

# **¡MISILES, AHORA!**

**UN JUEGO DE CARTAS SOBRE LA GUERRA FRÍA**

**MATERIAL CLASIFICADO  
(REGLAMENTO DE JUEGO)**

**СЕКРЕТНЫЙ МАТЕРИАЛ  
(ПРАВИЛА ИГРЫ)**

**DISEÑO:  
BYRON RETANA**

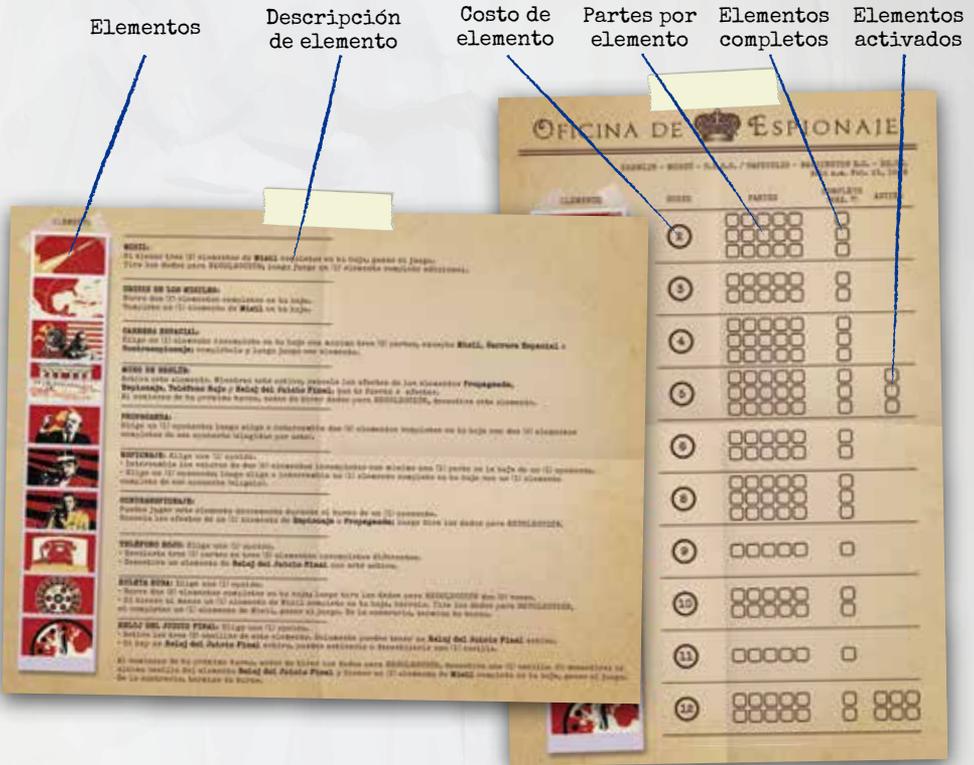
**ILUSTRACIÓN:  
JOSUÉ GONZÁLEZ**



# OBJETIVO DEL JUEGO

Cada jugador representará a una potencia durante la Guerra Fría y su objetivo final es convertirse en una superpotencia que rija sobre las demás. Para lograr esto, cada jugador tratará de armarse con misiles y ganar la Guerra Fría.

Este juego se trata sobre no tener amigos, traición y engaño, por lo que cada jugada que se realice podría costarle a alguien su supremacía como próxima superpotencia.



## COMPONENTES

- 100 Hojas de jugador • 4 Hojas de ayuda •
- 3 dados de 6 caras • 4 lápices con borrador •

Cada elemento representa a la Guerra Fría, tanto en historia como en cultura popular. En la descripción se ubica su nombre y su respectivo efecto. Si un elemento en su casilla de descripción dice "Elige una opción", eso significa que solo se podrá escoger uno de los efectos mostradas para jugar.

## PREPARACIÓN

- Cada jugador toma una (1) **hoja de jugador**, una (1) **hoja de ayuda** y un (1) lápiz.
- Cada jugador marca la primera casilla *Completo* del elemento **Misil**.
- Cada jugador tira los dados para *recolección*, dos (2) veces (véase la sección *Fases del turno*, para saber cómo realizar esta acción).

Si esta es el primera partida a jugar, el dueño del juego toma el primer turno, pues se considera "Superpotencia". De lo contrario, el jugador que ganó la última partida toma el primer turno, pasando a ser la nueva "Superpotencia".

