



# GRAVITY WARPGAME®

Un Nuevo Nivel De Juego®

Diseñado por:  
Luis Machado  
Daniel Machado

Instrucciones 1.2



1 plataforma de dos caras. Es aquí donde se desarrolla el juego. Cada cara tiene 8 zonas diferentes para colocar las piezas.



1 base cónica de dos partes: la base y la vara. Sigue las instrucciones de Montaje para armar esta pieza junto con la cabina y la plataforma.



1 cabina con tornillo e imán. Estas piezas sostienen la plataforma y proporcionan el punto de equilibrio de todo el conjunto.



36 tropas (piezas) divididas en 6 colores diferentes. Cada set de color tiene:

- dos Tanques (1), que son los más **pesados**;
- dos Luchadores (2), que son los más **ligeros**;
- dos Naves (3), que son las más **amplias**.

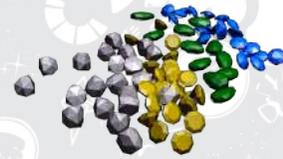
Estas son las piezas que tratarás de colocar en la plataforma. Todas son apilables.



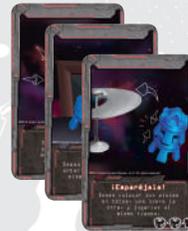
1 dado de seis lados, 2 de ocho lados. El de seis lados te indica cuál pieza debes jugar. Los de ocho lados te indican en qué zona de la plataforma la debes colocar. Elige el dado de ocho lados que corresponda con la cara de la plataforma.



2 palitos. Los usarás para unos retos cuando te toque colocar piezas en la plataforma.



48 gemas, divididas en cuatro colores: 7 verdes (gema de pasar turno), 18 azules (1 punto), 12 plateadas (3 puntos), y 11 doradas (5 puntos).



Cartas de Reto (energía Roja). Puedes usar éstas para hacer el turno de los otros más difícil de completar y evitar que coloquen sus piezas. Si el jugador de turno no logra colocar sus piezas exitosamente en la plataforma con los retos presentados, recobra sus piezas de ese turno y le toca al siguiente jugador.



Cartas de Evento (energía Verde). Éstas son modificadores que puedes usar para alterar el estado de la plataforma de alguna manera. El jugador que la usa es quien la ejecuta, no el jugador de turno.



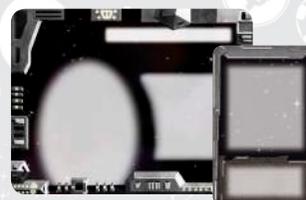
Cartas de Defensa (energía Azul). Éstas te ayudarán a sobrevivir los retos que otros jugadores te presenten en tu turno. **Estas son las únicas cartas que puedes jugar en tu turno.**



Comodín, con el nombre Antimateria. Esta carta puede transformarse en cualquier otra carta del juego, excepto el Guardián.



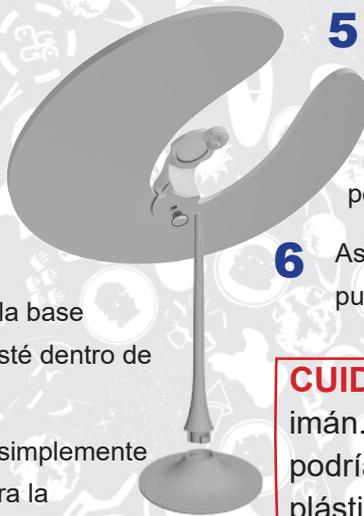
Cartas de Héroes. Éstas te otorgan una habilidad especial, que puedes usar una vez por ronda. Más detalles de esto en la página 5.



Varias cartas en blanco. Crea reglas de la casa, escríbelas en estas cartas y, ¡tendrás un juego personalizado para jugar!

## Armar la plataforma

- 1 Arma la base cónica insertando la varilla en la base y girando 90° en sentido horario.
- 2 Adjunta el imán a la cabina, luego la cabina a la plataforma. Aprieta el tornillo con cuidado.
- 3 Coloca la plataforma con la cabina e imán sobre la base cónica, asegurándote de que la punta del imán esté dentro de la pequeña zona cóncava de la varilla.
- 4 Si quieres jugar en la otra cara de la plataforma, simplemente desatornilla la cabina, sácala de la plataforma, gira la plataforma, reinserta la cabina y aprieta el tornillo de nuevo.



- 5 Para balancear la plataforma, mueve el imán sobre la parte metálica de la cabina en la dirección en la que se inclina la plataforma. **Mueve siempre hacia la inclinación.** Repite este proceso hasta que estés satisfecho con el grado de equilibrio de la plataforma. No tiene que quedar perfectamente equilibrada para jugar.
- 6 Asegúrate de que no haya obstáculos alrededor de la plataforma que puedan estorbar su movimiento.

