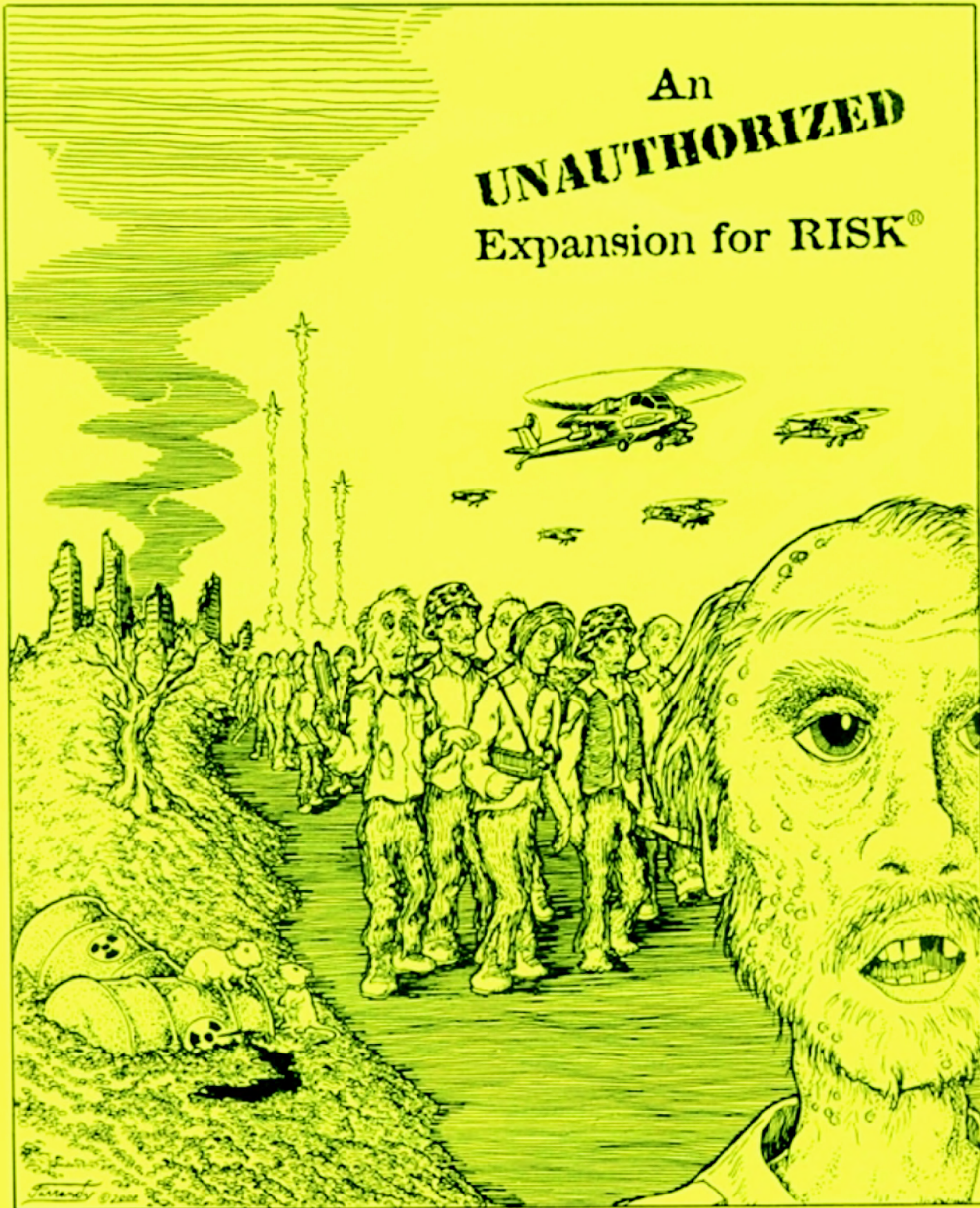


# One World Dominion

An  
**UNAUTHORIZED**  
Expansion for RISK®



RISK® is a registered trademark owned by Hasbro, Inc.  
The use of their trademark by Interformic Games has not been approved by Hasbro.

# INTRODUCCION

One World Dominion presenta 44 nuevas tarjetas de territorio que reemplazan las tarjetas RISK® estándar. Excepto cuando sean reemplazadas por estas reglas o por el texto de las nuevas cartas, siga las reglas de juego estándar para RISK.

## JUEGO DE CARTAS

### CONVERSION DE SET DE CARTAS

Puedes entregar un conjunto de cartas para obtener una 'bonificación de ejército' de la siguiente manera:

SET DE CARTAS	BONIFICACION DE EJERCITO
3 artillerias	6 Ejercitos
3 Infanterias	9 Ejercitos
3 Helicopteros	12 Ejercitos
1 de cada	9 Ejercitos

En esta expansión, la cantidad de ejércitos que recibes para un set de cartas determinado es fija; no crece en función del número de sets entregados anteriormente.

Si 1 o más de las cartas en un set nombran áreas que controlas, **puedes colocar 2 ejércitos adicionales** en cada una de esas áreas.

Cuando entregas un set de cartas para obtener una 'bonificación de ejército', **no puedes realizar la acción indicada en ninguna de las cartas del conjunto**. Solo puedes realizar la acción indicada en una carta cuando juegas esa carta individualmente.

### USANDO CARTAS INDIVIDUALMENTE

Para realizar la acción indicada en una carta, júgala sola. **Anuncia la acción que estás tomando y luego descarta la carta**. Por ejemplo, si tienes la carta Orbital Laser y deseas jugarla, muéstrala a los otros jugadores, anuncia qué ejército estás vaporizando y luego coloca la carta Orbital Laser en la pila de descarte.

## **CUANDO USAR UNA CARTA**

En la esquina superior derecha de cada carta, encontrarás un código de letra que indica cuándo se puede jugar la carta:

(A) Mientras atacas
(D) Mientras estás defendiendo durante otro turno del jugador
(F) Mientras haces tu movimiento libre
(N) Cuando un oponente juega una carta contra ti
(P) Mientras colocas nuevos ejércitos al comienzo de tu turno
(S) Especial—lee las instrucciones en la tarjeta

Una carta que tenga más de 1 letra de código **podrá jugarse durante cualquiera de las fases indicadas por esas letras**. Puedes jugar una carta solo durante su fase designada y solo puedes jugar 1 carta por fase. Durante el turno de otro jugador, solo puedes jugar 1 (S) y 1 (D) carta.

