

PARA 2 O MÁS JUGADORES • EDADES 8 EN ADELANTE

Contenido

Serie Iniciadora: 5 piezas de juego de ProjaX, 3 Cartas de Poder, 10 Bandas de Identificación, Bola, Soporte para ProjaX

Serie de Refuerzo: 4 piezas de juego de ProjaX, 2 Cartas de Poder, 10 Bandas de Identificación

Serie de Arena de Batalla: 10 piezas de juego de ProjaX, 2 Minas, 6 Cartas de Poder, Arena de Batalla, 20 Bandas de Identificación, Bola, Soporte para ProjaX

Objetivo

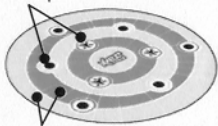
Ser el primer jugador en recuperar tus 5 piezas de juego de ProjaX al agarrarlas con éxito del área de juego.

~Prep rate!

1. Prepara el Área de Juego. Si no tienes la Arena de Batalla (incluida en la Serie de Arena de Batalla solamente), juega sobre una superficie plana como una mesa o el piso. El área de juego debe ser redonda y no tener más de 2 pies (60 cm) de diámetro. Todos los jugadores deben de estar de acuerdo sobre donde estarán las fronteras.

Si tienes la Arena de Batalla, desdóblala y colócala sobre una superficie plana. Ver la figura 1 en la página 14.

CÁPSULAS: Los ProjaX fuera-de-límites vuelven a entrar a la arena aquí.



ZONAS: Algunas cartas de Poder les da poderes especiales.

FIGURA 1: La Arena de Batalla

2. ¡Escoge tus ProjaX y Cartas de Poder! Escoge 5 ProjaX diferentes que te pertenecen. (No uses ninguna de las Minas de ProjaX—pues ellas tienen poderes especiales. Ver *ACERCA DE MINAS*, en la página 23). Envuelve cada uno de tus 5 ProjaX con una banda del mismo color, ¡para que todos sepan cuales son

los tuyos!

Luego toma 3 cartas de Poder que hacen pareja con los ProjaX que estás usando en el juego y colócalas boca abajo a tu lado. Ver la figura 2.

Nota: Si no tienes 3 cartas de Poder que hacen pareja con tus ProjaX, puedes jugar con menos, pero podrías tener una desventaja al hacerlo. Más incrementas tu colección, más posibilidades tendrás de que los ProjaX y las cartas de Poder que hagan juego.

Este ProjaX hace juego con el ProjaX de una carta de Poder del Equipo Volcán (Team Vulkan).



FIGURA 2

3. ¡Volteo Rápido! Esta es una parte clave del juego, ya que el ganador tiene la ventaja de empezar primero.

Así es como se hace el Volteo Rápido:

- Coloca tus 5 ProjaX en tu mano.
- Tíralos hacia arriba, voltea tu mano, y atrapa todos los que puedas con el dorso de tu mano. Ver la figura 3.
- ¡El jugador que agarre la mayor cantidad de ProjaX juega primero! En el caso de un empate, repite el Volteo Rápido hasta que haya un ganador.

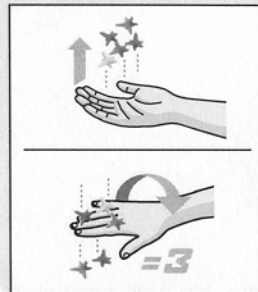


FIGURA 3: El Volteo Rápido

4. ¡Suéltalos! El ganador del Volteo Rápido coge los ProjaX de todos los jugadores y los deja caer *con cuidado* dentro del área de juego. Si algunos caen fuera del área de juego, recógelos y suéltalos de nuevo hasta que todos los ProjaX estén dentro del área de juego.

¡A Jugar!

Estas son las Reglas Oficiales de ProjaX. Los jugadores jovencitos deben empezar con el **JUEGO PARA PRINCIPIANTES**; los jugadores con experiencia deben intentar los **JUEGOS DE DESAFÍO**. Ver la página 24.

El ganador del Volteo Rápido empieza. El juego después continúa hacia la izquierda.

EN TU TURNO

Trata de recuperar uno de tus ProjaX del área de juego. Quédate donde estás sentado; ¡no se permite moverse alrededor del área de juego! Sigue los 4 pasos siguientes.

1. Anuncia cuál de tus ProjaX intentarás recuperar.
2. Tira la bola al aire.
3. Con tu mano de lanzamiento, agarra rápidamente del área de juego el ProjaX anunciado, sin mover ninguno de los otros ProjaX.
4. Con la misma mano, agarra la bola antes de que rebote o haga contacto con algo.

