
**EN LA BATALLA,
NO HAY
IGUALES**

UNMATCHED[®]

**BATTLE OF
LEGENDS**
VOLUMEN UNO

REGLAMENTO



LEYENDA VS LEYENDA



EL SISTEMA UNMATCHED

Unmatched es un juego de duelos entre miniaturas que representan a contendientes de todo tipo provenientes tanto de la literatura y el cine como de las leyendas. Cada héroe tiene un mazo único que encaja con su estilo de lucha.

Puedes combinar y enfrentar a héroes de cualquier colección de Unmatched. Pero recuerda que, al final, solo puede quedar uno.



CONTENIDO

4 HÉROES



120 CARTAS DE ACCIÓN



7 CONTADORES DE VIDA



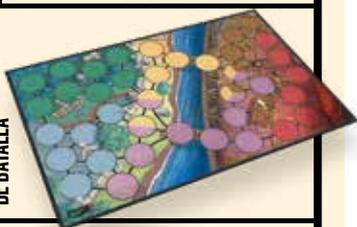
4 CARTAS DE HÉROE



6 FICHAS DE AYUDANTE



1 TABLERO DE DOBLE CARA CON **2** CAMPOS DE BATALLA



SIMBAD

- ▷ 30 cartas de acción
- ▷ 1 miniatura de Simbad
- ▷ 1 carta de Simbad
- ▷ 1 ficha del porteador
- ▷ 2 contadores de vida

MEDUSA

- ▷ 30 cartas de acción
- ▷ 1 miniatura de Medusa
- ▷ 1 carta de Medusa
- ▷ 3 fichas de arpía
- ▷ 1 contador de vida

REY ARTURO

- ▷ 30 cartas de acción
- ▷ 1 miniatura de Rey Arturo
- ▷ 1 carta de Rey Arturo
- ▷ 1 ficha de Merlín
- ▷ 2 contadores de vida

ALICIA

- ▷ 30 cartas de acción
- ▷ 1 miniatura de Alicia
- ▷ 1 carta de Alicia
- ▷ 1 ficha de tamaño de Alicia
- ▷ 1 ficha del Jabberwock
- ▷ 2 contadores de vida

Antes de jugar la primera partida, es necesario montar los contadores de vida. Para ello, retira los dos diales de cada personaje de la plancha de cartón y únelos con un remache.

HÉROES Y AYUDANTES

Todos los personajes que participan en la batalla se consideran **luchadores**, pero tu luchador principal se denomina **héroe**. Los héroes están representados por miniaturas que se mueven por el campo de batalla.

Los otros luchadores son sus **ayudantes**. La mayoría de héroes solo cuentan con un ayudante, algunos cuentan con varios y otros incluso carecen de ayudantes por completo. Los ayudantes están representados por fichas que se mueven por el campo de batalla.

Cada héroe tiene una **habilidad especial** que se indica en su carta de héroe. Esta carta contiene toda la **información** del héroe, incluida la cantidad de **vida inicial** de tu héroe y su ayudante. Cada luchador tiene su propio contador de vida. Los luchadores no pueden ganar puntos de vida por encima del número más alto que se muestre en su contador.

Si tu héroe cuenta con varios ayudantes, cada ayudante tiene un solo punto de vida (a menos que se especifique lo contrario). En ese caso, la carta de héroe solo indica el número total de ayudantes.



CÓMO JUGAR

Los jugadores, por turnos, llevan a cabo sus maniobras, utilizando su ingenio y atacando a los luchadores del oponente. Para vencer, debes ser el primero en derrotar al héroe de tu oponente, reduciendo sus puntos de vida a cero.