## **EJÉRCITOS ADICIONALES**

Cuando juegas una sola carta que nombra un área que controlas, puedes colocar inmediatamente 2 ejércitos adicionales en esa área, sin importar de quién sea el turno o en qué parte del turno te encuentres.

## **LÍMITE DE CARTAS**

Si comienzas tu turno con 5 o más cartas, **debes reducir la cantidad de cartas en tu mano a 4 o menos**. Entonces, si tiene exactamente 5 cartas, puede jugar 1 carta (P) para reducir tu mano a 4 cartas.

Puedes entregar un conjunto y jugar una carta (P) cuando estás colocando ejércitos al comienzo de tu turno. Sin embargo, la carta (P) que juegas no puede ser parte del conjunto que entregas.

## **NEGAR CARTAS**

Una carta de negación indica que **puede usarse para negar otra carta o cartas**. Si juegas una carta para negar otra carta, descarta ambas cartas inmediatamente. A menos que se indique lo contrario, ninguna carta tiene ningún efecto adicional.

Si la carta negativa que juegas nombra un área que controlas, recibes 2 ejércitos adicionales en esa área. Al jugador que afecta la carta negativa no recibe 2 ejércitos adicionales.

Debes jugar una carta negadora inmediatamente después de la carta que quieres negar. Una vez que se ha completado la acción indicada en una carta, es demasiado tarde para negar esa carta.

A menos que la carta de negación indique lo contrario, solo puedes negar una carta que se juega contra ti o un área que controlas. Una carta negativa no puede negarse a sí misma.

## **COMERCIO Y CAPTURA DE CARTAS**

**No puedes intercambiar cartas ni dar cartas a otro jugador a menos que él o ella juegue la carta de 'Informador' contra ti o capture tu última área restante.** Si sales del juego por cualquier motivo que no sea que un oponente capture tu última área restante, debes colocar tus cartas en la pila de descarte.

## **TERMINOS ESPECIALES**

### **ZONA Y VÍA MARÍTIMA**

Para ahorrar espacio en las tarjetas, se usa la palabra área en lugar de territorio. El término vía marítima se refiere a las líneas discontinuas o dobles que conectan 2 áreas a través de un océano.

### **UN TURNO DE JUEGO**

Cuando una carta indica que su influencia dura 1 turno de juego, coloca esa carta frente al jugador cuyo turno es cuando se juega la carta. Luego, al comienzo del próximo turno de ese jugador, quita la carta para indicar que ya no tiene efecto.

### **REALIZANDO UN ATAQUE COMPROMETIDO**

Si una carta requiere que hagas un ataque comprometido, antes de que comience el combate debes declarar con cuántos ejércitos estás atacando. Una vez que comienza el combate, no puedes agregar o sustraer ejércitos voluntariamente al ataque; debes continuar el ataque hasta que todos los ejércitos enemigos o todos los ejércitos comprometidos sean eliminados. El número de ejércitos que comprometes debe ser al menos 1 menos que el número de ejércitos en el área desde la que estás atacando.

### **ELECCIÓN DE ÁREAS AL AZAR**

Las cartas 'Enfermedad de las vacas locas', 'Horda Mutante' y 'Gas Nervioso' requieren un ataque en un área elegida al azar que está adyacente a un área objetivo. Para elegir el área afectada, cuenta todas las áreas adyacentes al área objetivo y tira 1 dado.

Por ejemplo, si la 'Horda Mutante' está atacando desde Kamchatka, contarías "Alaska, 1; Japón, 2; Mongolia, 3; Irkutsk, 4; Yakutsk, 5" y tira un dado. Si hay uno de los números que contaste, el área con ese número es atacada. Si el resultado no coincide con uno de los

números que contó, continúe lanzando un dado hasta que obtenga un resultado que sí lo haga. En el ejemplo anterior, si el resultado es 6, continuaría tirando el dado hasta que el resultado sea 5 o menos.

## **ATAQUE INVOLUNTARIO**

Las cartas 'Enfermedad de las vacas locas' y 'Provocateur' fuerzan a los ejércitos en un área objetivo a atacar un área adyacente. Durante cada ronda de un ataque involuntario, el atacante debe lanzar el número máximo de dados permitido. El ataque continúa hasta que al atacante solo le queda 1 ejército o el defensor es eliminado. Si 8 o más ejércitos atacantes capturan un área, la mitad de los ejércitos, redondeando hacia abajo, debe entrar en el área. Si menos de 8 ejércitos capturan un área, la cantidad de ejércitos es igual a la cantidad de dados de ataque que deben moverse a esa área.

El atacante puede jugar 1 carta (A) y el defensor puede jugar 1 carta (D) durante un ataque involuntario. Nadie recibe una carta por capturar involuntariamente un área.

Si los rebeldes capturan una nueva área debido a un ataque involuntario, divide los 3 ejércitos que reciben cada turno para que el número de ejércitos en cada área sea lo más igual posible. Para colocar un ejército impar, tira un dado para seleccionar aleatoriamente un área rebelde.

## **RESULTADOS ESPECIALES**

### **JUGADORES NEUTRALES**

Jugar la carta 'Rebelión' o 'Horda mutante' dará como resultado la creación de un nuevo jugador neutral. Usa monedas o un color del ejército sin usar para marcar las áreas neutrales. Las acciones de los rebeldes y mutantes son automáticas y se describen en sus cartas.

A menos que la carta indique lo contrario, los jugadores neutrales se ven afectados por el juego de cartas al igual que los jugadores normales. No es necesario que elimine a los jugadores neutrales para ganar el juego.

Si los rebeldes capturan una nueva área, divide los 3 ejércitos que reciben cada turno para que el número de ejércitos en cada área sea lo más igual posible. Para colocar un ejército impar, tira un dado para seleccionar al azar un área rebelde.

Si una horda mutante captura una nueva área, mueve todos sus ejércitos al área, dejando un área vacía atrás.

### **ÁREA VACÍA**

El resultado de la acción de una carta puede dejar un área vacía.

