

EDADES 13+  
3-5 Jugadores

# RISK®

# LEGACY



**CONTIENE:**

- Tablero • 5 Dados • más de 175 Cartas
- Cartas de Ejército • más de 275 Unidades Militares • Hoja de Componentes

# BUENO, ESTO ES NUEVO

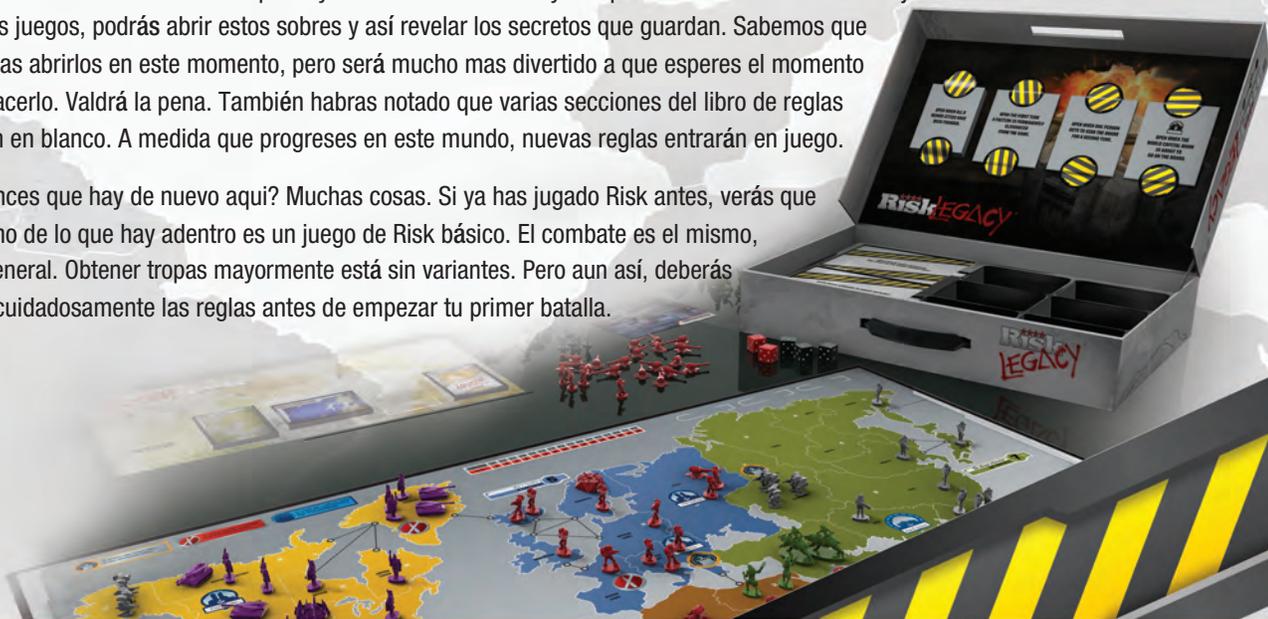
ES TU MUNDO. ES TU GUERRA. ES TU LEGADO.

Estamos haciendo algo diferente con Risk Legacy. Es un juego donde las desiciones que tomes en un juego tendrán sus efectos en juegos posteriores, donde las acciones tienen consecuencias, donde moldearás la Historia de tu mundo. Te pediremos que escribas en tu juego, que lo marques, le pongas etiquetas, e incluso que tires partes de él. De hecho, es como funciona el juego. Terminarás con un juego que ha atravesado una guerra - tu guerra. Ninguno de los juegos se parecerá a otro. Cada uno tendrá su propia historia, sus propias fortalezas y debilidades y sus propios héroes.

Los primeros juegos que participes en este mundo serán algo simples y directos (para un juego de Risk). Pero las desiciones que tomes en esos juegos harán eco en los que juegues más tarde. Cuanto más te adentres en la guerra, más y más riqueza tendrá el juego.

Probablemente habrás notado que hay un número de sobres y compartimientos sellados en la caja. Conforme avances en los juegos, podrás abrir estos sobres y así revelar los secretos que guardan. Sabemos que podrías abrirlos en este momento, pero será mucho mas divertido a que esperes el momento de hacerlo. Valdrá la pena. También habras notado que varias secciones del libro de reglas estan en blanco. A medida que prograses en este mundo, nuevas reglas entrarán en juego.

Entonces que hay de nuevo aqui? Muchas cosas. Si ya has jugado Risk antes, verás que mucho de lo que hay adentro es un juego de Risk básico. El combate es el mismo, en general. Obtener tropas mayormente está sin variantes. Pero aun así, deberás leer cuidadosamente las reglas antes de empezar tu primer batalla.



## PUNTOS CLAVES DE LEGACY

Este es un glosario de terminos y de como utilizarlos.

No te preocupes por aprenderlos de memoria ahora, Solo estan aqui para tu referencia mientras juegas.

**Marcas:** Las Marcas son etiquetas que van en las cartas de facción asi como en los territorios del tablero. Un territorio está MARCADO si tiene una etiqueta. Caso contrario se considera SIN MARCA.

**Ciudad:** Una ciudad es una marca. Tiene un numero de habitantes y se le puede dar un nombre. Hay de tres tipos: Ciudades Menores, Ciudades Mayores y la Capital del Mundo. Un territorio solo puede tener UNA ciudad en un momento dado. No puedes cubrir una ciudad con otra, a no ser que asi se te pida.

**Poderes:** Un poder es una marca. Los Poderes modifican las cartas de Facción. Una carta de Facción solo puede tener UN poder de cada tipo (color).

**Cicatriz:** Una cicatriz es una marca. La mayoría de las cicatrices modifican un territorio. Una cicatriz irá sobre las cartas de facción. Un territorio solo puede tener UNA cicatriz en un momento determinado. Una carta de facción solo puede tener una cicatriz (será amarilla). No puedes cubrir una cicatriz con otra a no ser que se te pida lo contrario.

**Natural:** Cuando un texto se refiera a una tirada de dados natural, se refiere al numero que lanzaste antes de que se aplique cualquier modificación.

**Controlada/Sin Control:** Controlas un territorio cuando tienes una o más tropas sobre él. No controlas un territorio cuando tu CG (cuartel general) es la única pieza sobre él.

# ES TU MUNDO.

En 2128, luego de años de guerra global, físicos teóricos se reunieron con astrónomos, ingenieros y físicos de partículas para anunciar un avance impresionante: la habilidad para crear nuevos Mundos.

En vez de luchar por recursos cada vez más escasos y por suministros que se agotan, facciones y poblaciones se pueden transportar a una tierra verde, jamás tocada por humanos.

Con gran fanfarria, los colonos partieron a la primer tierra clonada creada, listos para dejar la guerra atrás.

Tomo solo dos meses para que la primer batalla tuviera lugar. Resulta que las facciones no estaban preparadas para compartir, renunciar a rencores pasados o perdonar ofensas.

A medida que las futuras Tierras se fueron colonizando, nuevas guerras se empezaron a desencadenar.

Tu tienes una de estas Tierras. Está esperando tu historia, tus guerras. A partir de ahora no hay ciudades, no hay guerras, ni siquiera los continentes tienen nombres.

**Pero todo eso cambiara.**

**La guerras vendran.**

**Siempre sucede.**

## TUS FACCIÓNES



### Die Mechaniker

Fuertemente armados y altamente defensivos, Die Mechaniker confían en sobrevivir a todo lo que le arrojen sus enemigos.



