre los jugadores, quienes ocupan sus dominios con fichas (ejércitos).

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 otros bandos) el jugador deberá ampliar sus dominios y reordenar sus fuerzas, lo que exigirá emprender ataques y defenderse de ataques adversarios; agrupar y desplazar ejércitos; concertar pactos con otros contendientes.

La conquista de nuevos territorios le permitirá aumentar el número de ejércitos a su disposición, otorgándole mayores chances para triunfar en los combates.

La mecánica de los combates se basa en el tiro de los dados, pero toma en cuenta la cantidad de ejércitos de ataque y defensa. Este mecanismo indica que no es sólo el azar lo que decide las batallas, sino también, y fundamentalmente, la inteligencia táctica y estratégica del jugador para disponer sus fuerzas.

2. ELEMENTOS DE JUEGO

- MAPA

Un planisferio dividido en 50 países agrupados en 6 continentes: América del Norte América del Sur, Europa, Asia, Africa y Oceanía. *Las dimensiones y divisiones políticas no respetan la realidad: fueron modificadas para facilitar la mecánica del juego.*

- FICHAS

Cada ficha representa 1 ejército.

Cada uno de los seis colores dispone de 100 ejércitos.

- 6 DADOS

- TARJETAS DE PAÍSES

Un mazo de 50 tarjetas, correspondiendo una a cada país.

Cada tarjeta lleva además una figura de galeón, globo o cañón.

- 15 TARJETAS DE OBJETIVOS SECRETOS

- UN REGLAMENTO

ÍNDICE

1. IDEA GENERAL	2
2. ELEMENTOS DE JUEGO	2
3. REPARTO DE PAÍSES Y OBJETIVOS	3
4. DOS VUELTAS PARA AGREGAR 8 EJÉRCITOS	4
5. INICIACIÓN DE LAS HOSTILIDADES	4
6. CONTINUACIÓN DEL JUEGO	8
7. PACTOS	10
8. CONSIDERACIONES GENERALES	11

3. REPARTO DE PAÍSES Y OBJETIVOS

1. Cada participante elige un color de ficha, que usará durante todo el partido.
2. Se mezclan las 50 TARJETAS DE PAISES, y se reparten entre los jugadores. (Si juegan 3, 4 ó 6 personas, sobrarán dos tarjetas; en este caso, cada jugador arroja un dado, y las dos tarjetas sobrantes se entregan a quienes obtuvieron los dos números más altos).
3. 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 50 países del mapa quedan así ocupados, cada uno por un ejército.
4. Se juntan las tarjetas de países, se mezcla nuevamente, y se deja el mazo a un costado del mapa para su uso posterior.
5. Se mezclan las 15 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 sobrantes se retiran del juego y no se vuelven a usar durante el resto del partido.

* OBJETIVOS SECRETOS

Existen dos tipos de objetivos secretos:

A. OBJETIVOS DE OCUPACIÓN: el jugador que tiene un objetivo de este tipo, lo cumple en el momento en que ocupa todos los países requeridos por el mismo. No hay inconveniente en poseer un excedente; es decir, más países y continentes que los consignados en el objetivo.

B. OBJETIVOS DE DESTRUCCIÓN: el jugador que tiene un objetivo que indica destruir un color determinado, lo cumple en el momento que elimina al último ejército de ese color que queda en el mapa (no importa quien haya destruido los anteriores).

Si fortuitamente esto es afectado por otro participante, dicho objetivo se torna imposible de cumplir; al jugador que tenía tal objetivo le queda como único recurso apuntar al cumplimiento del objetivo común: ocupar 30 países (esto no debe ser anunciado a los demás jugadores).

Un objetivo de destrucción de un color puede ser imposible de entrada, ya sea porque quien posee dicho 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 destruir al color del jugador sentado a su derecha.

Nota: La lista de objetivos está al alcance de todos los jugadores, y puede ser útil para frustrar el objetivo secreto del adversario. Se recomienda no dirigirse directamente al objetivo propio, a menos que sea muy fácil. Trate de llegar a su objetivo por la vía más segura (que no siempre es la más rápida) evitando que los demás se den cuenta del mismo o que cumplan sus objetivos antes que usted.

* **OBJETIVO COMÚN**

Existe un objetivo común a todos los participantes: ocupar 30 países. Este objetivo es independiente del objetivo secreto, y el jugador que llega a ocupar 30 países gana automáticamente el partido, aunque su tarjeta de **OBJETIVO SECRETO** consigne algo totalmente distinto.

