



KNOCKDOWN
REGLAMENTO

ÍNDICE

- 4 – CONTENIDO
- 6 – ESTRUCTURA DE UNA CARTA
 - 6 – Hoja de Luchador
 - 8 – Carta de Ataque
 - 9 – Carta de Habilidad
- 10 – PREPARACIÓN
- 12 – TURNO
- 14 – SECUENCIA DE ATAQUE
- 15 – REGLAS IMPORTANTES
- 16 – BLOQUEAR
- 17 – PRUEBA DE K.O.
- 18 – FIN DE LA RONDA
- 19 – SIGUIENTE RONDA
- 20 – REGLAS ADICIONALES
- 22 – MEZCLAR CAJAS
- 23 – REFERENCIAS



ACERCA DEL JUEGO

En la arena, solo importa una cosa: ¡ganar! En este juego, se reúnen los mejores luchadores para alcanzar la gloria eliminando a sus oponentes en el **Gran Torneo**. Sé astuto; sé poderoso; juega sucio... haz lo que sea necesario para alcanzar la victoria. Quien no arriesga, no gana. ¿Serás tú el próximo campeón?

Si prefieres aprender a jugar con un vídeo, visita:
www.malditogames.com/como-jugar/knockdown-siege-storm

OBJETIVO DEL JUEGO

Como hábil combatiente, tu objetivo es derrotar a tu oponente infligiéndole Heridas y ejecutando el K.O. final para terminar la ronda. O puedes agotar el mazo de Ataques, momento en el que el Luchador con la menor cantidad de Heridas es declarado ganador de la ronda. Sea como sea, ¡la victoria será para el primer Luchador que gane 2 rondas!



CONTENIDO

3 MINIATURAS
DE LUCHADOR

1 CARTA DE AYUDA
DE LUCHADOR

2 CARTAS DE AYUDA
DE JUGADOR

3 HOJAS DE
LUCHADOR



**ARENA DE JUEGO
(la caja)**



**36 CARTAS
DE ATAQUE**



**5 FICHAS DE
SELECCIÓN**



**12 CARTAS
DE HABILIDAD**



**4 FICHAS
DE TRAMPA**



3 DADOS



**3 FICHAS
DE VICTORIA**



**25 CUBOS DE
HERIDA LEVE**



**25 CUBOS DE
HERIDA GRAVE**



HOJA DE LUCHADOR

NOMBRE DEL
LUCHADOR

VEROTH

EFFECTO
DE K.O.

ILUSTRACIÓN

TIPO DE
LUCHADOR

BERSERKER

6



DAÑO

NOMBRE DEL
ATAQUE ESPECIAL

PIÑOS DE FURIA

Puedes descartar  y 
para infligir  .

GOLPE

ALCANCE

GOLPE FRENÉTICO

Inflige 1  por cada  que tengas O BIEN
inflige 1  por cada   que tengas.

GOLPE

AGARRE DE FURIA

Si tu oponente se mueve (como acción o
al hacer un Sprint), cancela ese movimiento.

REACCIÓN

TIPO DE
ATAQUE ESPECIAL
(Golpe,
Capacidad,
Reacción)

BLOQUEO DOBLE

Después de que tu oponente te ataque, ignora toda la
Secuencia de Ataque (Daño y efecto del Ataque,
incluidos los Ataques de tipo Capacidad).

REACCIÓN

EFFECTO DEL
ATAQUE ESPECIAL

CARTA DE ATAQUE



- 1 Símbolo de carta
- 2 Nombre del Ataque
- 3 Daño: Muestra la cantidad y el tipo de Heridas que inflige este Ataque.
- 4 Efecto de K.O. (*Noqueo* *): Puedes usar los Ataques con este efecto para acabar con un oponente.
- 5 Alcance
- 6 Tipo de Ataque (Golpe, Capacidad, Reacción)
- 7 Efecto del Ataque



TIPOS DE ATAQUE

Recuerda comprobar siempre el tipo de Ataque y de Ataque Especial. La diferencia entre ellos es que no se pueden bloquear Capacidades y Reacciones, pero sí Golpes (consulta **BLOQUEAR** en la página 16).

