

TELÓN DE ACERO

DANIEL SJKJOLD PEDERSEN & ASGER HARDING GRAMERUD

COMPONENTES

- 18 cartas de estrategia (10 de EE.UU. y 8 de la URSS)
- 1 carta de inicio
- 1 carta de puntuación (marcador de ideología)
- 48 cubos de influencia (24 azules y 24 rojos)
- 1 contador amarillo
- 1 reglamento

DESCRIPCIÓN DE UNA CARTA



1

La partida acaba de inmediato en cuanto un bando alcanza su bandera en el marcador de ideología. Esto puede ocurrir durante la partida o durante la puntuación final.

EL TURNO DE JUEGO

Durante una ronda, cada bando jugará de forma alterna una única carta de estrategia de su mano. Al jugar una carta, deben llevarse a cabo, y en este orden, los siguientes pasos:

1. Colocar la carta y expandir el mapa.
2. Puntuar la región (si procede).
3. Impartir una orden o ejecutar un evento.

1. Colocar la carta y expandir el mapa

Cada región está asociada a un determinado color (p.e. Europa al azul). La carta ha de colocarse boca arriba, adyacente ortogonalmente (nunca en diagonal) a otra carta de su mismo color (región). Si no hubiera otras cartas del mismo color en juego o si habiéndolas estuvieran bloqueadas, la carta podrá colocarse junto a cualquier otra carta en juego.



Ejemplo 1: La carta de Vietnam solo puede colocarse en A o en B.

3

PREPARACIÓN

- Cada jugador toma los cubos de influencia de su color: 24 azules los EE.UU. y 24 rojos la URSS.
- La carta de inicio se coloca en el centro de la mesa. Seguidamente, cada jugador coloca un cubo de influencia sobre la misma.
- La carta de puntuación se coloca en un lado de la mesa y el contador amarillo sobre el espacio amarillo señalado en la misma.
- Las 18 cartas de estrategia se barajan y se reparten 5 boca abajo a cada jugador (la mano de cartas es oculta).
- Las 8 cartas restantes se mantienen boca abajo a un lado del área de juego.
- En la primera ronda, la URSS decide quien juega primero. En la segunda ronda decidirá el bando más atrasado en el marcador de ideología (en caso de empate decide la URSS).

DESARROLLO DEL JUEGO

La partida consta de 2 rondas y cada ronda de 4 turnos de juego. En la primera ronda los jugadores robarán 5 cartas de estrategia cada uno, mientras que en la segunda robarán 4.

El turno de juego consiste en jugar una única carta de la mano. Los jugadores irán alternando sus turnos hasta jugar así 4 cartas cada uno. En la primera ronda sobrarán dos cartas (una por jugador) que se apartarán boca abajo y se resolverán en el epílogo (ver p.7).

Al principio de la segunda ronda se reparten 4 cartas a cada jugador que esta vez sí, jugarán todas, alternando igualmente sus turnos. Una vez jugadas todas las cartas en esta ronda, se procederá a la puntuación del final de partida (epílogo y puntuación regional global).

2

2. Puntuar la región (si procede)

El tamaño de cada región, es decir, el número total de cartas que la componen, está indicado en sus propias cartas (la carta de inicio cuenta para Europa). Cuando la carta que se coloca es la última de una región, se procede a puntuar dicha región inmediatamente, **antes de impartir una orden o ejecutar un evento**. En el Ejemplo 2, la región de Asia, cuyo tamaño es 3, ya tiene 2 cartas en juego; al jugar Vietnam se completa el tamaño de la región y se procede a puntuarla.

Puntuación básica

Cada jugador obtiene 1 punto de ideología por cada carta que controle en la región que se puntúa. Un jugador controla una carta cuando posee más cubos de influencia que su adversario sobre la misma. En caso de empate, nadie controla la carta. Los puntos obtenidos se anotan en el marcador de ideología, desplazando el contador hacia la bandera que corresponda.

Bonus

El jugador que controle más cartas en la región obtiene el bonus asociado a la misma. En caso de empate, nadie obtiene ese bonus. En el Ejemplo 2, EE.UU. controla 1 carta más que la URSS. Consecuentemente, EE.UU. obtiene el bonus de Asia: +2 puntos de ideología (consiguiendo en total 3 puntos).

El turno se reanuda siempre que ningún jugador haya alcanzado su bandera, en cuyo caso acabaría la partida de inmediato, siendo éste el vencedor. Es perfectamente posible que un jugador gane la partida fuera de su turno, ya que la puntuación regional es obligatoria. Deben resolverse ambas puntuaciones –básica y bonus– antes de verificar la condición de fin de partida.

4



Ejemplo 2: Vietnam acaba de ponerse en juego. EE.UU. controla una carta en Asia, empatando en otra (nadie tiene cubos en la tercera). Obtiene 3 puntos (1 por puntuación básica y 2 por bonus).