Un Agarre Exitoso

Si has seguido los 4 pasos con éxito, ¡felicitaciones, has recuperado uno de tus ProjaX! Colócalo al frente de ti. Luego libera una carta de Poder, si puedes, y/o juega una carta de Poder que ya esté liberada, si lo deseas. (Ver **LAS CARTAS DE PODER**, en la página 18.) Esto termina tu turno.

Un Agarre Fallido

Si no cumpliste los 4 pasos con éxito, lo siento—no puedes recuperar uno de tus ProjaX.

Si agarraste el ProjaX equivocado, dejaste caer el ProjaX que atrapaste, o si agarraste el ProjaX pero no la bola, el jugador a tu derecha debe soltar al ProjaX otra vez dentro del área de juego. Para soltar un ProjaX, sostenlo encima del área de juego a la distancia de un brazo, cierra los ojos y suéltalo. Si aterriza fuera de los límites, suéltalo de nuevo. Ver **PROJAX FUERA DE LÍMITES** en la página 18.

Moviendo Otros ProjaX

Si moviste algunos de los otros ProjaX con tu mano o la bola, déjalos donde están, a menos que estén fuera de los límites. Vea **PROJAX FUERA DE LÍMITES** en la página 18. Si moviste *dos o más* ProjaX, ¡tienes también que soltar a uno de tus ProjaX recuperados (si tienes uno) dentro del área de juego!

Después de un agarre fallido, no puedes liberar ninguna de tus cartas de Poder – pero puedes jugar una carta de Poder, ya liberada, si lo deseas. (Ver **LAS CARTAS DE PODER**, en la página 18.) Esto termina tu turno.

PROJAX FUERA DE LÍMITES

Un ProjaX está fuera de límites si más de dos de sus púas están fuera del área de juego. Para volver a entrar un ProjaX que está fuera de límites, suéltalo de nuevo dentro del área de juego. Si estás usando una Arena de Batalla, coloca un ProjaX fuera de límites sobre la cápsula más cercana.

PROJAX SOBREPUESTO

Tu ProjaX está *sobrepuesto* si está encima de otro ProjaX y no está tocando el área de juego. Vea la figura 4. Para recuperar a un ProjaX sobrepuesto, no tienes que tirar la bola, pero sí *tienes que* lavantarlo y sacarlo del

área de juego sin dejarlo caer o sin mover ninguno de los otros ProjaX. Si fallas, suelta el ProjaX otra vez dentro del área de juego.

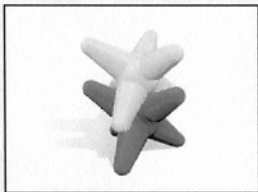


FIGURA 4: El ProjaX amarillo está sobrepuesto.

LAS CARTAS DE PODER

Una vez que has dominado lo básico, el secreto de ProjaX radica en cómo tú juegas las cartas.

Símbolos de las Cartas

Los símbolos en cada carta significa su habilidad, rango de poder, equipo y frecuencia. Ver la figura 5. Los símbolos de las cartas se explican a continuación.



FIGURA 5

Habilidad: Hay 3 tipos de cartas de Habilidad: Actividad (Activity), Restricción (Restriction) y Estrategia (Strategy). Generalmente, las

cartas de *Actividad* le añaden una acción al turno de un jugador. Las cartas de *Restricción* suelen limitar los movimientos de un jugador. Las cartas de *Estrategia* le da, por lo general, la oportunidad a un jugador de obtener una ventaja. Juega tus cartas con prudencia para ayudarte, ¡o para retrasar a tus oponentes!

Rango de Poder: Mientras más alto es el número, ¡más poderosa es las cartas!

Equipo: Esto identifica el equipo al cual la carta pertenece. Cada equipo tiene su propio conjunto de cartas. Según vayas aumentando tu colección de ProjaX, ¡podrás cambiar de equipo para mantener el interés y dinamismo del juego!

Frecuencia: Este símbolo muestra lo común o rara que es la carta:

- = Común
- ◊ = Rara
- ☆ = Ultra Rara

Liberando una Carta de Poder

Antes de jugar una carta de Poder, primero tienes que *liberarla* al recuperar a un ProjaX del mismo equipo. Coloca el ProjaX recuperado encima de la carta con la que hace pareja, para que sepas que está liberada—pero mantén la carta boca abajo, para que sólo tú sepas cual es. Ver la figura 6.

Haz reclamado un ProjaX que hace pareja con tu carta que dice Palmada y Agarre. Libera la carta al colocar el ProjaX encima de ella. ¡Manténla boca abajo hasta que la juegues!



FIGURA 6

Tan pronto liberas una carta de Poder, ésta liberada, se queda liberada—incluso si devuelves el ProjaX correspondiente al área de juego antes de que puedas jugar la carta. Si recuperas de nuevo ese ProjaX, puedes usarlo para liberar una segunda carta de Poder, siempre y cuando haga pareja con la carta.