### Enclave del Oso

Salvajes y primitivos, El Enclave del Oso son humanos alterados genéticamente que aterrorizan a sus enemigos por su ferocidad.



### Balkania Imperial

Humanos puros que están organizados y muy entrenados. Los Balkania Imperial quieren difundir su visión del mundo en este nuevo planeta.



### Industrias Khan

Bien armados pero mal entrenados, Industrias Khan está superpoblada por miembros con todo tipo de antecedentes genéticos. Su consigna: la gente y las armas son fáciles de fabricar.



### La Republica Sahariana

Guerreros inteligentes que pelean con equipo viejo y tácticas de guerrilla. La Republica Sahariana existe para ser nómada y difícil de encontrar.



**Ocupado/Desocupado:** Un territorio está OCUPADO cuando cualquier pieza plástica está sobre él (tropa o CG), está DESOCUPADO cuando no tiene piezas plásticas sobre él.

**Descartar/Destruir (una carta):** Si una carta se DESCARTA, se coloca en su pila de descarte. Si una carta se DESTRUYE, se retira para siempre del juego. Rómpela. Tírala a la basura. (Difícil de hacer, lo sabemos). Si destruyes una carta de territorio, escribe una pequeña "x" cerca del nombre de ese territorio sobre el tablero para demostrar que no tiene más ninguna carta.

**Retirar/Perder (tropas):** Si RETIRAS o pierdes una tropa del tablero, vuelve a tu pila de tropas.

**Demoler (un CG):** Si tu CG es DEMOLIDO, regresa a la caja. Esta fuera de esta partida, Pero puede volver en futuras jugadas.

**Población:** La población de una ciudad es el número que está anotado sobre la imagen. Una Ciudad Menor es 1, una Ciudad Mayor es 2 y La Capital del Mundo es 5. Tu población es igual a la suma de todas las ciudades que controles.

# UNA MIRADA A LOS COMPONENTES

## TABLERO

El tablero se divide en 42 territorios. Las tropas irán en estos territorios. A veces habra muchas tropas en un territorio y otras veces ninguna.

Los Territorios se conectan por una frontera o línea marítima. Los Territorios conectados se pueden atacar unos a otros. No hay diferencia si se atacan por una línea marítima o por tierra.



Los Territorios se agrupan en seis continentes diferentes. Los territorios estan marcados en diferentes colores para mostrar a que continente pertenecen. Si controlas un continente entero al principio de tu turno, obtendrás una bonificación de tropas.



La parte superior del tablero define la capacidad de algunas de las marcas. El juego comienza con dos cicatrices (Bunker y escasez de municiones) y la marca de fortificación disponible. Los espacios en blanco del tablero se llenarán a medida que abras los sobres.



Cada territorio tiene un dibujo que muestra donde colocar las marcas en ese territorio. Las cicatrices se conectan por debajo y las ciudades por arriba. Colocándolas en los simbolos, te aseguras que accidentalmente no vas a colocar dos cicatrices en el mismo territorio o que cubrirás un nombre o que pondrás un sticker sobre un doblez del tablero, etc.



Lo último que debes notar es la sección del vencedor. Los ganadores de los 15 primeros juegos en este tablero deberán firmar en esta sección y recibirán como premio por ganar, una alteración del juego.



## TARJETAS DE FACCIÓNES

Cada ejercito tiene su propia tarjeta de Facción la cual evolucionará a medida que juegues. El dorso de la tarjeta muestra donde cada facción comenzó un juego (si es que estuvo en ese juego) y ya sea si ganó, se mantuvo o fué eliminada.



## PIEZAS PLASTICAS



Las figuras plasticas representan tropas y CGs. Hay dos diferentes tipos de tropas: los de una sola figura representan una tropa; los vehiculos/figuras montadas representan tres tropas. No hay diferencia si colocas tres tropas simples o una que vale tres en un territorio - cualquiera de las dos opciones representa tres tropas. La última de las piezas de plastico es el CG de la facción. Cada CG vale una estrella roja (necesitas 4 estrellas rojas para ganar el juego por lo tanto es importante cuidar tu CG y tomar el de otros jugadores).

## TABLERO LATERAL

Este es el tablero lateral donde pondrás los diferentes tipos de cartas en el juego. El tablero lateral te ayuda a administrar las cartas. Coloca el tablero lateral al lado del tablero de juego.



## DADO

Tienes dados en dos colores diferentes. Los 3 dados negros se usan para atacar. Los dos dados rojos se usan cuando defiendes.



## ESTRELLAS ROJAS

Se usan para llevar registro de las Estrellas Rojas que los jugadores han ganado en el juego.



## MISILES

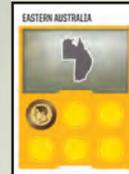
Los jugadores reciben un misil por cada juego que hayan ganado en este mundo.



## CARTAS



**RECURSOS/CARTAS DE RECURSO:** Hay dos tipos de cartas de recurso en el juego: cartas de Territorio y cartas de Moneda. Ambas tienen símbolos de moneda sobre ellas que representan recursos.



**CARTAS DE TERRITORIO:** Cada carta de territorio tiene el nombre de un territorio y un símbolo de moneda al inicio del juego. Conforme juegues más juegos, las cartas de Territorio obtendrán más recursos (monedas) hasta un máximo de 6.



**CARTAS DE MONEDA:** Hay 10 cartas de Recurso que solo tienen el símbolo de moneda. Estas son las cartas de Moneda. Las cartas de Moneda forman una pila separada sobre el tablero y nunca se mejoran para que tengan más recursos (monedas) sobre ellas.



**CARTAS DE CICATRIZ:** Los jugadores recibirán una de estas cartas antes de algunos juegos. Esto permitirá a los jugadores alterar de manera permanente un territorio sobre el tablero o una carta de facción.

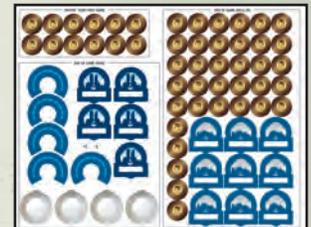


**CARTAS DE PODER INICIAL:** Estas cartas se usan para dar a cada Facción un poder inicial.

Otras cartas entrarán en juego a medida que abras los componentes sellados.

## HOJA DE ETIQUETAS

Estas marcas se usan antes de tu primer juego y al final de los primeros 15 juegos que juegues en este mundo.



## COMPONENTES SELLADOS

No los abras hasta que te hayas ganado el derecho a hacerlo !!!

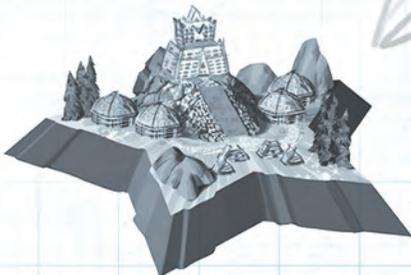


## OBJETIVO DEL JUEGO:

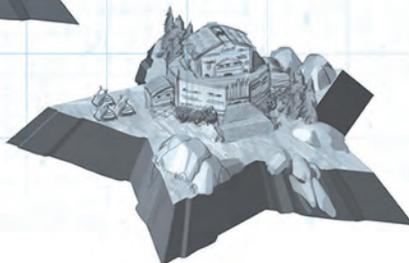
Ser el primer jugador en tener 4 Estrellas Rojas, o (mucho más raro) eliminar a todos tus oponentes.



