

Paul Peterson  
**SMASH UP™**



**¡EL JUEGO DE COMBINACIÓN DE MAZOS  
ABSOLUTAMENTE GENIAL!**



**EDGE**

# SMASH UP

Un enfrentamiento para 2-4 jugadores

## OBJETIVO

¡Tu objetivo no es nada menos que lograr la dominación total del mundo! Usa a tus Esbirros para aplastar las Bases enemigas. ¡El primer jugador que obtenga 15 puntos de Victoria (PV) gana!

## CONTENIDO

Esta caja contiene:

- 8 facciones con 20 cartas cada una (160 cartas en total)
- 16 cartas de Base
- 1 hoja de fichas de PV
- Este libro de reglas

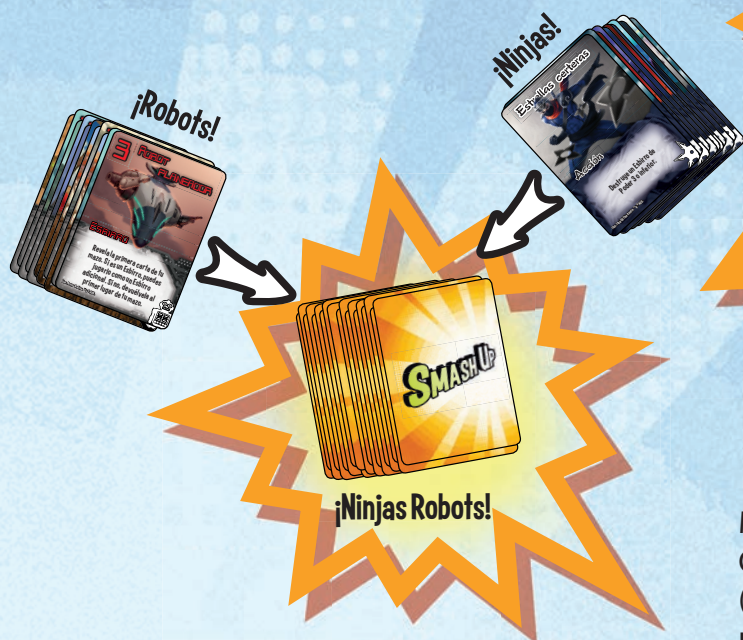
## ÍNDICE DE CONTENIDOS

Smash Up .....	2
Objetivo .....	2
Contenido .....	2
Preparación .....	3
Así es como va todo .....	4
...y con el mazo dando .....	5
Esbirros .....	5
Acciones .....	5
El gran golpe .....	6
¡Conoce tus cartas! .....	7
Términos y restricciones .....	8
Lo dice en las reglas .....	9
Las facciones .....	10
Ahí van los créditos .....	11
Todo lo básico .....	12



# PREPARACIÓN

Cada jugador mezcla dos facciones de 20 cartas para componer un mazo de 40 cartas.



Si tienes dos copias de *Smash Up*, dos jugadores distintos pueden usar la misma facción, enfrentando por ejemplo a magos contra magos, pero un jugador no puede jugar con dos copias de la misma facción. O sea, venga ya.



## Como personas civilizadas

Para jugar una partida formal, pon todas las facciones en el centro de la mesa. Determina al azar quién va primero, y el primer jugador escoge una facción, y el resto de jugadores eligen por turnos siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Cuando todos hayan elegido una facción, el último jugador escoge una segunda, y el resto de jugadores eligen por turnos siguiendo el sentido contrario al de las agujas del reloj.

Mezcla todas las cartas de Base para formar un mazo. Coge una Base por jugador, más una Base adicional (en una partida de tres jugadores, por ejemplo, se usarían cuatro Bases). Pon las Bases boca arriba en el centro de la mesa.

Cada jugador deberá robar 5 cartas. Si no tienes ningún Esbirro en tu mano inicial, muéstrala, descártala y roba una nueva mano de 5 cartas. Deberás quedarte con la segunda mano.

Quien se haya levantado más temprano esa mañana es el primero en jugar. La partida prosigue en el sentido de las agujas del reloj.

