



## **DESCRIPCIÓN GENERAL**

*A medida que el sol se pone una vez más y la pálida luna se eleva sobre el antiguo campo de pruebas, las criaturas más valientes y curtidas se reúnen para el Klash: la prueba definitiva de ingenio y habilidad.*

*Kombo Klash!* es un juego táctico de colocación de fichas y creación de combos de 2-4 jugadores. ¿Conseguirás dominar la capacidad única de cada criatura y formar los *Kombos* más locos para ganar la partida?

## **OBJETIVO DEL JUEGO**

El objetivo de *Kombo Klash!* es conseguir tantos puntos como sea posible antes de que termine la partida. La partida termina al final de la ronda en la que uno o más jugadores alcancen o superen la puntuación objetivo. El jugador con más puntos gana.

Antes de comenzar cada partida debéis acordar la puntuación objetivo:

**PARTIDA CORTA:** 50 puntos | **PARTIDA ESTÁNDAR:** 75 puntos | **PARTIDA LARGA:** 100 puntos

## **CONTENIDO**

**1 TABLERO DE JUEGO DE TELA**

**48 FICHAS DE KOMBO**

**4 FICHAS DE AYUDA**

**4 INDICADORES DE PUNTUACIÓN**

## PREPARACIÓN

1. Baraja todas las fichas de Kombo y colócalas bocabajo formando un montón. Coloca el montón en la celda central del tablero; este será el mazo de robo. Deja un hueco libre junto al tablero para la pila de descartes. Los descartes se colocan bocabajo.
2. Roba y coloca bocarriba una ficha al azar en cada una de las cuatro esquinas del tablero.
3. Cada jugador roba una mano inicial de 5 fichas. *Si a un jugador no le gusta su mano inicial, puede descartarla (bocabajo a la pila de descartes) y volver a robar 5 fichas. Solo está permitido hacer esto una vez.*
4. Entrega al azar 1 ficha de Ayuda a cada jugador. Asegúrate de incluir la ficha que tiene el símbolo . El jugador que reciba esa ficha será el jugador inicial de la partida y de todas las rondas.
5. Por último, cada jugador debe escoger un indicador de Puntuación y colocarlo cerca del marcador de Puntuación.

Ya estáis listos para jugar.



## CÓMO JUGAR

Una partida de *Kombo Klash!* se compone de múltiples rondas. Empezando por el jugador inicial, y siguiendo en sentido horario, los jugadores jugarán una o varias fichas de sus manos y utilizarán la capacidad única de cada criatura para crear *Kombos* de muchos puntos. La ronda termina cuando todos los jugadores han realizado un turno.

**La regla n.º 1 de *Kombo Klash!*: los jugadores NUNCA pueden mirar la cara oculta de una ficha que esté bocabajo en el mazo de robo, en la pila de descartes o sobre el tablero.**

## ANATOMÍA DE UNA FICHA

### 1. CAPACIDAD DE LA CRIATURA

Este símbolo representa la capacidad única de la criatura. Al jugar una ficha, debes elegir entre activar su capacidad o no hacerlo. Consulta el apartado **Capacidades de las criaturas** para obtener más detalles.



### 2. VALOR DE KOMBO

Este es el valor de Kombo de la criatura. Lo utilizarás para calcular los puntos totales de un *Kombo* que incluya a esa criatura.

*Nota: el Camaleón no tiene un valor de Kombo propio. En cambio, su capacidad de criatura le permite copiar el valor de Kombo de otra criatura. Consulta el apartado Capacidades de las criaturas para obtener más información.*

## DURANTE TU TURNO

- **Debes jugar al menos una ficha.** A continuación podrás jugar tantas fichas como quieras (siempre que tengas fichas disponibles).
- También *puedes puntuar un Kombo*, ¡y solo uno! Puedes hacerlo en cualquier momento durante tu turno siempre que haya un *Kombo* válido a la vista sobre el tablero.

### JUGAR UNA FICHA

Coloca la ficha bocarriba en una casilla libre que esté adyacente al mazo de robo o a otra ficha que ya esté sobre el tablero (bocarriba o bocabajo). Dos fichas se consideran adyacentes cuando están en contacto por uno de sus lados. No se consideran adyacentes si solo se tocan por las esquinas. Cuando coloques una ficha en el tablero, debes decidir en ese momento si activar la capacidad de esa criatura o no hacerlo. Si decides activarla, debes resolverla completamente antes de continuar con tu turno.

Si decides no activarla, perderás la oportunidad y no podrás hacerlo más tarde. Consulta el apartado *Capacidades de las criaturas* para ver en detalle la capacidad de cada una de las criaturas.

