

# BATTLESHIP®

EL JUEGO TÁCTICO DE COMBATE

**G.I. JOE**  
EDICIÓN  
THE RISE OF COBRA™

## CONTENIDO:

1 rejilla, 1 base con cajones, 5 vehículos Cobra®, 5 vehículos G.I. Joe®, 1 clavija de comandante Cobra®, 1 clavija de comandante G.I. Joe®, 145 clavijas blancas, 80 clavijas rojas, 2 tarjetas de misión, 4 pies de caucho, 2 accesorios para la rejilla

## TU MISIÓN

Ser el primer jugador en identificar y destruir los 5 vehículos de tu enemigo.



Figura 1



## MONTAJE

**1.** Abre los cajones que se encuentran en la base del juego y coloca la unidad en una mesa. (Figura 1)

**2.** Desliza la rejilla plástica transparente en la base de la unidad. (Figura 2)

**3.** Toma la hoja donde se encuentra la tarjeta de misión Polar Ice Cap (Capa de Hielo Polar) y con cuidado separa sus dos piezas laterales. Encájalas en las ranuras de los costados de la rejilla. (Figura 3) Con cuidado troquele la tarjeta de misión Downtown Paris (Centro de París).

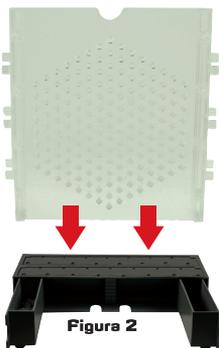


Figura 2

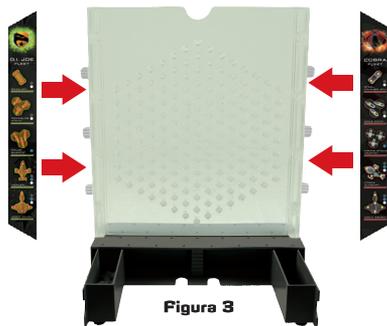


Figura 3

- Desprende los vehículos y las clavijas de los comandantes



Clavija de los comandantes

(que se usarán solo para las reglas opcionales descritas más abajo) y los pies de caucho de las guías. Presiona los pies de caucho en los orificios en la parte de abajo de los cajones.

- Divide en cantidades iguales para los dos jugadores las clavijas blancas (para marcar los tiros fallados) y las clavijas rojas (para marcar los tiros acertados). Coloca las clavijas en los cajones.

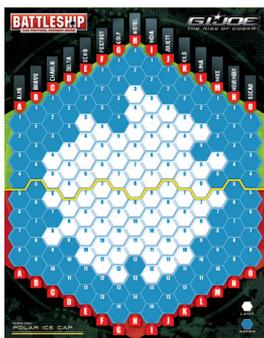


Figura 4

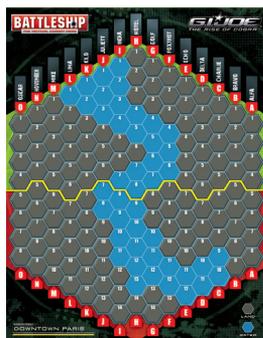


Figura 5

Tarjeta de misión Polar Ice Cap

Tarjeta de misión Downtown Paris

## EL JUEGO

Este juego trae dos tarjetas de misión. Puedes jugar con cualquiera de las dos, pero recomendamos que juegues por primera vez con la tarjeta de misión Polar Ice Cap. Desliza tu tarjeta en la rejilla plástica de manera que el nombre quede en la parte inferior izquierda.