4. DOS VUELTAS PARA AGREGAR 8 EJÉRCITOS

A. Cada jugador tira un dado; el que obtiene el número mayor es el primero en jugar, siguiendo la ronda en el sentido de las agujas del reloj.

B. El jugador incorpora al mapa 5 ejércitos de su color, ubicándolos en uno o varios de sus países. Siguiendo la ronda, cada jugador hace lo mismo.

C. El primer jugador inicia una segunda vuelta incorporando otros 3 ejércitos al mapa; por turno los demás jugadores hacen lo mismo.

Al finalizar esta segunda vuelta, cada participante habrá agregado 8 ejércitos de su color, que estarán distribuidos en uno o más países propios.

En todo momento del juego, los 50 países del mapa deben estar ocupados.

En ningún momento pueden haber en un mismo país ejércitos de distinto color.

5. INICIACIÓN DE LAS HOSTILIDADES

Nuevamente es el turno del primer jugador. Él puede:

* **ATACAR** países ajenos.

* **REAGRUPAR** sus fuerzas.

* Si con sus ataques conquistó al menos un país, solicitar una **TARJETA DE PAÍSES**.

Con esto finaliza su turno, continuando de igual manera el jugador que está a su izquierda. El jugador tiene la opción de cumplir o no cualquiera de estos tres 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.

* ATACAR PAÍSES AJENOS

A. 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 el momento, menos uno. Si en un país hay un solo ejército, este país no puede atacar a otro (ese ejército es considerado de ocupación).

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

C. Dos países son **límitrofes** si tiene una frontera en común, o si están unidos por puentes sobre el agua (como Chile - Australia).

D. Un país puede atacar a otro (perteneciente a otro color) si: el país atacante dispone de ejércitos de ataque, y el **país atacado** es límite al país atacante.

DESARROLLO DEL ATAQUE

Supongamos que es el turno de “verde”. Este jugador tiene ejércitos (más de uno) en Francia, y desea atacar España, que es de “Rojo”.

1. Anuncia su ataque diciendo: “De Francia a España”.

2. “Verde” toma tantos dados como ejércitos de ataque tenga en Francia, hasta un máximo de 3 dados (aunque tuviera más de 3 ejércitos de ataque no puede utilizar más de tres dados).

3. “Rojo” toma tantos dados como total de ejércitos tenga en España, hasta un máximo de 3 dados.

4. Los contendientes arrojan sus dados.

5. Los dados de cada jugador se colocan en orden decreciente.

Se compara el dado mayor de “Verde” con el dado mayor de “Rojo”, el medio de “Verde” con el medio de “Rojo”, el menor de “Verde” con el menor de “Rojo”.

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 defensor.**

6. Cada jugador retira de su país un ejército por cada dado perdedor, ingresándolo a su depósito de fichas.

EJEMPLO 1

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

VERDE	ROJO
5	4
3	3
1	2

Gana el dado de “Verde”

Empate: gana el dado de “Rojo” (defensor).

Gana el dado de “Rojo”.

En consecuencia, “Verde” retira 2 ejércitos de Francia y “Rojo” retira 1 ejército de España.

EJEMPLO 2

Supongamos que “Verde” juega con 3 dados y “Rojo” con 2.

VERDE	ROJO	
6	4	Gana el dado de “Verde”.
3	3	Empate: gana “Rojo” (el defensor).
1	-	El tercer dado de “Verde” no se toma en cuenta.

En consecuencia, cada jugador retira uno de sus ejércitos.

Finalizado este ataque, pueden suceder dos cosas:

A. Si no queda ningún ejército rojo en España: este país ha sido conquistado por “Verde”, quien debe pasar un ejército de Francia a España. Si lo desea, puede pasar a España uno o dos ejércitos más, como máximo.

B. Si queda al menos un ejército rojo en España: este país sigue siendo de “Rojo”.

En cualquiera de los dos casos, “Verde” puede optar por **dar por finalizada su etapa de ataques** en este turno, o bien **iniciar un nuevo ataque**.

Para su nuevo ataque, “Verde” no tiene más restricciones que las ya explicadas.

(El país atacante debe tener más de un ejército; el país atacado debe ser limítrofe al atacante).

Vale decir que puede atacar a cualquier color desde cualquier lugar del mapa.

“Verde” no está obligado a respetar ningún orden en los sucesivos ataques: puede atacar a “Rojo”, luego a “Azul”, luego volver a atacar a “Rojo”, etc.

En particular, se detallan algunas posibilidades:

1. Si “Verde” conquista España, y optó por pasar de Francia a España más de un ejército (recuérdese que el máximo a pasar es 3), puede atacar de España a Sahara.