Ya estás preparado para aplastar algunas Bases.



# ASÍ ES COMO VA TODO

## 1. Arranca motores

Algunas capacidades se activan al inicio de tu turno. Ahora es el momento, tío.

## 2. Juega cartas

Durante tu turno, juega un Esbirro, una Acción o una de cada... ¡sin ningún coste! Puedes jugar tus cartas en cualquier orden. No estás obligado a jugar cartas si no lo deseas.

### Esbirros

Para jugar un Esbirro, elige una Base y pon la carta de Esbirro junto a ella, mirando hacia ti. Haz lo que diga el texto de la carta. Las cartas que empiezan con la palabra "Especial" son un caso aparte (consulta la página 8).

### Acciones

Para jugar una Acción, muestra tu carta y haz lo que dice su texto. ¡Bum! Luego, descarta la Acción (a menos que tenga una capacidad Persistente).

## 3. Ocasión de puntuar

Cuando acabes de jugar cartas, comprueba si hay alguna Base lista para puntuar (consulta la página 6). Si es así, la Base puntúa.

Después de que una Base puntúe, comprueba si algún jugador tiene 15 puntos de Victoria o más. En caso afirmativo, consulta ¡Se acabó el juego, tío! en la página 7.

## 4. Roba 2 cartas

Tal cual. El máximo número de cartas que puedes tener en la mano en este momento es 10. Si tienes más de 10 cartas después de robar, descártate de las que sobren hasta quedarte con 10.

Si debes robar o revelar una carta y tu mazo está vacío, baraja tu pila de descartes y ponla en la mesa boca abajo: este es tu nuevo mazo. Empieza a robar de aquí.

## 5. Para el carro

Todo lo que pasa al final del turno ocurre en este momento. El turno pasa al jugador sentado a tu izquierda.

### ¡Tramoso! ¿Cómo que dos Acciones?

Las capacidades solo se activan cuando juegas una carta desde tu mano, o en cualquier momento en el que el texto de una carta diga «juega». Cuando solo estás moviendo a tus Esbirros, no los estás jugando.

# ...Y CON EL MAZO DANDO

## ESBIRROS

**Poder** → **2** **Recolector** ← **Nombre**

**Identificador de Esbirro** → **Esbirro**

**Capacidad** → **Puedes devolver un Esbirro de Poder 3 o inferior desde esta Base a la mano de su propietario.**

**Símbolo de facción** → 



The card features an illustration of a green alien in a space suit holding a glowing yellow staff. The background shows a rocky, alien landscape.

## ACCIONES

**Identificador de Acción** → **Cañonazo** ← **Nombre**

**Acción**

**Capacidad** → **Destruye hasta dos Esbirros de Poder 2 o inferior.**

**Símbolo de facción** → 



The card features an illustration of a man in a red cape firing a large cannon. A bright orange and red explosion is visible in the background.



## EL GRAN GOLPE

Una Base puntúa si el Poder total de todos los Esbirros que hay en dicha Base es igual o superior a su Punto de ruptura (consulta la página 7). Si hay más de una Base lista para puntuar, el jugador activo decide cuál puntúa primero.

Cuando se haya elegido la Base que ha de puntuar, pero antes de que puntúe, todos los jugadores tienen la oportunidad de usar cualquier capacidad Especial que se active «antes» de que la Base puntúe. Aunque el Poder total de los Esbirros que ocupan una Base caiga por debajo del Punto de ruptura de la misma, la Base puntuará igualmente.

Por ejemplo, un jugador Pirata se da cuenta de que va a quedar en segundo puesto en el *Oasis selvático*. Dado que eso vale 0 PV, juega *A toda vela* (que es Especial) para mover a todos sus Esbirros a otra Base. Eso hace caer el Poder total de los Esbirros que ocupan esta Base por debajo de 12, pero, como la Base ya ha empezado a puntuar, deberá completar el proceso.