**CUIDADO:** pide ayuda a un adulto para acoplar o cambiar el imán. Esta pieza tiene una punta fina y el imán es muy fuerte, podrías pincharte los dedos o forzar el imán fuera de su disco plástico, o separar el disco metálico de la cabina.

## Preparación (Modo Batalla)

- 1 Una vez armada la plataforma, es muy estable y se equilibra ella sola. Siempre que trates la plataforma con cuidado, nunca se caerá.
- 2 Escoge un set de tropas. Asegúrate de tener las 6 piezas de tu color.
- 3 Todos comienzan la partida con 5 puntos. Recomendamos una gema plateada y dos azules para empezar.
- 4 Selecciona al azar una carta de Héroe con habilidad especial que puedes usar una sola vez por ronda (ver la pág. 5 para más detalles).
- 5 Reparte una carta Guardián a cada jugador y saca las demás del juego.
- 6 Baraja el resto de las cartas y reparte 5 a cada jugador. Cada uno debería tener un total de 6 cartas, incluyendo el Guardián. 6 cartas es el límite.
- 7 Coloca el resto de las cartas en dos montones/pilas a cada lado de la plataforma, para que todos puedan alcanzarlas sin golpear la plataforma.



8 Comienza la persona más joven. Turnos cambian en sentido horario

3 Todos comienzan con 5 puntos

GRAVITY WARFARE es un divertido y retador juego de destreza que combina estrategias usando cartas y la mecánica de retos.

## Modos de juego

Hay varias maneras de jugar:

- ◆ **Modo Batalla** (estándar)
- ◆ Modo Simple
- ◆ Modo en Equipos
- ◆ Modo 1v1

Entraremos en detalle de los modos más adelante. Para explicar la mecánica del juego, emplearemos el Modo Batalla, que es el estándar.

En **Modo Batalla**, los jugadores reciben varias cartas, que luego podrán usar para presentar retos a otros jugadores, defenderse, o cambiar el estado de la plataforma con cartas de Eventos. Cada jugador también recibe una carta de Héroe.

**El jugador que tenga más puntos al final de tres rondas gana la partida.** Comienza la persona más joven. Los turnos cambian en sentido horario. El que coloque todas sus piezas en la plataforma comienza la siguiente ronda, o el que haga caer las piezas.

**El propósito del juego es deshacerte de todas tus tropas.** Cuando ya no tengas más piezas para jugar, ganas la ronda, recolectas los puntos y comienza la siguiente ronda.

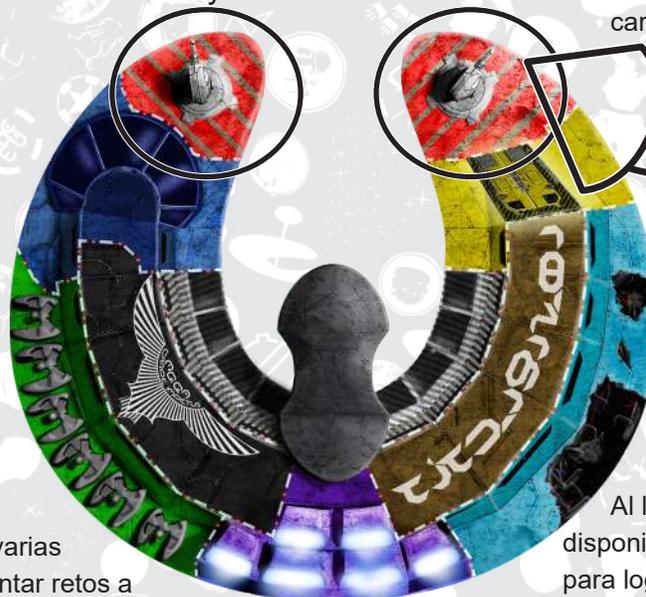
Si **tu propósito principal es deshacerte de todas tus piezas, el secundario es evitar que los demás logren deshacerse de las suyas.** La manera que tienes para lograrlo es proponiéndoles retos para hacer que su turno sea más difícil de ejecutar.

## Durante tu turno:

Tu turno consta de los siguientes pasos:

- 1 Lanza los dados
- 2 Espera los retos y eventos
- 3 Juega tu(s) pieza(s) (con los retos)
- 4 Recoge tus puntos (si aplica)
- 5 Reabastece tu mano de cartas
- 6 Descarta los retos presentados

**1 Lanza los dados:** Tú, siendo el jugador de turno, toma y lanza los dados para comenzar tu turno. Hay 2 dados:



**1.1 Dado de zonas:** este dado te indica en cuál zona del tablero vas a jugar tu pieza. Utiliza el dado de 8 lados correspondiente a la cara de la plataforma seleccionada.

