

PUNTO LIMITE

Instrucciones



**JUEGOS
NAC**

EL JUEGO

“Punto Límite”, es un juego que admite de **dos a seis jugadores**. Representa la lucha de distintas naciones por la supremacía, a través del poderío económico-militar. El juego consta de dos partes que se juegan simultáneamente, en el perímetro exterior de casillas rectangulares se consiguen los “medios de producción” (industrias), y dichas industrias se colocan en la zona interior, siendo en esta zona donde se desarrolla realmente la partida.

COMPONENTES DEL JUEGO

- El tablero.
- Dos dados.
- **48 peones**, en 6 colores, 8 de cada color.
- **6 “peones grandes”**, uno de cada color, que utilizarán los jugadores para el movimiento en la zona exterior del tablero.
- Una **ficha de parchís**, para señalar los turnos en la plantilla existente en el tablero.
- **48 piezas redondas de cartón**, con el dibujo de las diferentes industrias.
- **16 piezas triangulares de cartón**, que representan a los misiles.
- **Billetes** de cuatro valores.
- El presente libro de instrucciones.

EXPLICACION DEL TABLERO

El tablero está dividido en dos zonas, una exterior, y otra interior.

En la **zona exterior** hay 38 casillas, que son de los siguientes tipos:

- **Salida**, de color verde claro; en esta casilla se colocan los “peones grandes” al empezar la partida.
- **Metalúrgica**, de color amarillo.
- **Constructora**, de color rosa.
- **Astillero**, de color verde oscuro.

- **Nuclear**, azul claro.
- **Equipamientos**, morado.
- **Refinería**, de color rojo.

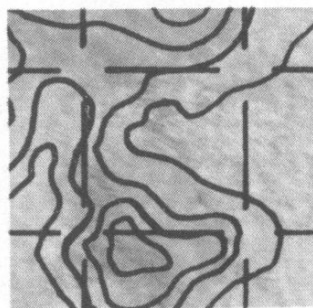
Las **casillas de color naranja**, en las que el jugador que cae cobra la cantidad en ellas indicada.

- **Comodín**, de color verde claro, al caer aquí se puede comprar la industria que desee.

En la **zona interior**, hay con incidencia en el juego, las siguientes características:

- **Territorios**: Son seis, delimitados por líneas negras, cada jugador poseerá uno.
- **El mar**: Zonas de color azul claro, sólo se pueden atravesar por fichas del jugador que tenga industrias de astilleros.
- **Ciudades**: Casillas marcadas con una estrella.
- **Zonas industriales**: Casillas marcadas con líneas diagonales de color rosa.
- **Montañas**: Zonas de color marrón, marcadas con curvas de nivel.

Cuando exista la duda de si una deter-



Zona de montañas.

minada casilla es de tierra, mar o montaña, se decide a favor de aquello que ocupe **más superficie** en la casilla en duda.

En uno de los lados cortos del mapa, entre éste y el perímetro exterior de casillas rectangulares, hay una **plantilla calendario de color amarillo**, con casillas numeradas en las que con la “ficha de parchís” se señalan los turnos. (Un turno o vuelta es cada resolución por todos los jugadores de los movimientos, combates y demás operaciones que se pueden realizar.)

Cada tres turnos o vueltas, es decir en aquellos marcados con un asterisco, se cobran las “rentas” generadas por cada industria propia.

¿QUIEN GANA LA PARTIDA?

El objetivo del juego es obtener más industrias que los adversarios. Esto se puede conseguir comprando a la banca dichas industrias, o bien “conquistándolas” a otro jugador, de la forma que se explica más adelante.

Los jugadores establecen de mutuo acuerdo una duración horaria de la partida, y gana la misma quien al finalizar el tiempo estipulado posea el mayor número de industrias.

Si hay **empate**, gana la partida el jugador que tenga **más dinero**.

Si un jugador **elimina** a todos los demás, lógicamente es el ganador.

EL COMIENZO DE LA PARTIDA

— En primer lugar tiran los dados todos los jugadores; según la puntuación obtenida, de mayor a menor, eligen un país y un color de fichas.

Los empates se resuelven con nueva tirada de dados.

Cada jugador empieza la partida con un “peón grande” y dos peones. Los “peones grandes” se colocan todos en la casilla de “SALIDA” y los peones los coloca cada jugador en cualquier casilla de su territorio.