### ¡Yo primero!

Si más de un jugador quiere usar una capacidad Especial, se empieza por el jugador activo y se sigue el sentido de las agujas del reloj hasta que todos los jugadores decidan pasar de manera consecutiva: si tú pasas y otro jugador usa un Especial, aún podrías usar un Especial después de él. Si tu Especial te permite jugar cartas adicionales, deberás jugarlas inmediatamente o no hacerlo en absoluto.

### Conceder PV

¡El jugador que tenga más Poder en una Base es el **ganador**! Dicho jugador obtiene una cantidad de puntos de Victoria igual al número indicado a la izquierda en la carta de la Base. El jugador con el segundo Poder más elevado ocupa el **segundo puesto**, y recibe tantos puntos de Victoria como indique el número del centro.

El tercer jugador queda en **tercer puesto**, y recibe tantos puntos de Victoria como indique el número de la derecha, como bonito premio de consolación. Debes tener al menos un Esbirro en una Base para obtener puntos de Victoria.

### Volved a vuestros rincones

Después de que una Base puntúe, los jugadores pueden usar capacidades Especiales que se activen «después» de que una Base puntúe. Luego, todas las cartas que sigan en dicha Base van a las pilas de descartes de sus respectivos propietarios. Esto no las destruye, pero podría activar capacidades que entran en funcionamiento cuando una carta va a la pila de descartes.

Coloca la Base que ha puntuado en la pila de Bases descartadas. Sustitúyela con la carta superior del mazo de Bases, si queda alguna.

Comprueba si hay alguna otra Base lista para puntuar, y hazlo del mismo modo.



# ¡CONOCE TUS CARTAS!



Esto es lo que hace la Base. Su capacidad siempre está activa mientras la Base se encuentre en el centro de la mesa. Es una especie de combinación entre Especial, Persistente y Molona.

## Empate

Si varios jugadores empatan en una Base, todos los implicados obtienen puntos por la mejor posición por la que hayan empatado. Así, si tres jugadores tuviesen respectivamente 10, 10 y 5 puntos de Poder en una Base cuando esta puntúa, ¡los dos jugadores con 10 de Poder obtendrían puntos como si fuesen ganadores! El jugador con 5 de Poder obtendría el tercer puesto, no el segundo. Si dos jugadores empatan por el segundo puesto, nadie obtiene el tercer puesto. La vida es así de dura.

Si varios jugadores están empatados a la hora de aplicar la capacidad de una Base (como la del *Dojo ninja*), todos ellos podrán usarla. Consulta ¡Yo primero!, en la página anterior, para ver cómo resolver los conflictos.

## ¡Se acabó el juego, tío!

Al final de cualquier turno en el que alguien alcance 15 PV, el jugador que tenga más puntos de Victoria ganará. Si hay un empate por el primer puesto, sigue jugando hasta que deje de haberlo. ¡Nada de compartir puntos, excepto entre tus facciones! Sois amigos de toda la vida.

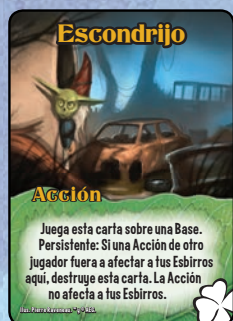


# TÉRMINOS Y RESTRICCIONES

Deben aplicarse algunas restricciones. Consulta las reglas para ver los detalles.



**Adicional:** Normalmente, puedes jugar un Esbirro y una Acción cada turno. Una carta que te permita jugar un Esbirro o una Acción adicional te permite jugar una carta adicional de dicho tipo durante ese turno. No estás obligado a jugar la carta adicional inmediatamente, a menos que la carta adicional provenga de una capacidad Especial.



**Afectar:** Una carta es afectada si es movida, devuelta, o destruida, o se le vincula una Acción.

**Descartar:** Cuando una carta es descartada, va a la pila de descartes del jugador propietario del mazo del que provenía dicha carta, independientemente de quién la hubiese jugado o controlado.



**Destruir:** Cuando el texto de una carta dice que destruyas otra carta, pon la carta destruida en la pila de descartes de su propietario.