No recibes una bonificación de ejército por un continente que tiene un área vacía. Puedes atacar un área vacía y capturarla automáticamente. A efectos de robar una carta, esto cuenta como capturar un área.

## **OPONENTES EN LA MISMA ÁREA**

Si la acción de una carta da como resultado que tus ejércitos ocupen la misma área que los ejércitos de otro jugador, todos tus ejércitos en el área deben atacar a los ejércitos contrarios en el área; no puedes retener 1 ejército como se requiere normalmente. Además, todos tus ataques contra ejércitos dentro de la misma área deben resolverse antes e independientemente de cualquier ataque normal que puedas realizar durante tu turno.

## **CRÉDITOS**

**Diseñador de expansión:** Greg Turner

**Consultor editorial:** Carrie McDowell

**Playtesters:** Robert Acree, Roger Allen, Dean Ashley, Cam Barnes, Dennis Barraza, Lisa Berry, Daniel Bowers, Derek Bowers, Chris Burnham, Bill Buthod, Greg Eustice, Harry T. Ford III, Kevin George, Jeff Harkness, Dean Henderson, Rick Herrick, John Highland, Beth Hooper, Michael Keller, Randy Luce, Leon Major, Ed Martin, Claude McDaniel, Mac McMasters, Miles the Gamer, Graham Mitchell, Marc Morain, Robert Morton, David Reid, Savanna Reid, Winford Sterling, David Timmons, Kip Turner, Ed Vineyard, Travis Williams

**Agradecimientos especiales a:** Defcon IV, Jester's Games, Kevin George, Dean Henderson, Miles the Gamer

**Traducción al Castellano:** Manu Soma

## ARTILLERÍA (AD)



AL COMIENZO DE LA BATALLA, TIRA EL DADO Y ELIMINA ESE NÚMERO DE EJÉRCITOS ENEMIGOS. SI ESTÁS ATACANDO, DEBES COMPLETAR, AL MENOS, UNA RONDA DE COMBATE DESPUÉS DE JUGAR ESTA CARTA. SI ESTÁS DEFENDIENDO, EL ATACANTE NO ESTÁ OBLIGADO A COMPLETAR UNA RONDA DE COMBATE.

SI TU Oponente JUEGA 'NUEVOS RECLUTAS' DURANTE LA MISMA BATALLA EN LA QUE JUEGAS 'ARTILLERÍA', AGREGA LOS NUEVOS EJÉRCITOS ANTES DEL FUEGO DE ARTILLERÍA.

### BRASIL

## CLONACIÓN HUMANA (PN)



DUPlica LOS EJÉRCITOS ADICIONALES QUE RECIBES POR 1 DE LOS CONTINENTES QUE CONTROLAS. POR EJEMPLO, SI CONTROLAS AMÉRICA DEL NORTE, RECIBES 10 EJÉRCITOS EN LUGAR DE 5.

DURANTE EL RESTO DE TU TURNO DESPUÉS DE JUGAR ESTA CARTA, NADIE PUEDE JUGAR 'PROPAGANDA' CONTRA TI.

TAMBIÉN PUEDES JUGAR ESTA CARTA PARA NEGAR 'PROPAGANDA' CUANDO SE JUEGA CONTRA TI.

### AMÉRICA CENTRAL

## SANCIONES ECONÓMICAS (S)



PUEDES JUGAR ESTA CARTA AL COMIENZO DEL TURNO DE UN JUGADOR CONTRARIO PARA EVITAR QUE ESE JUGADOR RECIBA EJÉRCITOS PARA LAS ÁREAS QUE CONTROLA.

TU Oponente AÚN RECIBE EJÉRCITOS DE BONIFICACIÓN POR CONTINENTES, POR SETS DE CARTAS Y JUGANDO CARTAS.

### AUSTRALIA ORIENTAL

## SECTOR INDUSTRIAL (PN)



RECIBE 1 EJÉRCITO POR CADA 2 ÁREAS QUE CONTROLES EN LUGAR DE 1 EJÉRCITO POR CADA 3. SI CONTROLAS MENOS DE 10 ÁREAS, RECIBES UN MÍNIMO DE 5 EJÉRCITOS. DURANTE EL RESTO DE TU TURNO DESPUÉS DE JUGAR ESTA CARTA, NADIE PUEDE JUGAR 'SANCIONES ECONÓMICAS' CONTRA TI.

TAMBIÉN PUEDES JUGAR ESTA CARTA PARA NEGAR 'SANCIONES ECONÓMICAS' CUANDO SE JUEGA CONTRA TI.

### ESTADOS UNIDOS DEL ESTE

## AVIÓN DE CAZA (N)



PUEDES JUGAR ESTA CARTA PARA NEGAR 'BOMBARDEROS' O 'PARACAIDISTAS' CUANDO UNO DE ELLOS SE JUEGA CONTRA TI. SI USAS ESTA CARTA PARA NEGAR 'PARACAIDISTAS', TODOS LOS EJÉRCITOS COMPROMETIDOS CON EL ATAQUE DE 'PARACAIDISTAS' SON ELIMINADOS.

### GRAN BRETAÑA

## FUERZAS ESPECIALES (SN)



TODOS TUS EJÉRCITOS PUEDEN IGNORAR LOS EFECTOS DEL 'ÉBOLA', EL 'GAS NERVIOSO' Y LOS 'RESIDUOS TÓXICOS' DURANTE TU TURNO DE JUEGO. DURANTE ESTE TIEMPO, TUS EJÉRCITOS PUEDEN ENTRAR EN UN ÁREA AFECTADA POR 'MISILES BALÍSTICOS INTERCONTINENTALES' O 'TERRORISTAS NUCLEARES'.

TAMBIÉN PUEDES JUGAR ESTA CARTA PARA NEGAR LA 'ENFERMEDAD DE LAS VACAS LOCAS' O LA 'HORDA MUTANTE' CUANDO UNA DE ELLAS SE JUEGA CONTRA TI. INCLUSO CUANDO SE JUEGA PARA NEGAR OTRA CARTA, 'FUERZAS ESPECIALES' PERMANECE EN EFECTO DURANTE TU TURNO DE JUEGO.

PUEDES JUGAR ESTA CARTA EN CUALQUIER MOMENTO.