Un jugador cualquiera, además de participar en el juego, hace de **banca**, por lo que lleva el control del dinero del juego, y de las industrias y misiles que se compran.

Cada jugador recibirá de la banca, antes de empezar la partida, 30.000 \$.

A continuación, todos los jugadores efectuarán una tirada de los dados, empezando la partida quien obtenga mayor puntuación y continuando el turno por la

derecha.

La cantidad de industrias y misiles puestos en juego, varían según el número de jugadores, y son:

Para 6 jugadores.

8 industrias de cada tipo y 16 misiles.

Para 5 jugadores.

7 industrias y 14 misiles.

Para 4 jugadores.

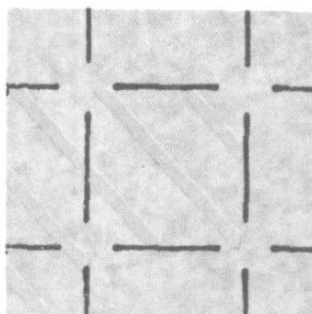
6 industrias y 12 misiles.

Para 3 jugadores.

5 industrias y 10 misiles.

Para 2 jugadores.

4 industrias y 8 misiles.



Zona industrial.

MOVIMIENTO DE LAS FICHAS

— En cada turno un jugador realiza **dos movimientos diferenciados** de las fichas, aunque para ambos se hace **una única tirada de los dados**.

— En primer lugar, se mueve el “peón grande” por la zona exterior del tablero, contando la totalidad de la puntuación obtenida con los dados, y según la casilla donde se termine el movimiento, el jugador podrá realizar una de las siguientes operaciones:

a) Si es una casilla de **industria**, si lo desea, **podrá comprarla** al precio indicado en la misma.

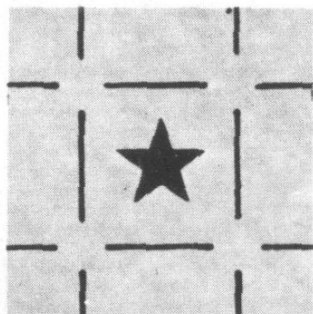
b) Si la casilla tiene la indicación “**COBRA**”, el jugador **obtendrá de la banca** la cantidad señalada.

c) Si se cae en “**Comodín**”, **podrá com-**

prar la industria que desee, pero únicamente una.

d) En la casilla "SALIDA" no se efectúa ninguna operación.

— Los peones se mueven a continuación del movimiento del "peón grande", y **siendo válida la misma tirada de los dados**. Cada una de estas fichas podrá moverse un máximo de casillas igual a la puntuación obtenida con los dados, pudiendo hacer un recorrido menor e incluso no moverse, se admite también la posibilidad de hacer con cada peón un movimiento distinto. **Este movimiento podrá ser en cualquier dirección, a casilla**



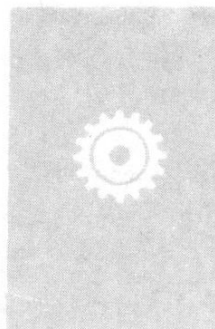
Ciudades.

adyacente, pero nunca en diagonal. No se podrá pasar por las casillas de montaña, ni tampoco por encima de casillas ocupadas por una industria, misil o peón propio o de otro jugador.

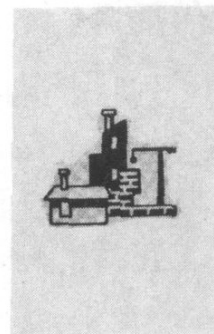
— Este movimiento se puede hacer siempre por la zona terrestre del tablero. El **movimiento por la zona de mar**, se efectúa de igual forma, pero para ello es necesario que el jugador tenga, desde el turno anterior, como mínimo, una ficha de industria de "Astilleros".

— Si un jugador posee algún peón en casilla de mar, y son destruidas todas las industrias de astilleros que posea, estos peones podrán continuar **indefinidamente** sus movimientos y ataques por mar, pero una vez que estén en casillas de tierra, **no podrá mover** a zona de mar mientras dicho jugador no posea nuevamente "Astilleros".

— Si un jugador posee industria de "Refinería", podrá **aumentar en un punto la**



Equipamientos.



Constructora.

puntuación obtenida para el movimiento de los peones.