Estas instrucciones de preparación y las reglas que se explican a continuación se refieren a partidas de **2 jugadores**. Para las reglas en partidas por equipos con 3 o 4 jugadores, consulta la página **15**.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Elige un campo de batalla y colócalo sobre la mesa.
2. Cada jugador elige a un héroe y toma las 30 cartas de acción, la carta de héroe, la miniatura, las fichas de ayudante, los contadores de vida y demás componentes que le correspondan.
3. Cada jugador prepara los contadores de vida de su héroe y ayudante para que muestren la cantidad de vida inicial. La cantidad de vida inicial de ambos se encuentra en la carta de héroe (los ayudantes sin contador solo tienen un punto de vida).
4. Cada jugador baraja sus cartas de acción para formar un único mazo, lo coloca boca abajo sobre la mesa y roba su mano inicial de **5** cartas.
5. El jugador más joven coloca a su héroe en la casilla **1** del campo de batalla. A continuación, coloca a sus ayudantes en diferentes casillas de la misma zona del tablero que el héroe. Si el héroe se encuentra en una casilla que se corresponde con más de una zona, sus ayudantes pueden estar en cualquiera de esas zonas. Si tienes que tomar alguna decisión en relación a tu héroe al comienzo de la partida (como el tamaño de Alicia), hazlo ahora.
6. El jugador más mayor coloca a su héroe en la casilla **2** del campo de batalla y luego coloca a sus ayudantes según las reglas del **paso 5**.
7. Comienza a jugar el jugador más joven.

06



CASILLAS Y ZONAS

El campo de batalla está compuesto por **casillas** circulares que los luchadores utilizan para mover. Cada casilla solo puede estar ocupada por un luchador a la vez.

Dos casillas conectadas por una línea se consideran **adyacentes**. La adyacencia sirve para determinar los objetivos de ataques y los efectos de algunas cartas.

Las casillas del campo de batalla se dividen por **zonas**, que se distinguen por el color y el dibujo. Todas las casillas que comparten dibujo y color forman parte de la misma zona (incluso si se encuentran en distintas partes del campo de batalla).

Si una casilla contiene más de un dibujo y color, se considera parte de varias zonas. Las zonas sirven para determinar los objetivos de ataques a distancia y los efectos de algunas cartas.

EL CAMPO DE BATALLA

07



TU TURNO

En tu turno, **debes realizar 2 acciones** y no puedes saltarte ninguna. Puedes elegir dos acciones distintas o la misma acción dos veces.

Las acciones posibles son:

- ▷ **MANIOBRA**
- ▷ **INGENIO**
- ▷ **ATAQUE**

Tu **límite de mano** es de **7** cartas. Al final de tu turno, si tienes más de **7** cartas en mano deberás descartarte hasta tener **7** cartas y colocar las cartas descartadas en tu pila de descarte.

Luego pasa a ser el turno de tu oponente.

LA CARTA DE ACCIÓN

A Tipo de carta:

 Ataque	 Defensa
 Ingenio	 Versátil (ataque o defensa)

B valor de ataque o defensa
(si corresponde)

C luchador que puede usar la carta

D nombre de la carta

E efecto cuando se juega
(si corresponde)

F valor POTENCIADOR

G mazo al que pertenece la carta

H número de copias en el mazo



El mazo de cada héroe es distinto, aunque es posible que algunas cartas coincidan con las de otros héroes.

ACCIÓN: MANIOBRA

Cuando realices la acción de **maniobra**, en primer lugar roba la primera carta de tu mazo y, a continuación, mueve a tus luchadores si quieres

PASO 1: ROBA UNA CARTA (OBLIGATORIO)

Roba la primera carta de tu mazo y ponla en tu mano.

Puedes tener más de **7** cartas en mano durante tu turno, pero debes descartarte hasta quedarte con **7** cartas al final de tu turno.

ROBAR CARTAS

Robar cartas, ya sea con la acción de maniobra o debido al efecto de una carta, es obligatorio, a menos que se especifique lo contrario.

Cuando no queden cartas en tu mazo, tus luchadores se consideran agotados.

Si necesitas robar una carta mientras tus luchadores están agotados, no barajes tu pila de descartes. En su lugar, cada uno de tus luchadores recibe 2 puntos de daño.

09

PASO 2: MUEVE A TUS LUCHADORES (OPCIONAL)

La carta de tu héroe indica tu valor de **movimiento**. En este paso, puedes mover a cada uno de tus luchadores, de uno en uno, un número de casillas igual a o menor que tu valor de movimiento. También puedes elegir **POTENCIAR** tu movimiento (ver página siguiente).

