**ÍNDICE**

1. Algunas Palabras p. 2
2. Idea General p. 3
3. Elementos del Juego p. 3
4. Reparto de Distritos y Objetivos p. 4
5. Dos vueltas para agregar Ejércitos p. 5
6. Iniciación de las Hostilidades p. 5
7. Tarjetas de situación p. 8
8. Continuación del juego p. 8
9. Pactos p. 10
10. Consideraciones generales p. 11
11. Lista de objetivos P. 12

*Foto Tapa: @kiki\_velazquez | The Walking Conurban | 17.08.2019*

*Foto Esquina: @elivandequilmes*

*Foto Pelota: Ariana dos Santos*

*Foto Olla: La Sole | La Vaca | La Reina de los Olvidados*

*Este juego es una versión más nuestra de otros juegos de mesa que ya conocemos.*

*Tiene como objetivo difundirse de forma gratuita para quienes quieran disfrutarlo.*

*Esta versión no tiene propósitos de venta total o parcial.*

*Las mentes creativas y ejecutoras de esta versión pertenecen a Alu y Luca.*

**• ALGUNAS PALABRAS •**

En estos días de pandemia se hace difícil desconocer las necesidades que nos rodean. La técnica con que un ejército de doñas abordan cada día hace posible al siguiente. Se hace inevitable suponer que cada rincón de nuestro territorio vive momentos similares. Es estratégico pensarse o desearse en la esquina con les pibes, o en la terraza, o en el patio. El barrio se ve distinto últimamente, pero es igual de barrio que siempre. Por ahí se dice que esta es una guerra contra un enemigo invisible. Sería bueno definir si ese enemigo es el tan mencionado virus o la idea de que aislados vivimos mejor.

Un poco así nacen las ganas de tunear este juego de mesa. De llevar al tablero los espacios que transitamos a diario. De volver amenas las situaciones que nos llueven en la cabeza cada semana.

Lo hicimos jugando, riéndonos, pensando y deseando los días en que podamos compartir este juego una vez más con amigos y amigas.

Esperamos que quienes lleguen a estas páginas las tomen de la misma forma que nosotres, como las ganas de jugar en nuestro *CONURBANO.*

**2. IDEA GENERAL**

El juego propone un conflicto bélico que tiene lugar sobre un mapa-tablero dividido en 50 distritos. Para empezar se reparten los 50 distritos entre les jugadores, quienes ocupan sus dominios con fichas (ejércitos). Cada jugador/a tiene un OBJETIVO SECRETO a cumplir, que se le asigna por azar y que el resto de les jugadores desconoce. Para cumplir con su objetivo (ocupar cierta cantidad de distritos o destruir otres intendentes) le jugadore 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 otres intendentes. 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 de les jugadores para disponer sus fuerzas.

**3.** **ELEMENTOS DE JUEGO**

• MAPA

Un recorte de la provincia de Buenos Aires dividido en 50 distritos agrupados en 6 zonas: Zona Sur, Zona Norte, Zona Oeste, CABA, 3° Cordón Sur y 3° Cordón Norte. 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 DISTRITOS

Un mazo de 50 tarjetas, correspondiendo una a cada distrito. Cada tarjeta lleva además una figura de Esquina, Olla o Pelota.

• 15 TARJETAS DE OBJETIVOS SECRETOS

• 50 TARJETAS DE SITUACIONES

• UN REGLAMENTO

**4. REPARTO DE DISTRITOS Y OBJETIVOS**

**1.** cada intendente elige un color de ficha, que usará durante todo el partido.

**2.** Se mezclan las 50 TARJETAS DE DISTRITOS, y se reparten entre les 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 distritos que obtuvo en el reparto de las tarjetas de distritos. Los 50 distritos del Conurbano quedan así ocupados, cada uno por un ejército.

**4.** Se juntan las tarjetas de distritos, 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:** le jugadore que tiene un objetivo de este tipo, lo cumple en el momento en que ocupa todos los distritos requeridos por el mismo. No hay inconveniente en poseer un excedente; es decir, más distritos y continentes que los consignados en el objetivo.