Las reglas del Alcance se encuentran en la página 20.

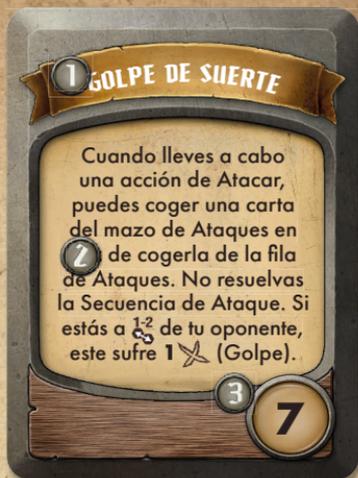
* Nota del traductor: Se ha optado por mantener la expresión K.O. en lugar de Noqueo, por cohesión con el símbolo.

CARTA DE HABILIDAD

1 Nombre de la Habilidad

2 Efecto de la Habilidad

3 Valor de Iniciativa:
Determina quién será el jugador inicial al comienzo de la primera ronda.



ACERCA DE LAS CARTAS DE HABILIDAD

Las cartas de Habilidad representan aptitudes que hacen único a cada Luchador. Durante un combate, tendrás al menos 1 carta de Habilidad activa (bocarriba). Puedes activar las bonificaciones otorgadas por las cartas de Habilidad activas durante todo el combate, siempre que se cumplan las condiciones y los tiempos de la carta de Habilidad.

ICONOS



HERIDA GRAVE



PROYECTIL DE ALCANCE



HERIDA LEVE



BLOQUEAR



ALCANCE X



SPRINT



ALCANCE X-Y



COMODÍN

PREPARACIÓN



MAZO DE
ATAQUES

FILA DE
ATAQUES

VEROTH

XIN'GO

DRIANA

- 1 Cada jugador elige 1 Luchador y coge la miniatura, hoja de Luchador, fichas (si las tuviera) y la carta de ayuda de Luchador. Cada jugador recibe 1 carta de ayuda de jugador.
- 2 Prepara la Arena de juego como se muestra en la imagen. Asegúrate de que ambos jugadores la vean con facilidad.
- 3 Coloca cada miniatura de Luchador en una de las 2 casillas iniciales (consulta: **REGLAS ADICIONALES** en las págs. 20 y 21).
- 4 Baraja todas las cartas de Habilidad y reparte 3 a cada jugador. Ambos jugadores eligen 1 carta de Habilidad que quedarse y, a continuación, pasan las 2 cartas restantes al oponente. Ambos eligen 1 carta con la que quedarse de las 2 que acaban de recibir y retiran la carta restante de la partida. Luego, cada jugador pone 1 de sus cartas de Habilidad bocarriba y la otra bocabajo en su área de juego.
NOTA: Solo las cartas de Habilidad bocarriba están activas durante un combate.
- 5 Baraja el mazo de Ataques y coloca 4 cartas en fila bocarriba, visibles para ambos jugadores; esta será la **fila de Ataques**.
- 6 El jugador con mayor valor de Iniciativa en su carta de Habilidad activa (bocarriba) será el jugador inicial. Ese jugador elige 1 carta de Ataque de la fila de Ataques y la añade a su mano; luego, el segundo jugador elige 2 cartas; por último, el primer jugador coge la última carta, de forma que cada jugador empiece el combate con 2 cartas de Ataque en su mano. Rellena la fila de Ataques con 4 cartas nuevas.
- 7 Pon los cubos de Herida y las fichas cerca de la Arena de juego. ¡Ya está todo listo para que comience el combate!



TURNO

Empezando por el jugador inicial, los jugadores se alternarán para realizar turnos. Al comienzo de tu turno, rellena la fila de Ataques de forma que contenga **4** cartas de Ataque bocarriba. Luego, lleva a cabo **2** de las siguientes acciones: **MOVER**, **ATACAR** o **COMBO**. Puedes llevar a cabo la misma acción 2 veces, pero no puedes llevar a cabo solo 1 acción.

ACCIONES

I. MOVER

Mueve tu Luchador a una casilla adyacente de la Arena. No puedes sacar al Luchador del oponente de su casilla. No puedes terminar tu movimiento en la casilla en la que se encuentre el otro Luchador. No puedes atravesar la casilla en la que se encuentre el otro Luchador. No puedes mover tu Luchador fuera de la Arena.

