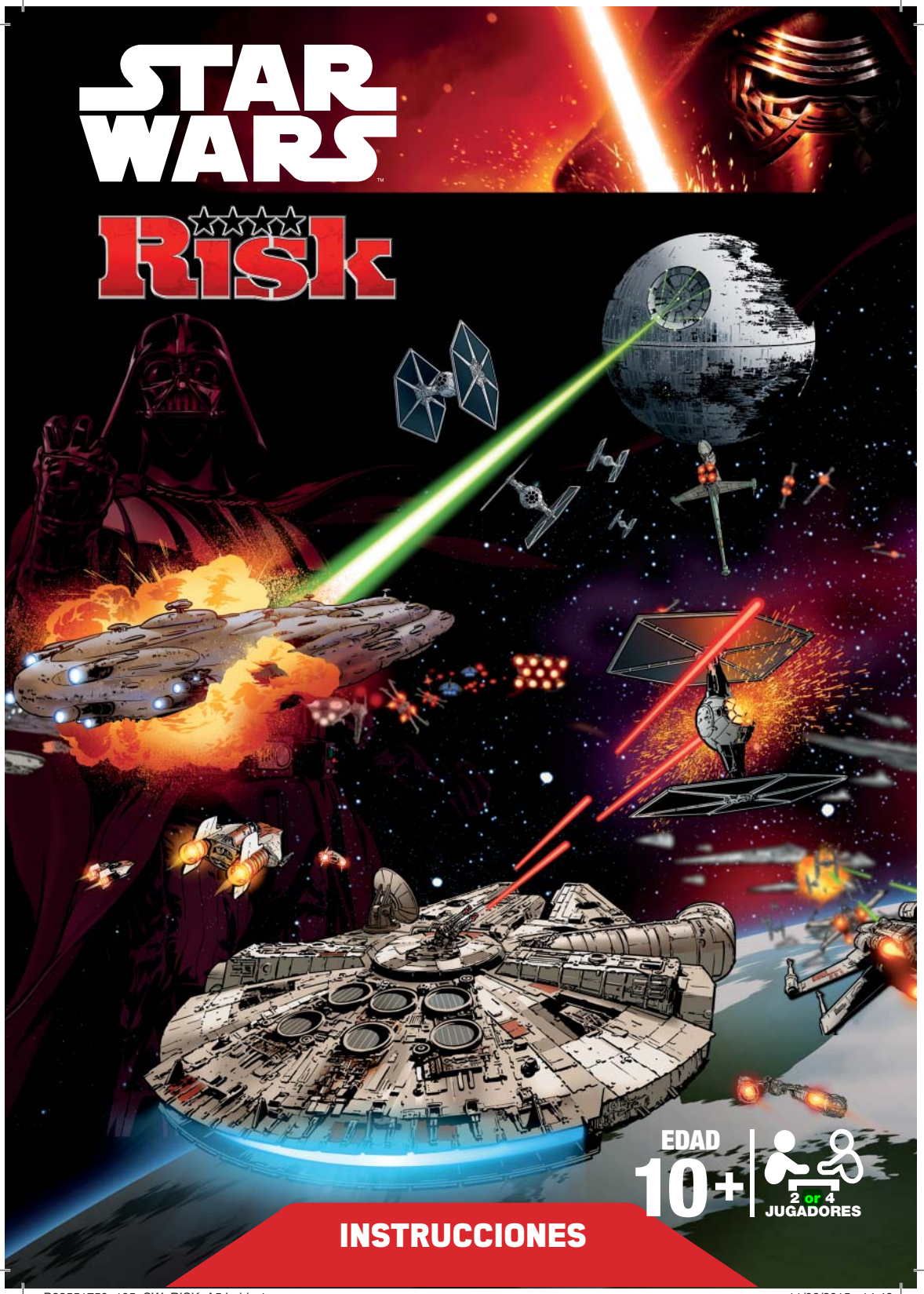
STAR WARS™

RISK



EDAD 10+

2 or 4 JUGADORES

INSTRUCCIONES

B23551750_105_SW_RISK_A5.indd 1 11/06/2015 14:46

CONTENIDO

6 MARCADORES DE FLOTA REBELDE

3 PIEZAS DEL TABLERO

FICHA DE *MILLENNIUM FALCON*™

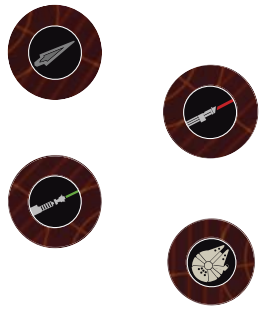
FICHA DE *EXECUTOR*™

20 X-WINGS™

16 Y-WINGS™

15 B-WINGS™

56 TIE FIGHTERS™



4 FICHAS DE IMPACTO

9 FICHAS DE STORMTROOPER™

FICHA DE EQUIPO DE ATAQUE REBELDE

30 CARTAS DE ORDEN REBELDE

30 CARTAS DE ORDEN DEL IMPERIO

5 DADOS

OBJETIVO DEL JUEGO

Recrea los momentos finales de *El Retorno del Jedi*. Juega como el Imperio y destruye la flota Rebelde, o juega como la Alianza Rebelde y destruye la Estrella de la Muerte.

B23551750_105_SW_RISK_A5.indd 2-3 11/06/2015 14:46

0615B2355175 00 StarWars Risk Instructions (175/105 ES)

Originator: CF | Approval: Conf | ROD: 00.00 | File Name: B23551750_SW_Risk_A5.indd

LA PRIMERA VEZ QUE JUEGUES

Separa las tres piezas del tablero, las cuatro fichas de impacto, las nueve fichas de Stormtrooper, los seis marcadores de flota Rebelde, la ficha de *Executor*, la ficha de *Millennium Falcon* y la ficha de Equipo de Ataque Rebelde de la hoja de piezas. Desecha el sobrante de manera responsable.

PREPARACIÓN

1. Decidid qué jugador juega como el Imperio y quién como los Rebeldes. Cada jugador coge la baraja de cartas de orden correspondiente: Imperio o Rebelde. (Para instrucciones de juego de la versión para cuatro jugadores, mira **Variación del juego para cuatro jugadores** en la página 15.)