**B. OBJETIVOS DE DESTRUCCIÓN:** le jugadore 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 otre participante, dicho objetivo se torna imposible de cumplir; a le jugadore que tenía tal objetivo le queda como único recurso apuntar al cumplimiento del objetivo común: ocupar 30 distritos (esto no debe ser anunciado a les demás jugadores). Un objetivo de destrucción de un color puede ser imposible de entrada, ya sea porque quien posee dicho objetivo es precisamente le jugadore 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 de le jugadore sentade a su derecha.

*Nota: La lista de objetivos está al alcance de todes les jugadores, y puede ser útil para frustrar el objetivo secreto del adversarie. 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 les demás se den cuenta del mismo o que cumplan sus objetivos antes que usted.*

**\* OBJETIVO COMÚN**

Existe un objetivo común a todes les participantes: ocupar 30 distritos. Este objetivo es independiente del objetivo secreto, y le jugadore que llega a ocupar 30 distritos gana automáticamente el partido, aunque su tarjeta de OBJETIVO SECRETO consigne algo totalmente distinto.

**5. DOS VUELTAS PARA AGREGAR EJÉRCITOS**

Cada jugadore tira un dado; quien obtiene el número mayor es le primere en jugar, siguiendo la ronda en el sentido de las agujas del reloj.

La incorporación de fichas se realiza en dos vueltas, de acuerdo a la tabla que se muestra más abajo. Así, le primere jugadore pone en el tablero tantos ejércitos como ésta indique y los ubica en uno o varios de sus territorios, en línea con su plan estratégico (por ejemplo, en una partida de 6 jugadores, en la primera vuelta todes incorporarán 10 ejércitos y en la segunda, 6). Siguiendo la ronda, cada une hará lo mismo. En la segunda tanda, en el mismo orden, incorporarán las fichas que correspondan:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CANTIDAD DE JUGADORES | EJÉRCITOS INCORPORADOS EN LA PRIMERA VUELTA | EJÉRCITOS INCORPORADOS EN LA SEGUNDA VUELTA |
| 2 | 14 | 13 |
| 3 | 13 | 12 |
| 4 | 12 | 10 |
| 5 | 11 | 7 |
| 6 | 10 | 6 |

***En todo momento del juego, los 50 distritos del conurbano deben estar ocupados.***

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

**6. INICIACIÓN DE LAS HOSTILIDADES**

Esta ronda la inicia le segunde jugadore. Quien puede:

**\*ATACAR** distritos ajenos.

**\*REAGRUPAR** sus fuerzas.

\*Si con sus ataques conquistó al menos un distrito, solicitar una **TARJETA DE DISTRITO.**

\*Si con sus ataques conquistó al menos dos distritos, solicitar una **TARJETA DE SITUACIÓN.**

Con esto finaliza su turno, continuando de igual manera le jugadore que está a su izquierda. Le jugadore 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 DISTRITOS AJENOS**

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

**B.** Ejército de defensa: para la defensa de un distrito cuentan todos los ejércitos que hay en él.

**C.** Dos distritos son limítrofes si tiene una frontera en común, o si están unidos por puentes sobre el agua (como Avellaneda - Barracas) o comunicados por una vía de transporte.

*\*Las* ***VÍAS DE TRANSPORTE*** *permiten la conección entre dos distritos no limítrofes. Estas Vías funcionan como límites para los distritos donde* ***no*** *tienen accesos. Una vez ingresado a una Vía le jugadore puede elegir cualquiera de sus salidas.*

*\*Existen tres Vias de Transporte distintas: 1- Autopistas, 2- Tren Sarmiento; ambas con la posibilidad de ingresar y atacar cualquier distrito que cuente con su señalización; y 3- Rutas. Las rutas solo conectan los distritos donde comienzan y terminan.*

**D.** Un distrito puede atacar a otro (perteneciente a otro color) si: el distrito atacante dispone de ejércitos de ataque, y el distrito atacado es limítrofe o con conección al distrito atacante.

**DESARROLLO DEL ATAQUE**

Supongamos que es el turno de “verde”. Este jugadore tiene ejércitos (más de uno) en González Catán, y desea atacar Merlo, que es de “Rojo”.

**1.** Anuncia su ataque diciendo: “De González Catán a Merlo”.

**2.** “Verde” toma tantos dados como ejércitos de ataque tenga en González Catán, 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 Merlo, hasta un máximo de 3 dados.