II. ATACAR

- Elige 1 carta de Ataque de la fila de Ataques.
- Si tu oponente se encuentra dentro del Alcance de la carta de Ataque, resuelve el Ataque según la Secuencia de Ataque (consulta **SECUENCIA DE ATAQUE** en la página 14).
- Añade la carta de Ataque elegida a tu mano.
NOTA: Debes añadir la carta de Ataque a tu mano incluso aunque no puedas resolver la Secuencia de Ataque.
- Si tienes más de 6 cartas de Ataque en la mano, tienes que descartar cartas de inmediato hasta tener 6.

III. COMBO

Esta acción permite a tu Luchador llevar a cabo los Ataques Especiales enumerados en su hoja de Luchador y hacer Sprints por la Arena. Puedes hacer Sprints y llevar a cabo Ataques Especiales en el orden que quieras. Al resolver un Ataque Especial o un Sprint, puedes llevar a cabo otro de inmediato, siempre que puedas pagarlo, o puedes decidir terminar el Combo. Si ya has jugado todos tus Ataques Especiales y has hecho Sprints, no puedes pagar un Ataque Especial o decides terminar, el Combo finaliza.

CÓMO LLEVAR A CABO UN ATAQUE ESPECIAL

- ❖ Descarta de tu mano cartas de Ataque que contengan símbolos que coincidan con los del coste del Ataque Especial. Los costes con el símbolo **?** se pueden sustituir por cualquier otro símbolo.
- ❖ Resuelve el Ataque Especial según la Secuencia de Ataque (consulta **SECUENCIA DE ATAQUE** en la página 14).
- ❖ **No puedes llevar a cabo ninguno de tus Ataques Especiales más de 1 vez durante un único Combo.**

CÓMO HACER UN SPRINT

Durante un Combo, puedes descartar cualquier cantidad de cartas de Ataque con el símbolo ➡ para mover tu Luchador usando las mismas reglas de la acción Mover de la página anterior. Puedes hacer un Sprint 1 vez por cada símbolo ➡ descartado.

Ten en cuenta que, una vez que tengas una carta de Ataque en la mano, no puedes volver a usarla para activar la Secuencia de Ataque. La única forma de usar cartas de tu mano es mediante sus símbolos.

SECUENCIA DE ATAQUE

- 1 Inflige las Heridas indicadas en el Daño del Ataque. La cantidad de Heridas puede verse afectada por reglas especiales de la Arena, bloqueos (consulta **BLOQUEAR** en la página 16), cartas de Habilidad activas y Capacidades de Luchador. Usa cubos de Herida para llevar la cuenta de las Heridas.
- 2 Resuelve el efecto del Ataque, si lo hubiera. Esto puede incluir infligir Heridas adicionales, moverte, descartar una carta y mucho más. Los efectos de los Ataques de tipo Golpe se pueden bloquear (consulta **BLOQUEAR** en la página 16).
- 3 Resuelve el efecto de K.O. Si el Ataque contiene un efecto de K.O., el jugador atacante puede iniciar una prueba de K.O. (consulta **PRUEBA DE K.O.** en la página 17).

NOTA: ¡Tu oponente debe estar dentro del Alcance del Ataque específico para resolver la Secuencia de Ataque!

REGLAS IMPORTANTES

LÍMITE DE MANO

No puedes tener más de **6** cartas de Ataque en la mano en ningún momento. Si robas una séptima carta, tienes que descartar 1 carta de inmediato.

QUEDARSE SIN CUBOS DE HERIDA

Si no quedan cubos de Herida en el suministro, los jugadores pueden usar cualquier otro elemento para llevar la cuenta de las Heridas.

REGLA DE ORO

Si, en cualquier momento, el texto de una carta o una hoja de Luchador contradice una regla del juego, el texto de la carta o de la hoja de Luchador siempre prevalece.

BLOQUEAR



Cuando seas objetivo de un Golpe, puedes descartar una carta de Ataque con el símbolo  para reducir las Heridas que vayas a recibir o para cancelar el efecto del Ataque.