2. Prepara el juego como se muestra, conectando las tres piezas del tablero y los seis marcadores de flota Rebelde introduciendo las lengüetas.
3. El jugador del Imperio coge las cartas de orden del Imperio, y el jugador Rebelde coge las cartas de orden Rebelde. Ambos mezclan su baraja y la colocan boca abajo. Luego, cada uno de ellos coge seis cartas de su baraja para formar una mano. Puedes mirar tu mano, pero no enseñes las cartas a tu adversario.

Coloca los TIE fighters, X-wings, Y-wings y B-wings como se muestra

B23551750_105_SW_RISK_A5.indd 4-5 11/06/2015 14.46
0615B2355175 00 StarWars Risk Instructions (175/105 ES)
Originator: CF Approval: Conf ROD: 00.00 File Name: B23551750_SW_Risk_A5.indd

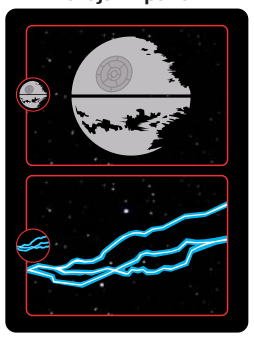
TU MISIÓN

Hay tres batallas que se desarrollan simultáneamente: el ataque en la Estrella de la Muerte, el asalto al escudo y la batalla entre Luke Skywalker y Darth Vader.

- **Jugador Rebelde:** Tu misión es destruir la Estrella de la Muerte, pero primero debes destruir el generador de escudo que la protege en Endor. Sin embargo, debes tener cuidado de que el Emperador y Darth Vader no destruyan a Luke, pues eso inclinaría el juego a favor del Lado Oscuro.
- **Jugador del Imperio:** Tu misión es destruir todas las naves Rebeldes antes de que ellas destruyan la Estrella de la Muerte. Evita que los Rebeldes destruyan el generador de escudo, y asegúrate de que Luke no destruya a Darth Vader... o peor, que le redima y fortalezca el asalto Rebelde.