Cuando muevas a un luchador, cada casilla a la que mueve debe estar adyacente a la anterior. **Puedes** mover a un luchador a través de casillas ocupadas por luchadores aliados (p. ej., tus propios luchadores) pero no puedes terminar tu movimiento en casillas ocupadas. **No** puedes mover a tus luchadores a través de casillas ocupadas por luchadores de tu oponente.

Puedes mover a tus luchadores en el orden que elijas, pero debes terminar el movimiento de uno antes de mover a otro. No es obligatorio mover a todos tus luchadores el mismo número de casillas, puedes elegir la distancia que mueve cada uno por separado. Si quieres puedes mover a un luchador cero casillas.

NOTA

Si en alguna ocasión un efecto te permite mover a un luchador de un oponente, debes respetar las mismas normas de movimiento, pero desde su perspectiva.

POTENCIAR

Cuando realices la acción de **manobra**, puedes **potenciar** tu movimiento. Para ello, descarta **1** carta de tu mano y suma el valor **POTENCIADOR** de la carta a tu valor de movimiento. Ignora cualquier efecto que se describa en la carta descartada.

Determinados efectos (como la habilidad especial del Rey Arturo) te permiten potenciar otras cosas, como el valor de un ataque.

Las cartas que ya no se pueden jugar, porque el luchador o luchadores correspondientes han sido derrotados, aún se pueden descartar de la mano para potenciar.

10 ACCIÓN: INGENIO

Cuando realices la acción de **ingenio**, elige una carta de ingenio (con el icono de ⚡) de tu mano y ponla en la mesa bocarriba.

Debes declarar cuál de tus luchadores juega la carta de ingenio; se considera el luchador **activo**. Todas las cartas de tu mazo indican qué luchador puede jugarlas. No puedes jugar una carta de ingenio si el luchador que indica ha sido derrotado.

Resuelve el efecto de la carta y colócala en tu pila de descarte.

PILAS DE DESCARTE

Encárgate de tu pila de descarte. Todas las cartas, cuando ya se han jugado y resuelto, se deberían colocar en la pila de descarte. Mantén tu pila de descarte bocarriba para no confundirla con tu mazo. Tú y tu oponente podéis consultar las cartas de vuestras pilas de descarte en todo momento.



ACCIÓN: ATAQUE

Cuando realices la acción de **ataque**, debes declarar cuál de tus luchadores ataca; se considera el luchador **activo**.

No puedes elegir la acción de ataque si no tienes una carta de ataque en mano o si ninguno de tus luchadores tiene objetivos válidos a los que atacar.

PASO 1: DECLARAR OBJETIVO

Cualquier luchador puede hacer objetivo a un luchador en una casilla adyacente, sin importar las zonas en la que se encuentran.

Los luchadores con ataque **cuerpo a cuerpo** (según indica el icono de ) solo pueden hacer objetivo a un luchador en una casilla adyacente.

Los luchadores con ataque **a distancia** (según indica el icono de ) pueden hacer objetivo a un luchador adyacente o a cualquier luchador en la misma zona, aunque no esté adyacente.

PASO 2: ELIGE Y MUESTRA

Como atacante, debes elegir una carta de ataque de tu mano y jugarla bocabajo delante de ti. Debe ser una carta que tu luchador pueda utilizar. Entonces, el defensor **puede** (pero no es obligatorio) elegir una carta de defensa de su mano y colocarla bocabajo delante de sí. Debe ser una carta que el luchador defensor pueda utilizar. Cuando ambos jugadores hayan elegido sus cartas, se muestran a la vez.

CARTAS VERSÁTILES

Las cartas con el icono de  son cartas **versátiles**. Se pueden utilizar como cartas de ataque o de defensa. Las cartas versátiles se consideran cartas tanto de ataque como de defensa a todos los efectos del juego.