**1.2 Dado de tropa:** este dado te indica cuál de tus piezas debes jugar en tu turno.

**1.3 Gemas de pasar**

Al lanzar el dado de tropa debes obtener una pieza que tengas disponible para poder jugar tu turno, tienes 2 oportunidades para lograrlo. Si la segunda vez que lanzas el dado aún no muestra una pieza disponible, recibes una gema de pasar (verde) y es el turno del siguiente jugador. Lee ¡Emparéjala!, ¡Duplicalo!, y ¡Teletransportala!, para excepciones.

En tus siguientes turnos si el dado no te muestra una pieza disponible, en lugar de pasar, puedes pagar una gema de pasar para ignorar lo que muestra el dado de tropa y jugar cualquier pieza disponible en la zona que te indica el dado de zona. Puedes también decidir no jugar tu turno y recibir la gema de pasar correspondiente.

**2 Espera los retos y eventos:** Después de lanzar los dados y que todos vean en qué consiste tu turno, los otros jugadores pueden proponerte retos con sus cartas para hacer tu turno más difícil. Cada jugador puede presentar solamente una carta por turno, sea de reto o de evento, pero puede usar las cartas de defensa que quiera en cada turno.



**Espera por tus retos:** después de lanzar los dados, cuenta 5 segundos, mientras los otros jugadores deciden si te van a asignar o no algún reto. Luego puedes completar tu turno cumpliendo los retos propuestos, si los hay.

Los jugadores pueden confabular contra ti, discutiendo qué hacer y qué retos tienen que puedan combinar, pero deben hacerlo en voz alta. No hay ningún orden en particular para proponer los retos.

**Los eventos tienen que resolverse antes de los retos.**

Cuando uno o más retos son propuestos se deben considerar combinados. **Recuerda que la acción de las cartas de Evento no la ejecuta el jugador de turno, sino quien la usa.** La carta de **¡A Ciegas!** no se combina con otras cartas de reto.

Por ejemplo, si te proponen ¡Gírala! + ¡Con Palitos Chinos! + ¡Duplícalo!, tienes que jugar tu turno (con la pieza y la zona que indican los dados) usando los palitos chinos y mientras la plataforma esté girando. Además, debes hacerlo dos veces.

Sin embargo, hay ocasiones en las que la combinación de cartas no resulta fácil de entender. En estos casos **los demás jugadores son quienes deciden** cómo interpretar las cartas y te indican cómo completar tu turno. Cuando suceda esto, los jugadores atacantes pueden elegir retirar de la combinación alguno de los retos propuestos si la combinación final luce considerablemente mejor, más difícil o simplemente más entretenida. **NO se puede sustituir una carta de reto** por otra, se puede sólo retirar.

**Recuerda, los retos tienen prioridad sobre los dados. Los dados pueden volver a lanzarse si surge algún conflicto con los retos.** Por ejemplo: si un jugador propone como reto ¡Móntala! pero en la zona que indica el dado no hay piezas, el jugador activo debe volver a lanzar el dado de zonas buscando una zona que tenga piezas.

**3 Juega tu(s) pieza(s):** Luego que han sido interpretados los retos, puedes entonces completar tu turno de acuerdo con lo decidido. ¡Buena suerte!

**3.1 Completar tu turno exitosamente.** Hay varios criterios que cumplir para colocar tu pieza exitosamente:

- La pieza debe estar estable, especialmente al apilar.
- La pieza debe estar por lo menos un 50% dentro de la zona. La carta ¡Limitate! cambia esto a 100%.
- Sólo puedes usar una mano para todas las acciones en tu turno. Esto incluye girar y ajustar la plataforma, y usar los palitos chinos.
- Ninguna pieza puede caer de la plataforma al terminar tu turno. Pero sí pueden deslizarse.
- Sólo tienes una oportunidad para colocar la pieza. **No puedes fallar a propósito.**

**3.2** Si uno de esos criterios no se cumple, es un fallo. Si esto ocurre, el jugador recupera sus piezas (sólo las del turno actual) y el turno pasa al siguiente jugador. **Si el jugador hace caer un máximo de 3 piezas, también pierde un punto.** Las piezas de los otros jugadores que caigan se ponen a un lado por el resto de la ronda. Es decir, ni regresan a sus dueños originales, ni se las lleva el que las hizo caer. **Estos criterios también aplican para cualquier jugador que use una carta de Evento.**

**3.3** Si un jugador tropieza alguna pieza accidentalmente y queda de costado **pero aún en la plataforma**, ese jugador deberá colocarla como estaba. Y esta acción es parte de su turno, pero **no tiene que hacerlo con los retos de su jugada original.**

**4 Recoge tus puntos. Ganas 1 punto por cada tropa que colocas exitosamente en la plataforma.** Recupera tus gemas. Si decides apilar tu tropa sobre una pieza que ya estaba en la plataforma **sin haber recibido el reto de ¡Móntala!**, recibes tantos puntos adicionales como piezas hay debajo de la tuya. Por ejemplo, si voluntariamente decides apilar tu tropa sobre una torre de 2 piezas, recibes 2 puntos adicionales al completar el turno exitosamente. Si no logras apilarla, o si haces caer piezas luego de apilarla, no ganas ningún punto.