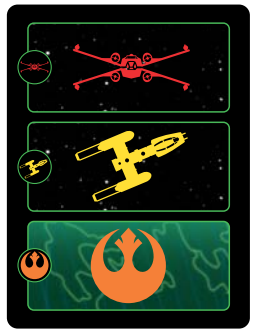
Cada bando elige qué batallas luchar, y cuándo, jugando **cartas de orden**.

Baraja Imperial



Esta carta otorga dos opciones al jugador del Imperio: atacar con la Estrella de la Muerte o usar el ataque de Rayo de la Fuerza del Emperador.

Baraja Rebelde



Esta carta otorga tres opciones al jugador Rebelde: atacar con X-wings o con Y-wings, o lanzar un asalto al escudo.

EL JUEGO

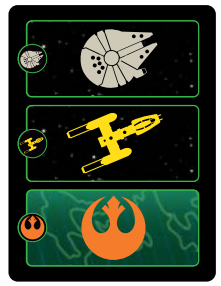
El juego se desarrolla por rondas en las que los jugadores se turnan para dar órdenes. Tendrás al menos tres turnos durante cada ronda.

1. PLANEA TU ASALTO

Para empezar una ronda, cada jugador elige tres cartas de su mano de seis al mismo tiempo y coloca esas tres cartas boca abajo para formar su montón de órdenes. La carta de arriba será tu primera orden, la del medio tu segunda orden y la carta de abajo tu tercera orden. Deja a un lado las otras tres cartas de tu mano, boca abajo, hasta el final de la ronda.

2. TURNAOS PARA DAR ÓRDENES

El jugador Rebelde empieza cada ronda. En tu turno, dale la vuelta a la carta de arriba de tu montón de órdenes y elige qué orden jugar. Turnaos dando la vuelta a las cartas y dando órdenes hasta que a ninguno os queden cartas en vuestro montón de órdenes, marcando así el final de la ronda.



Por ejemplo, el jugador Rebelde juega esta carta de orden. Tiene tres órdenes:

- ***Millennium Falcon***
- **Y-wing**
- **Equipo de Ataque Rebelde**

El jugador puede elegir jugar cualquiera de las tres órdenes.

Órdenes bonus: Durante una ronda, puedes ganar órdenes bonus por obtener triunfos en la batalla, como despejar un sector o destruir a Luke Skywalker o a Darth Vader. (Mira **Las Batallas** en la página 8 para más detalles.) Coge cartas de orden bonus de la parte de arriba de tu baraja y colócalas, sin mirar, en la parte de abajo de tu montón de órdenes, para jugarlas al final de la ronda. Si todavía tienes cartas cuando el montón de órdenes de tu adversario se acabe, puedes dar órdenes seguidas.

Nota: A medida que el juego avanza, algunas batallas se resolverán, haciendo inútiles algunas órdenes. (Por ejemplo, si ya se ha destruido el escudo, el Emperador no puede ordenar una emboscada del escudo.) Siempre debes crear un montón de tres cartas de orden, incluso si no pueden usarse todas las órdenes.

3. COGE TRES CARTAS

Cada jugador coge tres cartas de su baraja de cartas de orden y las añade a su mano.

4. REPITE LOS PASOS 1 A 3 de arriba hasta que un bando gane el juego.

CARTAS JUGADAS

Cada jugador debe crear un montón de descarte junto a su baraja de cartas de orden. Los jugadores colocan todas las cartas jugadas boca arriba en sus montones de descarte.

SI SE ACABAN LAS CARTAS DE ORDEN

Si se termina cualquier baraja de cartas de orden, mezcla el montón de descarte para crear una nueva baraja de reparto.

B23551750_105_SW_RISK_A5.indd 6-7 11/06/2015 14:46
0615B2355175 00 StarWars Risk Instructions (175/105 ES)
Originator: CF Approval: Conf ROD: 00.00 File Name: B23551750_SW_Risk_A5.indd

LAS BATALLAS

La orden que elijas cuando reveles una carta de orden se corresponde con una de tres batallas, como se describe abajo.