ACCIÓN: ATAQUE (CONTINUACIÓN)

PASO 3: RESOLVER EL COMBATE

La mayoría de cartas describen efectos e incluyen etiquetas para indicar cuándo suceden: **DE INMEDIATO**, **DURANTE EL COMBATE** o **DESPUÉS DEL COMBATE**. A menos que se especifique lo contrario, los efectos se deben aplicar obligatoriamente (aunque los efectos sean negativos o tus luchadores reciban daño). Si parece que dos efectos se resuelven a la vez, el efecto del defensor tiene prioridad y se resuelve primero.

Después de mostrar las cartas, primero resuelve los efectos que se produzcan **DE INMEDIATO**. Luego, los que se produzcan **DURANTE EL COMBATE**.

Se determina el resultado del combate. El atacante hace una cantidad de **daño** al defensor igual al valor de la carta de ataque jugada. Si el defensor jugó una carta de defensa, resta primero el valor de la carta de defensa. Por cada punto de daño que recibe el defensor, resta un punto de vida del contador de vida de ese luchador.

Una vez determinado el resultado del combate, resuelve los efectos de cartas que se produzcan **DESPUÉS DEL COMBATE**. Incluso si el luchador de un jugador es derrotado durante el combate, a menos que eso implique el final de la partida, cualquier efecto de **DESPUÉS DEL COMBATE** de la carta jugada se tiene que resolver. Después de resolver los efectos de las cartas, resuelve cualquier otro efecto del juego que ocurra después del combate, como la habilidad especial de algún héroe.

Por último, todas las cartas jugadas se colocan en sus respectivas pilas de descarte.

GANAR UN COMBATE

Algunos efectos que se producen **DESPUÉS DEL COMBATE** necesitan determinar quién **ha ganado el combate**.

Se considera que el atacante ha ganado el combate si causa al menos un punto de daño al defensor como consecuencia del propio ataque (no del efecto de una carta).

Se considera que el defensor ha ganado el combate si no recibió ningún daño como consecuencia del propio ataque (aunque haya recibido daño de algún efecto).

12

EJEMPLO DE COMBATE

Julia juega con Alicia.
Pablo juega con el Rey Arturo.
Es el turno de Julia y quiere atacar al Rey Arturo.



Julia ataca al Rey Arturo con el Jabberwock. No puede jugar **¡Zis, zas!** (es una carta que solo puede utilizar Alicia, y Alicia no se encuentra adyacente al Rey Arturo) y **Espejo** es una carta de defensa.

Juega la carta de ataque **Mandíbulas que muerden**, bocabajo.



Pablo juega **Escaramuza** como carta de defensa, bocabajo.



No hay efectos que se produzcan **DE INMEDIATO** o **DURANTE EL COMBATE**. **Mandíbulas que muerden** y **Escaramuza** tienen un valor de 4 cada una, por lo tanto el ataque no causa daño. El Rey Arturo gana el combate (por no recibir daño).

Las dos cartas tienen efectos **DESPUÉS DEL COMBATE**. El defensor (Rey Arturo) resuelve primero. Pablo aleja al Jabberwock 2 casillas.

Ahora, **Mandíbulas que muerden** se resuelve. Julia debe hacerle 2 puntos de daño a un luchador adyacente al Jabberwock. Sin embargo, ya no hay ningún luchador adyacente, por lo que el efecto no hace daño.



DERROTAR A UN LUCHADOR

Cuando la vida de uno de tus luchadores se reduce a cero, por el motivo que sea, el luchador ha sido **derrotado**.

Si el ayudante de tu héroe es derrotado, retira de inmediato su ficha del campo de batalla (los ayudantes sin contador de vida solo tienen 1 punto de vida y son derrotados en el momento que reciban daño).

Si tu héroe es derrotado, pierdes la partida automáticamente.



GANAR LA PARTIDA

14 Cuando **el héroe de tu oponente es derrotado**, es decir cuando su vida se reduce a cero puntos, has ganado y la partida termina de inmediato (*en partidas por equipos tienes que derrotar a los dos héroes de tus oponentes*).