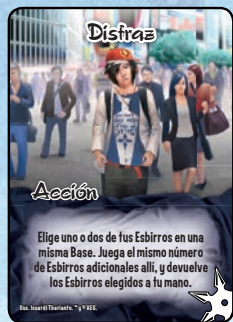
**Devolver:** Este término se usa para indicar que una carta vuelve al lugar del que venía. Cuando una carta es devuelta desde una Base, descarta cualquier carta que tenga vinculada.



**Especial:** La mayoría de las capacidades se activan cuando juegas una carta, pero las capacidades Especiales se activan en situaciones o de maneras poco habituales. Estas capacidades pueden encontrarse en cartas que tienes en la mano o que ya están en juego. El texto de la capacidad de una carta describirá el modo en que esta puede ser utilizada. Si usas una capacidad Especial para jugar una carta en tu turno, dicha carta no cuenta como una de tus cartas libres de costes de ese turno.



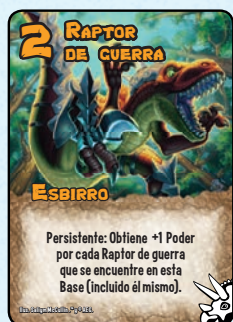
# LO DICE EN LAS REGLAS



**Jugar:** Juegas una carta cuando es una de las cartas libres de costes del paso 2, o en cualquier momento en el que el texto de una capacidad diga específicamente que la puedes jugar. La capacidad de una carta se activa cuando juegas dicha carta. Cuando las cartas son movidas, colocadas o devueltas, no están siendo jugadas, y sus capacidades no se activan.



**Mover:** Esto te permite mover una carta de un lugar a otro. Mover una carta no equivale a jugarla. Las capacidades de los Esbirros no se activan cuando mueves una carta.



**Persistente:** El efecto de la mayoría de las capacidades se lleva a cabo y después concluye inmediatamente, o bien termina al final del turno. Las capacidades Persistentes permanecen activas durante todo el tiempo que estén ahí.

A menudo, el texto de las cartas y el de las reglas entrarán en contradicción. En una pelea, el texto de las cartas siempre gana. Es cinturón negro de reglas-fu.

Si los textos de dos cartas se contradicen, aquel que diga que no puedes hacer algo prevalece sobre el que dice que sí puedes.

Si hay varios efectos que ocurrirían al mismo tiempo, el jugador activo decide el orden en el que se llevan a cabo.

Puedes jugar una carta aunque su efecto no pueda activarse. Por ejemplo, puedes jugar una Acción que destruye a un Esbirro aunque no haya Esbirros en juego. Esto es útil para librar tu mano de cartas innecesarias.

Debes obedecer el efecto de la capacidad de una carta, aunque sea malo para ti. Sin embargo, si el texto de una carta dice que puedes hacer algo, tienes la opción de hacerlo o no.

Si el texto de una capacidad dice «un número cualquiera», puedes elegir 0. Puedes jugar una carta que diga «todos» aunque no haya ningún objetivo.

Si tienes ocasión de jugar Esbirros o Acciones adicionales mientras una Base está puntuando, deberás jugar dichas cartas adicionales inmediatamente o no hacerlo en absoluto.

Cuando una carta es descartada, va a la pila de descartes del jugador propietario del mazo del que provenía dicha carta, independientemente de quién la hubiese jugado o controlado.

Cualquiera puede mirar las cartas de cualquier pila de descartes en cualquier momento. Y sí, amantes de los Zombis, si vuestros adversarios son astutos, estarán constantemente pendientes de las vuestras para saber en todo momento lo que tenéis...



# LAS FACCIÓNES

Esta caja básica de *Smash Up* presenta 8 facciones, que pueden combinarse para formar 28 mazos posibles. A medida que vayan apareciendo más facciones para intentar dominar el mundo en futuras expansiones, el abanico de posibilidades se ampliará. Combina las facciones de un modo que se adecue a tu estilo de juego.

## Alienígenas

A los Alienígenas les encanta molestar a la gente, sobre todo a otros jugadores. Desde devolver Esbirros a las manos de sus propietarios hasta reemplazar Bases en juego, los Alienígenas están dispuestos a pasárselo en grande a expensas de cualquier planeta.