EL ATAQUE EN LA ESTRELLA DE LA MUERTE

La batalla espacial es clave en el juego, determinando quién gana. Las naves Rebeldes e Imperiales colisionan mientras los Rebeldes buscan destruir la Estrella de la Muerte y el Imperio se esfuerza por defenderla. Este campo de batalla está dividido en sectores, con la Estrella de la Muerte en el centro. Para atacar la Estrella de la Muerte, los Rebeldes deben primero reducir el escudo que la protege destruyendo el generador de escudo en el planeta Endor.

LAS NAVES

Hay tres tipos de naves en juego en esta batalla:

- **Cazas:** las piezas de plástico de cuatro colores diferentes. Son los TIE fighters, X-wings, Y-wings y B-wings.
- **Flota Rebelde:** seis marcadores de flota Rebelde de la hoja de piezas, cada uno incluyendo múltiples naves Rebeldes.
- **Naves especiales:** *Millennium Falcon* y *Executor*.

MOVERSE ENTRE SECTORES

Tus naves solo pueden moverse a sectores adyacentes que estén ocupados por otras naves de tu propiedad o que estén vacíos. Las naves seleccionadas para ser desplazadas durante una orden de movimiento deben moverse todas al mismo sector adyacente elegido. Las naves no pueden moverse a un sector o a través de un sector que contenga naves enemigas, y ninguna nave puede atravesar u ocupar el mismo sector que la Estrella de la Muerte.

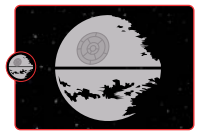
No hay límite al número de cazas que pueden ocupar un sector, y cada sector puede contener cualquier combinación de cazas y naves especiales de un jugador. El *Millennium Falcon* puede estar en un sector con cazas Rebeldes o solo. El *Executor* puede estar en un sector con TIE fighters o solo. Se considera que un sector está vacío si no hay naves de ningún tipo en el mismo.

ÓRDENES PARA EL ATAQUE EN LA ESTRELLA DE LA MUERTE

TIE fighters (Orden del Imperio)
Cuando se da esta orden, puedes o bien desplegar cuatro nuevos TIE fighters al sector que ocupa el *Executor* O bien mover cualquier número de TIE fighters de un sector a otro adyacente. Después de mover, puedes atacar un sector conectado lanzando un dado por cada TIE fighter (hasta cinco dados). El Imperio puede decidir no mover un escuadrón de TIE fighters pero atacar con él. Mira **El ataque** (en la página 11) con reglas de ataque completas.

***Executor* (Orden del Imperio)**
Cuando se da esta orden, puedes mover el *Executor* hasta dos sectores adyacentes. Después de mover, puedes atacar un sector conectado lanzando cuatro dados. El Imperio puede decidir no mover el *Executor* pero atacar con él. Mira **El ataque** (en la página 11) con reglas de ataque completas.

B23551750_105_SW_RISK_A5.indd 8-9 11/06/2015 14:46
0615B2355175 00 StarWars Risk Instructions (175/105 ES)
Originator: CF Approval: Conf ROD: 00.00 File Name: B23551750_SW_Risk_A5.indd



Estrella de la Muerte (Orden del Imperio)
Esta es una oportunidad de demostrar el potencial de la Estrella de la Muerte en completo funcionamiento, destruyendo parte de la flota Rebelde. Elige un marcador de flota Rebelde que esté boca arriba (tenga o no tenga naves) como tu objetivo y lanza dos dados. Siempre y cuando en un dado salga un 5 o un 6, la Estrella de la Muerte golpea ese marcador de flota, destruyendo esa parte de la flota Rebelde y todas las naves del mismo, si hay alguna. Si un marcador de flota Rebelde es destruido, dale la vuelta. Si no quedan marcadores de flota Rebelde boca arriba, el Imperio puede elegir como objetivo cualquier sector y, en caso de tener éxito en la tirada, destruir todas las naves del mismo, incluyendo el *Millennium Falcon*.