2. Si España sigue siendo de “Rojo”, y en Francia queda todavía más de un ejército de “Verde”, éste puede atacar nuevamente Francia a España.

Tome en cuenta que el número de dados que deciden este nuevo combate estará regido por la cantidad de ejércitos que “Verde” y “Rojo” tengan ahora en esos países.

3. Si España sigue siendo de “Rojo”, y “Verde” posee otros países limítrofes con España (por ejemplo, Gran Bretaña) que dispone de ejércitos de ataque, “Verde” puede, si lo desea, atacar desde Gran Bretaña a España.

Un jugador puede, en su turno, atacar tantas veces como quiera; puede inclusive optar por no efectuar ningún ataque. Cuando da por terminada su etapa de ataques en ese turno, pasa a la etapa siguiente: reagrupar.

* REAGRUPAR SUS FUERZAS

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.

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

Se puede trasladar tantos ejércitos como se quiera, con la condición de dejar al menos un ejército en el país del que se retiran. (Recuérdese que siempre debe quedar al menos un ejército de ocupación en cada país.)

No se puede trasladar ejércitos de un país a otro que no sea limítrofe, aunque esto se efectúe en varios pasos. Por ejemplo: si un jugador tiene ejércitos en Francia, España y Sahara, podrá pasar ejércitos de España a Sahara, y de Francia a España, pero **no puede pasar a Sahara ejércitos que se acaban de pasar de Francia a España.**

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

Reagrupar no es obligatorio: el jugador puede preferir no reagrupar sus ejércitos.

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

A. Durante el turno **no conquistó** ningún país: en este caso, **termina aquí** su turno.

B. Durante este turno **conquistó** al menos un país: en este caso, **solicita una tarjeta de países.**

* SOLICITAR UNA TARJETA DE PAÍSES

El jugador que conquistó por lo 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 tarjeta 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 por vez, aunque el jugador haya conquistado más de un país en ese turno. El jugador **conserva** la tarjeta hasta usarla para un CANJE (como se explicará en “Incorporación de ejércitos, por canje”).

Para qué sirve la tarjeta

A. Cuando el jugador posee simultáneamente un país y la tarjeta correspondiente, tiene derecho a poner **en ese país**, por única vez, dos ejércitos adicionales de premio.

- Si al recibir la tarjeta, el jugador ya ocupó ese país, agrega los dos ejércitos en ese momento.

- Si el país es conquistado en un turno posterior, y aún se conserva la tarjeta, los dos ejércitos se agregan al finalizar ese turno, en la etapa de **solicitar tarjeta.**

- En caso de olvido, el jugador podrá agregar los dos ejércitos al finalizar cualquiera de sus turnos posteriores, siempre que aún conserve el país y la tarjeta.

- Después de colocar sus dos ejércitos de premio, el jugador sigue conservando la tarjeta; ésta sólo debe ser entregada cuando se efectúa un CANJE.

B. Para el CANJE. Este procedimiento se puede realizar después de transcurridas varias vueltas, tal como se explica más adelante en **Incorporación de ejércitos por canje**. Las tres etapas que se acaban de explicar (atacar, reagrupar, solicitar tarjeta) constituyen el turno de cada uno de los jugadores en la primera vuelta de hostilidades.

6. CONTINUACIÓN DEL JUEGO

Una vez concluida la primera ronda de hostilidades, se agrega un nuevo elemento al turno de los jugadores: la incorporación de ejércitos. De aquí en adelante, el orden del turno será:

- * **INCORPORAR EJÉRCITOS**
- * **ATACAR Y REAGRUPAR**
- * **SOLICITAR TARJETA DE PAÍSES**

• **INCORPORACIÓN DE EJÉRCITOS**

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

A. 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, 7 ejércitos por 15 países.)

Con menos de 6 países se incorpora siempre un mínimo de 3 ejércitos (aunque se tenga un solo país). Estos ejércitos se distribuyen libremente por todo el mapa, siempre en países propios.

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

ASIA	7 ejércitos
EUROPA	5 ejércitos
AMÉRICA DEL NORTE	5 ejércitos
AMÉRICA DEL SUR	3 ejércitos
ÁFRICA	3 ejércitos
OCEANÍA	2 ejércitos

Estos ejércitos van obligatoriamente a países de dicho continente (pueden trasladarse luego, en el momento de agrupar).

C. Por canje. Ahora el jugador observa las tarjetas de países que tiene en su poder. (Recuérdese que recibe una en cada turno en el que conquistó países.)