*Si después de jugar una ficha y optar por resolver su capacidad no quedan casillas libres en el tablero, consulta el apartado **Cuando el tablero está lleno**. Debes completar este paso antes de continuar con tu turno.*

## PUNTUAR UN KOMBO

Un *Kombo* se genera cuando tres o más fichas iguales quedan bocarriba y adyacentes sobre el tablero. Para que un *Kombo* sea válido, todas las fichas incluidas en ese *Kombo* deben ser de la misma criatura y estar adyacentes (tocar por un lado) a al menos otra ficha de ese *Kombo*. Consulta el apartado **Ejemplos de puntuar Kombos**.

Si hay más de un *Kombo* disponible, debes elegir uno, y solo uno, para puntuar.

Para puntuar un *Kombo*, calcula el valor combinado de puntos de todas las fichas que forman ese *Kombo* y avanza acordemente tu indicador de Puntuación en el marcador.

Después de puntuar, coloca bocabajo todas las fichas que formaron parte del *Kombo*.

## AL FINAL DE TU TURNO

Roba fichas hasta volver a tener 5 en la mano. A continuación, comenzará el turno del siguiente jugador en sentido horario.

## EJEMPLOS DE PUNTUAR KOMBOS

**EJEMPLO 1:** tres fichas del mismo tipo donde cada una comparte al menos uno de sus lados con otra de las fichas que conforman el *Kombo*. Este *Kombo* vale 9 puntos [ $3 \times 3$ ].



**EJEMPLO 2:** al formar un *Kombo*, la capacidad «Mimetizar» del Camaleón le permite adoptar la identidad y el valor de *Kombo* de una criatura adyacente. Este *Kombo* vale 12 puntos [ $4 \times 3$ ].



**EJEMPLO 3:** en este ejemplo solo tres de las fichas del mismo tipo cumplen con la regla de adyacencia (compartir al menos uno de sus lados con otra ficha que conforma el *Kombo*). Este *Kombo* vale 9 puntos [ $3 \times 3$ ].



**EJEMPLO 4:** este *Kombo* no es válido: aunque hay tres fichas iguales, no todas comparten al menos uno de sus lados con otra ficha del mismo tipo.



## EJEMPLO DE TURNO

1. Al comienzo del turno del jugador Rojo, el tablero está casi lleno con una sola casilla disponible. Hay tres fichas de Gorila en juego, pero no forman un *Kombo* válido. También hay un Camaleón bocabajo en el tablero.



2. El jugador Rojo comienza jugando una Buitre y utiliza su capacidad «Reanimar» para voltear la carta del Camaleón, colocándola bocarriba. El tablero ahora está lleno y deben retirarse a la pila de descartes todas las fichas que están bocabajo.



3. Una vez retiradas todas las fichas que estaban bocabajo, hay nuevas casillas disponibles donde colocar fichas. A continuación, juega un Canguro y utiliza su capacidad «Patear» para desplazar al Camaleón hacia el Gorila.



4. La capacidad del Camaleón le permite imitar a una criatura adyacente. Ahora podría considerarse como una Gorila y puntuar una *Kombo*.



5. El jugador Rojo obtiene 12 puntos y voltea las cartas del *Kombo* boca-abajo. Al añadir los puntos al marcador alcanza los 79 puntos, superando la puntuación objetivo de 75. El resto de jugadores tendrán hasta el final de esta ronda para tratar de superar su puntuación.



6. El jugador Rojo aún no ha terminado. Para finalizar, juega una Serpiente y usa su capacidad «Hipnotizar» para devolver a la Buitre a su mano. A continuación, termina su turno y roba fichas hasta reponer su mano con 5 fichas. Es el turno del siguiente jugador en el sentido horario.



## CAPACIDADES DE LAS CRIATURAS



**AULLAR:** *la Loba aúlla para localizar a sus aliados.* Después de jugar la Loba, puedes obtener 🔍 por cada ficha que aún esté en tu mano, independientemente del tipo de criatura. Esto no limita tu posibilidad de puntuar un *Kombo*.



**PATEAR:** *el Canguro puede asestar fuertes patadas al entrar en el Klash.* Después de jugar el Canguro, puedes desplazar cualquier otra ficha que esté sobre el tablero (bocarrriba o bocabajo) a una casilla adyacente vacía. La ficha puede desplazarse una casilla hacia arriba, abajo, izquierda o derecha, pero nunca en diagonal.



**RECLAMAR:** *la Cuerva es muy sensata y usa su reclamo para pedir apoyo a sus aliados cuando más los necesita.* Después de jugar la Cuerva, puedes robar 1 ficha e incorporarla a tu mano.