X-wings (Orden Rebelde)
Cuando se da esta orden, puedes mover cualquier número de X-wings de un sector a otro adyacente. Después de mover, puedes atacar un sector conectado lanzando un dado por cada X-wing (hasta cinco dados). Los Rebeldes pueden decidir no mover un escuadrón de cazas X-wing pero atacar con él. Mira **El ataque** (en la página 11) con reglas de ataque completas.

Y-wings (Orden Rebelde)
Cuando se da esta orden, puedes mover cualquier número de Y-wings de un sector a otro adyacente. Después de mover, puedes atacar un sector conectado lanzando un dado por cada Y-wing (hasta cinco dados). Los Rebeldes pueden decidir no mover un escuadrón de cazas Y-wing pero atacar con él. Mira **El ataque** (en la página 11) con reglas de ataque completas.

B-wings (Orden Rebelde)
Cuando se da esta orden, puedes mover cualquier número de B-wings de un sector a otro adyacente. Después de mover, puedes atacar un sector conectado lanzando un dado por cada B-wing (hasta cinco dados). Los Rebeldes pueden decidir no mover un escuadrón de cazas B-wing pero atacar con él. Mira **El ataque** (en la página 11) con reglas de ataque completas.

***Millennium Falcon* (Orden Rebelde)**
Esta es una oportunidad para los Rebeldes de mover y atacar con el *Millennium Falcon*. Cuando se da esta orden, puedes mover el *Millennium Falcon* hasta dos sectores adyacentes. Después de mover, puedes atacar un sector conectado lanzando dos dados. Los Rebeldes pueden decidir no mover el *Millennium Falcon* pero atacar con él. Mira **El ataque** (en la página 11) con reglas de ataque completas.

EL ATAQUE

Cuando atacas, lo haces a naves situadas en un sector adyacente. Puedes atacar después de mover naves o elegir atacar sin mover ninguna nave. Si un ataque despeja (vacía) un sector, recibes una orden bonus. Mira **Órdenes Bonus** en la página 12 para más detalles.

- **Para atacar con naves caza,** lanza un dado por cada caza que tengas en el sector desde el que estás atacando.
- **Para atacar con el Millennium Falcon**, lanza dos dados.
- **Para atacar con el Executor**, lanza cuatro dados.
- **Una vez se han destruido los escudos**, el jugador Rebelde puede ganar el juego destruyendo la Estrella de la Muerte. Este ataque puede proceder de un sector que sea adyacente a la Estrella de la Muerte. Tan pronto como un dado lanzado sea un 6, la Estrella de la Muerte es destruida y la Rebelión gana.

NOTA: Únicamente hay cinco dados en el juego. Este es el número máximo de dados que puedes lanzar en un solo ataque.

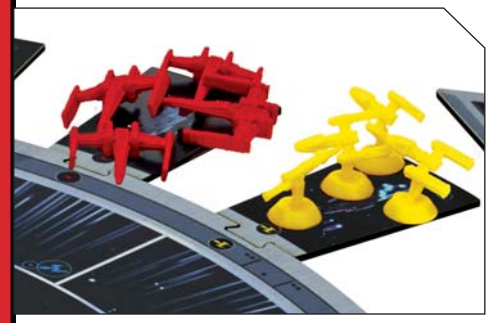
Coge el número de dados con los que puedes atacar y lánzalos todos a la vez. Cada dado puede aplicarse a una nave, y el atacante decide a qué nave lo aplica. Las diferentes naves requieren resultados diferentes para recibir un golpe, como se muestra abajo:

NAVES REBELDES	NAVES IMPERIALES
Millennium Falcon: 5 o superior	*Executor:* 5 o superior
Marcadores de flota Rebelde: 5 o superior	TIE fighters: 3 o superior
B-wings: 5 o superior	
Y-wings: 4 o superior	Estrella de la Muerte (una vez se han destruido los escudos): 6
X-wings: 3 o superior	

Cuando un caza o un marcador de flota Rebelde reciben un golpe, quedan inmediatamente destruidos. Cuando una nave especial recibe un golpe, mueve la ficha de impacto hacia abajo un espacio por cada golpe. Si la ficha llega al último espacio, la nave especial es destruida.