**5 Reabastece tu mano.** Esta es la manera principal de obtener más cartas o recuperarlas. Dos cosas tienen que ocurrir para poder hacer esto. **Primero**, tienes que haber completado tu turno exitosamente con al menos un reto. **Segundo**, no puedes estar en el límite de 6 cartas (incluyendo el Guardián).

El proceso de reabastecimiento es: **1)** roba dos cartas de cualquier montón, **2)** míralas, **3)** escoge una y **4)** descarta la otra.

**5.1 Comprar cartas.** Los jugadores también pueden comprarlas. Los 4 pasos son exactamente los mismos. Asegúrate de no estar en tu límite de cartas. **Cuestan un punto.** No hay límite de compra y **puedes comprar en cualquier momento del juego.** No tienes que esperar a tu turno para hacerlo.



**6** Cuando hayas colocado tu tropa, recoge todas las cartas que se usaron en tu turno y colócalas boca arriba en dos montones/pilas a cada lado de la plataforma. Éstos serán los montones de descarte. Revisa Preparación para más información (p. 2).

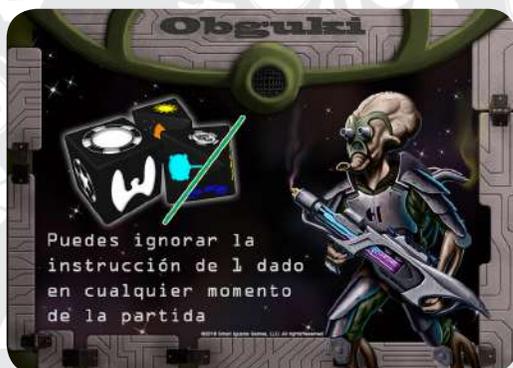
**Ningún jugador podrá robar cartas si su mano está al límite de cartas.**

## Habilidades especiales

Cada Héroe Alienígena tiene una habilidad única especial que **puedes usar en cualquier momento**, sea o no tu turno. ¿Cómo la uso? Simplemente anuncias que quieres usar tu habilidad y el juego se pausa

hasta que la acción de usar tu habilidad termine. Úsala con sabiduría, sólo puedes usarla **una vez por ronda**. Mantén tu carta de Héroe un secreto hasta que la vayas a usar. Cuando la uses, colócala boca arriba.

Mantén tus cartas descartadas cerca de ti para que puedas escoger y reutilizar cualquiera de los retos que ya hayas usado. Luego descarta todas.



No recibes puntos adicionales por apilar voluntariamente.



## ¿Cuándo termina una ronda?

Es una buena pregunta. Hay dos posibles escenarios en el juego:

- 1 Alguien hace caer 4 o más piezas de la plataforma.** Si esto ocurre, la ronda termina y ese jugador pierde 2 puntos.
- 2 Alguien coloca todas sus tropas en la plataforma.** Si esto ocurre, la ronda termina y ese jugador recibe 5 puntos adicionales. Los otros jugadores no reciben ningún punto adicional en este escenario.

**2.1 NOTA:** si recibes alguna tropa que no sea de tu set original, también deberás colocarla en la plataforma para ganar.

Hazlas caer y perderás la ronda.

## Y ahora, ¿qué hacemos?

Otra buena pregunta. Cuando una ronda termine, haz lo siguiente:

- 1** Otorga los puntos correspondientes.
- 2** Recupera tu Guardián y restablece tu habilidad de Héroe (si aplica).
- 3** Devuelve todas las gemas de pasar (verdes) al montón.
- 4** Recupera tus tropas.
- 5** Baraja todas las cartas y reparte una mano nueva a todos.

**El jugador con más puntos al final de tres rondas es el ganador!**



## Otros modos de juego

### Modo Simple:

Retira del mazo todas las cartas de Agujero Espacio-Temporal y ¡Devuélvela! y 2 ¡Quédatela! Deja en juego tantos Guardián como jugadores, retira los sobrantes. Baraja las cartas, divídelas en dos porciones iguales y colócalas a ambos lados del soporte de la base. Es de donde se toman las cartas para jugar.

Por turnos cada jugador toma una carta de cualquiera de los 2 mazos y realiza la acción descrita en la carta, lanzando los dados si así lo indica.

Al comienzo de cada ronda el primer jugador, y sólo el primer jugador, debe completar su turno sin tomar carta. Sólo lanza los dados.

La carta que tomas determina tu turno. Después de completar tu turno, la descartas y el siguiente jugador comienza su turno.

Si la carta que tomas es una carta de defensa, guárdala para usarla luego y toma otra para comenzar tu turno.

### Modo en Equipos:

Puedes jugar en equipos de 2 o 3 jugadores y las reglas se mantienen.