Enclave of the Bear  
3-army piece concepts



Enclave of the Bear  
HQ concepts



## ANTES DE TU PRIMER JUEGO:

Antes de empezar tu primer juego personalizarás tu mundo y tus facciones. No hay un modo correcto o incorrecto de hacerlo. Puedes pensarlo a conciencia o hacerlo al azar. Una persona puede hacerlo o puede ser una decisión grupal.

### Personalizar las Facciones



Cada Facción tiene dos posibles poderes iniciales. Toma las cartas de Poder para el juego inicial y elige un poder inicial para cada Facción. Retira la etiqueta de la carta y colócala sobre el espacio verde de la correspondiente tarjeta de Facción. Una vez que cada Facción tenga un poder inicial, **DESTRUYE** los poderes restantes; no volverán a la partida en tu versión del juego. Si estás indeciso de como personalizar las cartas, lanza una moneda para decidir el poder inicial de cada Facción.

### Personalizar el Mazo de Recursos

Cada carta de Territorio empieza con una moneda sobre ella, mostrando que tiene un recurso. La sección en la hoja de etiquetas marcada ANTES DE TU PRIMER JUEGO contiene 12 monedas adicionales para colocar en las cartas de territorio.



Retira las 12 etiquetas de moneda de la carta y aplícalas a las cartas de Territorio. No puedes incrementar los recursos iniciales de un territorio mas allá de 3 antes del primer juego (luego del primer juego las cartas de territorio pueden incrementar lentamente sus recursos hasta 6).

*Nota: Incrementar un territorio a 3 recursos antes del primer juego provocará en ellos luchas acaloradas. Mantenerlos a todos entre 1 o 2 recursos dispersará mejor el tablero. Igualmente, incrementar el valor de los territorios en un continente hará a ese continente muy valioso mientras que dispersar los recursos hará que valga la pena pelear por cualquier lugar del tablero*

No hay un modo correcto o incorrecto de hacer esto pero diferentes elecciones provocarán diferentes experiencias de juego. Si no puedes decidir, mezcla el mazo de Territorios y pon una moneda en las primeras 12 cartas que se saquen al azar desde el lomo.

# PREPARACION ANTES DE CADA JUEGO:

# ANTES DEL PRIMER TURNO

Antes de elegir tu Facción, es importante notar en que lugar del tablero puedes empezar.

Un territorio de inicio legal es tanto:

- Un territorio desocupado que no tengas marcas (sin cicatrices ni ciudades) **O**
- Un territorio desocupado que contenga una ciudad Mayor que tu fundaste en un juego previo, (aunque tenga una cicatriz sobre el).

**Nota:** Al principio del juego, no puedes colocar tu **CG** adyacente al **CG** de otra facción

Coloca las cartas de Facción cara arriba sobre la mesa, y arroja un dado para determinar quién elegirá primero.

El jugador con le número más alto va primero, eligiendo una tarjeta de Facción y tomando las tropas y CG de esa facción. Coloca las tropas de la facción delante de ti. Al comienzo del juego, recibes el total de tropas inicial, que es de 8. Toma 8 tropas del color de tu facción junto con tu CG y colócalas en un territorio de inicio legal.

*El añadido de Reglas B irá aquí y reemplazará estas reglas*

La selección luego continúa en sentido horario alrededor de la mesa, con cada jugador eligiendo una facción y un territorio de inicio legal.

*El añadido de Reglas C irá aquí y reemplazará estas reglas*

Luego que todas las tropas iniciales y CG estén sobre el tablero, los jugadores escriben su nombre y territorio inicial en el dorso de sus tarjetas de facción para el juego en curso. (si no estás seguro de que número de juego es, revisa la sección de victorias firmadas sobre el tablero.)

Las Facciones no elegidas para este juego deben tener una "X" marcada en su dorso (debajo de jugador) para indicar de esta forma que no tomaron parte, y devolverlas a la caja.

El jugador que colocó sus tropas primero toma el primer turno y se prosigue en sentido horario.

*El añadido de Reglas D irá aquí y reemplazará estas reglas.*

A medida que juegues y abras sobres obtendrás etiquetas para poner en este manual, explicando las nuevas reglas. Por ahora, puedes ignorar los corchetes y tipografía gris.

## PREPARAR EL TABLERO LATERAL

Mezcla las cartas de territorio y coloca el mazo aquí, cara abajo.

Coloca las cartas de moneda aquí, cara arriba.

No te preocupes por estos lugares hasta que abras uno de los sobres



## PREPARACION DEL JUGADOR

Los jugadores comienzan cada juego con una de las siguientes opciones:



Una ficha Estrella Roja



1 o más fichas de Misil

Si no has firmado la sección de victorias del tablero (se firma cuando ganas un juego), toma una ficha de Estrella Roja.

Si ya firmaste la sección de victorias, toma una ficha de misil por cada vez que tu nombre esté en esa area del tablero. Ver pagina 11 para más detalles sobre Misiles.

*El añadido de Reglas A irá aquí.*

## CARTAS DE CICATRIZ

Mezcla las cartas de cicatriz disponibles y dá al azar, UNA a cada jugador. Si no hay cartas suficientes para que cada jugador tenga una, entonces ninguno obtiene una carta de cicatriz para este juego. Es normal que durante algunos juegos no haya suficientes (o ninguna) cicatriz para repartir, pero a medida que vayas abriendo sobres, más cartas entrarán en juego.



## HOJAS CON ETIQUETAS

A medida que juegues partidas de Risk Legacy, ganarás acceso a diferentes hojas que tienen etiquetas sobre ellas (como cicatrices). Siempre que una hoja con etiquetas se quede sin ellas, se **DESTRUYE**.

# OBJETIVO

Ganas inmediatamente si eres el primer jugador en tener 4 estrellas Rojas, o si todos los demás jugadores son eliminados. Se pueden ganar Estrellas Rojas de varias maneras:

- Los jugadores que aun no hayan ganado un juego en este tablero comienzan con una ficha de Estrella Roja.
- Cada CG que controles cuenta como una Estrella Roja. Tomar CG de otros jugadores es otra manera de obtener más Estrellas Rojas (nota: no tomas una Estrella Roja de la pila, cada HQ cuenta como una Estrella Roja).



- Las fichas de Estrella Roja se pueden comprar al inicio de tu turno canjeándolas por 4 cartas de Recursos sin importar el número de monedas que tengan.



- Hay otras maneras de ganar Estrellas Rojas que te serán reveladas conforme vayas jugando. Se te explicará en su debido momento.

El número actual de Estrellas Rojas total de un jugador es igual al número de Estrellas Rojas que controle en el tablero, más el número de fichas de Estrellas Rojas en frente de él. Las Estrellas Rojas sobre el tablero (CG y otras cosas posteriores en el juego) pueden cambiar de mano varias veces en un juego pero las fichas de Estrella Rojas JAMAS cambian de mano.

# VISION GENERAL DE UN TURNO

Cada jugador hará su turno llevando a cabo los siguientes pasos, en orden. Cuando un jugador haya completado su turno, el jugador que esté a su izquierda tomará el suyo. Luego el juego continúa en sentido horario hasta que alguien gane su 4° Estrella o elimine al resto de los jugadores.

- 1 **Comienzo del Turno**
- 2 **Entrar en Guerra o Reclutar Tropas**
- 3 **Expandir & Atacar (opcional)**
- 4 **Maniobrar Tropas (opcional)**
- 5 **Fin del Turno**

## UNA NOTA SOBRE COORDINACION:

Hay puntos en que más de un jugador quiere jugar cartas de cicatriz o un misil al mismo momento. Si esto sucede, la prioridad la tiene la persona que lo declara primero. Si no está claro quien lo declaró primero, la prioridad la tiene el jugador en turno, luego el defensor (si está en combate) y luego el que sigue el turno en sentido horario.