## Dinosaurios

Si hay algo que los Dinosaurios saben hacer... En realidad, con un cerebro del tamaño de una nuez, no saben hacer nada. Pero son grandes. ¡Y, madre mía, alguien les ha dado láseres!

## Duendes burlones

Roban cosas, apagan cosas, encienden cosas, esconden tus llaves por la mañana, se llevan tus calzoncillos para venderlos... Durante años has pensado que estas personitas eran poco más que insectos molestos. Ahora resulta que son insecticida.



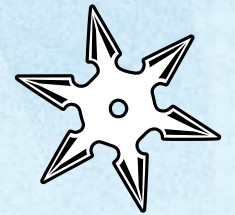
## Magos

¡Abracadabra! Los Magos conjuran todo aquello que necesitan con Acciones a tutiplén. No paran de sacarse cosas del sombrero, así que vigila sus manos. O sus sombreros... O ese gran portal hacia otra realidad que acaban de abrir en tu cocina.



## Ninjas

Si puedes ver a un Ninja, es muy posible que ya estés muerto (y si puedes verlo estando muerto, pasa directamente a la sección de los Zombis). No quiero revelar sus secretos ni nada de eso, pero casi todo lo que hace esta facción es engañoso, ocurre rápido y en el último segundo, así que cuidado con eso.



## Piratas

¿Sabes qué es mejor que navegar por alta mar? Navegar por donde quieras. Los Piratas blanden sus espadas en todos los puertos, y si no te gusta, pasarás por la plancha.

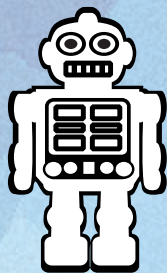


### ¡Más facciones!

¿Más de una persona quiere jugar con Ninjas? ¡Genial! Combina dos cajas de *Smash Up* para que la gente pueda elegir y enfrentar las mismas facciones entre sí. Pero recuerda, ¡no puedes mezclar la misma facción dos veces en un mazo! Usa solo un conjunto de Bases cuando hagas estas combinaciones.

## Robots

Los capitanes de la industria construyeron a los Robots, y después estos tomaron el control y aumentaron aún más la eficiencia del proceso. Ahora pueden producir Robots pequeños ultraespecializados a mayor velocidad de la que sus enemigos son capaces de eliminarlos (además de producir algunos modelos enormes).



## Zombis

«Vienen a por ti, Jugador 2». Es difícil dejar tieso a un caminante. Los Zombis no dejan de volver una y otra vez, y a veces vienen en oleadas. Mandar Zombis a la pila de descartes no es un «hasta nunca», sino un «nos vemos luego».



## AHÍ VAN LOS CRÉDITOS

**Diseño de juego:** Paul Peterson

**Diseño adicional:** Edward Bolme, Murray Chu, Todd Rowland, Mark Wootton

**Desarrollo:** Todd Rowland, Mark Wootton

**Gestión de marca y dirección artística:** Todd Rowland

**Ilustración de cubierta:** Conceptopolis

**Diseño gráfico:** Kalissa Fitzgerald

**Redacción:** Jeff Quick

**Edición:** Edward Bolme

**Traducción:** Carles Alba

**Corrección:** Murray Chu, John-Paul Cheyne, Jeremy Holcomb, Bryan Reese

**Maquetación y composición:** Kalissa Fitzgerald, Todd Rowland

**Maquetación y diseño adicional:** Edge Studio

**Producción:** Dave Lepore

**Editor:** Jose M. Rey

**Ilustraciones:** Dave Allsop, Bruno Balixa, Carmen Cianelli, Conceptopolis, Crut, Saliym McCullin, Pierre Ravaneau, Isuardi Therianto, Francisco Rico Torres