Ejemplo: El jugador Rebelde jugó una orden de Y-wing y está atacando con seis Y-wings un sector adyacente que contiene cuatro TIE fighters y el *Executor*. Aunque el *Millennium Falcon* está en el mismo espacio, únicamente un tipo de nave se activa en una carta de orden. Puesto que solo puedes lanzar cinco dados, este jugador lanza los cinco y saca 1, 2, 4, 6 y 6. El 1 y el 2 se pierden porque para que los TIE fighters y el *Executor* reciban un golpe se necesita al menos un 3. El 4 golpea un TIE fighter, destruyéndolo. Ahora el jugador Rebelde puede elegir, ya que con los dos 6 podría golpear el *Executor* o los TIE fighters. El jugador Rebelde decide aplicar los golpes al *Executor*, y el jugador del Imperio debe mover la ficha de impacto 2 espacios en el recorrido de impactos del *Executor*.

B23551750_105_SW_RISK_A5.indd 10-11 0615B2355175 00 StarWars Risk Instructions (175/105 ES) 11/06/2015 14:46
Originator: CF Approval: Conf ROD: 00.00 File Name: B23551750_SW_Risk_A5.indd



Al comienzo del juego, cada marcador de flota Rebelde contiene una escuadra de cazas Rebeldes. Si un marcador de flota Rebelde es destruido, cualquier caza Rebelde que aparezca en ese marcador queda también destruido. El *Executor* contiene todos los TIE fighters que todavía no están en juego. Si el *Executor* es destruido, todos los TIE fighters que todavía no están en juego quedan también destruidos. Las naves destruidas se vuelven a colocar dentro de la caja. Los TIE fighters destruidos **no pueden** volver a desplegarse.

ÓRDENES BONUS

- Si un ataque despeja un sector (de forma que no quedan cazas ni naves especiales en ese sector), el jugador atacante inmediatamente coge la carta de arriba de su baraja y la coloca, sin mirarla, en la parte de abajo de su montón de órdenes.
- Si el *Millennium Falcon* es destruido, el jugador del Imperio inmediatamente coge dos cartas de orden de la parte de arriba de la baraja de Imperio y coloca estas cartas, sin mirarlas ni reordenarlas, en la parte de abajo del montón de órdenes del Imperio. Estas son además de cualquier carta que obtenga por despejar un sector.

ASALTO AL ESCUDO

Para atacar la Estrella de la Muerte, los Rebeldes deben primero destruir el generador de escudo llegando al final del recorrido del asalto al escudo en Endor. La ficha de Equipo de Ataque Rebelde empieza el juego en la casilla de salida del recorrido. A medida que los Rebeldes avanzan, el Imperio puede retrasarlos colocando fichas de Stormtrooper en el recorrido.

Una vez que la ficha de Equipo de Ataque Rebelde llegue al final del recorrido de asalto al escudo, los escudos son destruidos y las naves Rebeldes pueden atacar la Estrella de la Muerte.

ÓRDENES PARA EL ASALTO AL ESCUDO

Emboscada del escudo (Orden del Imperio)
Esta es una oportunidad para el Imperio de retrasar la ficha de Equipo de Ataque Rebelde colocando fichas de Stormtrooper en el recorrido de asalto al escudo. Cuando se da esta orden, el jugador del Imperio coloca tres fichas de Stormtrooper en las tres casillas directamente en frente de la ficha de Equipo de Ataque Rebelde, aumentando el número de estas casillas en uno. Si hay disponibles menos de tres fichas de Stormtrooper, el Imperio puede colocar todas las que queden. Si no quedan fichas de Stormtrooper, esta orden no puede darse.