JUGAR POR EQUIPOS

Se puede jugar a Unmatched en **equipos de 2**. Los compañeros de equipo deben sentarse juntos al mismo lado del campo de batalla y pueden compartir información sobre sus cartas y tácticas, pero cada jugador controla su propio héroe y ayudantes. Los luchadores de tu compañero de equipo se consideran luchadores aliados. En partidas por equipos de 3 jugadores, un jugador controla los dos héroes y ayudantes de un equipo.

Elige un campo de batalla con cuatro casillas de inicio (*algunos campos de batalla de otras colecciones solo tienen dos casillas de inicio y por tanto no se pueden utilizar para partidas por equipos*).

Durante la preparación de la partida, los jugadores colocan a sus héroes en orden alterno:

- ▷ El primer jugador del equipo **A** coloca a su héroe en la casilla **1**.
- ▷ El primer jugador del equipo **B** coloca a su héroe en la casilla **2**.
- ▷ El segundo jugador del equipo **A** coloca su héroe en la casilla **3**.
- ▷ El segundo jugador del equipo **B** coloca su héroe en la casilla **4**.

Al colocar a su héroe, cada jugador debe colocar también a sus ayudantes en la misma zona, como en una partida normal.

Durante la partida, los jugadores se turnan para jugar en orden alterno:

- ▷ El primer jugador del equipo **A** juega su turno.
- ▷ El primer jugador del equipo **B** juega su turno.
- ▷ El segundo jugador del equipo **A** juega su turno.
- ▷ El segundo jugador del equipo **B** juega su turno.

Este orden se repite durante el resto de la partida.

Cuando el héroe de un jugador es derrotado, retira de inmediato la miniatura de ese héroe del campo de batalla. Ese jugador sigue jugando su turno de manera normal mientras le quede algún ayudante en pie. Si todos los luchadores de un jugador han sido derrotados, el jugador queda eliminado por completo y ya no juega más turnos.

¡El equipo que derrote a los dos héroes del equipo oponente gana la partida!

REFERENCIA DE ICONOS



Esta carta solo se puede utilizar para atacar.



Esta carta solo se puede utilizar para defender contra un ataque.



Esta carta se puede utilizar para atacar o defender.



Como acción, esta carta se puede jugar para producir el efecto descrito en ella.



Este luchador puede realizar ataques cuerpo a cuerpo y a distancia.



Este luchador solo puede realizar ataques cuerpo a cuerpo.

CRÉDITOS

Unmatched es una producción de los «gemelos fantásticos» de Restoration Games y Mondo Games (¡somos Jayna!), que se recuperó de *Star Wars: Epic Duels*, diseñado por Craig Van Ness y Rob Daviau y publicado por Milton Bradley. Las reglas de zona están inspiradas en el sistema «Pathfinding» de *Tannhäuser*, diseñado por William Grosselin y Didier Poli y publicado por Fantasy Flight Games.

Restauración del juego: Rob Daviau y Justin D. Jacobson

Diseño gráfico: Jay Shaw, Jason Taylor, y Lindsay Daviau

Ilustraciones de portada y cartas: Oliver Barrett

Ilustración del tablero: Juan Esteban Rodríguez

Edición: Dustin Schwartz

Dirección del proyecto: Suzanne Sheldon

Edición en español: TCG Factory

Editor: Gonzalo Pastor

Traducción: HI-FI Words S. Coop. y Rubén Asensio

Maquetación de la edición en español: **WAH! studio**

Gracias a todos los que ayudaron probando el juego. Sois gente maravillosa. En serio.

Gracias también a Drew Dougherty por el diseño del reglamento, a Matt Taylor por la ilustración de la ficha de Alicia y a Kyle Ross y Senshistock por las referencias de poses para las ilustraciones.

©2019 Restoration Games, LLC. ©2020 IELLO para la versión traducida.

Fabricado en Shangái, China, por Whatz Games.

Si alguno de los componentes del juego está dañado o te falta, escríbenos un correo electrónico a juegosdemesa@tcgfactory.com y te daremos una solución lo antes posible.

¡Únete a nosotros y corre la voz!



www.juegos.tcgfactory.com