Cada tarjeta lleva impreso un símbolo: **galeón, globo o cañón**. Si el jugador posee tres con el mismo símbolo (por ejemplo: globo - globo - globo), o tres con **símbolos distintos** (galeón - globo - cañón), tiene derecho a canjear estas tres tarjetas por ejércitos adicionales: las muestra al resto de los participantes, la coloca boca abajo 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:

1º canje	4 ejércitos
2º canje	7 ejércitos
3º canje	10 ejércitos

De aquí en adelante se aumentan 5 ejércitos por vez:

4º canje	15 ejércitos
5º canje	20 ejércitos

Y así sucesivamente.

Las tarjetas con los tres símbolos juntos actúan como “jokers” o comodines. Nótese que cuando tiene 5 tarjetas, hay inevitablemente 3 que están en alguna de las dos situaciones necesarias para el canje.

Mientras se tengan 5 o menos tarjetas, no hay obligación de efectuar un canje; pero es obligación hacerlo antes de recibir la 6º tarjeta.

Una variante opcional es hacer el “**Canje defensivo**” (ver más adelante). Este permite agregar ejércitos en un momento posterior, después de atacar y antes de solicitar tarjeta.

Cuando el jugador termina la etapa de incorporación de ejércitos, puede atacar, reagrupar, solicitar tarjeta si le corresponde; o bien, puede ceder el turno al jugador siguiente en el momento que lo considere conveniente.

* **ATACAR Y REAGRUPAR**

Se efectúan según las mismas reglas explicadas para la iniciación de las hostilidades.

Como antes, ninguna de las dos acciones es obligatoria. (Recuérdese también que si se comienza a reagrupar, ya no se puede efectuar más ataques en ese turno.)

* **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 ese turno:

A. Al menos un país, mientras haya efectuado menos de 3 canjes.

B. Al menos dos países, si ya efectuó 3 o más canjes.

CANJE DEFENSIVO

Si el jugador posee tarjetas que le posibilitan un canje, puede optar por no llevarlo a cabo en la etapa inicial de su turno: incorpora los ejércitos que le corresponden por países o continentes, inicia sus ataques, reagrupa si lo desea, y ahora, si conquistó algún país, efectúa el canje.

En ese momento entrega las 3 tarjetas y coloca los ejércitos que le corresponden a cambio; pero no en cualquier lugar. Estos ejércitos deben colocarse obligatoriamente en el último país que se ha conquistado.

A continuación, si le corresponde, solicita tarjeta.

7. 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.

*** PACTO ENTRE PAÍSES**

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

*** PACTOS DE NO AGRESIÓN MUNDIALES**

Los pactos de no agresión en todo el mapa están permitidos, pero no son convenientes. De efectuarse un pacto de este tipo entre dos colores, tendría como consecuencia inmediata que los demás jugadores concentraran sus ataques hacia esos dos, para evitar que se consoliden.

*** PACTO ZONA INTERNACIONAL**

A partir del tercer canje, el jugador está obligado a conquistar 2 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 limítrofe a ambos y no defendido. Por ejemplo: "Verde" ocupa California (con muchas fuerzas), y "Rojo" está en Canadá (también fuerte); Oregon tiene un solo ejército. "Verde" ocupa Oregon y propone a Canadá: "Oregon, zona internacional". Esto significa que, si el pacto es aceptado, cuando llegue el turno de "Rojo", él conquistará Oregon y dejará allí un solo ejército de ocupación, sin reagrupar sobre ese país. Cuando sea el turno de "Verde", hará lo mismo: ocupará Oregon sin reforzarlo. Esto permite a ambos países disponer de un país fácilmente conquistable.

No son válidas las alianzas o pactos agresivos-defensivos. No está permitido, por ejemplo, un pacto por el cual "Verde" y "Rojo" se comprometen a atacar sólo a "Negro" y no a los demás jugadores.

UN PACTO QUEDA ROTO CUANDO:

A. 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 de la otra parte.

B. Alguno de los países que intervienen en el pacto es ocupado por otro color.

Ejemplo: supongamos que está en vigencia un pacto **Brasil - Sahara** (“Verde”), y que Brasil es ocupado por un tercer color. El pacto queda roto, y aún si “Magenta” recupera luego Brasil, “Verde” podrá atacarlo (a menos que se establezca un nuevo pacto).