Asalto al escudo (Orden Rebelde)
Esta es una oportunidad para los Rebeldes de avanzar por el recorrido de asalto al escudo. Cuando se da esta orden, el jugador Rebelde lanza los cinco dados. Cada casilla del recorrido de asalto al escudo tiene un número que muestra el mínimo que los Rebeldes deben sacar para moverse a esa casilla. Los Rebeldes pueden avanzar la ficha de Equipo de Ataque Rebelde usando un dado cuyo número sea igual o superior al mostrado en el recorrido. Cada dado usado adelante la ficha de Equipo de Ataque Rebelde una casilla. El número máximo de casillas que puede moverse la ficha con esta orden es cinco.

Si hay un Stormtrooper en el recorrido, el número de esa casilla es uno más al mostrado. (Por ejemplo, un Stormtrooper en un 3 lo convierte en un 4.) Cuando la ficha de Equipo de Ataque Rebelde se mueve a una casilla con una ficha de Stormtrooper, ese Stormtrooper se quita del recorrido y puede usarse en turnos futuros por el Imperio.

BATALLA ENTRE LUKE SKYWALKER Y DARTH VADER

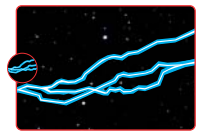
Mientras las batallas continúan en el espacio y en Endor, Luke Skywalker asume un riesgo desesperado entrando en la Estrella de la Muerte para enfrentarse a Darth Vader y el Emperador. Luke confía en redimir a su padre y salvarle del Lado Oscuro, pero el Emperador intenta corromper a Luke. Empieza la batalla.

Tanto Luke como Darth Vader tienen un recorrido de impactos. Cuando la ficha de cualquiera de los pers llega al final de su recorrido (o ambos lo hacen) el jugador adversario recibe órdenes bonus.

B23551750_105_SW_RISK_A5.indd 12-13 11/06/2015 14.47
0615B2355175 00 StarWars Risk Instructions (175/105 ES)
Originator: CF Approval: Conf ROD: 00.00 File Name: B23551750_SW_Risk_A5.indd

ÓRDENES PARA LA BATALLA ENTRE LUKE SKYWALKER Y DARTH VADER

Darth Vader (Orden del Imperio)
Esta es una oportunidad de Darth Vader para atacar a Luke Skywalker, disminuyendo el recorrido de impactos de Luke. Cuando se da esta orden, lanza cuatro dados. Cualquier tirada de 4, 5 ó 6 asesta un golpe a Luke, con un máximo de cuatro golpes. Si Luke llega a la última casilla de su recorrido, es destruido y queda eliminado del juego. El jugador del Imperio reclama cuatro cartas de orden bonus e inmediatamente las añade a la parte de abajo del montón de orden del Imperio. Esta orden no puede dares si Darth Vader ha sido derrotado.



Emperador (Orden del Imperio)
Este es el ataque de Rayo de la Fuerza del Emperador. Cuando se da esta orden, inmediatamente asesta dos golpes a Luke Skywalker. Si Luke llega a la última casilla de su recorrido, es destruido y queda eliminado del juego. El jugador del Imperio reclama cuatro cartas de orden bonus e inmediatamente las añade a la parte de abajo del montón de orden del Imperio. Esta orden no puede dares si Darth Vader ha sido redimido.

Luke Skywalker (Orden Rebelde)
Esta es una oportunidad de Luke Skywalker para atacar a Darth Vader, disminuyendo el recorrido de impactos de Darth Vader. Cuando se da esta orden, lanza cuatro dados. Cualquier tirada de 4, 5 ó 6 asesta un golpe a Darth Vader, con un máximo de cuatro golpes. Si Darth Vader llega a la última casilla de su recorrido, es destruido y queda eliminado del juego. El jugador Rebelde reclama tres cartas de orden bonus e inmediatamente las añade a la parte de abajo del montón de orden Rebelde. Esta orden no puede dares si Luke ha sido derrotado.

Darth Vader Redimido (Orden Rebelde)
Esta es una oportunidad de Luke Skywalker para que redima a Darth Vader y mate al Emperador. Esta orden puede darse únicamente **si la ficha de impacto de Darth Vader está en una casilla destacada en rojo (3, 2 ó 1 golpe restantes)**. Cuando se juega esta orden, tanto Darth Vader como el Emperador son destruidos. El jugador Rebelde reclama cinco cartas de orden bonus e inmediatamente las añade a la parte de abajo del montón de orden Rebelde.