## 1 COMIENZO DEL TURNO

Al inicio de tu turno, tiene que elegir entre dos opciones.

### CAMBIAR CARTAS POR UNA ESTRELLA ROJA

Puedes cambiar 4 cartas de Recurso para comprar una ficha de Estrella Roja. No importa cuantos recursos tengas en tu tarjeta, debes canjear las 4 para comprar una Estrella Roja. Puedes comprar más de una Estrella Roja durante el mismo turno, mientras tengas las cartas para hacerlo.

Las cartas de Territorio que cambies por Estrellas Rojas van a la pila de descartes del tablero lateral. Las Cartas de Moneda se devuelven; cara arriba, a la pila de cartas de Moneda.

Si compras la cuarta Estrella Roja, ganas inmediatamente.

### JUGAR UNA CARTA DE CICATRIZ

Hay ciertas cartas de cicatriz que se juegan al inicio del turno de un jugador, ya sea el tuyo o el de cualquier otro. Se deberán jugar en este momento.

## 2 ENTRAR EN GUERRA o RECLUTAR TROPAS

Si no controlas un territorio, entonces debes entrar en Guerra durante esta parte de tu turno. Esto podría suceder si todas tus tropas fueron noqueadas en tu último turno.

Si controlas al menos un territorio, entonces debes Reclutar Tropas durante esta parte de tu turno

No hagas ambos pasos.

### ENTRAR EN GUERRA

Puedes Unirte a la Guerra siempre que haya un territorio de inicio legal para que uses.

Toma la MITAD de tus tropas iniciales y colócalas en un territorio de inicio legal. No obtienes otro CG.



**Eliminado:** Si no hay ningún territorio de inicio legal, entonces estás eliminado del juego, aunque un territorio de inicio legal aparezca más adelante.

Cuando eres eliminado, gira tu carta de facción y marca la columna de Eliminado por este juego. Luego siéntate y dedícate a hacer lobby contra la persona que te eliminó. Y trama tu venganza para la próxima partida.

## RECLUTAR TROPAS

El número de tropas que reclutas en este punto es la suma de lo siguiente:

- (El número de territorios que controlas + tu población) dividido por 3.
- Cualquier bonificación(es) por continente
- Tropas ganadas por transformar cartas en tropas

## TERRITORIOS Y POBLACION (ciudades)

Totaliza el número de territorios que controlas y la población en esos territorios (ver abajo). Súmalos y divide ese número por 3 (redondeando hacia abajo). Si ese número es menor que 3, redondéalo a 3. Coloca ese número de tropas frente a ti. El tablero tiene un gráfico que te ayuda a hacer esto más rápido.

**Población:** A medida que juegues más partidas de Risk Legacy, se irán fundando ciudades. Las ciudades son Ciudades Menores (población 1), Ciudades Mayores (población 2) o la Capital del Mundo (población 5). Tu población es la suma de todas las ciudades que controles. Si controlas 1 Ciudad Mayor y 2 Ciudades Menores, tu población es 4 (2+1+1). Asegúrate de sumar tu población al número de tus territorios para saber cuántas tropas puedes reclutar.

## BONIFICACION(ES) POR CONTINENTE

Si controlas todos los territorios de un continente, entonces tu controlas ese continente. El gráfico al lado del continente muestra cuántas tropas puedes reclutar. Suma estas tropas a la pila que tienes frente a ti. Debes controlar cada territorio en el continente para controlarlo. Si tienes 3 de los 4 territorios en Sudamérica y el restante está desocupado, no controlas el continente.

**Nota:** Si nombras un continente por ganar un juego previo, obtienes una tropa más de las indicadas por controlarlo (ver: Fin del Juego).

## TRANSFORMAR CARTAS EN TROPAS

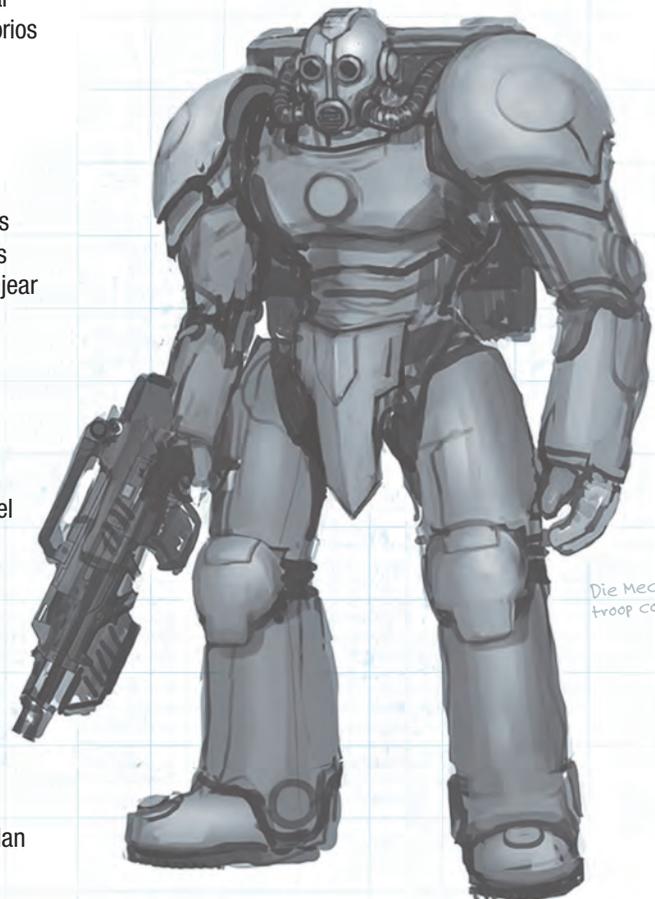
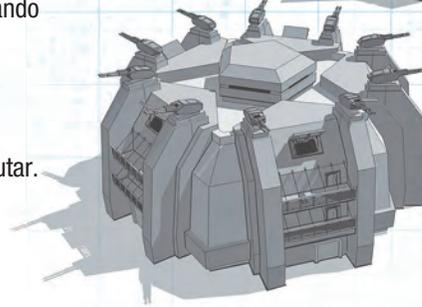
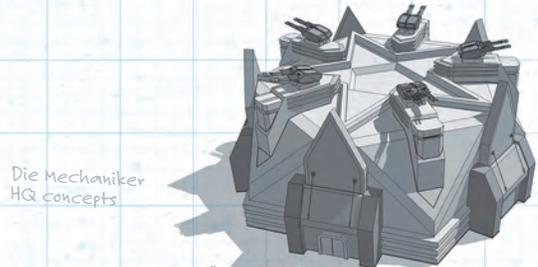
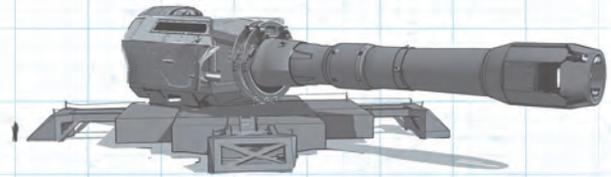
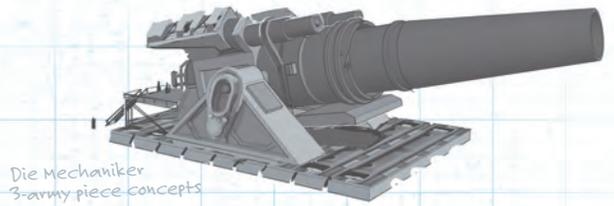
Las cartas de Recursos, ya sea de Territorio o Moneda, tienen uno o más recursos en ella. Si posees cartas que sumen 2 o más Recursos, puedes optar por canjear algunas o todas ellas para reclutar tropas. Puedes canjear de 2 a 10 iconos de Recursos. Ver el cuadro en el tablero para saber cuántas tropas obtienes por un juego de cartas. Suma estas tropas a la pila frente a ti.