### INDONESIA

## SATÉLITE ASESINO (S)



PUEDES JUGAR ESTA CARTA PARA NEGAR EL 'MISIL BALÍSTICO INTERCONTINENTAL' O EL 'LÁSER ORBITAL' SI UNO DE ELLOS SE JUEGA CONTRA TI O CONTRA OTRO JUGADOR.

### JAPÓN

## NACIONES UNIDAS (S)



REDACTAS ENÉRGICAMENTE UNA RESOLUCIÓN QUE CONDENA EL MILITARISMO DE UN JUGADOR CONTRARIO. TU RESOLUCIÓN ES APROBADA POR UNANIMIDAD POR EL CONSEJO DE SEGURIDAD Y TU DISCURSO SOBRE EL ASUNTO ES BIEN RECIBIDO POR LA ASAMBLEA GENERAL. NO HAY EFECTO.

PUEDES JUGAR ESTA CARTA EN CUALQUIER MOMENTO.

### EUROPA DEL NORTE

## NUEVOS RECLUTAS (AD)



AL COMIENZO DE LA BATALLA, TIRA 1 DADO Y AGREGA ESA CANTIDAD DE EJÉRCITOS AL ÁREA DESDE LA QUE ESTÁS DEFENDIENDO O ATACANDO. DURANTE EL RESTO DEL TURNO DEL ATACANTE, CUANDO ESTÉS DEFENDIENDO O ATACANDO FUERA DE ESTA ÁREA, RESTA 1 DE TODAS TUS TIRADAS.

SI ESTÁS ATACANDO, TODOS LOS NUEVOS EJÉRCITOS DEBEN INCLUIRSE EN UN 'ATAQUE COMPROMETIDO' CONTRA UN ÁREA ADYACENTE. SI ESTÁS DEFENDIENDO, TU Oponente DEBE COMPLETAR AL MENOS 1 RONDA.

### TERRITORIOS DEL NOROESTE

## PROPAGANDA (S)



USA RUMORES Y MENTIRAS PARA DESMORALIZAR A LOS CIUDADANOS DE UN CONTINENTE DE TU ELECCIÓN.

PUEDES JUGAR ESTA CARTA AL COMIENZO DEL TURNO DE UN Oponente PARA EVITAR QUE ESE JUGADOR RECIBA EJÉRCITOS ADICIONALES PARA 1 CONTINENTE QUE CONTROLE.

### SUDÁFRICA

## ALTA VELOCIDAD FERROVIARIA (FN)



MUEVE EJÉRCITOS DESDE 1 ÁREA A TRAVÉS DE CUALQUIER CANTIDAD DE ÁREAS AMIGAS CONTIGUAS A 1 ÁREA AMIGA. ESTO CUENTA COMO TU MOVIMIENTO LIBRE PARA TU TURNO.

TAMBIÉN PUEDES JUGAR ESTA CARTA PARA NEGAR A 'SABOTEADOR' CUANDO SE JUEGA CONTRA TI.

### EUROPA DEL SUR

## RADAR (D)



DESPUÉS DE QUE UN Oponente ANUNCIE UN ATAQUE EN 1 ÁREA QUE CONTROLAS, ANTES DEL ATAQUE, PUEDES HACER 1 MOVIMIENTO GRATUITO DENTRO O FUERA DE ESA ÁREA.

EL ATACANTE DEBE COMPLETAR AL MENOS 1 RONDA DEL ATAQUE ANUNCIADO.

### AUSTRALIA OCCIDENTAL

## SABOTEADOR (S)



PUEDES JUGAR ESTA CARTA AL COMIENZO DEL TURNO DE UN Oponente PARA EVITAR QUE ESE JUGADOR RECIBA NUEVOS EJÉRCITOS DURANTE SU TURNO.

TU Oponente DEBERÍA RESERVAR TODOS LOS NUEVOS EJÉRCITOS QUE HUBIERA RECIBIDO. AL COMIENZO DE SU PRÓXIMO TURNO, TU Oponente RECIBE ESTOS EJÉRCITOS RETRASADOS ADEMÁS DE LOS NUEVOS EJÉRCITOS QUE RECIBE NORMALMENTE EN ESE TURNO.

### EUROPA OCCIDENTAL

## TRANSPORTE BLINDADO (PFN)



USA VEHÍCULOS BLINDADOS DE TRANSPORTE DE PERSONAL PARA MOVER RÁPIDAMENTE A TUS TROPAS HACIA (O LEJOS) DE LAS LÍNEAS DEL FRENTE.

RECIBES 1 MOVIMIENTO GRATUITO ADICIONAL INMEDIATAMENTE DESPUÉS DE COLOCAR TUS NUEVOS EJÉRCITOS O DESPUÉS DE TU MOVIMIENTO GRATUITO NORMAL.

TAMBIÉN PUEDES JUGAR ESTA CARTA PARA NEGAR 'SABOTEADOR' CUANDO SE JUEGA CONTRA TI.

### ESTADOS UNIDOS DEL OESTE

## TERRORISTAS NUCLEARES (S)



EQUIPE A LOS MILITANTES FANÁTICOS CON LOS MEDIOS PARA CONSTRUIR Y DETONAR UN DISPOSITIVO NUCLEAR. ROBA (Y DESCARTA) LA SIGUIENTE CARTA DEL MAZO Y ELIMINA TODOS LOS EJÉRCITOS EN EL ÁREA NOMBRADA EN LA CARTA. NINGÚN EJÉRCITO PUEDE ENTRAR EN ESTA ÁREA DURANTE 1 TURNO DE JUEGO. SI SACAS UN COMODÍN, NO HAY EFECTO.

PUEDES JUGAR ESTA CARTA EN CUALQUIER MOMENTO.

### CARTA SALVAJE

## EBOLA (A)



INTENTA MATAR A LA MITAD DE LOS EJÉRCITOS (REDONDEANDO HACIA ABAJO) EN 1 ÁREA. TIRA 1 DADO. SI EL RESULTADO ES 1, 2 O 3, SOLO SE VE AFECTADA EL ÁREA DE DESTINO. SI EL RESULTADO ES 4 O 5, EL VIRUS SE ESCAPA Y AFECTA A TODAS LAS ÁREAS DE UN CONTINENTE ALEATORIO. SI EL RESULTADO ES 6, EL VIRUS AFECTA A TODAS LAS ÁREAS DEL MAPA.