3. Impartir una orden o ejecutar un evento

Una carta de estrategia puede jugarse de dos maneras: como orden (todas) o como evento (las asociadas a la propia superpotencia).

• Orden (todas las cartas)

La orden consiste en colocar el número de cubos de influencia propios, indicados en la carta, sobre una o más cartas en juego (incluida la que se acaba de jugar). Está permitido usar menos cubos de los indicados (incluso ninguno). Si el jugador no dispone de suficientes cubos en su reserva puede tomarlos de los que ya tenga colocados.

5

El dominio

El dominio consiste en controlar una carta con al menos 2 cubos de influencia más que el oponente. En tal caso, el jugador que no domina la carta deberá emplear 2 cubos para colocar solo 1 en esa carta (el otro cubo se retira del juego). En cuanto rompa el dominio (menos de 2 cubos de diferencia entre ambas potencias), podrá seguir colocando cubos del modo habitual (sin gastar de más).

• Evento (cartas del propio bando)

Los eventos constituyen acciones especiales que modifican las reglas básicas del juego. Ha de aplicarse el texto de la carta.

Una de las formas en la que los eventos modifican las reglas básicas es a través de la acción **Infiltrarse**. Dicha acción permite colocar cubos de influencia sin atenerse a las reglas de adyacencia ni de dominio. Está permitido usar menos cubos de los indicados (incluso ninguno) y siempre pueden usarse y distribuirse libremente salvo que la carta indique lo contrario. Si el jugador no dispone de suficientes cubos en su reserva puede tomarlos de los que ya tenga colocados.

FIN DE LA PARTIDA

La partida concluye cuando ambos jugadores se quedan sin cartas en la mano al final de la segunda ronda de juego. Tras ello, se resuelve primero el epílogo y seguidamente la puntuación regional global. Si en cualquier momento de la resolución de estos pasos un bando alcanza su bandera en el marcador de ideología, gana la partida inmediatamente.

• Epílogo

Se revelan las 2 cartas sobrantes de la primera ronda de juego: se cuentan entonces los cubos de influencia que muestran las cartas

7

Importante: Cuando se juega una carta asociada a la superpotencia contraria, el oponente debe decidir primero si ejecuta o no el evento de la carta antes de que se lleve a cabo la orden.

Al colocar cubos de influencia hay que tener en cuenta lo siguiente:

- Solo pueden colocarse cubos en cartas donde ya se tenga presencia o en las adyacentes ortogonalmente a éstas (nunca en diagonal). También cuenta la carta que se acaba de jugar.
- Para cumplir la regla anterior solo cuenta la situación antes de impartir una orden o ejecutar un evento. **Los cubos que se añadan en este paso no dan acceso a cartas que no fueran accesibles antes de colocarlos.**
- Los cubos se pueden distribuir libremente entre varias cartas.



Ejemplo 3: La URSS puede impartir una orden para colocar cubos en cualquiera de las cartas en juego, excepto en C. EE.UU. si tendría acceso a todas las cartas, incluida C (está presente en Sudáfrica antes de impartir una orden).

6

de EE.UU. y de la URSS, sin importar quién muestre cada carta, obteniendo el bando con más cubos tantos puntos de ideología como la diferencia entre ambos totales, con un máximo de 3 puntos.

• Puntuación regional global

Todas las regiones se puntúan en el siguiente orden: Europa, Oriente Medio, Asia, África, Sudamérica y Centroamérica (no importa si ya se han puntuado previamente o si están incompletas). La partida puede finalizar durante cualquiera de estas puntuaciones regionales si uno de los bandos alcanza su bandera. De no ser así, ganará quien haya acumulado más puntos de ideología tras acabar de puntuar Centroamérica. En caso de empate ganan los EE.UU.

CRÉDITOS DE LA 3ª EDICIÓN EN CASTELLANO

Autores: Asger Harding Granerud y Daniel Skjold Pedersen
Ilustraciones, diseño gráfico y maquetación: Jessica Eyler
Directora artística: Sonia Neill
Edición y desarrollo: Sean Lashgari y Derek Stucker
Traducción: Juan Luque y Rafael Sáiz
Dirección artística y diseño de la edición en castellano: David Prieto

Agradecimientos: Jim Dietz, Rasmus Schou Christensen, Soren Hebbelstrup, Anders Hebert, Kristian Hedeboe Hebert, Martin Holst, Julie Burmeister, Renée Jessen, Lars Wagner Hansen, Jeppe Norsker, Sagad Al-serjawi, Brage Bjerrebaard, Michael Andresen, Morten Weilbach, Uffe Thorsen, Ole Palmatoke, Jacob Engelbrecht-Gollander, Henrik Marott Holse, Andreas Petersen, Dennis Friis Skram, Peter Krog Meyer, Otto Plantener Jensen, Ryan Thiebaud, Donna Dinger, Jason Dinger, Anthony Racano



8