Puedes usar tus cartas para ayudar a tus compañeros de equipo a quedarse sin piezas más rápidamente.

La puntuación funciona igual que en Modo Batalla, pero todos los miembros de un equipo suman sus puntos al final de cada ronda.

### Modo 1v1:

Empiezas con 10 cartas (9 que te reparten + Guardián).

Puedes proponer 2 retos (cartas) por turno a tu oponente.

El ganador de cada ronda recibe 5 puntos.

**Diviértete con las reglas o invéntate algunas propias y ponlas a prueba. El juego puede ser tan estricto o tan flexible como los jugadores deseen.**

## Cartas

Hay tres tipos de cartas en el juego: **reto (energía roja)**, **defensa (energía azul)**, y cartas de **evento (energía verde)**. Las cartas de Reto las usas para hacer el turno de un jugador más difícil y/o más entretenido. **Recuerda que se combinan.** Las cartas de Defensa las usas para protegerte a ti o a un compañero de equipo. **Las cartas de defensa son las únicas que puedes jugar en tu turno.** Las cartas de evento afectan el estado de la plataforma de alguna manera y no las puedes jugar durante tu turno.



Energía

Dibujo de referencia

Nombre

Descripción

Dados correspondientes

## Cartas de reto:



### ¡Limítate!

**Modos Batalla y Simple:** el jugador debe colocar su pieza totalmente dentro de la zona que muestra el dado. Si no logra ejecutarlo al primer intento, el jugador toma su pieza de regreso y pierde el turno.



### ¡Cópialo!

**Modos Batalla y Simple:** debes repetir la jugada del jugador anterior: mismos retos, misma pieza y misma zona. El jugador activo NO tiene que tomar las mismas decisiones del jugador anterior. Es decir, no tiene que colocar su pieza sobre otra (si fue decisión del jugador), a menos que haya recibido un reto de ¡Móntala! o la haya tomado del montón.



### ¡A Ciegas!

**Modos Batalla y Simple:** debes colocar tu pieza sobre la plataforma con los ojos cerrados. Debes cerrar los ojos desde antes de agarrar la pieza que vas a colocar sobre la plataforma. No pierdes ningún punto si y sólo si TU pieza cae fuera de la plataforma. **¡A Ciegas! es un reto único y especial que no puede ser combinado con ningún otro reto.** Los otros retos propuestos pueden ser retirados (y devueltos a los respectivos jugadores) si los jugadores deciden que ¡A Ciegas! sería tan difícil o tan divertido como las otras combinaciones de cartas. Los jugadores pueden decidir lo contrario y escoger la otra combinación, devolviendo la carta ¡A Ciegas! al jugador respectivo.

Los jugadores pueden “medir” la colocación de la pieza con los ojos abiertos antes de ejecutar el intento real.



### ¡Duplícalo!

**Modos Batalla y Simple:** debes ejecutar la acción de tu turno dos veces, usando una pieza igual en la misma zona, como muestren los dados. Si el jugador no tiene dos de la pieza que indica el dado, debe escoger como segunda pieza una de las que tiene disponible.



### ¡Emparéjala!

**Modos Batalla y Simple:** debes colocar dos piezas en tótem, una sobre la otra, y jugarlas al mismo tiempo. Debes lanzar el dado de tropa dos veces para determinar cuáles piezas jugar, apiladas en el orden del dado (la pieza del primer lanzamiento va debajo). Si no tienes la pieza que muestra el dado en el segundo lanzamiento, puedes usar cualquiera de las que tienes disponibles. Con las piezas identificadas, colócalas simultáneamente (en tótem). Sólo puede aplicarse una ¡Emparéjala! por turno. No se pueden apilar 4 piezas simultáneamente (en caso de ¡Cópialo! + ¡Emparéjala!, en el que el jugador anterior hizo un ¡Cópialo!), aunque sí pueden ejecutarlo dos veces seguidas con ¡Emparéjala! + ¡Duplícalo!



### ¡Gírala!

**Modos Batalla y Simple:** el jugador debe hacer girar la plataforma y completar su turno mientras la plataforma esté girando. Usa sólo una mano para todas las acciones que haya que hacer. No hace falta mucha fuerza. Recomendamos hacerlo desde una de las puntas rojas, donde están los cañones.

Una vez hayas colocado tu pieza, debes también detener el giro de la plataforma (**esto es parte del reto**), para que la siguiente persona pueda jugar su turno.



### ¡Móntala!

**Modos Batalla y Simple:** debes colocar tu pieza sobre otra ya jugada en la plataforma, en la zona que indica el dado. Si no hay piezas en la zona indicada (y hay piezas en la plataforma), lanza una vez más el dado de zonas para obtener una zona con piezas disponibles. Si no hay piezas en la zona de la segunda tirada, el jugador escoge cualquier pieza en la plataforma sobre la cual colocar la suya.