PARA DETERMINAR UN CONTINENTE ALEATORIO, ROBA (Y DESCARTA) LA SIGUIENTE CARTA. EL VIRUS AFECTA AL CONTINENTE QUE CONTIENE EL ÁREA NOMBRADA EN LA CARTA, SOLO SI COINCIDE CON EL ÁREA ELEGIDA INCALEMENTE.

SI ES UN COMODÍN, NO TIENE EFECTO.

### CARTA SALVAJE



## BOMBARDEROS (A)



BOMBARDEA 1 ÁREA A TU ELECCIÓN. TIRA 1 DADO PARA DETERMINAR CUÁNTOS EJÉRCITOS EN EL ÁREA SOBREVIVEN AL ATAQUE.

TODOS LOS DEMÁS EJÉRCITOS EN EL ÁREA SON ELIMINADOS.

ALASKA

## HACKER (P)



INTERROMPE LA LOGÍSTICA ENEMIGA DESCIFRANDO SU SISTEMA INFORMÁTICO.

PUEDES HACER 1 MOVIMIENTO GRATUITO DE EJÉRCITOS OPUESTOS DESDE 1 ÁREA A 1 ÁREA ADYACENTE AMIGA DE ESOS EJÉRCITOS. DEBES DEJAR AL MENOS 1 EJÉRCITO ATRÁS. ESTO NO AGOTA EL MOVIMIENTO LIBRE REGULAR DE NINGUNO DE LOS JUGADORES.

ARGENTINA

## CONTRAESPIONAJE (N)



SI UN ÁREA QUE CONTROLAS ES OBJETIVO DE UNO DE LOS SIGUIENTES\*, PUEDES ELEGIR UNA NUEVA ÁREA.

\*'ÉBOLA', 'MISIL BALÍSTICO INTERCONTINENTAL', 'HORDA MUTANTE', 'LÁSER ORBITAL', 'REBELIÓN' O 'RESIDUOS TÓXICOS'.

LA NUEVA ÁREA OBJETIVO PUEDE PERTENECER A CUALQUIER JUGADOR.

CHINA

## ENFERMEDAD DE LAS VACAS LOCAS (P)



SUMINISTRA EN SECRETO A LOS EJÉRCITOS ENEMIGOS CARNE EN MAL ESTADO.

ELIGE 1 ÁREA ADYACENTE A UN ÁREA QUE CONTROLAS. LOS EJÉRCITOS EN EL ÁREA OBJETIVO SE VUELVEN LOCOS TEMPORALMENTE E INMEDIATAMENTE REALIZAN UN ATAQUE INVOLUNTARIO CONTRA UN ÁREA ADYACENTE ELEGIDA AL AZAR.

LOS EJÉRCITOS LOCOS PUEDEN ATACAR EJÉRCITOS DE SU PROPIO COLOR.

CONGO

## GUARDIA NACIONAL (P)



ADemás DE LOS OTROS EJÉRCITOS QUE RECIBES ESTE TURNO, COLOCA 1 NUEVO EJÉRCITO EN CADA ÁREA QUE CONTROLES EN 1 CONTINENTE DE TU ELECCIÓN.

ÁFRICA ORIENTAL

## EL TOPO (S)



PUEDES JUGAR ESTA CARTA PARA NEGAR CUALQUIER OTRA CARTA. PUEDES JUGAR ESTA CARTA EN CUALQUIER MOMENTO, INCLUSO CUANDO NO SEAS EL OBJETIVO DE LA CARTA QUE ESTÁS NEGANDO.

NO PUEDES JUGAR ESTA CARTA PARA NEGAR UN SET DE CARTAS O UNA CARTA QUE SEA PARTE DE UN SET DE CARTAS.

EGIPTO

## GAS NERVIOSO (A)



LANZA BOTES DE GAS NERVIOSO A UN ÁREA ADYACENTE A UN ÁREA QUE CONTROLAS. ESTO MATARÁ A LA MITAD DE LOS EJÉRCITOS (REDONDEANDO HACIA ABAJO) EN EL ÁREA OBJETIVO O EN UN ÁREA ADYACENTE AL ÁREA OBJETIVO.

TIRA 1 DADO. SI EL RESULTADO ES 1, 2, 3 O 4, EL ÁREA DE DESTINO SE VERÁ AFECTADA. SI EL RESULTADO ES 5 O 6, UN ÁREA ADYACENTE AL ÁREA OBJETIVO ELEGIDA AL AZAR SUFRE EL EFECTO.

ISLANDIA

## INFORMADOR (S)



PUEDES MIRAR TODAS LAS CARTAS QUE TIENE OTRO JUGADOR Y ROBAR UNA DE ELLAS. NO SE PUEDE ROBAR UNA CARTA QUE SE HAYA JUGADO O SE ESTÉ JUGANDO.

PUEDES JUGAR ESTA CARTA EN CUALQUIER MOMENTO.

KAMCHATKA

## TECNOLOGÍA FURTIVA (AN)



USA TECNOLOGÍA AVANZADA PARA ATRAPAR A LOS EJÉRCITOS DEFENSORES POR SORPRESA.

DURANTE LAS PRIMERAS 3 RONDAS DE LA BATALLA, EL ATACANTE Y EL DEFENSOR TIRAN LOS DADOS NORMALMENTE, PERO IGNORAN LAS PÉRDIDAS DEL ATACANTE. EL DEFENSOR DEBE TIRAR 2 DADOS SI PUEDE HACERLO. DURANTE EL RESTO DE LA BATALLA DESPUÉS DE QUE JUEGUES ESTA CARTA, EL DEFENSOR NO PUEDE JUGAR 'RADAR'.

TAMBIÉN PUEDES JUGAR ESTA CARTA PARA NEGAR EL 'RADAR' CUANDO LO JUEGA UN DEFENSOR.

### ORIENTE MEDIO

## LÁSER ORBITAL (A)



VAPORIZA 1 EJÉRCITO EN CUALQUIER PARTE DEL MAPA.

### MONGOLIA

## RESIDUOS TÓXICOS (P)



TIRA LOS DESECHOS TÓXICOS EN LA ÁREA DE TU ELECCIÓN.