## REGLAS ESPECIALES

**Regla de oro:** Si el efecto de un elemento contradice al reglamento, se respeta el efecto del elemento.

**Espionaje en tiempo real:** Es totalmente permitido espiar la hoja de jugador de un oponente para saber que elementos completos o incompletos tiene marcados.

**Efectividad de oponente:** Si el efecto de un elemento jugado tiene como objetivo un oponente, este no debe tener un Muro de Berlín activado. Si se juega por error el elemento, remarque la casilla y juegue otro elemento completo o realice la *Segunda Recolección*.

## ELEMENTOS

La hoja de jugador está compuesto por 10 elementos diferentes distribuidos de la siguiente manera:



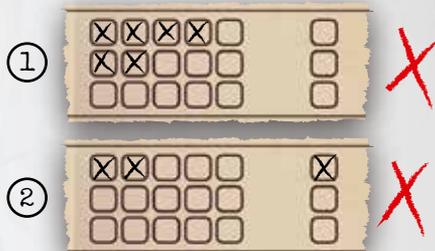
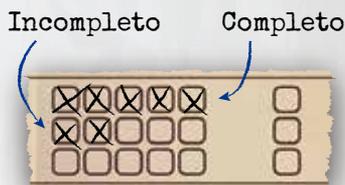
- (Costo 02, cant. x3) **Misil:** Condición para ganar.
- (Costo 03, cant. x2) **Crisis de los Misiles.**
- (Costo 04, cant. x3) **Carrera Espacial.**
- (Costo 05, cant. x3) **Muro de Berlín:** Regla de oro (permanece activo tras terminar el turno).
- (Costo 06, cant. x2) **Propaganda:** Efectividad de oponente.
- (Costo 08, cant. x3) **Espionaje:** Efectividad de oponente.
- (Costo 09, cant. x1) **Contraespionaje:** Regla de oro (se juega en turno del oponente).
- (Costo 10, cant. x2) **Teléfono Rojo:** Efectividad de oponente.
- (Costo 11, cant. x1) **Ruleta Rusa:** Condición para ganar.
- (Costo 12, cant. x2) **Reloj del Juicio Final:** Regla de oro (permanece activo tras terminar el turno), condición para ganar.

## Importante:

- Todos los elementos están compuestos de cinco (5) partes. Mientras un elemento cuente de cero (0) a cuatro (4) partes marcadas, este se considerará *incompleto*. Si todas las partes de un elemento llegan a estar marcadas, entonces se considerará *completo*.

- Si un elemento llega a tener todas sus partes marcadas, dichas casillas deberán borrarse, para luego marcar la casilla de elemento completo.

- Dentro de un mismo elemento, no pueden comenzar a marcarse las partes de una nueva línea hasta que una previa esté completa (1). Igualmente, tampoco se podrán marcar las partes de una línea donde la casilla *Completo* ya se encuentre marcada (2).



## DESARROLLO DE LA PARTIDA

Durante la partida, es muy importante señalar que tras la *preparación* inicial, las hojas de cada jugador deben quedar totalmente visibles para todos los jugadores, esto debido a que hay elementos cuyo efecto conlleva revisar previamente las casillas marcadas en la hoja de un oponente. Esto va de la mano con la *regla especial espionaje en tiempo real*.

El juego es jugado a través de una serie de turnos, iniciando desde el primer jugador (*Superpotencia*) y pasando el turno hacia la izquierda. Cada turno se divide en una serie de fases que se jugarán en orden:

- 1) Recolección
- 2) Decisión:
  - a) Ataque
  - b) Búsqueda

# FASES DEL TURNO

## 1) RECOLECCIÓN:

- Al inicio del turno, el jugador activo tira los dados.
- Selecciona dos (2) dados, cuya suma de sus valores representarán el costo del elemento a querer completar.
- El valor del tercer dado será utilizado para completar las *partes del elemento*.
- Marca con el lápiz la cantidad de casillas del respectivo elemento seleccionado.

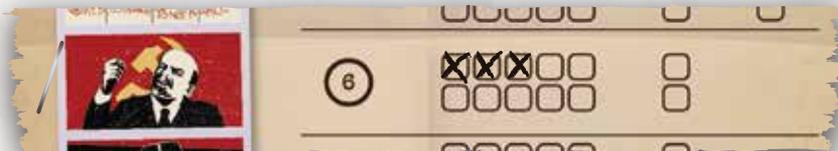
### EJEMPLO



Los dados lanzados dieron como resultado los valores 1, 3 y 5.