Los jugadores pueden elegir ejecutar un ¡Móntala! en su turno sin ser necesaria la carta. Si tiene éxito, recibe puntos adicionales.



### ¡Con Palitos Chinos!

**Modos Batalla y Simple:** debes usar los palitos chinos para colocar tu pieza sobre la plataforma. No puedes usar las dos manos.



## ¡Teletransportala!

**Modos Batalla y Simple:** mueve una pieza en la plataforma de una zona a otra. Lanza el dado de zona dos veces: primero para saber de dónde mover la pieza (extracción) y otra vez para saber dónde colocarla (destino). Si no hay piezas en la zona de extracción, lanza de nuevo el dado. Si la segunda zona tampoco tiene piezas, puedes escoger cualquier pieza ya jugada para teletransportarla. Lanza el dado una vez más para obtener la zona de destino.

Debes usar una pieza ya jugada y no añadir una nueva al tablero. Puedes escoger cuál pieza teletransportar si hay opciones en la zona de extracción. Es importante separar la pieza de la plataforma, no está permitido deslizarla.

Si fallas en el intento de teletransportar la pieza en la plataforma, debes suponer que la pieza a teletransportar te pertenece y te la quedas.

Este reto siempre te otorga una gema de pasar.

**Variante:** para un juego más estratégico, puedes usar esta carta como una de evento. Simplemente mueve una pieza en la plataforma de una zona a otra, sin lanzar los dados. Recuerda que no puedes jugar cartas de evento en tu turno.

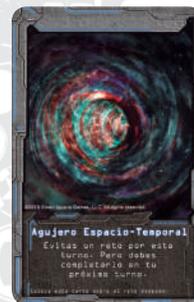
## Cartas de defensa:

### Guardián



**Modo Batalla:** El Guardián te hace inmune a todos los retos (incluyendo lo que indican los dados) y puedes jugar cualquiera de tus piezas en cualquier zona. Úsala inteligentemente ya que puedes usarla sólo una vez por ronda, y se reactiva sólo en la siguiente ronda. **NO PUEDES USAR TU GUARDIÁN EN LA ÚLTIMA PIEZA.**

**Modo Simple:** el Guardián te permite evitar ejecutar una acción desfavorable, ya sea de una carta no deseada, de lo que indiquen los dados, o evitar los retos de los otros jugadores. Esta carta puede usarse en cualquier momento, pero sólo una vez. Puede ser utilizada de inmediato o puede guardarse para usarla luego. Si decides usarla inmediatamente, puedes usar cualquiera de tus piezas y colocarla en cualquier zona, luego descarta la carta. Si decides guardarla, entonces toma otra carta del mazo y ejecuta la acción indicada para completar tu turno.



## Agujero Espacio-Temporal

**Modo Batalla:** usa esta carta para evitar un reto durante tu turno actual, pero deberás ejecutarlo en tu turno siguiente. Coloca esta carta sobre el reto que quieres evitar. No la descartes hasta que hayas completado el reto, en tu turno siguiente.

## ¡Hazlo tú!



**Modo Batalla:** puedes usar esta carta en cualquier momento para obligar a un jugador a completar el turno de cualquier otro jugador, no sólo el tuyo, usando la pieza del jugador de turno. Cuando quieras, simplemente indica que quieres usar esta carta y nombras a un jugador, quien debe ejecutar el turno y acciones del jugador de turno.

Si ese jugador se defiende con otro ¡Hazlo Tú!, puede a su vez rebotar la orden y escoger a otro jugador para que ejecute el turno y acciones, incluido tú.

Si se escoge al jugador original, su carta de ¡Hazlo tú! no lo protege y debe: completar la jugada, usar otra ¡Hazlo tú!, o usar su Guardián. Una vez que se escoja otro jugador, pasa a ser el turno de ese jugador y no podrá proponer ninguna carta tratando de hacer más fácil el turno, no importa si no propuso retos ese turno. Sólo podrá defenderse con cartas de defensa.

**Modo Simple:** tú decides quién juega tu turno y tu pieza en la zona respectiva, según los dados. El jugador que escojas no puede perder el turno intencionalmente. Si ese jugador usa un Guardián, la acción regresa a ti. Luego puedes defenderte o completar el turno.

Si el jugador escogido no logra colocar la pieza en la plataforma, se queda con la pieza como una más para su tropa.

**Esta carta no afecta el orden de los turnos.**

**Modos Batalla y Simple (NOTA):** si el jugador escogido decide montar la(s) pieza(s) voluntariamente, recibe éste los puntos extra, no el jugador original.

**Modo Batalla (NOTA):** si el jugador escogido completa el turno exitosamente, entonces el jugador de turno y el que hizo la acción podrán reabastecer sus manos, si no están en el límite.