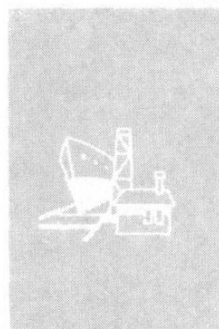
LAS INDUSTRIAS

— Las industrias son de **seis tipos** diferentes: Refinería, Metalúrgica, Equipamientos, Nuclear y Constructora.

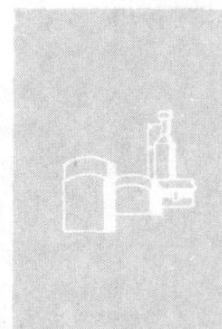
— Las industrias se pueden comprar cuando tras el movimiento del "peón grande", este se sitúa en una casilla que lleva el nombre de una industria. En ese momento el jugador paga a la banca, si desea comprar, la cantidad indicada como pago de dicha industria y recibe una pieza de cartón con el dibujo de la industria.

Estas las coloca en su territorio según las siguientes normas:

A) Las Refinerías, Metalúrgicas, Equipamientos y Constructora en la **zona del tablero marcada con líneas rojas o una distancia de dos casillas como máximo de**



Astilleros.



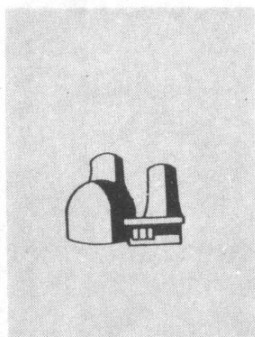
Refinería.

una ciudad, pero nunca contando en diagonal. Los astilleros en cualquier **casilla de tierra que limite con el mar**, y que no sea de montaña, y la Nuclear en la **casilla que desee**, siempre que no sea de montaña. Estas piezas redondas son **inamovibles**, excepto si se las apropia otro jugador.

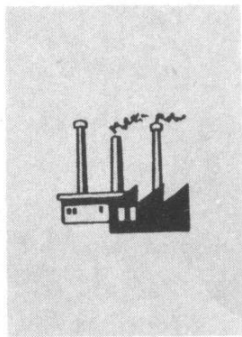
La posesión de industrias, además de **rentar cada tres turnos**, influye en el juego de la siguiente forma:

Las **Refinerías** permiten aumentar en **un punto** el movimiento de todos los peones.

Los **Astilleros** permiten mover los peones por el **mar**.



Nuclear.



Metalúrgica.

Las **Metalúrgicas** son necesarias para poder **comprar nuevos peones**.

Para adquirir **misiles**, es necesario tener como mínimo una industria de cada tipo.

B) Si un peón, se sitúa en la casilla ocupada por una industria de otro jugador, podrá, o apropiarse de ella o destruirla. Si desea apropiarse de ella, pagará a la banca **10.000 \$** y colocará la pieza redonda **automáticamente** en su territorio, siguiendo las normas generales de colocación de industrias.

Si la destruye, la pieza redonda es **retirada** del juego, pudiendo cualquier jugador volver a comprarlas mediante el movimiento de los "peones grandes". Cada peón sólo puede apropiarse o destruir **una industria en cada movimiento**, estando obligado a situarse en la casilla que ocupaba dicha industria.

LOS MISILES

— Un jugador puede comprar misiles cuando posea como mínimo una industria de cada tipo, pagando a la banca en su turno **6.000 \$ por misil**, y recibiendo una ficha triangular que colocará en **cualquier casilla** de su territorio.

Sólo se puede comprar un misil por turno, y se pueden disparar a partir del turno siguiente.

Para disparar un misil el sistema es el siguiente: Ha de indicarse a los demás jugadores cuál es la casilla contra la que se dispara, y cuál es el misil que se utiliza.

A continuación se tiran los dados, si la puntuación obtenida es **cinco o más**, el tiro es acertado, si no, se considera que el misil ha sido interceptado y destruido, fallando el tiro. **En ambos casos la ficha de misil es retirada del juego**. Si el lanzamiento es certero, se considera destruido todo lo que haya en la casilla contra la que se ha lanzado y **las ocho casillas adyacentes que la rodean** (industrias, misiles y peones).

Se pueden disparar varios misiles en el mismo turno de un jugador.

Un misil que ha sido utilizado, puede volver a comprarlo cualquier jugador siguiendo el mismo sistema.