**4.** Les contendientes arrojan sus dados.

**5.** Los dados de cada jugadore 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 une de les contendientes tiene uno o dos dados más que le otre, 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 jugadore retira de su distrito un ejército por cada dado perdedor, ingresándolo a su depósito de fichas.

Finalizado este ataque, pueden suceder dos cosas:

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

**B.** Si queda al menos un ejército rojo en Merlo: este distrito 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 distrito atacante debe tener más de un ejército; el distrito atacado debe ser limítrofe al atacante).

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

Une jugadore 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 une jugadore 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 distrito a otro limítrofe, también propio.**

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

No se puede trasladar ejércitos de un distrito a otro que no sea limítrofe o con vías de transporte, aunque esto se efectúe en varios pasos. Por ejemplo: si un jugador tiene ejércitos en González Catán, Merlo e Isidro Casanova, podrá pasar ejércitos de Merlo a Isidro Casanova, y de González Catán a Merlo, pero **no puede pasar a Isidro Casanova ejércitos que se acaban de pasar de González Catán a Merlo.**

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, le jugadore puede estar en una de las siguientes condiciones:

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

**B.** Durante el turno **conquistó** al menos un distrito; en este caso, **solicita una tarjeta de distrito.**

**C.** Durante el turno **conquistó** al menos dos distritos; en este caso, **solicita una tarjeta de situación, además de la tarjeta de distrito.**

**\* SOLICITAR UNA TARJETA DE DISTRITO**

Le jugadore que conquistó por lo menos un distrito, tiene derecho a recibir una TARJETA DE DISTRITO 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 le jugadore siguiente inicia su turno, pierde el derecho a la misma. Se obtiene una sola tarjeta por vez, aunque le jugadore haya conquistado más de un distrito en ese turno. Le jugadore **conserva** la tarjeta hasta usarla para un CANJE (como se explicará en “Incorporación de ejércitos, por canje”).

Para qué sirve la tarjeta

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

• Si al recibir la tarjeta, le jugadore ya ocupó ese distrito, agrega los dos ejércitos en ese momento.

• Si el distrito 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, le jugadore podrá agregar los dos ejércitos al finalizar cualquiera de sus turnos posteriores, siempre que aún conserve el distrito y la tarjeta.

• Después de colocar sus dos ejércitos de premio, le jugadore 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**.

**7. TARJETA DE SITUACIÓN**

Le jugadore que conquistó por lo menos DOS distritos, tiene derecho y obligación de tomar una TARJETA DE SITUACIÓN del mazo que se encuentra boca abajo, al costado del tablero. Rechazar u olvidar tomar esta tarjeta no es una opción. Le próxime jugadore no puede comenzar si esta acción no se realiza. Se obtiene una sola tarjeta por vez, aunque le jugadore haya conquistado más de dos distritos en ese turno.

Las tarjetas de situación tienen dos tiempos posibles.

**A.** INMEDIATA. Debe realizarse la acción establecida en el momento en que la tarjeta es levantada antes de que ler próxime jugadore comience su turno. Una vez ejecutada la tarjeta debe volver al mazo.

**B.** MEDIATA. Debe realizarse la acción en el momento que establece la tarjeta por única vez. La tarjeta debe conservarse hasta ejecutar la acción; una vez realizada incorporar nuevamente al mazo.

Las Tarjetas de Situación pueden tener alguna de estas características

* BENEFICIA A QUIEN LA RECIBE (10 tarjetas)
* PERJUDICA A QUIEN LA RECIBE (10 tarjetas)
* BENEFICIA A OTRES JUGADORES (10 tarjetas)
* PERJUDICA A OTRES JUGADORES (10 tarjetas)
* BENEFICIA A TODES LES JUGADORES (5 tarjetas)
* PERJUDICA A TODES LES JUGADORES (5 tarjetas)

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

**8. CONTINUACIÓN DEL JUEGO**

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

**\* INCORPORAR EJÉRCITOS**

**\* ATACAR Y REAGRUPAR**

**\* SOLICITAR TARJETA DE distritos**

**\* TOMAR TARJETA DE SITUACIÓN**

**• INCORPORACIÓN DE EJÉRCITOS**

Al comenzar la ronda les jugadores incorporan ejércitos por tres motivos:

**A. Por distritos ocupados.** Cada jugadore cuenta el número de distritos ocupados, e incorpora al mapa una cantidad de ejércitos igual al 50% de ese número. (Si el número es impar, se redondea para abajo: por ejemplo, 7 ejércitos por 15 distritos.) Con menos de 6 distritos se incorpora siempre un mínimo de 3 ejércitos (aunque se tenga un solo distrito). Estos ejércitos se distribuyen libremente por todo el conurbano, siempre en distritos propios.