**Pruebas de juego:** Ken Andrews, Jon Angus, Isaac Barry, Janet Bozarth, Amberle Browne, Samantha Browne, Matthew Brubaker, Paul Butler, Gary Campbell, William Collie, Jeff Combos, Adam Conus, Mike Cook, Jason Crognale, Arnold Daly, Colin DeBernardo, Ben Ebell-Solomon, Mark Fortin, Jim Getz, Eric Goodheart, Ken Grazier, Nate Hedrick, Brian Hutcheson, Chris Hyun, Chris Keener, Sean Kelly, Wendy Kelly, Chris Krueger, Greg Krywusha, Hannah Lodge, Eric Meli, Braden Moulton, Sean Orms, Noel Paterson, Joshua Pavlisko, Leon Phillips, Kyle Pinion, Meredith Quick, Tiffany Rau, Aaron Richardson, Shawn Riley-Rau, Ruben Riordan, Jamie Ross, David Sansfacon, Lee Shelton, Michael Shimek, Matthew Ussary, Eli Vlavisovich, Brad Wells, Chris Wilson, Alyssa Yeager

**Nacimientos durante la producción:** Eva Fae Peterson, Abigail Kathleen Rowland

**Agradecimientos especiales:** Paul desea dar gracias a su esposa Kendra por todo su apoyo. AEG desea dar gracias a todos por la ayuda prestada en el juego, grande y pequeña. Todd desea dar gracias a sus hijos, Jackson y Tyler, por decirle que los Dinosaurios necesitaban rayos láser.

Más información en  
[EDGEENT.COM](http://EDGEENT.COM)

### Parafernalia legal

© 2014 Alderac Entertainment Group. Smash Up, Shufflebuilding, Alderac Entertainment Group y todas las marcas relacionadas son ™ y © de Alderac Entertainment Group, Inc. Todos los derechos reservados. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en España. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

El sistema de reglas de Smash Up ha sido diseñado por Paul Peterson, y es usado bajo licencia por Alderac Entertainment Group.



# TODO LO BÁSICO

## Preparación

Cada jugador elige dos facciones y las mezcla para crear un mazo de 40 cartas. Se roba una mano de 5 cartas. Se coloca en el centro de la mesa tantas cartas de Base como el número de jugadores en la partida, más uno (o sea, cuatro jugadores usan cinco Bases).

## En tu turno

Juega un Esbirro y una Acción en cualquier orden. Puedes jugar menos si quieres.

Sigue todas las instrucciones indicadas en el texto de las capacidades de las cartas cuando las juegues.

Comprueba si alguna Base puede puntuar. En caso afirmativo, la Base puntúa.

Roba 2 cartas. Si es necesario, descártate hasta tener un máximo de 10 cartas en la mano.

## Puntuar

Cuando acabes de jugar Esbirros y Acciones, si el Poder total de todos los Esbirros iguala o supera el Punto de ruptura de una Base, dicha Base puntúa. El jugador que tenga el mayor Poder en esa Base es el ganador y recibe puntos de Victoria como ganador. El jugador con el segundo Poder más alto queda en el segundo puesto y recibe los correspondientes puntos. El tercer jugador recibe puntos por el tercer puesto. En caso de empate, cada jugador recibe puntos de Victoria por el mejor puesto que ha logrado alcanzar.

Resuelve la capacidad de la Base, descarta los Esbirros que se encuentren allí y sustitúyela.

## Ganar

Cuando un jugador tenga 15 o más puntos de Victoria al final de un turno, ganará la partida. Si dos o más jugadores tienen más de 15 puntos de Victoria, gana el que tenga más. En caso de empate, juega otro turno.

## Reglas adicionales

Cuando una carta contradiga las reglas, la carta gana.

Si dos cartas se contradicen, la que dice que no puedes hacer algo prevalece sobre la que dice que puedes.

Si ocurren varios efectos al mismo tiempo, el jugador activo determina su orden.

Puedes jugar una carta aunque su capacidad no pueda activarse.

Debes obedecer la capacidad de una carta, aunque sea malo para ti. Si el texto de la carta dice que puedes hacer algo, tienes la opción de hacerlo o no.

Si una capacidad dice «un número cualquiera», puedes elegir 0. Puedes jugar una carta que diga «todos» aunque no haya objetivos.

Todos pueden mirar las cartas de cualquier pila de descartes en cualquier momento.