Los misiles situados en tierra pueden ser destruidos o apropiados por los peones de otro jugador, con el mismo sistema que las industrias. En el caso de ser apropiados, habrá que pagar a la banca **12.000 \$**.

NORMAS GENERALES

— Un jugador puede **comprar peones nuevos**, pagando a la banca en su turno, y antes de tirar los dados, **1.500 \$**, por cada peón que desee, y lo coloca en cualquier casilla de su territorio. Para comprar peones nuevos es necesario tener **industrias de Metalurgia**. No se podrá comprar más de dos peones por turno, ni se podrá poseer más de ocho peones del mismo color.

— Uno o varios peones pueden atacar a otro enemigo, siempre que estén en casillas adyacentes, nunca en diagonal, el sistema es el siguiente: El jugador atacante tira los dados tantas veces como peones atacan (máximo cuatro peones), siendo **la tirada válida la más alta**, a continuación tira los dados una vez el jugador atacado. El que haya obtenido mayor puntuación gana el ataque, eliminando un peón contrario. Si el jugador ha atacado con más de un peón y pierde el ataque, es **el propio jugador atacante** quien decide cuál de ellos es eliminado. En caso de empate en la tirada con los dados, **no se elimina ninguna ficha**. El colocar un peón en casilla adyacente a otro contrario, **no obliga** a atacarlo.

— En un mismo turno se pueden realizar varios ataques, pero **una misma ficha sólo puede participar en uno de ellos**.

— Un peón que ha sido eliminado puede volver a comprarse, siguiendo el mismo sistema.

— En cada casilla interna del tablero sólo puede haber una ficha, o industria o misil y cada ficha, industria o misil podrá estar en una sola casilla.

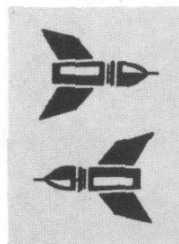
— En las casillas de la zona exterior podrá haber **cualquier número** de “peones grandes”.

— Un jugador podrá, en su turno, **comprar a los demás jugadores** industrias o misiles al precio que **ambos** acuerden, con lo cual, la ficha que indica la posesión de la industria o misil es sacada del territorio del vendedor y colocada **automáticamente**, según las normas generales, en el territorio del comprador.

— Si un jugador consigue en cualquier momento de la partida situar dos peones, uno en cada una de las dos casillas de ciudad de un territorio de otro jugador, este jugador es **eliminado**, saliendo del juego, pasando el territorio con todas sus industrias, misiles y peones a **posesión** del jugador atacante, con lo que podrá

instalar las industrias y misiles que consiga a partir de ese momento en cualquiera de los **dos** territorios.

Asimismo, podrá comprar peones de cualquiera de los dos colores, que podrán combatir juntos contra los de otro jugador. Este proceso puede hacerse con más de un territorio. El “peón grande” del jugador eliminado, es retirado del juego.



Misiles.

— El jugador que posea más de un territorio, **tirárá únicamente una vez los dados** por turno, y la puntuación obtenida será válida para **todos** sus peones.

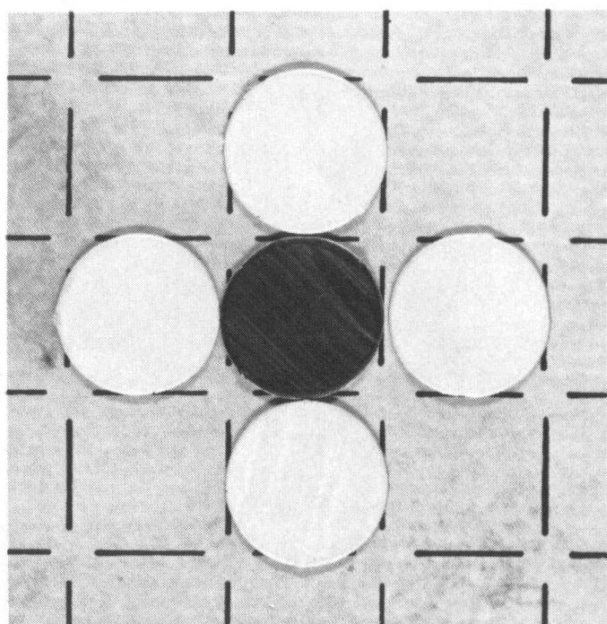
— Cuando participan en la partida menos de seis jugadores, los territorios desocupados podrán ser atravesados por los peones participantes, pudiendo incluso desarrollarse ataques en ellos. En estos territorios no podrán nunca instalarse industrias ni misiles.