**B. Por zonas ocupadas.** Si al comenzar la ronda le jugadore ocupa una o más zonas en su totalidad, tiene el derecho de incorporar, además de los ejércitos que le corresponden por distritos, un número adicional de ejércitos por zona, según la tabla siguiente:

ZONA OESTE 7 ejércitos

ZONA NORTE 5 ejércitos

ZONA SUR 5 ejércitos

3° CORDÓN SUR 3 ejércitos

3° CORDÓN NORTE 3 ejércitos

CABA 3 ejércitos

Estos ejércitos van obligatoriamente a distritos de dicha zona (pueden trasladarse luego, en el momento de agrupar).

**C.** Por canje. Ahora le jugadore observa las tarjetas de distritos que tiene en su poder. (Recuérdese que recibe una en cada turno en el que conquistó distritos.)

Cada tarjeta lleva impreso un símbolo: **esquina, olla o pelota**. Si el jugador posee tres con el **mismo símbolo** (por ejemplo: olla - olla - olla), o tres con **símbolos distintos** (esquina – olla – pelota), tiene derecho a canjear estas tres tarjetas por ejércitos adicionales: las muestra al resto de les 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 distritos, 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 le jugadore termina la etapa de incorporación de ejércitos, puede atacar, reagrupar, solicitar tarjeta si le corresponde; o bien, puede ceder el turno a le jugadore 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 DISTRITOS**

Para tener derecho a recibir una tarjeta de distritos al finalizar su turno, le jugadore tiene la obligación de haber conquistado en ese turno:

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

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

**\* TOMAR TARJETA DE SITUACIÓN**

Recordar que esta acción es obligatoria luego de estas dos circunstancias:

**A.** Conquistar al menos dos distritos, mientras haya efectuado menos de 3 canjes.

**B.** Conquistar al menos tres distritos, si ya efectuó 3 o más canjes.

**CANJE DEFENSIVO**

Si le jugadore posee tarjetas que le posibilitan un canje, puede optar por no llevarlo a cabo en la etapa inicial de la ronda: incorpora los ejércitos que le corresponden por distritos o zonas, inicia sus ataques, reagrupa si lo desea, y ahora, si conquistó algún distrito, 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 distrito que se ha conquistado. A continuación, si le corresponde, solicita tarjeta.

**9. PACTOS**

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

**\* PACTO ENTRE DISTRITOS**

Une jugadore puede proponer un pacto no-agresión entre uno de sus distritos y un distrito 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 AMBA**

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 LIBERADA**

A partir del tercer canje, les jugadores están obligados a conquistar 2 distritos por turno para recibir tarjeta. Como al avanzar el juego esto puede volverse difícil, queda el recurso, si cabe, de proponer un pacto de Zona Liberada sobre un distrito limítrofe a ambes y no defendido. Por ejemplo: “Verde” ocupa Presidente Derqui (con muchas fuerzas), y “Rojo” está en General Rodríguez (también fuerte); Exaltación de la Cruz tiene un solo ejército. “Verde” ocupa Exaltación de la Cruz y propone a “Rojo”: “Exaltación de la Cruz, Zona Liberada”. Esto significa que, si el pacto es aceptado, cuando llegue el turno de “Rojo”, conquistará Exaltación de la Cruz y dejará allí un solo ejército de ocupación, sin reagrupar sobre ese distrito. Cuando sea el turno de “Verde”, hará lo mismo: ocupará Exaltación de la Cruz sin reforzarlo. Esto permite a ambes jugadores disponer de un distrito 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 le jugadore que decidió romper el pacto, debe seguir respetándolo hasta que termine el próximo turno de la otra parte.