NINGÚN EJÉRCITO PUEDE ENTRAR O SALIR DE ESTA ÁREA, NINGÚN EJÉRCITO PUEDE ATACAR DENTRO O FUERA DE ESTA ÁREA, Y NINGÚN NUEVO EJÉRCITO PUEDE COLOCARSE EN ESTA ÁREA DURANTE EL TURNO DE JUEGO.

### NUEVA GUINEA

## TÚNELES (AF)



PUEDES USAR ESTA CARTA PARA REALIZAR UN 'ATAQUE COMPROMETIDO' DESDE UNA ÁREA A OTRA ÁREA QUE ESTÉ A 2 ÁREAS DE DISTANCIA. POR EJEMPLO, PUEDES USAR ESTA CARTA PARA ATACAR DESDE 'AMÉRICA CENTRAL' A 'PERÚ' O DESDE 'SIAM' A 'NUEVA GUINEA'.

O BIEN, PUEDES USAR ESTA CARTA PARA MOVER EJÉRCITOS DE UN ÁREA A UN ÁREA QUE ESTÁ A 2 ÁREAS DE DISTANCIA. EN CUALQUIER CASO, IGNORA LOS EJÉRCITOS ENEMIGOS EN EL ÁREA INTERMEDIA.

PUEDES HACER TÚNELES BAJO LAS RUTAS MARÍTIMAS.

### PERÚ

## MEDIACIÓN DIPLOMÁTICA (P)



CREA UN TRATADO DE PAZ ENTRE 2 JUGADORES CUALESQUIERA. NINGÚN JUGADOR PUEDE ATACAR VOLUNTARIAMENTE AL OTRO DURANTE EL TURNO DE JUEGO. PUEDES NOMBRARTE A TI MISMO COMO 1 DE LOS 2 JUGADORES.

LOS MUTANTES NUNCA NEGOCIAN; UNA 'HORDA MUTANTE' NO PUEDE SER NOMBRADA COMO 1 DE LOS 2 JUGADORES.

### SIAM

## CONTROL DEL CLIMA (P)



INTERRUMPA LOS PATRONES CLIMÁTICOS GLOBALES PARA EVITAR ATAQUES O MOVIMIENTOS GRATUITOS EN TODAS LAS RUTAS MARÍTIMAS DURANTE EL TURNO DE JUEGO. DURANTE ESTE TIEMPO, NADIE PUEDE JUGAR LA 'MARINA'.

ESTA CARTA NO AFECTA A LOS 'TÚNELES'.

### VENEZUELA

## CONTROL MENTAL (F)



HIPNOTIZA A LAS TROPAS ENEMIGAS A TRAVÉS DE LA TELEVISIÓN Y LA RADIO.

REEMPLAZA CON EJÉRCITOS DE TU COLOR, LA MITAD DE LOS EJÉRCITOS (REDONDEANDO HACIA ABAJO) EN LA ÁREA DE TU ELECCIÓN. LUEGO USA TU MOVIMIENTO LIBRE PARA MOVER ESTOS EJÉRCITOS A UN ÁREA AMIGA ADYACENTE. SI NO HAY UN ÁREA AMIGA ADYACENTE, NO PUEDES JUGAR ESTA CARTA.

### AFGHANISTAN

## PROVOCADOR (P)



OBLIGA A LOS EJÉRCITOS EN LA ÁREA DE TU ELECCIÓN A REALIZAR UN 'ATAQUE INVOLUNTARIO' CONTRA UN ÁREA ADYACENTE DE TU ELECCIÓN.

EL ATAQUE SE PRODUCE DE INMEDIATO. LAS 2 ÁREAS DEBEN PERTENECER A 2 JUGADORES DIFERENTES ADEMÁS DE USTED. 'MEDIACIÓN DIPLOMÁTICA' NO TIENE EFECTO.

### ALBERTA

## GUERRA ELECTRÓNICA (AD)



AL ATACAR O DEFENDER, SUMA 1 A TODAS TUS TIRADAS DE DADOS. ESTA VENTAJA DURA HASTA EL FINAL DEL TURNO DEL ATACANTE.

SI ESTÁS DEFENDIENDO Y JUEGAS ESTA CARTA DESPUÉS DE QUE TU Oponente HAYA ANUNCIADO UN ATAQUE, TU Oponente DEBE COMPLETAR AL MENOS 1 RONDA DEL ATAQUE ANUNCIADO.

GROENLANDIA

## INGENIERÍA INVERSA (P)



TUS CIENTÍFICOS Y TÉCNICOS DUPLICAN UNA TECNOLOGÍA UTILIZADA ANTERIORMENTE.

PUEDES TOMAR 1 CARTA DE TU ELECCIÓN DE LA PILA DE DESCARTE. SIN EMBARGO, NO PUEDES USAR LA CARTA QUE TOMAS HASTA EL COMIENZO DE TU PRÓXIMO TURNO DE JUGADOR.

INDIA

## INTERPRETACIÓN CULTISTA (P)



TUS OPERATIVOS CONVENCEN A LOS CIUDADANOS MÁS CRÉDULOS DE 1 CONTINENTE PARA QUE BUSQUEN UN PLANO SUPERIOR DE EXISTENCIA.

ELIMINA 1 EJÉRCITO DE CADA ÁREA EN 1 CONTINENTE DE TU ELECCIÓN.

IRKUTSK

## GUERRILLAS (P)



DESPUÉS DE COLOCAR LOS OTROS EJÉRCITOS QUE RECIBES ESTE TURNO, COLOCA 1 NUEVO EJÉRCITO DE TU COLOR EN CADA ÁREA VACÍA O EN PODER DEL ENEMIGO EN 1 CONTINENTE DE TU ELECCIÓN.

DURANTE TU ATAQUE, CADA EJÉRCITO GUERRILLERO DEBE ATACAR A TODOS LOS EJÉRCITOS ENEMIGOS EN SU ÁREA HASTA QUE EL EJÉRCITO GUERRILLERO SEA ELIMINADO O TODOS LOS EJÉRCITOS DEFENSORES SEAN ELIMINADOS.

ESTOS ATAQUES DEBEN RESOLVERSE ANTES E INDEPENDIEMENTE DE CUALQUIER ATAQUE NORMAL QUE PUEDES REALIZAR DURANTE TU TURNO.