SECUENCIAS DE JUGADAS

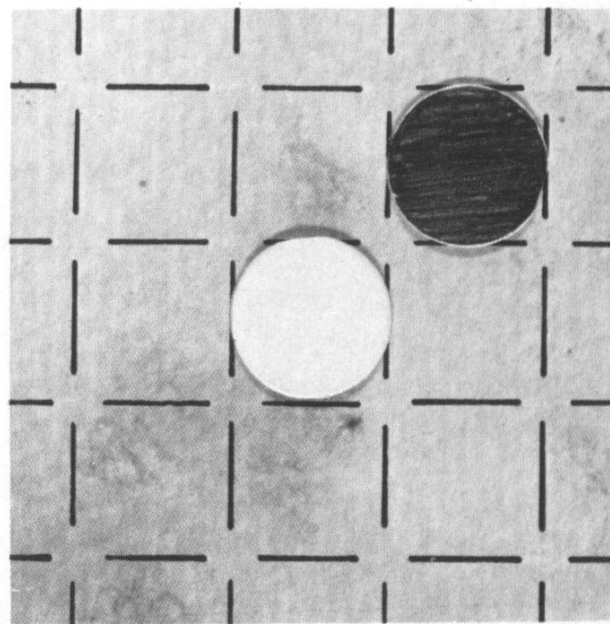
La secuencia de cada turno o vuelta, para cada jugador, es:

- Compra de peones y misiles. (Voluntario.)
- Tirada de los dados.
- Movimiento del “peón grande”.
- Compra de industrias. (Voluntario.)
- Compra de misiles. (Voluntario.)
- Lanzamiento de misiles. (Voluntario.)
- Movimiento de los peones. (Voluntario.)
- Resolución de los combates. (Voluntario.)

INDUSTRIAS	PRECIO COMPRA	RENTA	INFLUENCIA EN EL JUEGO
Equipamientos	4.000	1.000	Necesaria para comprar misiles.
Refinería	6.000	1.500	Necesaria para comprar misiles. Aumenta en un punto el movimiento de los peones.
Astilleros	2.000	500	Necesaria para comprar misiles. Permite mover los peones por el mar.
Nuclear	6.000	1.500	Necesaria para comprar misiles.
Metalúrgica	4.000	1.000	Necesaria para comprar misiles. Permite comprar peones.
Constructora	2.000	500	Necesaria para comprar misiles.



Los cuatro peones blancos atacan al peón negro.



El peón negro no puede atacar al peón blanco.

©, 1983 by **Nike and Cooper Española, S. A.**, sobre estas instrucciones y sobre el total de componentes del presente juego de mesa.

Las piezas de madera utilizadas en los **juegos NAC** están sujetas a las normas internacionales de no toxicidad siguientes:

DIN: 66070 y EN 71.

EG: Normas europeas de regulaciones de seguridad de los juegos CEN/GT 52. Septiembre de 1974, París.

Inglaterra: Normas de regulación de seguridad de 1974 (Protección al Consumidor) n.º 1.367.

USA: The Standard Association Publications, A.S.A. Z 66, 1-1955 y 1. 3. 1974.

Títulos de **Juegos NAC**, existentes en el mercado español:

WARGAMES

La Guerra Civil Española.
Trafalgar.
La Segunda Guerra Mundial.
Bailén.
Gibraltar.
Fort Apache.
El Día Más Largo.
La Batalla del Ebro.
Rommel y Montgomery.
Objetivo Moscú.
Guadalcanal.
Las Navas de Tolosa.
La Guerra de Secesión.
Napoleón en Waterloo.

SERIE CLUB

The Backbone.
Gold Stock.
Daiquiri.
Manhatan.

TEMATICOS

Fuga de Colditz.
La Conquista del Oeste.
Asalto al Banco de Inglaterra.
Mafia.
Punto Límite.
Primera Plana.

SERIE ¿TE SABES?

Los Grandes Hombres.
Los Animales del Mundo.
La Geografía de España.
La Historia del Arte.
Los Países del Mundo.
El Cuerpo Humano.

SERIE TEATRO

Real Coliseo de Carlos III.
Caperucita Roja.
Pulgarcito.
Aladino.