Los territorios en las cartas son irrelevantes cuando se trata de reclutar tropas. No recibes cambio cuando canjeas cartas de Recursos.

Las cartas de Territorio canjeadas por tropas van a la pila de descarte del tablero lateral. Las cartas de Moneda se giran; cara arriba, a la pila de cartas de Moneda.

## COLOCAR TROPAS EN EL TABLERO

Luego de reclutar tus tropas, colocalas a todas en territorios que tu controles. Puedes elegir poner a todas en un territorio o desplegarlas por los territorios que controlas. Si no tienes suficientes piezas físicas de tu color, puedes substituir tropas reemplazando 3 miniaturas de tropa simple por una ficha que vale tres tropas. Si aun te quedas corto puedes substituir tropas por las de una facción que no esté en juego o por cualquier otra pieza siempre y cuando todos los jugadores entiendan lo que estas piezas representan.



### 3 EXPANDIR Y ATACAR (opcional)

En este punto, puedes expandirte hacia territorios desocupados y/o atacar territorios enemigos adyacentes en un intento de tomar control de ellos. Desplegar y Atacar es opcional. Como en el Risk estandar, puedes expandirte y atacar tanto como quieras, mientras tengas las tropas suficientes para hacerlo.

#### EXPANDIR A TERRITORIOS DESOCUPADOS

Expandir a territorios desocupados es simple – mueve al menos 1 tropa de un territorio adyacente que controles hacia el territorio desocupado. Ahora controlas ese territorio.

#### EXPANDIR A CIUDADES DESOCUPADAS

Expandir hacia un territorio desocupado que además contiene una ciudad (Menor, Mayor o Capital del Mundo) es similar a expandir hacia un territorio desocupado, excepto que tendrás que enfrentarte con una dura resistencia. Cuando muevas tus tropas hacia uno de estos territorios, pierdes un numero de tropas igual a la población de esa ciudad. Si no tienes suficientes tropas para mantener el control del territorio luego de perder esas tropas, no puedes expandirte.

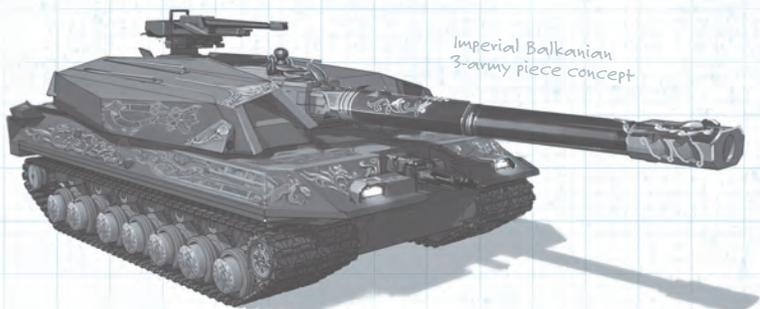
*Nota: Mover tropas hacia una ciudad cuyo territorio ademas tiene tropas enemigas no es expandirte; es atacar, y se maneja como cualquier otro ataque. No pierdes tropas adicionales cuando mueves hacia una ciudad luego de ganársela a otro jugador.*

#### ATACANDO ENEMIGOS

Si deseas tomar control de un territorio que contiene tropas enemigas, no te expandes, sino que mejor dicho lo atacas.

#### COMO ATACAR

- Elige uno de tus territorios que contenga al menos 2 tropas. Elige 1 tropa para “dejar en retaguardia” y defender tu territorio. Las tropa(s) restante(s) pueden atacar el territorio enemigo.
- Elige cuantas tropas participarán de esta batalla. Puedes mandar 1, 2, o 3. Tu territorio atacante puede contener más de 3 tropas, pero no puedes mandar al ataque más de 3 al mismo tiempo.
- El defensor elige cuantas tropas defenderan, 1 ó 2 tropas.
- Cada lado tira un dado por cada tropa en la batalla. Esto significa que el atacante lanza 1, 2, o 3 dados y el defensor lanza 1 o 2 dados.
- Ambos lados ponen sus dados ordenados de mayor a menor. Compara tu dado más alto con el más alto de tu oponente. El número más alto gana y el perdedor retira una tropa del territorio. El defensor gana los empates.
- Ahora compara tu segundo dado más alto de la misma manera. El perdedor retira otra tropa del territorio.
- Si no hay dado para comparar con el tuyo, lo que significa que arrojaste 1 o 2 dados más que tu oponente, entonces ignora ese/os dado(s).



El Enclave del Oso en East Africa ataca al Die Mechaniker en Egypt. El Enclave envía el máximo de tres tropas y el Die Mechaniker defiende con el máximo de dos. El dado más alto de ataque es un 5, igual que el dado máximo de defensa. El defensor gana empates por lo tanto Enclave pierde un atacante. El segundo dado más alto es atacante con 4 y defensor 3. El atacante gana y Die Mechaniker pierde un defensor.



Enclave del Oso solo puede mandar dos atacantes porque uno debe quedar en retaguardia. El defensor puede defender hasta el último hombre. Ambos lanzan 2 dados. En este caso ambos dados del atacante son más altos que los del defensor por lo que Die Mechaniker pierde sus dos tropas restantes.



Enclave debe ahora mover sus dos tropas atacantes hacia el territorio vacío. Si tiene más tropas en East Africa que puedan mover, puede moverlas en este momento. No puede mover hasta su última tropa ya que estaría abandonando ese territorio.



## MODIFICANDO TIRADAS DE DADOS

Algunas marcas sobre el tablero, así como los misiles y los poderes especiales en las tarjetas de facción, pueden cambiar el valor de ciertas tiradas de dados. Los efectos de las marcas se enumeran en etiquetas de referencia que están sobre el tablero. Las siguientes reglas se aplican para todos los modificadores de dados de combate:

1. Ya sea que incrementes o disminuyas una tirada de dados, la tirada nunca puede ser mayor que 6, ni menor que 1.
2. Si más de un dado muestran el mismo número, solo uno se modifica ya sea por cicatriz, poder de Facción o Misil. Por ejemplo: si estás defendiendo en un territorio con un bunker y lanzas dos 5s, solo uno cambiaría a 6 debido al bunker en tu territorio defendido.



3. A veces, una combinación de Cicatrices, Misiles y Poderes Especiales en una Carta de Facción pueden afectar cuál dado es el más alto. Reevalúa tus dados luego que todos los modificadores se han disparado para ver cuál es ahora el más alto.

## FORTIFICACIONES

Las Fortificaciones son campos de energía que protegen una ciudad de asaltos ofensivos. *Un territorio con una ciudad Fortificada cuesta para desplegarse, dos tropas adicionales si está desocupado.*



Cuando se defiende un territorio con una ciudad Fortificada, el defensor suma 1 a sus dos dados. Si el atacante ataca con tres tropas, la fortificación queda desgastada. Luego de cada ataque con 3 tropas, marque una de las casillas alrededor de la Fortificación. Una vez que las 10 casillas han sido marcadas, esa ciudad no se considera más fortificada.