**B.** Alguno de los distritos que intervienen en el pacto es ocupado por otro color. Ejemplo: supongamos que está en vigencia un pacto Retiro (“Magenta”) - Barracas (“Verde”), y que Retiro es ocupado por un tercer color. El pacto queda roto, y aún si “Magenta” recupera luego Retiro, “Verde” podrá atacarlo (a menos que se establezca un nuevo pacto).

**10. CONSIDERACIONES GENERALES**

**\* DESTRUCCIÓN FORTUITA DE UN COLOR**

Si une jugadore, en el transcurso del partido, elimina a otro color (es decir, lo desaloja del último distrito que ocupa sobre el mapa) sin ser éste su objetivo, el juego continúa. Dicho jugador “hereda” las tarjetas de distritos que eventualmente tenga en su poder el color destruído. Si otre jugadore tenía como OBJETIVO SECRETO la destrucción del color en cuestión, deberá pasar automáticamente y sin anunciarlo al OBJETIVO COMÚN (ocupar 30 distritos).

**\* COMUNICACIÓN DURANTE EL JUEGO**

Hay dos formas de encarar el juego: (a) “Vale todo” y (b) “Fair Play”. En (a) une jugadore puede dar indicaciones a otre sobre qué distritos atacar o no, dar opiniones sobre pactos propuestos entre terceros, proponer pactos fuera de turno, recordar a otre 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”. Les participantes resolverán, al iniciar el juego, qué estilo se adoptará.

**\* PARTIDAS DE 2 O 3 JUGADORES**

Cuando el número de participantes es 2 ó 3, existe la posibilidad que ante la cantidad de distritos 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 jugadore elige un color.

**2.** En lugar de repartir las TARJETAS DE DISTRITOS, cada jugadore coloca sobre el mapa un ejército por vez en un distrito cualquiera, hasta que todo el mapa esté ocupado.

**3.** Cada color incorpora al mapa un número de ejércitos equivalentes al 50% de los distritos ocupados inicialmente (12 ejércitos si juegan dos personas; 8 ejércitos si juegan tres).

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

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

**11. LISTA DE OBJETIVOS SECRETOS**

* OCUPAR EL 3° CORDÓN NORTE, 5 MUNICIPIOS DE ZONA SUR Y 4 DE ZONA NORTE.
* OCUPAR EL 3° CORDÓN SUR, 7 MUNICIPIOS DE ZONA NORTE Y 3 LIMÍTROFES ENTRE SI EN CUALQUIER LUGAR DEL MAPA.
* OCUPAR ZONA OESTE Y 2 MUNICIPIOS DEL 3° CORDÓN SUR.
* OCUPAR ZONA NORTE, 4 MUNICIPIOS DE ZONA OESTE Y 2 DEL 3° CORDÓN SUR.
* OCUPAR ZONA SUR, 2 BARRIOS DE CABA Y 4 DE ZONA OESTE.
* OCUPAR 2 BARRIOS DE CABA, 2 MUNICIPIOS DEL 3° CORDÓN NORTE, 2 DEL 3° CORDÓN SUR, 3 DE ZONA NORTE, 4 DE ZONA SUR y 3 DE ZONA OESTE.
* OCUPAR CABA, ZONA SUR Y 2 MUNICIPIOS DE ZONA NORTE.
* OCUPAR EL 3° CORDÓN SUR, 3° CORDÓN NORTE Y 5 MUNICIPIOS DE ZONA SUR.
* DESTRUIR AL EJÉRCITO AZUL, DE SER IMPOSIBLE AL JUGADOR DE LA DERECHA.
* DESTRUIR AL EJÉRCITO ROJO, DE SER IMPOSIBLE AL JUGADOR DE LA DERECHA.
* DESTRUIR AL EJÉRCITO NEGRO, DE SER IMPOSIBLE AL JUGADOR DE LA DERECHA.
* DESTRUIR AL EJÉRCITO AMARILLO, DE SER IMPOSIBLE AL JUGADOR DE LA DERECHA.
* DESTRUIR AL EJÉRCITO VERDE, DE SER IMPOSIBLE AL JUGADOR DE LA DERECHA.
* DESTRUIR AL EJÉRCITO MAGENTA, DE SER IMPOSIBLE AL JUGADOR DE LA DERECHA.
* **OBJETIVO COMÚN: OCUPAR 30 DISTRITOS.**