## POSICIONA TUS VEHÍCULOS

1. Escoge el lado G.I. Joe® o el lado Cobra®. Toma los vehículos del lado que elegiste.

### Vehículos G.I. Joe® (dorados)



**Brawler™** (2 orificios)  
Vehículo terrestre



**Rockslide ATAVs™** (3 orificios)  
Vehículo terrestre



**Polar Sharc™** (3 orificios)  
Vehículo acuático



**Howler™** (4 orificios)  
Vehículo aéreo



**Night Raven™** (5 orificios)  
Vehículo aéreo

### Vehículos COBRA (negros)



**Steel Crusher APV™** (2 orificios)  
Vehículo terrestre



**Mole Pods™** (3 orificios)  
Vehículo terrestre



**Mantis Attack Crafts™** (3 orificios)  
Vehículo acuático



**Cobra® Gunship™** (4 orificios)  
Vehículo aéreo



**Night Raven™** (5 orificios)  
Vehículo aéreo

2. Siéntense de cada lado de la rejilla de manera que cada jugador solo pueda ver un solo lado de la tarjeta de misión.

3. **AMBOS JUGADORES:** Si eres G.I. Joe®, coloca tus vehículos en la sección superior de la rejilla (contorno verde). Si eres Cobra® coloca tus vehículos en la sección inferior de la rejilla (contorno rojo). **La línea amarilla en la mitad es la línea de demarcación.**

Los vehículos **terrestres** solo se pueden colocar en los espacios terrestres (marcados con hexágonos blancos o grises).

Los vehículos **acuáticos** solo se pueden colocar en los espacios oceánicos (marcados con hexágonos azules).

Los vehículos **aéreos** se pueden colocar en los espacios terrestres u oceánicos.



### Tarjeta de misión Polar Ice Cap

**Sección Verde**  
(Para los vehículos G.I. Joe®)

**Sección Roja**  
(Para los vehículos Cobra®)

**Espacios terrestres**

**Espacios oceánicos**

### G.I. Joe®

El jugador G.I. Joe® coloca sus vehículos **arriba** de la línea amarilla.

### Cobra®

El jugador Cobra® coloca sus vehículos **abajo** de la línea amarilla.

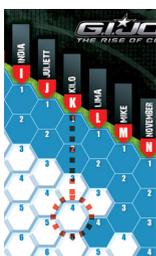




Vista que tiene el jugador G.I. Joe®



Vista que tiene el jugador Cobra®



## ATAQUE

1. Decidan quién comenzará y por turnos traten de adivinar dónde se encuentran ubicados los vehículos de su oponente.
2. En tu turno, anuncia en voz alta tus coordenadas para descubrir dónde tu oponente ha colocado sus vehículos. Para dar con el espacio de unas coordenadas, mira la parte superior de la rejilla para saber en cuál columna se encuentra tu espacio, luego verifica el número que se encuentra directamente encima del orificio de la clavija.  
**Por ejemplo, las coordenadas para este espacio serían: 'HILO 4'.**
3. Tu oponente debe decirte si tu tiro ha sido **acertado** o **fallido**, verificando las coordenadas en su lado de la rejilla para ver si el espacio se encuentra cubierto por uno de sus vehículos.

## TIRO ACERTADO

Si tus coordenadas son correctas, coloca una clavija roja en el espacio que anunciaste. Tu oponente debe colocar una clavija roja en el orificio del vehículo correspondiente a tu tiro.

**Recuerda, el vehículo de tu oponente se encuentra en la mitad opuesta de la rejilla.**

## TIRO FALLIDO

Si tus coordenadas no son correctas, coloca una clavija blanca en el espacio que anunciaste, para que no lo vuelvas a repetir.

## DESTRUIR

El número de espacios cubiertos por cada vehículo varía. Si logras adivinar todos los espacios cubiertos por uno de los vehículos de tu oponente, has destruido ese vehículo (o grupo de vehículos). Tu oponente debe decirte qué tipo de vehículo era, como por ejemplo, Polar Sharc.

Sigan jugando hasta que un jugador haya destruido todos los vehículos de su oponente.

## EL GANADOR

El primer jugador en destruir todos los vehículos del oponente gana el juego. Luego saca la tarjeta de misión de la rejilla para ver qué tan cerca estabas.