Si reduces las Heridas, puedes ignorar 1  por cada 2 cartas de tu mano (redondeando hacia abajo, la carta con  recién descartada no cuenta) o 1  por cada carta de tu mano. Estos efectos se pueden combinar.

Si cancelas el efecto del Golpe, simplemente ignora su texto y las Heridas del recuadro del efecto. No es necesario cumplir ningún otro requisito adicional.

Ten en cuenta que puedes descartar 2 cartas con  para ignorar tanto las Heridas como el efecto de un Ataque.

Solo los Ataques de tipo Golpe se pueden bloquear de esta manera. **¡En ningún caso** puedes bloquear Capacidades, Reacciones, efectos de K.O. ni Heridas de cualquier otra fuente!

PRUEBA DE K.O.

Pon un cronómetro a **10 segundos**. Prepárate. Tu oponente (el atacante) pone en marcha el cronómetro y cuenta hasta 0 en voz alta. Debes construir una torre con todos tus cubos de Herida mientras tu oponente cuenta. Tienes que construir la torre de forma que solo 1 cubo toque la superficie de la mesa y que ningún cubo toque más de 2 cubos. Si terminas la torre y esta se mantiene por sí sola, la prueba termina y la partida continúa. Luego, descarta la mitad de tus ✂, redondeando hacia abajo. **Si el cronómetro llega a 0 y la torre no está lista, ¡tu oponente gana esta ronda por K.O.!**



FIN DE LA RONDA

La ronda termina cuando una prueba de K.O. falle o cuando no puedas rellenar la fila de Ataques debido a que el mazo de Ataques se ha quedado sin cartas.

PRUEBA DE K.O. FALLIDA

El jugador que falle la prueba de K.O. pierde y el jugador que infligiera el golpe final gana la ronda.

MAZO DE ATAQUES SIN CARTAS

- El jugador con la menor cantidad de Heridas Graves es el ganador de esta ronda.
- En caso de empate, el jugador con la menor cantidad de Heridas Leves es el ganador de esta ronda.
- Si el empate persiste, el jugador que esté empezando su turno es el ganador de esta ronda.

Si el ganador de esta ronda ya tiene 1 ficha de Victoria, ¡ese jugador gana la partida! De lo contrario, ese jugador coge 1 ficha de Victoria y se prosigue con la siguiente ronda. El perdedor de la ronda revela la otra carta de Habilidad que eligió al inicio de la partida. Eso significa que los jugadores pueden tener más de 1 carta de Habilidad activa en juego al mismo tiempo.

SIGUIENTE RONDA

- 1 Ambos jugadores descartan sus cubos de Herida, las cartas de Ataque que les queden en la mano y recuperan las fichas especiales (si las tuvieran) de sus Luchadores.
- 2 Devuelve las miniaturas de Luchador a sus casillas iniciales en la Arena.
- 3 Baraja todas las cartas de Ataque y forma un nuevo mazo de Ataques. A continuación, rellena la fila de Ataques.
- 4 El jugador que haya perdido la ronda anterior será el primer jugador de esta ronda y revela su segunda carta de Habilidad.

PRUEBA DE K.O. – VARIANTE DE DADOS

Si no quieres jugar con la prueba de K.O. basada en la destreza, o si resulta imposible realizar la prueba con los cubos, en su lugar puedes usar esta variante basada en la suerte:

Tira 3 dados y suma los resultados. Si la suma es igual o superior al número total de Heridas de tu Luchador, superas la prueba. Descarta la mitad de ✂ de tu Luchador, redondeando hacia abajo, y el combate continúa. Si la suma es inferior al número total de Heridas de tu Luchador, ¡fallas y tu oponente gana esta ronda por K.O.!

REGLAS ADICIONALES



TIPOS DE ALCANCE:

-  Alcance fijo de 2 casillas.
-  Alcance de hasta 3 casillas.
-  Alcance de proyectil. Ilimitado, pero las casillas tienen que estar en línea recta comenzando desde la casilla de tu Luchador.

Los Ataques sin tipo de Alcance especificado tienen Alcance ilimitado.