8. CONSIDERACIONES GENERALES

*** DESTRUCCIÓN FORTUITA DE UN COLOR**

Si un jugador, en el transcurso del partido, elimina a otro color (es decir, lo desaloja del último país que ocupa sobre el mapa) sin ser éste su objetivo, el juego continúa. Dicho jugador “hereda” las tarjetas de países que eventualmente tenga en su poder el color destruido.

Si otro jugador tenía como **OBJETIVO SECRETO** la destrucción del color en cuestión, deberá pasar automáticamente y sin anunciarlo al **OBJETIVO COMUN** (ocupar 30 países).

*** COMUNICACIÓN DURANTE EL JUEGO**

Hay dos formas de encarar el juego: (a) “Vale todo” y (b) “Fair Play”. En (a) un jugador puede dar indicaciones a otro sobre qué países atacar o no, dar opiniones sobre pactos propuestos entre terceros, proponer pactos fuera de turno, recordar a otro participante que debe solicitar su tarjeta, etc.

En (b) lo único que se aceptan son comentarios imparciales o neutrales sobre el desarrollo del juego, que no se permiten “asesoramientos”. Los participantes resolverán, al iniciar el juego, qué estilo se adoptará.

*** PARTIDAS DE 2 O 3 JUGADORES**

Cuando en número de participantes es 2 ó 3, existe la posibilidad que ante la cantidad de países ocupados inicialmente (25 por jugador, entre dos; y 17-17-16, 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. En lugar de repartir las **TARJETAS DE PAÍSES**, cada jugador coloca sobre el mapa un ejército por vez en un país cualquiera, hasta que todo el mapa esté ocupado.
3. Cada color incorpora al mapa un número de ejércitos equivalentes al 50% de los países ocupados inicialmente (12 ejércitos si juegan dos personas; 8 ejércitos si juegan tres).

El objetivo único y común es la conquista de los 50 países.

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

9. LISTA DE OBJETIVOS SECRETOS

1. OCUPAR ÁFRICA, 5 PAÍSES DE AMÉRICA DEL NORTE Y 4 PAÍSES DE EUROPA.
2. OCUPAR AMÉRICA DEL SUR, 7 PAÍSES DE EUROPA Y 3 PAÍSES LIMÍTROFES ENTRE SÍ EN CUALQUIER LUGAR DEL MAPA.
3. OCUPAR ASIA Y 2 PAÍSES DE AMÉRICA DEL SUR.
4. OCUPAR EUROPA, 4 PAÍSES DE ASIA Y 2 PAÍSES DE AMÉRICA DEL SUR.
5. OCUPAR AMÉRICA DEL NORTE, 2 PAÍSES DE OCEANÍA Y 4 DE ASIA.
6. OCUPAR 2 PAÍSES DE OCEANÍA, 2 PAÍSES DE ÁFRICA, 2 PAÍSES DE AMÉRICA DEL SUR, 3 PAÍSES DE EUROPA, 4 DE AMÉRICA DEL NORTE Y 3 DE ASIA.
7. OCUPAR OCEANÍA, AMÉRICA DEL NORTE Y 2 PAÍSES DE EUROPA.
8. OCUPAR AMÉRICA DEL SUR, ÁFRICA Y 4 PAÍSES DE ASIA.
9. OCUPAR OCEANÍA, ÁFRICA Y 5 PAÍSES DE AMÉRICA DEL NORTE.
10. DESTRUIR EL EJÉRCITO AZUL, DE SER IMPOSIBLE AL JUGADOR DE LA DERECHA.
11. DESTRUIR AL EJÉRCITO ROJO, DE SER IMPOSIBLE AL JUGADOR DE LA DERECHA.
12. DESTRUIR AL EJÉRCITO NEGRO, DE SER IMPOSIBLE AL JUGADOR DE LA DERECHA.
13. DESTRUIR AL EJÉRCITO AMARILLO, DE SER IMPOSIBLE AL JUGADOR DE LA DERECHA.
14. DESTRUIR AL EJÉRCITO VERDE, DE SER IMPOSIBLE AL JUGADOR DE LA DERECHA.
15. DESTRUIR AL EJÉRCITO MAGENTA, DE SER IMPOSIBLE AL JUGADOR DE LA DERECHA.

*** OBJETIVO COMÚN OCUPAR 30 PAÍSES**



*Si te divertiste...
¡te invitamos a disfrutar nuevas formas de jugar!*

¡Ahora para los más chicos! Llegó TEG JUNIOR
Misma mecánica, menos países, partidas más cortas.

TEG Móvil disponible en App Store y Google Play.

Visítanos en **www.yetem.com**
NEW YETEM S.A. / yetem@yetem.com