



¡Mira las reglas en vídeo aquí!

«La guerra es demasiado importante como para dejársela a los generales».

Georges Clemenceau

«¿Y si lo dejamos en manos de los juguetes?»

Kuak, el pato vikingo



UN JUEGO DE PAOLO MORI Y ALESSANDRO ZUCCHINI

Las batallas de juguetes se suceden en tierra, mar, aire y hasta en el espacio! ¡Y te necesitan!

Dirige a tus tropas y utiliza estratégicamente sus habilidades para conseguir ventaja sobre tu oponente.
 ¿Tu misión? Capturar el cuartel general enemigo o ganar tantas medallas como sea posible.
 ¡Prepárate para un enfrentamiento sin cuartel!

Contenido



48 Tropas



4 tableros
(8 Terrenos)



16 Medallas



2 soportes



2 cajas de almacenaje



1 ayuda



Con el fin de adaptarse a todo tipo de daltonismo, las Tropas azules tienen una forma diferente a la de las tropas rojas. Esa forma se repite en los Objetivos de medalla en los tableros. Las tropas, además, también tienen un símbolo diferente en el reverso.



Azules



Rojas



Preparación

- 1 Elige uno de los 8 **Terrenos** disponibles.
Atención: para tu primera partida te recomendamos jugar con Las llanuras tal y como se ve en la ilustración.
Pon el Terreno entre tu oponente y tú de tal manera que tengas ante ti uno de los siguientes símbolos: . Eso determina el Objetivo de medallas para la partida además del color de tus Tropas.
- 2 Coloca una **Medalla** en cada símbolo del tablero y devuelve a la caja del juego las Medallas restantes.
- 3 Pon un **soporte** frente a ti.
- 4 Mezcla bocabajo todas las **Tropas** de tu color para crear tu **reserva**.

- 5 Retira de la partida **4 Tropas** de tu reserva sin mirar su tipo; esas Tropas no participarán en la partida.
- 6 Elige al azar quién llevará el Ejército inicial. Esa persona deberá robar **3 Tropas** de su reserva y ponerlas en su soporte. Su oponente deberá hacer lo mismo, pero en su lugar robará **4 Tropas**.
- 7 Deja espacio cerca el tablero para los **descartes**.

Atención: para tus primeras partidas ten a mano la ayuda con la descripción de todas las Tropas y Terrenos.

Juegas en primer lugar, luego solo robas 3 Tropas para tu soporte.



DESCRIPCIÓN DEL TABLERO:

A Cuartel General

C Base

E Ruta

B Objetivo de medallas

D Base especial

Cómo jugar

La partida se desarrolla a lo largo de una serie de turnos, hasta que una Tropa captura un Cuartel General, se alcanza el Objetivo de medallas o alguien no puede realizar más acciones.

Importante: tanto en este reglamento como en la ayuda, el término «Base» también hace referencia a las Bases especiales. El Cuartel General **no** es una Base.

TROPA

Hay 3 copias de cada Tropa y todas tienen un valor de Fuerza (de 1 a 7, o un comodín 🃏).

Casi todas las Tropas disponen de un Efecto.



Turno de juego

En el turno de cada Ejército, comenzando por el Ejército inicial, se debe llevar a cabo **una de las siguientes 2 acciones**:

ROBAR 2 TROPAS

Roba 2 Tropas de tu reserva y ponlas en tu soporte.

Tu soporte puede contener hasta **8 Tropas como máximo**.

Por lo tanto, no puedes realizar esta acción si ya tienes 8 Tropas en tu soporte.

Atención: si solo te queda espacio en tu soporte para 1 Tropa o solo te queda una en tu reserva, puedes realizar esta acción y robar solo 1 Tropa.

DESPLEGAR 1 TROPA EN EL TERRENO

Elige 1 Tropa de tu soporte y ponla en una casilla siguiendo las **reglas de despliegue** (consulta la siguiente página).

Ahora estás ocupando esa casilla.

A continuación, aplica el Efecto de tu Tropa, si dispone de uno, **y luego** el Efecto de su Base si se trata de una Base especial (consulta la ayuda).

Atención: en tus primeras partidas te aconsejamos que no apliques los Efectos de las Bases especiales. Trata todas las Bases especiales como si no tuvieran ningún Efecto.