## Cartas de evento:



### ¡Quédatela!

**Modos Batalla y Simple:** toma cualquier pieza de la plataforma y se la das a cualquier jugador (no importa el color).

**La acción de esta carta la ejecuta el jugador que la propone** y no se combina con otras cartas.



### ¡Devuélvela!

**Modo Batalla:** puedes usar esta carta después que el jugador haya colocado su pieza en la plataforma, si no le propusiste ningún reto en su turno. Debes retirar y regresar la última pieza jugada al jugador respectivo. Si la última acción realizada fue ¡Emparéjala!, regresas sólo una pieza.

**La acción de esta carta es ejecutada por el jugador que la propone** y no se combina con otras cartas.

**NOTA:** ten cuidado al ejecutar las acciones de las cartas de evento, porque **los criterios para colocar una pieza también aplican a los eventos.**

(p. 4, 3.1 and 3.2). Si fallas, deberás tomar la pieza que estabas moviendo contigo, como si siempre hubiese sido tuya.

## Comodín

Hay una carta comodín incluida en el juego, la carta Antimateria.

### Antimateria

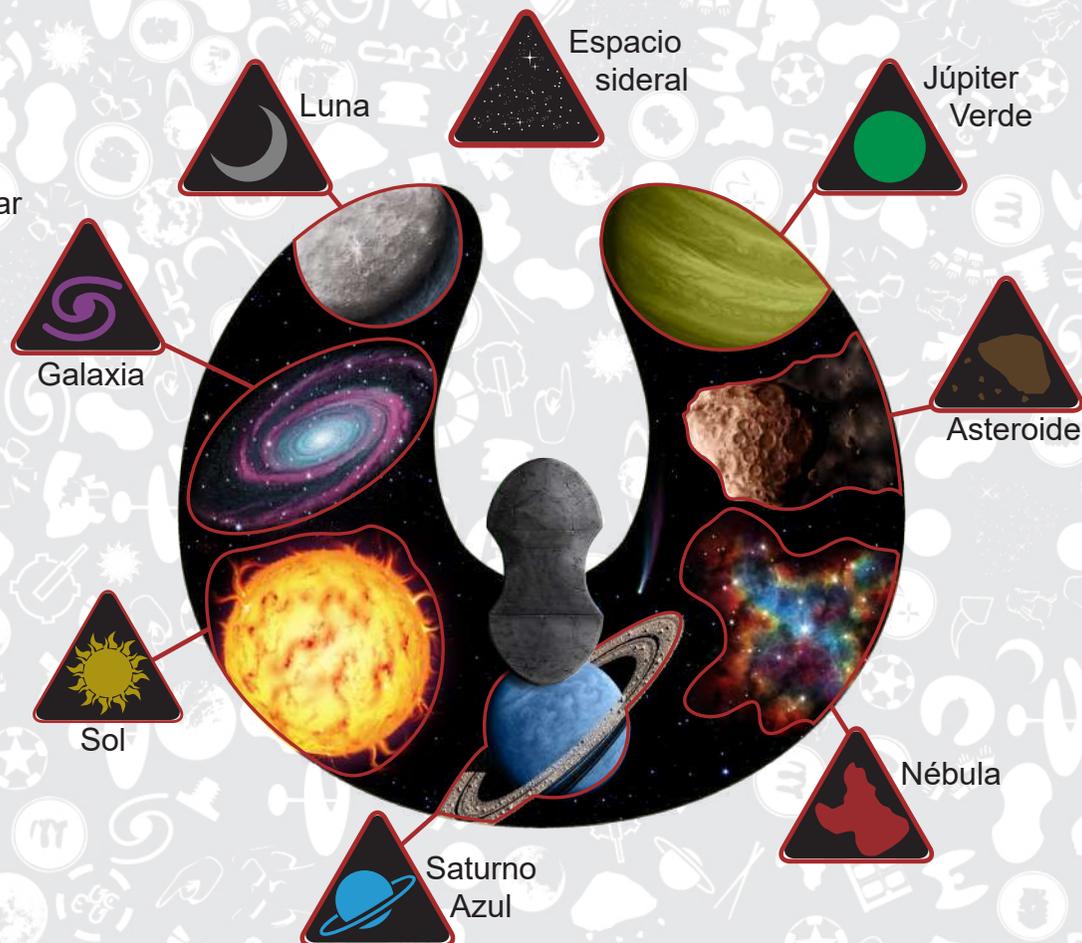
**Modo Batalla:** cuando quieras usarla puedes decir cuál de las cartas del mazo quieres que represente para el jugador a quien se la propones, excepto el Guardián.

**Suerte de las Cartas:** esta carta es un comodín. Si la tomas del mazo, debes elegir qué carta quieres que represente antes de lanzar los dados. No puedes cambiar tu decisión.