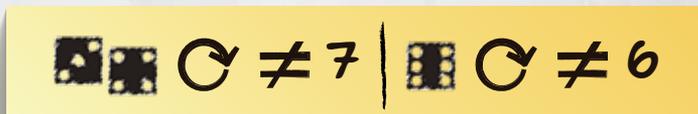
La suma de 2 cualesquiera de esos dados, nos permitirán saber los elementos disponibles para escoger: 4 (Carrera Espacial), 6 (Propaganda) u 8 (Espionaje).

Al haber seleccionado los dados 1 y 5 para escoger el elemento Propaganda, el dado restante, 3, será la cantidad de casillas de partes que podremos marcar.

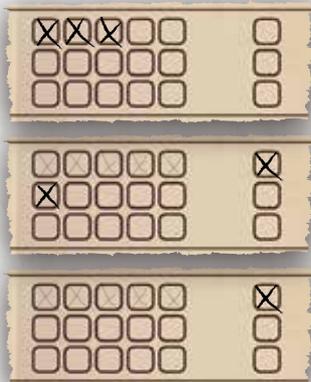


## Importante:

- Si la suma de los dos dados para elegir elemento suman siete (7), ambos dados se deben volver a lanzar hasta obtener otro valor. Si el dado para completar partes tiene un valor de seis (6), este se debe volver a lanzar hasta obtener otro valor.



- Si al marcar partes de un elemento, este se llega a completar y por el valor del dado aún se pudiesen marcar más partes, estas no se marcarán y se perderá ese valor extra.



## 2) DECISIÓN:

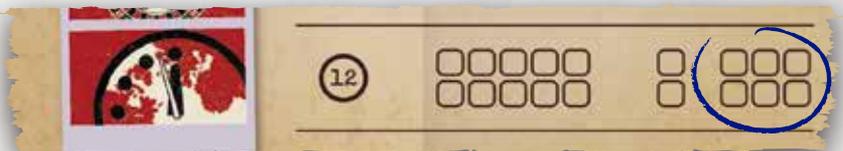
En esta segunda fase se podrá escoger entre dos (2) subfases: Ataque o Búsqueda.

### a) Ataque:

- Selecciona un elemento completo para jugar.
- Revisa que cumpla con todas las condiciones para ser jugado, incluida, de ser el caso, la *efectividad de oponente* (véase *reglas especiales*).
- De cumplir con las condiciones, borra la marca en la respectiva casilla *completo* del elemento.
- Juega el elemento según la descripción de este en la hoja de ayuda.

## Importante:

- La casilla de *elemento activado* solo se encuentra en los elementos *Muro de Berlín* y *Reloj del Juicio Final*. En la descripción de cada elemento se especifica su respectivo uso.



### b) Búsqueda:

- Realiza una segunda fase de recolección, esto según la descripción antes dada.

FIN DEL TURNO

#### Importante:

- Al final del turno, no puedes tener más de 7 elementos completos en tu hoja de jugador. De ser el caso que tengas más, procede a borrar las marcas excedentes, conservando los que desees, hasta quedar con el máximo establecido.



Máximo 7 marcas de completo al final del turno.

## GANANDO EL JUEGO

Los jugadores pueden ganar el juego completando uno de los siguientes:

1. Teniendo tres (3) elementos de *Misil* completos.
2. Resolviendo satisfactoriamente el efecto del elemento *Reloj del Juicio Final*.
3. Resolviendo satisfactoriamente el segundo efecto del elemento *Ruleta Rusa*.

#### Importante

- Si un jugador tiene dos (2) elementos de *Misil* completos y un (1) elemento de *Espionaje*, es válido utilizar el elemento *Espionaje* para conseguir un tercer *Misil* de la hoja de jugador de un oponente para ganar el juego.

- El ganador de la partida será la nueva superpotencia.

- Si se desea seguir jugando, realice nuevamente el proceso de preparación del juego.

## CRÉDITOS

**Desarrollo y Diseño:** Byron Retana.  
**Ilustración:** Josué González  
**Texto, maquetación y producción:**  
Byron Retana y Josué González.