Reglas de despliegue

Cuando hagas la acción **DESPLIEGAR 1 TROPA EN EL TERRENO**, debes seguir 2 reglas:

► CASILLAS

Puedes poner tu Tropa en una de las siguientes casillas:

- ◆ Una Base libre.
- ◆ Una Base ocupada por **cualquiera** de tus Tropas.
- ◆ Una Base ocupada por una Tropa enemiga con una Fuerza **estrictamente inferior** a la tuya.
- ◆ En el Cuartel General de tu oponente (nunca puedes desplegar una Tropa en tu Cuartel General).

Cuando despliegues una Tropa en una Base ocupada, ponla encima de todas las Tropas que allí se encuentren. No hay límite al número de Tropas que puede tener una Base, pero **solamente la Tropa visible** (es decir, la que esté encima de las demás) es la Tropa que **ocupa la Base**. Puedes consultar las Tropas apiladas en el Terreno, pero no puedes cambiar su orden.

Atención: te recomendamos encarar tus Tropas hacia tu lado del tablero.

► CONEXIÓN CON TU CUARTEL GENERAL

Debes desplegar tu Tropa en una casilla **conectada a tu Cuartel General**. Eso significa que la Tropa que estás desplegando debe seguir una **ruta continua** hasta tu Cuartel General (tu punto inicial) pasando por **Bases ocupadas por ti**.

Importante: las Bases libres, o las Bases ocupadas por Tropas enemigas, cortan la conexión a tu Cuartel General.

Ejemplo:

Tu Cuartel General **1** está **conectado** a la Base **3** ya que sigue una ruta **A** que pasa por la Base **2**, ocupada por ti. Así pues, puedes desplegar una Tropa en esa Base.

En cambio, tu Cuartel General **1** **no está conectado** a la Base **5** por esta ruta **B** ya que una **Base enemiga** corta la conexión **4**. No puedes desplegar una Tropa en esa Base.



Controlar una Región

REGIÓN



Una región es una zona acotada por rutas y Bases.

Controlar Regiones proporciona Medallas.

En el momento en que ocupes **todas las Bases** que rodean una Región, tomarás el control de la misma.

Toma **todas las Medallas** que se encuentren en esa Región y déjalas cerca de tu soporte para que tu oponente pueda saber en todo momento cuántas tienes. Las Medallas que ganes las conservarás hasta el final de la partida, aunque pierdas el control de la Región.

Atención:

- ◆ Puedes controlar varias Regiones en un mismo turno.
- ◆ No ganas nada al tomar el control de una Región cuyas Medallas ya han sido tomadas.

Ejemplo:

al desplegar la Tropa **1**, tapas la Tropa de tu oponente y ocupas todas las Bases de la Región.

Gracias a esa conquista tomas las 3 Medallas **2** de la Región y las dejas al lado de tu soporte. Ya estás más cerca de conseguir el Objetivo de medallas.



Final de la partida

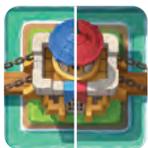
Existen dos condiciones de victoria inmediata que provocan el final de la partida:

CAPTURAR EL CUARTEL GENERAL ENEMIGO.

Ganas la partida inmediatamente si logras desplegar una de tus Tropas en el Cuartel General de tu oponente.

Atención: en el caso de que en el Terreno haya más de un Cuartel General enemigo, ganas la partida con solo capturar uno de ellos.

CUARTELES GENERALES EN CADA TERRENO:



Las llanuras



Piscina tropical



Ciudad nebulosa



Jungla volcánica



Cementerio maldito



El mar Caribe



Estación Metal-X



Campo de batalla

LOGRAR EL OBJETIVO DE MEDALLAS



Ganas la partida inmediatamente si consigues ganar **tantas Medallas** como las indicadas en el Objetivo de medallas del Terreno.

La partida también termina de inmediato si alguien no puede robar o desplegar una de sus Tropas. Cuando eso suceda, contad vuestras Medallas. Quien tenga más Medallas gana la partida.

En caso de empate, quien haya provocado el final de la partida pierde y su oponente gana.

Diseño: **Paolo Mori** y **Alessandro Zucchini**

Ilustraciones: **Paul Mafayon**

Traducción: **Moisés Busanya** • Revisión: **Joaquín C. Martín-Rayo**

Créditos y agradecimientos: www.rprod.com/en/toy-battle/credits

© REPOS PRODUCTION 2025. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruselas – Bélgica • www.rprod.com

Este material solo puede utilizarse para entretenimiento privado.