Una ciudad Fortificada (o una con fortificación parcial o totalmente agotada) siempre se puede re-fortificar con una nueva marca de Fortificación. Cualquier espacio remanente en la vieja Fortificación se pierde.



## MISILES

En futuros juegos, algunos jugadores podrían tener una o más fichas de Misiles. Estas fichas se pueden descartar para afectar a las tiradas de dados de combate como se muestra abajo.

Cualquier jugador (aún los no involucrados en la batalla) pueden descartar Misil(es) luego de lanzar los dados, pero antes de remover las tropas. Por cada Misil descartado de esta manera, el jugador puede cambiar un dado de la tirada de combate a un 6 inmodificable. Un jugador puede descartar múltiples Misiles para cambiar múltiples dados por batalla.

Los jugadores pueden descartar Misiles en cualquier orden y pueden responder a otro jugador que usa un Misil, usando un segundo Misil (o más) si dos o más jugadores tratan de usar un Misil al mismo tiempo, la prioridad la tiene el jugador actual (atacante), luego el defensor, luego cada jugador en sentido horario desde el atacante.

Mientras ataca Siberia, Industrias Khan está por perder dos tropas ante Die Mechaniker.



Desperado por este triunfo, el jugador de Industrias Khan juega un Misil, cambiando un dado de ataque por un 6, y así cambiar el resultado de la batalla a una baja por bando.



Balkania Imperial, que ni siquiera está en la batalla, quiere que gane el defensor y juega un Misil, cambiando un dado de defensa a un 6. Esto significa que Industrias Khan perderá ambas tropas de ataque finalmente.



## SI EL DEFENSOR NO TIENE MAS TROPAS EN EL TERRITORIO

Mueve las tropas atacantes hacia el territorio. Incluso puedes mover tropas adicionales desde el territorio atacante en este momento. Por lo tanto, aunque puedas atacar con un máximo de 3 tropas, puedes mover más que eso dentro del territorio conquistado siempre que dejes al menos una tropa en retaguardia. **Ningún territorio se puede dejar abandonado jamás como consecuencia de mover tropas a un nuevo territorio.**

Si el territorio conquistado tiene un CG enemigo, deja el CG en el territorio. Ahora controlas ese CG y la Estrella Roja equivalente. Si esto te dá tu cuarta Estrella Roja, entonces ganas el juego.

Puedes atacar más territorios si quieres y puedes.

## SI EL DEFENSOR AUN TIENE TROPAS EN EL TERRITORIO

Puedes atacar de nuevo si quieres y puedes, tanto desde el mismo territorio como desde otros.

## NOQUEANDO A OTRO JUGADOR

Noqueas a otro jugador si derrotas a su última tropa sobre el tablero. Como premio, obtienes todas las cartas de recurso de ese jugador, pero no sus cartas de cicatriz o fichas de Estrellas Rojas/Misiles si los tuviere. Dependiendo del estado del tablero, este jugador podría o no, unirse de nuevo a la guerra al inicio de su próximo turno.

El añadido de Reglas E irá aquí.

## 4 MANIOBRAR TROPAS (opcional)

Una vez que finalizaste con las expansiones y ataques, puedes maniobrar tus tropas. Maniobrar tropas es opcional.

A menos que tengas un poder que diga lo contrario, solo puedes hacer una maniobra por turno.

Como maniobrar: toma tantas tropas como quieras de uno de tus territorios y muévelas a otro territorio conectado. Los territorios se consideran conectados si todos los territorios en medio también están controlados por ti. No puedes pasar por territorios con enemigos o vacíos y siempre debes dejar al menos 1 tropa en el territorio de origen.

Esto no es un ataque o expansión; es simplemente mover de uno de tus territorios a otro con el objetivo de proteger tu línea de batalla, o para dejarte en mejor posición para el siguiente turno.

## 5 FIN DEL TURNO

### CICATRICES

Algunas cicatrices del tablero se disparan al final de tu turno. Los poderes de estas Cicatrices suceden luego de cualquier maniobra, pero antes de recolectar una carta de Recurso o Misión. Ver las etiquetas de referencia en el tablero para más información. Más Cicatrices estarán disponibles a medida que se vayan abriendo sobres.

## TOMANDO UNA CARTA

Si atacaste y conquistaste al menos 1 territorio en tu turno, entonces puedes tomar una carta de Recursos. Debes haber tomado un territorio de un oponente para obtener una carta de Recurso. Expandir a un territorio desocupado, aunque tenga una ciudad, no te amerita a tomar una carta. Algunos poderes te dan formas alternativas de obtener una carta de Recurso. A menos que un evento lo especifique directamente, solo puedes tomar una carta por turno.

Mira las cartas de Territorio cara arriba en el tablero lateral para ver de donde sacas la carta.



- Si controlas uno o más de los territorios mostrados en las cartas, entonces debes elegir una de las cartas que muestran un territorio controlado por ti. La elección es tuya.
- De lo contrario, debes tomar una de las cartas de Moneda cara arriba.

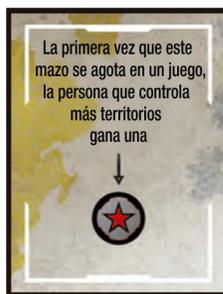
El añadido de Reglas F irá aquí.

- Si no hay cartas de Moneda cara arriba y no puedes tomar ninguno de los territorios mostrados en las cartas, entonces no obtienes ninguna carta de Recurso, aunque seas elegible para hacerlo.

Si tomas una de las cartas de Territorio cara arriba, desliza la/s carta/s de Territorio que este/n a la izquierda de la ranura ahora vacía, hacia la derecha y luego gira la carta del lomo del mazo de cartas de Territorio y ponla en la ranura 4.

Si tomas una carta de Moneda, también descarta la carta de Territorio en la ranura 4. Desliza las otras tres cartas de Territorio a la derecha y gira la carta del lomo de la pila de cartas de Territorio y ponla en la ranura 1.

Si no hay más cartas en el mazo de Territorios, mezcla la pila de descarte del mazo de Territorios para formar un nuevo mazo.



## CUANDO EL MAZO DE MONEDAS SE AGOTA

En algún momento del juego, el mazo de cartas de Monedas puede agotarse. La primera vez que suceda, sigue las instrucciones del tablero lateral para darle una Estrella Roja de recompensa al jugador que controle la mayor cantidad de territorios. Si hay un empate, entonces ninguno obtiene una Estrella Roja. Si el mazo de cartas de Moneda se agota de nuevo en el mismo juego, esta Estrella Roja no se dá de premio por segunda vez.

# OTROS TIPOS DE CARTAS O MARCAS

Conforme juegues más partidas de Risk Legacy, diferentes tipos de cartas y marcas entrarán en juego.

En tu primer juego (como mínimo) puedes ignorar las reglas para cartas de Evento y Mision.