DARTH VADER REDIMIDO

El recorrido de Darth Vader tiene tres casillas rojas al final, que son espacios de redención. Mientras la ficha de impacto de Darth Vader esté en una de estas casillas, el jugador Rebelde puede jugar una carta de Redención de Darth Vader para destruir al Emperador (y a Darth Vader en el proceso).

ÓRDENES BONUS

- Si Luke Skywalker es destruido, el jugador del Imperio inmediatamente coge cuatro cartas de orden de la parte de arriba de la baraja de Imperio y coloca estas cartas, sin mirarlas ni reordenarlas, en la parte de abajo del montón de órdenes del Imperio.
- Si Darth Vader es destruido, el jugador Rebelde inmediatamente coge tres cartas de orden de la parte de arriba de la baraja Rebelde y coloca estas cartas, sin mirarlas ni reordenarlas, en la parte de abajo del montón de órdenes Rebelde.
- Si ambos, el Emperador y Darth Vader, son destruidos, el jugador Rebelde inmediatamente coge cinco cartas de orden de la parte de arriba de la baraja Rebelde y coloca estas cartas, sin mirarlas ni reordenarlas, en la parte de abajo del montón de órdenes Rebelde.

EL GANADOR

El Imperio gana al destruir todas las naves Rebeldes – cazas, flota y el *Millennium Falcon* – antes de que la Estrella de la Muerte sea destruida.

La Alianza Rebelde gana al destruir la Estrella de la Muerte. Después de eliminar los escudos, el jugador Rebelde puede usar cazas y/o el *Millennium Falcon* para atacar la Estrella de la Muerte. Este ataque debe proceder de un sector adyacente a la Estrella de la Muerte. **Siempre y cuando la tirada de un dado sea un 6, la Estrella de la Muerte es destruida y la Rebelión gana.**

VARIACIÓN DEL JUEGO PARA CUATRO JUGADORES

El juego para cuatro jugadores se juega de forma casi igual que el de dos jugadores, con los siguientes cambios:

- Los jugadores forman equipos: un par es la Alianza Rebelde y un par el Imperio.
- Cada jugador tiene una mano de seis cartas y juega dos de su mano.
- Al final de la ronda, cada jugador coge dos cartas de la baraja del equipo.
- El juego se desarrolla en el sentido de las agujas del reloj desde el jugador más a la izquierda de la Alianza Rebelde, y los turnos se suceden como sigue: jugador 1 de la Alianza Rebelde, jugador 1 del Imperio, jugador 2 del Imperio, jugador 2 de la Alianza Rebelde.
- Los compañeros de equipo pueden consultarse acerca del mejor movimiento posible, pero todos los movimientos de piezas de juego y lanzamiento de dados se completa por el jugador que jugó la carta.
- Al elegir cartas para jugar, los compañeros de equipo pueden enseñarse las cartas y discutir las estrategias, pero no pueden intercambiar cartas.

B23551750_105_SW_RISK_A5.indd 14-15 11/06/2015 14:47
0615B2355175 00 StarWars Risk Instructions (175/105 ES)
Originator: CF Approval: Conf ROD: 00.00 File Name: B23551750_SW_Risk_A5.indd

STARWARS.COM/THEFORCEAWAKENS STARWARS.HASBRO.COM

Pide permiso a tus padres antes de acceder online.

© & TM Lucasfilm Ltd. HASBRO GAMING and its logo are trademarks of Hasbro.
© 2014 Hasbro. Todos los derechos reservados.

Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Representado por: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK.
Atención al Cliente: Hasbro Iberia S.L., C/Andarella, 1. Bloque 3. Planta 5ª, Aptdo. Correos 72, 46950-Xirivella (Valencia). NIF B-96897251. Tel: +34 (900) 180377. Email: consumidor@hasbro.es.

Por favor guarde esta información, puede necesitarla más adelante. Los colores y el contenido pueden diferir de los mostrados.

www.hasbro.es

0615**B2355**175/105 00