MADAGASCAR

## MISIL BALÍSTICO INTERCONTINENTAL (A)



LANZA UN ATAQUE NUCLEAR CONTRA 1 ÁREA DE TU ELECCIÓN.

TODOS LOS EJÉRCITOS EN EL ÁREA SON ELIMINADOS. NINGÚN EJÉRCITO PUEDE ENTRAR EN EL ÁREA HASTA DESPUÉS DE TU PRÓXIMO TURNO.

ÁFRICA DEL NORTE

## JIHAD (A)



INCITA EL FERVOR RELIGIOSO ENTRE TUS TROPAS.

DURANTE EL RESTO DE TU TURNO, TODOS TUS ATAQUES DEBEN SER 'ATAQUES COMPROMETIDOS'. DURANTE CADA RONDA DE TODOS LOS ATAQUES, PUEDES TIRAR UN DADO EXTRA.

ONTARIO

## REBELIÓN (P)



ESTA CARTA CREA UN NUEVO JUGADOR NEUTRAL.

TODOS LOS EJÉRCITOS EN 1 ÁREA DE TU ELECCIÓN SE REBELAN Y DECLARAN SU INDEPENDENCIA. LOS REBELDES NO ATACARÁN VOLUNTARIAMENTE A NINGÚN OTRO JUGADOR. CADA TURNO DE JUEGO, ANTES DE TU TURNO DE JUGADOR, LOS REBELDES CRECEN EN 3 EJÉRCITOS.

LOS 'MUTANTES' NUNCA SE REBELAN; NO PUEDES JUGAR ESTA CARTA CONTRA UNA 'HORDA MUTANTE'.

QUEBEC

## MARINA (AD)



SUMA 2 A TODAS TUS TIRADAS DE DADO CUANDO ATACAS O DEFIENDES A TRAVÉS DE UNA RUTA MARÍTIMA. ESTA VENTAJA DURA HASTA EL FINAL DEL TURNO DEL ATACANTE.

SI ESTÁS DEFENDIENDO Y JUEGAS ESTA CARTA DESPUÉS DE QUE TU Oponente HAYA ANUNCIADO UN ATAQUE, TU Oponente DEBE COMPLETAR AL MENOS 1 RONDA DEL ATAQUE ANUNCIADO.

ESCANDINAVIA

## PARACAIDISTAS (AF)



PUEDES REALIZAR UN 'ATAQUE COMPROMETIDO' DESDE UN TERRITORIO A CUALQUIER OTRO TERRITORIO EN EL MAPA.

O BIEN, PUEDES JUGAR ESTA CARTA DURANTE TU MOVIMIENTO LIBRE PARA MOVER EJÉRCITOS DESDE LA ÁREA QUE CONTROLAS A CUALQUIER OTRA ÁREA QUE CONTROLES. ESTO CUENTA COMO TU MOVIMIENTO LIBRE PARA TU TURNO.

SIBERIA

## HELICÓPTEROS NEGROS (A)



MISTERIOSOS HELICÓPTEROS NEGROS TE AYUDARÁN EN TUS ATAQUES EN EL CONTINENTE QUE ELIJAS.

SUMA 2 A TODAS TUS TIRADAS DE DADOS CUANDO ATAQUES DESDE ÁREAS EN TU CONTINENTE ELEGIDO A ÁREAS ADYACENTES EN EL MISMO CONTINENTE.

ESTA VENTAJA DURA HASTA EL FINAL DE TU TURNO.

UCRANIA

## FORTIFICACIÓN (D)



SUMA 2 A TODAS TUS TIRADAS DE DADOS CUANDO DEFIENDAS.

ESTA VENTAJA DURA HASTA EL FINAL DEL TURNO DEL ATACANTE.

SI JUEGAS ESTA CARTA DESPUÉS DE QUE TU Oponente HAYA ANUNCIADO UN ATAQUE, TU Oponente DEBE COMPLETAR AL MENOS UNA RONDA DEL ATAQUE ANUNCIADO.

URAL

## HORDA MUTANTE (P)



ESTA CARTA CREA UN NUEVO JUGADOR NEUTRAL. CONVIERTE A TODOS LOS EJÉRCITOS EN UN ÁREA DE TU ELECCIÓN EN 'MUTANTES HOMICIDAS' SIN SENTIDO.

CADA TURNO DE JUEGO, DESPUÉS DE TU TURNO DE JUGADOR, LOS MUTANTES ATACAN UN ÁREA ADYACENTE ELEGIDA AL AZAR. CONTINÚAN EL ATAQUE HASTA QUE SOLO LES QUEDA UN EJÉRCITO O EL DEFENSOR ES ELIMINADO. DESPUÉS DEL ATAQUE, TODOS LOS EJÉRCITOS DEFENSORES ASESINADOS POR MUTANTES SE UNEN A LOS MUTANTES. SI SE ELIMINA AL DEFENSOR, TODOS LOS EJÉRCITOS MUTANTES SE MUEVEN HACIA EL ÁREA CAPTURADA, DEJANDO UN ÁREA VACÍA ATRÁS.

YAKUTSK



( )



( )



( )



( )

CARTA SALVAJE

### CÓDIGO DE CARTAS

- (A) MIENTRAS ATACA
- (D) MIENTRAS ESTÁS DEFENDIENDO DURANTE OTRO TURNO DEL JUGADOR
- (F) MIENTRAS HACES TU MOVIMIENTO LIBRE
- (N) CUANDO UN Oponente JUEGA UNA CARTA CONTRA TI
- (P) MIENTRAS COLOCAS NUEVOS EJÉRCITOS AL COMIENZO DE TU TURNO
- (S) ESPECIAL—LEE LAS INSTRUCCIONES EN LA TARJETA

### SETS DE CARTAS

- 3 ARTILLERÍAS 6 EJÉRCITOS
- 3 INFANTERÍAS 9 EJÉRCITOS
- 3 HELICOPTEROS 12 EJÉRCITOS
- 1 DE CADA 9 EJÉRCITOS

### CÓDIGO DE CARTAS

- (A) MIENTRAS ATACA
- (D) MIENTRAS ESTÁS DEFENDIENDO DURANTE OTRO TURNO DEL JUGADOR
- (F) MIENTRAS HACES TU MOVIMIENTO LIBRE
- (N) CUANDO UN Oponente JUEGA UNA CARTA CONTRA TI
- (P) MIENTRAS COLOCAS NUEVOS EJÉRCITOS AL COMIENZO DE TU TURNO
- (S) ESPECIAL—LEE LAS INSTRUCCIONES EN LA TARJETA