## CARTAS DE EVENTO

Las cartas de Evento se mezclan y se colocan en la ranura respectiva del tablero lateral. Al final de tu turno, luego que tomes tanto una carta de Territorio o Moneda; si la nueva carta revelada en la ranura 1 tiene un numero PAR de recursos, ocurre un evento. Gira la carta del lomo del mazo de Eventos y haz la acción que indica, incluso donde poner la carta luego de resolver su efecto. Las cartas de Evento descartadas vuelven a la caja. Si el mazo de Eventos se agota en medio de la partida, NO se mezcla el mazo de descarte para crear un nuevo mazo de eventos. Sin embargo, más cartas de Evento pueden entrar en juego en medio de la partida. Esas cartas deberán mezclarse con las cartas que pudieran haber en el mazo de Eventos mientras el juego continúa. No disparas un evento al colocar las cartas de territorio iniciales al comienzo del juego.

Nota que algunas cartas de Evento estarán relacionadas con población u otros estados de cuenta. Si alguna vez hay un empate, o si una facción/jugador destacado es noqueado, eliminado o no está en el juego actual; el Evento no ocurre. *(Nota: Como se describe en la sección FINAL DEL JUEGO, los jugadores tienen control sobre cuantas cartas pares e impares de territorio hay en el mazo. Puedes controlar directamente cuán a menudo se disparan eventos en este mundo.)*

**Poderes en Conflicto:** Algunas veces múltiples poderes en las cartas de Facción o efectos continuos de cartas de Evento entraran en conflicto. Si eso sucede, el efecto negativo siempre anula cualquier habilidad extra que tenga una Facción. Por ejemplo, uno de los poderes iniciales de la Republica Sahariana dice que puede maniobrar entre 2 territorios aunque no esten conectados. Si el poder de una carta de Evento forzara a Facciones a maniobrar solo a territorios adyacentes, anularia el poder de los Saharianos.



## CARTAS DE MISION

Al inicio del juego, coloque una carta de Misión al azar cara arriba en la ranura de cartas de Misión del tablero lateral. Cualquier jugador puede intentar completar esta misión para ganar uno o dos Estrellas Rojas.

Al final de tu turno, si completaste la carta de misión cara arriba, puedes descartar la carta de Misión devolviendola a la caja y toma tu recompensa como se indica (sea una o dos fichas de Estrella Roja). Si el juego aun no terminó coloca una nueva carta de misión al azar en la ranura de misiones. Solo puedes completar una misión por turno y no puedes sacar una carta de Recurso en el mismo turno que completaste la misión.

**Nota:** Siempre puedes sacar una carta de Recurso en lugar de completar una Misión, si es que tienes derecho a una.



El añadido de Reglas G irá aquí.

El añadido de Reglas H irá aquí.

El añadido de Reglas I irá aquí.

El añadido de Reglas J irá aquí.

El añadido de Reglas K irá aquí.

El añadido de Reglas L irá aquí.

El añadido de Reglas M irá aquí.

El añadido Reglas N irá aquí.

# FINAL DEL JUEGO

Tan pronto como un jugador tenga 4 Estrellas Rojas, o si todos los demás son eliminados, el juego termina y se darán premios al jugador que ganó como así también a los jugadores que se mantuvieron (no fueron eliminados). Las primeras 15 partidas jugadas en este tablero permiten tanto al ganador como a los que se mantuvieron, a cambiar algo en la preparación de las guerras futuras en este mundo.

## TODOS

Todos los jugadores deben voltear sus tarjetas de Facción y registrar si esa Facción Ganó el juego, se Mantuvo (no ganó pero está aún en el juego), o fué Eliminada. Si no tienen mas tropas sobre el tablero cuando termina el juego, te consideras eliminado aún si hubieses podido entrar en Guerra en tu proximo turno.

## SI GANASTE

El ganador firma y pone la fecha en la próxima línea del tablero. Siéntete libre de agregar cualquier lema, slogan o comentario intimidatorio que te parezca apropiado.

Luego de eso, el ganador debe hacer UNA de las siguientes cosas:

- **Nombrar un continente (+1 refuerzo solo para ti).**  
Los seis continentes empiezan sin nombre. Puedes nombrar cualquier continente sin nombre, con cualquier nombre que creas apropiado. Si nombras un continente, luego ese continente te da un bonus de una tropa



más si lo controlas en juegos futuros. Por ejemplo: Nombras South America "Awesometonia". En este tablero, Awesometonia da un bonus de 2 tropas al que lo controla, pero solamente a ti te da el bonus de +1 por un total de 3 tropas. Puedes poner tus iniciales aquí para recordar que fuiste tu quien lo nombró.

- **Nombrar y fundar una ciudad mayor (población 2).**



Toma una de las cinco marcas de Ciudad Mayor y colócala en cualquier territorio que aún no tenga una ciudad. Nombrá esa ciudad. En futuros juegos habrá una ciudad Mayor allí, equivalente a una población de 2 y este territorio se considera ahora un territorio de inicio legal para ti solamente. Puedes poner tus iniciales aquí para recordar que la fundaste.

- **Cancelar una Cicatriz (la Cicatriz se destruye).**



Toma una de las cuatro etiquetas 'blancas' y colocala sobre cualquiera de las cicatrices que se han puesto sobre el tablero. Este territorio no tiene mas cicatriz sobre el, y se puede colocar una nueva sobre el en futuros juegos. No puedes cancelar una ciudad con esta recompensa.

- **Cambia el bonus de un continente (+1 o -1 para siempre en ese continente)**



Hay dos marcas de continente en el juego — marcas de +1 y -1. Estas se colocan al lado del bonus del continente sobre el tablero para afectar permanentemente el bonus de ese continente. Un continente solo se puede cambiar una unica vez (sea para arriba o abajo).

- **Coloca una marca de Fortification en una ciudad (+1, +1 cuando defiendes)**



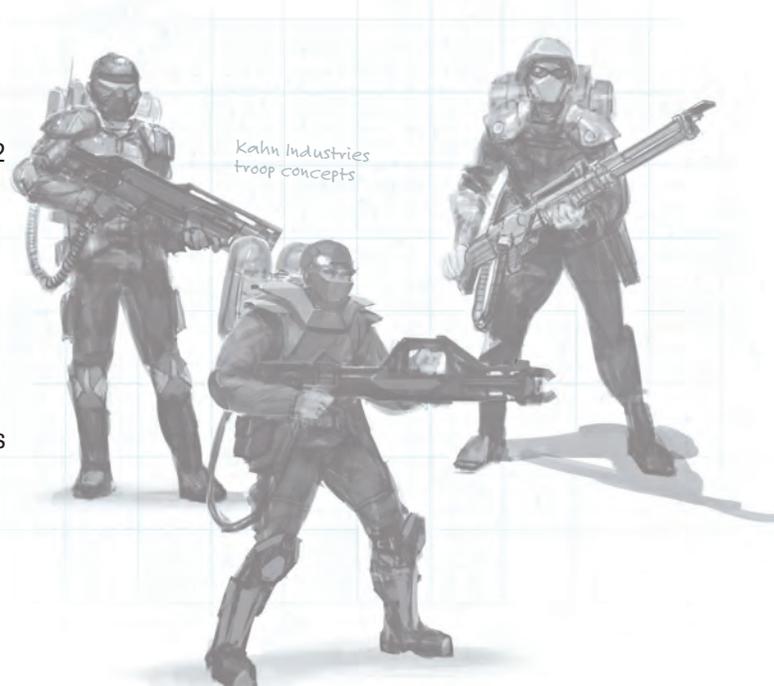
Toma una de las cinco marcas de Fortificación y colócala sobre el tablero alrededor de cualquier ciudad, aún una que haya sido previamente fortificada. Si cubres una fortificación previa, todos los usos restantes de la fortificación anterior son ignorados. Ver pagina 11 para detalles sobre marcas de Fortificación.