Jugando una Carta de Poder

Juega cada una de tus cartas de Poder estratégicamente, ¡porque después que la juegues, quedará fuera del juego!

Después de liberar una carta de Poder, puedes jugarla enseguida, o esperar hasta más tarde en el juego. Juega una carta de Poder durante tu turno, para darte una ventaja; o durante el turno de un oponente, para darle a ese jugador un desafío adicional.

Sólo puedes jugar una carta de Poder a la vez, ya sea para ti mismo o en contra de un oponente. No se puede jugar más de una carta en contra de un oponente durante un turno. Por ejemplo, puedes jugar una carta para ti mismo durante tu turno; en adición, un oponente (y sólo uno) puede jugar una carta en contra de ti durante ese mismo turno.

Así es como se juega una carta de Poder:

1. Quita el ProjaX de encima de la carta y ponlo a un lado.
2. Voltea la carta boca arriba.
3. Si es tu turno, ejecuta la acción; si es el turno de un oponente, el oponente debe ejecutar la acción.
4. Después de ejecutar la acción, coloca la carta fuera del juego. No se puede usar de nuevo durante el resto del juego.

La figura 7 muestra dos ejemplos de cómo jugar una carta de Poder.



FIGURA 7

Acerca de Minas

Las minas son ProjaX muy especializados. Puedes usar una Mina *sólo* al jugar una carta de Poder que te permite añadir una mina al juego. Una Mina *no* cuenta como uno de los 5 ProjaX que tienes que recuperar para ganar el juego.

Activa la Mina antes de colocarla en el área de juego (ver la figura 8). Si la Mina “explota” (se abre) durante el turno de algún jugador, ese jugador tiene que reemplazar la Mina con uno de sus ProjaX recuperados (si tiene uno)! La Mina entonces regresa a su dueño.

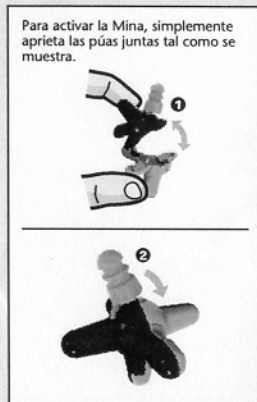


FIGURA 8

Cómo ganar

Continúa jugando hasta que un jugador recupere todos sus 5 ProJaX del área de juego. ¡Ese jugador gana el partido! En el caso de un empate, ¡juega otra vez!

Juego para Principiantes

Los jugadores jovencitos o sin experiencia encontrarán que se les hará más fácil seguir una o más de estas reglas modificadas:

- Para el Volteo Rápido, pueden agarrar sus ProJaX en las palmas de sus manos (en vez del dorso).

- Pueden jugar sin usar las cartas de Poder. En este partido, ninguno de los otros jugadores deben usar sus cartas de Poder tampoco.
- En sus turnos, pueden dejar rebotar la bola una vez antes de agarrarla. Esto les dará más tiempo para agarrar un ProJaX.

Juegos de Desafío

Para un desafío adicional, ¡cada jugador intenta jugar con 7 ProJaX y 4 cartas de Poder; o con 9 ProJaX y 5 cartas de Poder!

¿Forma un Super Equipo de ProJaX!

Se incluye en cada Equipo de ProJaX una combinación de cartas de Poder con movidas y habilidades especiales. Según vayas jugando, desarrollarás estrategias basadas en aquellas cartas de Poder que funcionan mejor para ti ¡y en contra de tus oponentes! ¿Eres excelente con el *Agarrador*? Esa carta le pertenece al Equipo Vertigo (Team Vertigo). ¿Perjudicas tu rendimiento con el *Atasco Doble*? Encontrarás esa carta en los equipos Mutante y Lumbre (Team Mutate & Team Alumin).

Con cada serie de ProJaX que añades a tu colección, ¡tendrás nuevas oportunidades de crear a tu gusto tu propio "equipo ideal" de ProJaX! ¡Diviértete compitiendo, coleccionando e intercambiando cartas, y libera el poder estupendo de ProJaX!

Estaremos encantados de recibir tus comentarios o preguntas sobre este juego. Escribe a: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862, o llámanos al teléfono 888-836-7025 (gratis). Los clientes en Canadá pueden escribir a: Hasbro Canada Corporation, 2350 de la Province, Longueuil, QC Canada, J4G 1G2

©2003 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. Todos los Derechos Reservados. ® denota oficina de Reg. de Patentes y Marcas de EE.UU. **IMPRESO EN CHINA.** 40972, 40974