### SETS DE CARTAS

- 3 ARTILLERÍAS 6 EJÉRCITOS
- 3 INFANTERÍAS 9 EJÉRCITOS
- 3 HELICOPTEROS 12 EJÉRCITOS
- 1 DE CADA 9 EJÉRCITOS

### CÓDIGO DE CARTAS

- (A) MIENTRAS ATACA
- (D) MIENTRAS ESTÁS DEFENDIENDO DURANTE OTRO TURNO DEL JUGADOR
- (F) MIENTRAS HACES TU MOVIMIENTO LIBRE
- (N) CUANDO UN Oponente JUEGA UNA CARTA CONTRA TI
- (P) MIENTRAS COLOCAS NUEVOS EJÉRCITOS AL COMIENZO DE TU TURNO
- (S) ESPECIAL—LEE LAS INSTRUCCIONES EN LA TARJETA

### SETS DE CARTAS

- 3 ARTILLERÍAS 6 EJÉRCITOS
- 3 INFANTERÍAS 9 EJÉRCITOS
- 3 HELICOPTEROS 12 EJÉRCITOS
- 1 DE CADA 9 EJÉRCITOS

### CÓDIGO DE CARTAS

- (A) MIENTRAS ATACA
- (D) MIENTRAS ESTÁS DEFENDIENDO DURANTE OTRO TURNO DEL JUGADOR
- (F) MIENTRAS HACES TU MOVIMIENTO LIBRE
- (N) CUANDO UN Oponente JUEGA UNA CARTA CONTRA TI
- (P) MIENTRAS COLOCAS NUEVOS EJÉRCITOS AL COMIENZO DE TU TURNO
- (S) ESPECIAL—LEE LAS INSTRUCCIONES EN LA TARJETA

### SETS DE CARTAS

- 3 ARTILLERÍAS 6 EJÉRCITOS
- 3 INFANTERÍAS 9 EJÉRCITOS
- 3 HELICOPTEROS 12 EJÉRCITOS
- 1 DE CADA 9 EJÉRCITOS

### CÓDIGO DE CARTAS

- (A) MIENTRAS ATACA
- (D) MIENTRAS ESTÁS DEFENDIENDO DURANTE OTRO TURNO DEL JUGADOR
- (F) MIENTRAS HACES TU MOVIMIENTO LIBRE
- (N) CUANDO UN Oponente JUEGA UNA CARTA CONTRA TI
- (P) MIENTRAS COLOCAS NUEVOS EJÉRCITOS AL COMIENZO DE TU TURNO
- (S) ESPECIAL—LEE LAS INSTRUCCIONES EN LA TARJETA

### SETS DE CARTAS

- 3 ARTILLERÍAS 6 EJÉRCITOS
- 3 INFANTERÍAS 9 EJÉRCITOS
- 3 HELICOPTEROS 12 EJÉRCITOS
- 1 DE CADA 9 EJÉRCITOS

### CÓDIGO DE CARTAS

- (A) MIENTRAS ATACA
- (D) MIENTRAS ESTÁS DEFENDIENDO DURANTE OTRO TURNO DEL JUGADOR
- (F) MIENTRAS HACES TU MOVIMIENTO LIBRE
- (N) CUANDO UN Oponente JUEGA UNA CARTA CONTRA TI
- (P) MIENTRAS COLOCAS NUEVOS EJÉRCITOS AL COMIENZO DE TU TURNO
- (S) ESPECIAL—LEE LAS INSTRUCCIONES EN LA TARJETA

### SETS DE CARTAS

- 3 ARTILLERÍAS 6 EJÉRCITOS
- 3 INFANTERÍAS 9 EJÉRCITOS
- 3 HELICOPTEROS 12 EJÉRCITOS
- 1 DE CADA 9 EJÉRCITOS

### CÓDIGO DE CARTAS

- (A) MIENTRAS ATACA
- (D) MIENTRAS ESTÁS DEFENDIENDO DURANTE OTRO TURNO DEL JUGADOR
- (F) MIENTRAS HACES TU MOVIMIENTO LIBRE
- (N) CUANDO UN Oponente JUEGA UNA CARTA CONTRA TI
- (P) MIENTRAS COLOCAS NUEVOS EJÉRCITOS AL COMIENZO DE TU TURNO
- (S) ESPECIAL—LEE LAS INSTRUCCIONES EN LA TARJETA

### SETS DE CARTAS

- 3 ARTILLERÍAS 6 EJÉRCITOS
- 3 INFANTERÍAS 9 EJÉRCITOS
- 3 HELICOPTEROS 12 EJÉRCITOS
- 1 DE CADA 9 EJÉRCITOS

### CÓDIGO DE CARTAS

- (A) MIENTRAS ATACA
- (D) MIENTRAS ESTÁS DEFENDIENDO DURANTE OTRO TURNO DEL JUGADOR
- (F) MIENTRAS HACES TU MOVIMIENTO LIBRE
- (N) CUANDO UN Oponente JUEGA UNA CARTA CONTRA TI
- (P) MIENTRAS COLOCAS NUEVOS EJÉRCITOS AL COMIENZO DE TU TURNO
- (S) ESPECIAL—LEE LAS INSTRUCCIONES EN LA TARJETA

### SETS DE CARTAS

- 3 ARTILLERÍAS 6 EJÉRCITOS
- 3 INFANTERÍAS 9 EJÉRCITOS
- 3 HELICOPTEROS 12 EJÉRCITOS
- 1 DE CADA 9 EJÉRCITOS

**ONE WORLD  
DOMINION**

**ONE WORLD  
DOMINION**

**ONE WORLD  
DOMINION**

**ONE WORLD  
DOMINION**

**ONE WORLD  
DOMINION**

**ONE WORLD  
DOMINION**

**ONE WORLD  
DOMINION**

**ONE WORLD  
DOMINION**