SALTO: Un tipo de movimiento que permite al Luchador moverse a través de la casilla de un oponente. Por ejemplo, si «saltas 2 casillas», puedes «saltar» detrás de tu oponente.



El coste de este Ataque Especial se puede pagar gastando una carta con un símbolo  o con un símbolo .

HACIA ATRÁS: Aleja el oponente *directamente* de tu Luchador.

HACIA DELANTE: Acerca tu Luchador *directamente hacia* tu oponente.



CASILLAS INICIALES: Casillas de la Arena con bordes de color naranja. Durante la preparación, cada jugador coloca su miniatura en una de estas casillas disponibles.



EXTREMOS: Si un Luchador se encuentra en un extremo y es atacado por un Luchador que se encuentra en una casilla adyacente, añade 1 ⚡ al Daño del Ataque al resolver la Secuencia de Ataque.



MEZCLAR CAJAS

Cada caja de *Knockdown* contiene una serie de fichas, llamadas en la sección de contenido «Fichas de Selección», que representan Luchadores, un conjunto de Habilidades y Arenas:



Fichas de Luchador



Ficha de conjunto de Habilidades



Ficha de Arena

Estas fichas ayudan a crear partidas aleatorias en caso de poseer más de 1 caja de *Knockdown*. Si quieres mezclar los contenidos de cajas distintas para una partida, mezcla las fichas correspondientes bocabajo y elige al azar a los Luchadores, el conjunto de Habilidades y la Arena.

Ten en cuenta que la Arena de *Siege Storm* se debe jugar de acuerdo a la preparación de este manual y con el mazo de cartas de Ataque de *Siege Storm*.



REFERENCIAS

ACCIÓN: ATACAR.....	12
ACCIÓN: COMBO.....	12, 13
ACCIÓN: MOVER.....	12
ALCANCE.....	7, 8, 9, 20
ARENA.....	10, 20
ATAQUE ESPECIAL.....	7, 13
BLOQUEAR.....	14, 16
CARTA DE ATAQUE.....	8, 12
CARTA DE HABILIDAD.....	9, 11
CASILLA.....	20
DAÑO.....	7, 8, 14
FILA DE ATAQUES.....	10, 11, 12
HOJA DE LUCHADOR.....	6
LÍMITE DE MANO.....	12, 15
PRUEBA DE K.O.	6, 8, 14, 17
PRUEBA DE K.O. ALTERNATIVA.....	19
RONDA.....	18, 19
SALTAR.....	20
SECUENCIA DE ATAQUE.....	12, 13, 14
SÍMBOLOS.....	7, 8, 13
SPRINT.....	12, 13
TIPO DE ATAQUE.....	7, 8, 16
TURNO.....	12

CRÉDITOS:

Autor: Adam Kwapiński.

Gestor de proyecto: Kamil 'Sanex' Cieśla.

Desarrollo: Łukasz Krawiec y Jan Truchanowicz.

Ilustraciones: Dagmara Gąska y Krzysztof Piasek.

Diseño gráfico: Michał Lechowski y Piotr Hornowski.

DTP: Maria Pinkowska-Porzycka.

Diseño 3D: Jakub Ziółkowski, Mateusz Modzelewski, Piotr Gacek y Jędrzej Chomicki.

Equipo de pruebas: Piotr Włosiek, Sergiy Pavliuk, Aliesia Pavliuk, Daniel Dubiel, Jan Truchanowicz, Łukasz Krawiec, Kamil 'Sanex' Cieśla, Krzysztof Belczyk, Adrian Krawczyk, Paweł Samborski, Ernest Kiedrowicz, Wojciech Sujka, Filip Tomaszewski, Konrad Sulżycki, Tomasz Zawadzki, Łukasz Włodarczyk y Robert Plesowicz.

Reglamento: Łukasz Włodarczyk y Łukasz Krawiec.

Revisión del inglés: John Navarette y Andrzej Betkiewicz.

Producción: Hubert Tynda.

Guía y apoyo espiritual: Łukasz Orwat.

Traducción al español: Luis Álvarez Dato.

Revisión del español: Alejandro Ayneto Rodrigo, Raúl Fernández Aparicio, Víctor Pérez García y José Antonio Alonso Barrueco.