**HIPNOTIZAR:** *la mirada hipnótica de la Serpiente le permite controlar a otras criaturas en el Klash.* Juega la Serpiente encima de una ficha que esté bocarrriba sobre el tablero y luego coloca esa ficha en tu mano. Una Serpiente no puede hipnotizar a otra Serpiente. Si juegas una Serpiente sobre un casilla vacía, su capacidad no se activará.



**HUNDIR:** *el Caimán es un astuto luchador capaz de atrapar a rivales desprevenidos.* Después de jugar el Caimán, puedes dar la vuelta a hasta 2 fichas que se encuentren bocarriba en cualquier lugar del tablero, colocándolas bocabajo. Obtén  por cada ficha hundida. Un Caimán puede Hundir a otro Caimán.



**REANIMAR:** *su aguda vista y poderes ancestrales permiten a la Buitre avistar y reanimar a criaturas desde la distancia.* Después de jugar la Buitre, puedes dar la vuelta a 1 ficha que se encuentre bocabajo en cualquier lugar del tablero, colocándola bocarriba. Dar la vuelta a una ficha de esta manera no activará la capacidad de su criatura.



**DISPERSAR:** *cuando la Gorila entra en el Klash, puede convocar a más aliados.* Después de jugar la Gorila, puedes descartar fichas de tu mano y a continuación robar la misma cantidad de fichas. Tu turno no termina al hacer esto.



**MIMETIZAR:** *el Camaleón es capaz de imitar a otros animales para ayudar a formar un Kombo.* El Camaleón no tiene una capacidad cuando se juega. En su lugar, cuando forma parte de un *Kombo*, el Camaleón puede imitar a una criatura adyacente y adquirir su valor de *Kombo*. Un Camaleón puede mimetizarse con otro Camaleón adyacente que a su vez esté mimetizándose con otra criatura. Para poder puntuar un *Kombo* con Camaleones, los Camaleones nunca pueden superar en número al tipo de criatura copiada.

## **CUANDO EL TABLERO ESTÁ LLENO**

Si después de jugar una ficha y optar por activar su capacidad no quedan casillas libres en el tablero, debes despejar el tablero. Para ello, retira todas las fichas que estén bocabajo sobre el tablero a la pila de descartes. Debes completar este paso antes de continuar con tu turno.

En el extraño caso de que el tablero esté totalmente lleno de fichas bocarriba, deja las cuatro fichas de las esquinas donde están y retira el resto de fichas a la pila de descartes [bocabajo]. Después de despejar el tablero, continúa la partida como de costumbre.

## **CUANDO EL MAZO DE ROBO SE AGOTA**

Cuando un jugador necesite robar una ficha y el mazo de robo esté agotado, forma uno nuevo barajando la pila de descartes y colócalo bocabajo en el centro del tablero.

## **FIN DE LA PARTIDA**

La partida termina al final de una ronda en la que uno o más jugadores alcancen o superen la puntuación objetivo predeterminada. De esta forma, todos los jugadores habrán jugado el mismo número de turnos. Gana la partida quien tenga la puntuación más alta. En el caso de empate, los jugadores empatados juegan una ronda adicional hasta desempatar.

## **CONSEJOS DE JUEGO**

No te limites a jugar con tus fichas. Aprovecha bien las fichas jugadas por tus rivales para construir *Kombos* aún más grandes.

Puedes activar un *Kombo* en cualquier momento durante tu turno. A veces, aunque ya tengas un *Kombo* creado sobre el tablero, conviene esperar y seguir añadiendo fichas en lugar de puntuar el *Kombo* de inmediato.

Busca oportunidades en las que jugar fichas para sabotear y restringir el tamaño de los posibles *Kombos* que tus rivales podrían puntuar en su turno.

## **CRÉDITOS**

**DISEÑO DEL JUEGO:** «Nero» Ondrej Sová

**DIRECCIÓN DE ARTE:** Rory O'Connor

**ILUSTRACIONES:** Jake Parker

**DISEÑO GRÁFICO:** Winnie Shek

**REGLAS:** Erin Granbery y Rory O'Connor

**TRADUCCIÓN:** Cristóbal Morales Capita

**REVISIÓN:** Marina Temprano Benítez

**GESTIÓN DEL PROYECTO:** Emma Goudie

Queremos dar un enorme agradecimiento a todos nuestros probadores de la beta y revisores de reglas.

Publicado originalmente en la República Checa y Eslovaquia por Loris Games. Esta edición fue publicada por Hub Games Ltd. Todos los derechos reservados ©2021 Hub Games Ltd. bajo licencia de Loris Games. El logotipo de Hub Games es una marca registrada de Hub Games Ltd. PO Box 406, Belfast, Irlanda del Norte, BT1 9PL [www.wearehubgames.com](http://www.wearehubgames.com) Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ATENCIÓN: No apropiado para menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Peligro de Asfixia.