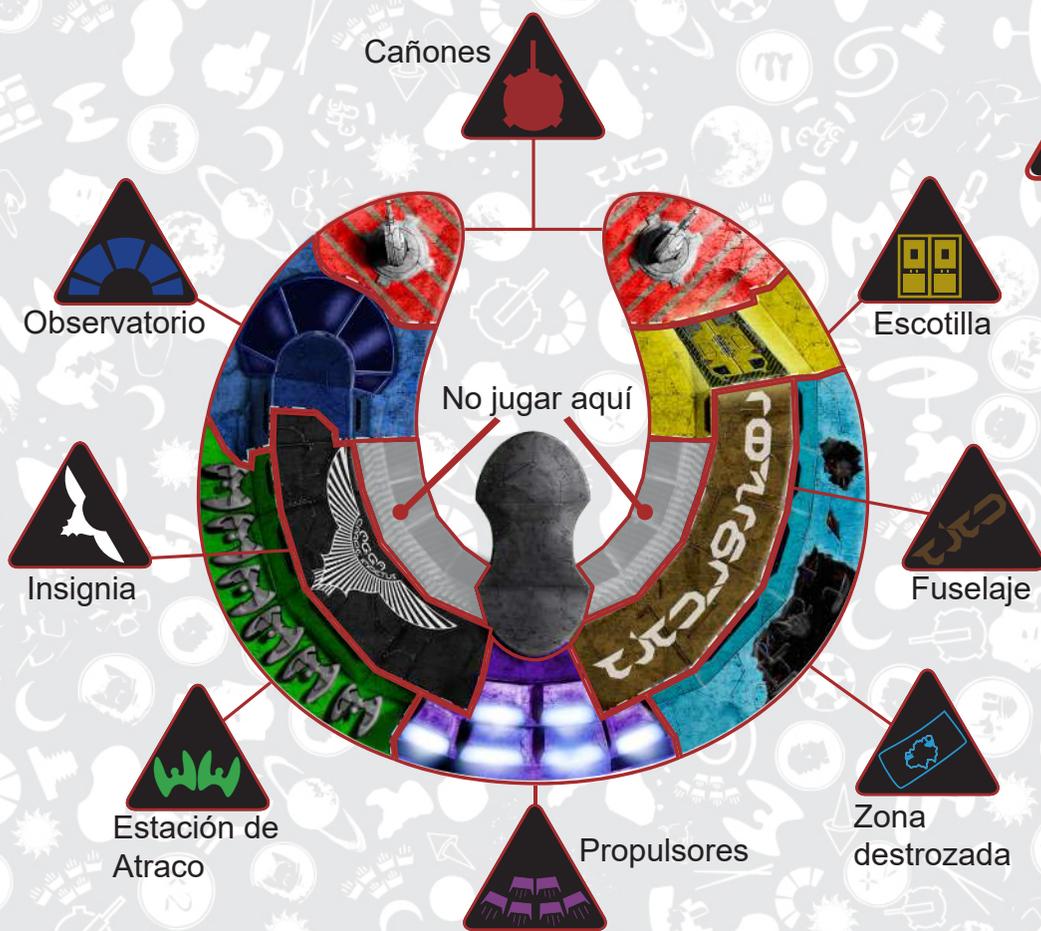
## Universo

La batalla para defender sus tierras tiene lugar por todo el universo. Y, con cada ataque, los líderes sectarios tienen que cuidar sus espaldas de retalias y represalias. En el lado del universo de la plataforma tus tropas deberán conquistar planetas, estrellas, nebulas, galaxias y más. Las zonas son las siguientes:



## Nave Nodriza

La batalla continúa en la Nave Nodriza. Posiciona tus fuerzas en las zonas críticas antes que tus contendientes. Los cañones, la escotilla, el observatorio, los propulsores, etc. están en juego. Aquí el diagrama:



# GRAVITY WARFARE®

Para videos didácticos, reglas en otros idiomas, características especiales, preguntas frecuentes e innovadores modos de jugar, por favor visítanos:

[www.gravitywarfare.com](http://www.gravitywarfare.com)

Diseñadores: Luis Machado, Amelia Machado, Daniel Machado.

Diseño 3D e ilustraciones: ©2017 Ismael Machado.

Arte original (concepto): Adriana Machado.

Artista: John Kaufmann.

Colaboración especial: Luis Machado Jr., Miguel Machado, Gabriela Machado, Ivana Reyes, Beatriz Machado.

© 2017 Smart Iguana Games, LLC, todos los derechos reservados. Ninguna parte de este juego puede reproducirse sin permiso explícito del editor.

Gravity Warfare® es una marca registrada de Smart Iguana Games, LLC.

Angularly Adjustable Balancing Device. Patented - Luis Machado.

Gravity Warfare® patente - Luis Machado.

Para contactar con nosotros, escribenos un correo a [customercare@smartiguanagames.com](mailto:customercare@smartiguanagames.com) o visita [www.smartiguanagames.com](http://www.smartiguanagames.com)

No apto para niños de menos de 36 meses. Contiene piezas pequeñas.

Hecho en China.

In memoriam Beatriz Machado



[ESCANEA ME]