- **Destruye una carta de Territorio (la carta es destruida).**



Algunas veces las Facciones se van de control, y ciertas areas del mundo se hacen muy fuertes. Elige cualquier carta de Territorio y DESTROYELA. Escribe una pequeña "x" cerca del nombre de ese territorio sobre el tablero de juego para mostrar que ya no tiene más una carta.

**Nota:** Hay mas de 15 Recompensas para ganadores como parte del juego. Esto significa que algunas nunca se pondrán en juego.



## SI TE MANTUVISTE PERO NO GANASTE

Mientras el mundo cambia alrededor de ellos, esas Facciones que se mantuvieron pueden también cambiar su reputación. Procediendo en sentido horario desde el ganador, cada jugador que se mantuvo elige uno de los siguientes. Nota: si fuiste eliminado, no puedes elegir una de estas opciones:

- **Nombrar y fundar una Ciudad Menor (población +1).**



Elige un territorio que controlabas al final del juego que no tenía una ciudad en él. Toma una de las nueve marcas de Ciudades Menores y colocala en ese territorio. Nombra esa ciudad. En futuros juegos habrá una Ciudad Menor allí, equivalente a una población de 1.

- **Mejora una cartar (+1 recurso)**

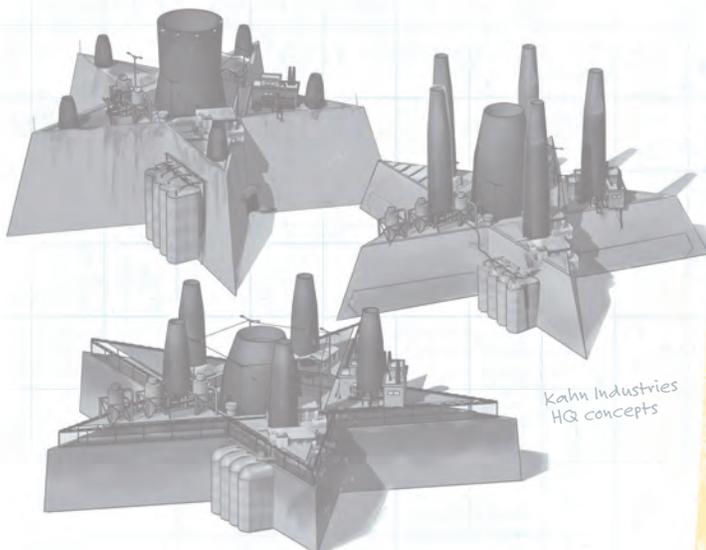


Elige un territorio que controlabas al final del juego y busca su carta de Territorio correspondiente. Agrégale una etiqueta de recursos. En futuros juegos el valor de recursos de esta carta valdrá uno más. Nota: Una carta de Territorio no puede tener más de 6 recursos totales sobre ella, entre los recursos iniciales y etiquetas de Recursos sumadas, y no puedes colocar una etiqueta de Recursos en una carta de Moneda.

- Si no hay más Monedas o Ciudades Menores que poner, los perdedores no ganan ninguna recompensa adicional.

## MUNDO TERMINADO

Al final del 15° juego, una vez que se eligieron todas las recompensas, el jugador que firmó más veces la sección de victorias del tablero le pone un nombre al planeta! Rellena la sección de tablero donde dice: "The World Of" con el nombre del mundo que has creado. Si hay empates en cantidad de victorias, los jugadores empatados lanzan dados, sumando 1 a su tirada por cada continente que nombraron. Luego de 15 juegos, no se hacen más cambios al juego por Ganar o Mantenerse. El juego se juega ahora en un mundo totalmente hecho por los jugadores. Otros elementos en el juego, tales como cartas, nuevos componentes, Cicatrices, etc, cambiarán aun al mundo.



## Abriendo Paquetes Nuevos

Hay varios paquetes sellados en el juego. Estos contienen nuevas cartas, marcas, reglas y otras sorpresas. Ábrilos cuando cumplas con los requisitos enumerados. Es posible que más de uno se abran durante o después del mismo juego, Esto está bien y puedes abrirlos en el orden que quieras. Si, obvio que sabemos que los podrías abrir cuando se te la gana. Simplemente no lo hagas!

Cada paquete contiene cartas llamadas **"LA GUERRA PROGRESA"** que explica la narrativa del paquete y también cómo clasificar las partes en el juego. Lee esto en voz alta en orden. Usualmente hay cartas llamadas cartas de **"EVOLUCION"** con etiquetas que añaden o cambian las reglas del juego. Referite al dorso de cada carta de Evolución para ver donde colocar las etiquetas en este Libro de Reglas.

### PAQUETE 1: Abrir cuando se funda la 9° Ciudad Menor.

Abri este paquete cuando la última Ciudad Menor es colocada y nombrada. Se abrirá al final de un juego.

### PAQUETE 2: Abrir cuando un jugador es eliminado.

Este sobre se abre la primera vez que una Facción es borrada del tablero y comienza su turno sin posibilidad de volver a la partida, o es noqueada o eliminada cuando finaliza el juego. Se puede abrir a mitad de una partida o al final de la misma.

### PAQUETE 3: Abrir cuando un persona va a firmar el tablero por segunda vez.

Después de firmar la sección de victorias del tablero y tomar su recompensa por su segunda victoria en este mundo, se debe abrir este sobre. Se abrirá al final de una partida.



### PAQUETE 4: cuando esta marca se coloca en el tablero.

Cuando abres el juego por primera vez esta marca no está disponible aún. Por lo tanto primero debes obtenerla. Luego debes buscar la manera de colocarla en el tablero. Paciencia. Se abre a mitad de una partida.

### BOLSILLO 1: Abrir tan pronto se usen 3 Misiles durante la misma tirada de combate.

Abri este bolsillo tan pronto se juega el tercer misil y ANTES de resolver el combate. Los 3 Misiles pueden ser jugados por la misma persona o múltiples jugadores. Si hay múltiples jugadores intentando jugar el tercer Misil al mismo tiempo, la prioridad de quién juega el tercer Misil la tiene el atacante, luego el defensor, luego cada jugador en sentido horario comenzando por el atacante. Se debe abrir en el medio de un juego.

### BOLSILLO 2: Abrir cuando una persona está por colocar +30 tropas en el tablero y tiene al menos un Misil.

Estas 30 tropas pueden ser de cualquier combinación de territorios/ciudades retenidas, bonos de continente, más cartas convertidas. La persona además debe tener un Misil en su posesión —esto es, no pueden haber usado todos los Misiles con anterioridad en el juego. Abri el bolsillo antes de colocar las tropas. Se debe abrir en medio de un juego.



© 2011 Hasbro, Todos los Derechos Reservados. TM & ® denote U.S. Trademarks.  
fabricado por: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont. CH.  
Representado por: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ. UK.

Contacto para el Cliente:

USA y Canada: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862 USA.  
☎ 888-836-7025.

UK: Servicio al Consumidor: Hasbro UK Ltd., PO Box 43 Newport NP19 4YD, UK. ☎ 00800 22427276.

Consumer\_affairs@hasbro.co.uk www.hasbro.co.uk

Hasbro Australia Ltd., Level 2, 37-41 Oxford Street, Epping, NSW 2121, Australia.

☎ 1300 138 697. Hasbro NZ (una marca de Hasbro Australia Ltd.), 221 Albany Highway, Auckland, New Zealand. ☎ 0508 828 200. 335960000