**Editado por:**  
Bearded Guy Games, San José, Costa Rica.

© 2019, Bearded Guy Games, ¡Misiles, Ahora! y todas las marcas relacionadas son ™ y © de Bearded Guy Games. Todos los derechos reservados.

beardedguygamescr@gmail.com  
[www.facebook.com/beardedguygames](https://www.facebook.com/beardedguygames)  
[www.instagram.com/beardedguygames](https://www.instagram.com/beardedguygames)

# OFICINA DE ESPIONAJE

KREMLIN - MOSCÚ - U.R.S.S. / CAPITOLIO - WASHINGTON D.C. - EE.UU.  
9:15 a.m. Feb. 21, 1988

ELEMENTO	COSTO	PARTES	COMPLETO (MÁX. 7)	ACTIVO
	2	000000	0	
	3	000000	0	
	4	000000	0	
	5	000000	0	00
	6	000000	0	
	8	000000	0	
	9	000000	0	
	10	000000	0	
	11	000000	0	
	12	000000	0	0000

# OFICINA DE ESPIONAJE

KREMLIN - MOSCÚ - U.R.S.S. / CAPITOLIO - WASHINGTON D.C. - EE.UU.  
9:15 a.m. Feb. 21, 1988

ELEMENTO	COSTO	PARTES	COMPLETO (MÁX. 7)	ACTIVO
	2	000000	0	
	3	000000	0	
	4	000000	0	
	5	000000	0	00
	6	000000	0	
	8	000000	0	
	9	000000	0	
	10	000000	0	
	11	000000	0	
	12	000000	0	0000

**MISIL:**

Si tienes tres (3) elementos de **Misil** completos en tu hoja, ganas el juego.  
Tira los dados para RECOLECCIÓN; luego juega un (1) elemento completo adicional.

**CRISIS DE LOS MISILES:**

Borra dos (2) elementos completos en tu hoja.  
Completa un (1) elemento de **Misil** en tu hoja.

**CARRERA ESPACIAL:**

Elige un (1) elemento incompleto en tu hoja con mínimo tres (3) partes, excepto **Misil, Carrera Espacial o Contraespionaje**; complétalo y luego juega ese elemento.

**MURO DE BERLÍN:**

Activa este elemento. Mientras esté activo, cancela los efectos de los elementos **Propaganda, Espionaje, Teléfono Rojo y Reloj del Juicio Final**, que te fueran a afectar.  
Al comienzo de tu próximo turno, antes de tirar dados para RECOLECCIÓN, desactiva este elemento.

**PROPAGANDA:**

Elige un (1) oponente; luego elige e intercambia dos (2) elementos completos en tu hoja con dos (2) elementos completos de ese oponente (elegidos por este).



**ESPIONAJE:** Elige una (1) opción.

- Intercambia los valores de dos (2) elementos incompletos con mínimo una (1) parte en la hoja de un (1) oponente.
- Elige un (1) oponente; luego elige e intercambia un (1) elemento completo en tu hoja con un (1) elemento completo de ese oponente (elígelo).

**CONTRAESPIONAJE:**

Puedes jugar este elemento únicamente durante el turno de un (1) oponente.  
Cancela los efectos de un (1) elemento de **Espionaje o Propaganda**; luego tira los dados para RECOLECCIÓN.



**TELÉFONO ROJO:** Elige una (1) opción.

- Recolecta tres (3) partes en tres (3) elementos incompletos diferentes.
- Desactiva un elemento de **Reloj del Juicio Final** que esté activo.



**RULETA RUSA:** Elige una (1) opción.

- Borra dos (2) elementos completos en tu hoja; luego tira los dados para RECOLECCIÓN dos (2) veces.
- Si tienes al menos un (1) elemento de Misil completo en tu hoja, bórralo. Tira los dados para RECOLECCIÓN, si completas un (1) elemento de Misil, ganas el juego. De lo contrario, termina tu turno.



**RELOJ DEL JUICIO FINAL:** Elige una (1) opción.

- Activa las tres (3) casillas de este elemento. Solamente puedes tener un **Reloj del Juicio Final** activo.
- Si hay un **Reloj del Juicio Final** activo, puedes activarle o desactivarle una (1) casilla.

Al comienzo de tu próximo turno, antes de tirar los dados para RECOLECCIÓN, desactiva una (1) casilla. Si desactivas la última casilla del elemento **Reloj del Juicio Final** y tienes un (1) elemento de **Misil** completo en tu hoja, ganas el juego. De lo contrario, termina tu turno.