## PARA GUARDAR

1. Coloca las clavijas y los vehículos en los cajones y ciérralos.
2. Quita las dos piezas laterales de la rejilla plástica jalándolas con cuidado.
3. Desprende con cuidado la rejilla plástica de la base. Guarda todo en la caja hasta el próximo juego.

## REGLAS OPCIONALES G.I. Joe® VS COBRA®



Puedes añadir cualquier combinación de estas **poderosas armas** para hacer un juego más rápido y una batalla más estratégica. Cuando se juega con las reglas opcionales, cada jugador, al comienzo del juego, debe colocar su clavija de comandante en un vehículo. Si el comandante es destruido por un TIRO ACERTADO, se quita del vehículo. La clavija del comandante es reemplazada por una clavija roja. **No** puedes usar ninguna **arma poderosa** si han destruido tu comandante.



Figura 6

### PODEROSAS ARMAS

#### Bomba grande

Cuando anuncias una coordenada, tu tiro también afecta a los espacios contiguos. Solo puedes usar este poder una sola vez durante el juego.

Por ejemplo: Tu oponente usa el poder de su Bomba grande y anuncia Foxtrot 3. Ahora debes decirle a tu oponente si fue un tiro acertado o fallado en F3 y los espacios adyacentes (F2, E2, E3, F4, G4 y G3). (Figura 6)

#### Arma suprema

Anuncia una palabra de las que se encuentran en la parte superior de la rejilla (por ejemplo: "Hotel"). Cuando haces esto, cada hexágono en esta columna recibe un disparo. Este poder solo lo puedes usar una sola vez durante el juego.

Por ejemplo: Tu oponente usa el poder de su Arma suprema y anuncia Golf. Ahora debes decirle a tu oponente si fue un tiro acertado o fallado en todos los espacios de Golf.

### Órdenes del comandante

Dispara otra vez de inmediato cada vez que tienes un tiro acertado.

### Misil rastreador

Antes de anunciar tus coordenadas, anuncia el nombre del vehículo que planeas destruir. Si aciertas un tiro a ese vehículo, éste es automáticamente destruido. Puedes seguir usando el Misil Rastreador en cada uno de tus turnos hasta que destruyas un vehículo. Una vez que hayas destruido un vehículo, no puedes usar más este poder.

### Comandante caído

Si aciertas un tiro al comandante enemigo, puedes obtener 5 tiros adicionales. Las Órdenes del Comandante no funcionan cuando tomas estos 5 tiros adicionales.

### Asiento eyectable

Si el vehículo donde se encuentra tu comandante recibe un tiro, puedes inmediatamente mover a tu comandante a un orificio vacío en otro de tus vehículos. Solo puedes usar este poder una sola vez durante el juego

---

Estaremos felices de recibir tus preguntas o comentarios sobre este juego. Escríbenos a: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tel.: 888-836-7025 (sin costo alguno). Canadian consumers please write to: Hasbro Canada, 2350 de la Province, Longueuil, QC, Canada J4G 1G2. Nuestros clientes europeos favor escribir a: Hasbro UK Ltd., Hasbro Consumer Affairs, P.O. BOX 43, Caswell Way, Newport, Wales, NP19 4YD, o llame a nuestro teléfono de ayuda 00 800 2242 7276.

Imp. por: Servicios Mexicanos de Manufactura S. de R.L. de C.V. Autopista Federal México-Querétaro, km 42,5 Nave 2, Parque Eco Industrial Los Cedros, Col El Trébol, Tepotzotlán, Estado de México C.P. 54600. R.F.C.: SMH - 990712 - 156. Centro de Servicio para México: Tel. 5876-2998 y para el interior de la República 01-800-7-12-62-25.

© 2009 Paramount Pictures Corporation. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. Licensed by Hasbro © 2009 Electronic Arts Inc.

HASBRO and its logo and G.I. Joe® and BATTLESHIP® are trademarks of Hasbro © 2009 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. All Rights Reserved. TM & ® denote U.S. Trademarks.

1010526400

hasbrogames.com

MB  
GAMES

Hasbro  
TM