

UNSTOPPABLE



R E G L A M E N T O

INTRODUCCIÓN

En la ciudad-planeta Ceres II, cada callejón es una invitación a una muerte rápida y silenciosa. En los frondosos bosques de Virenos, un paso en falso te puede llevar directamente al estómago de una bestia. Y el duro páramo de Mithras encierra graves peligros y grandes tesoros para aquellos que buscan entre sus montañas de deshechos.

En medio de todo este caos, prosperas, aprendes y creces. El destino te ha marcado y descubres un nuevo poder en tu interior. Pero una nueva amenaza ensombrece el futuro de los tres mundos y pocos son conscientes de lo precaria que es realmente la situación. Reúne a tus aliados y pule tus talentos, porque los días más oscuros están aún por llegar.

*Una amenaza apocalíptica se cierne sobre la galaxia y debes derrotarla para proteger el sistema estelar y a sus habitantes. Para tener la más mínima esperanza, necesitarás subir de nivel tus habilidades. Entrena, mejora y prepárate para ser imparable en **Unstoppable**.*

COMPONENTES



GUÍA PARA ENFUNDAR LAS CARTAS

Antes de jugar por primera vez, tendrás que hacer algunos preparativos iniciales: meter las cartas en las fundas incluidas. Estas fundas agilizan el juego y permiten utilizar el sistema único de creación de cartas.

Las siguientes tablas te servirán de guía. Algunas cartas empiezan el juego por sí solas en su funda, mientras que otras se enfundan en parejas. Las cartas emparejadas deben colocarse siempre dorso contra dorso, para que las caras estén visibles.

Las únicas cartas que *no* deben enfundarse durante este proceso son las 100 cartas básicas no iniciales y las 36 cartas de mejora:

TIPO	CARA BÁSICA	CARA AMENAZA	CANTIDAD
Cartas Iniciales	<i>Ataque</i>	<i>Ladrón Ceresano</i>	12x
	<i>Créditos de Sobra</i>	<i>Cierva Vireniana</i>	2x
Cartas de Personaje (nivel 0 en la esquina inferior derecha)	[Carta de Personaje A]	<i>Duelista del Submundo</i>	4x
	[Carta de Personaje B]	<i>Esporelo</i>	4x
	[Carta de Personaje C]	<i>Motociclista Junker</i>	4x
Cartas de Amenaza*	N/D	Amenazas de Ceres II 	13x
	N/D	Amenazas de Virenos 	13x
	N/D	Amenazas de Mithras 	13x
Cartas de Jefe	N/D	Cartas de Jefe nº 00–22	23x
	N/D	<i>Acólita de la Orden</i>	5x
	N/D	<i>Archivista de la Orden</i>	5x
	N/D	<i>Informantes del Triunvirato</i>	4x
	N/D	<i>Matón del Triunvirato</i>	3x
	N/D	<i>Ejecutor del Triunvirato</i>	3x

* Estas fundas comienzan con solo la carta de amenaza. Durante la partida, se añadirá una carta básica al otro lado de la funda.

PREPARACIÓN



A - Preparación General

- Mazos Básicos:** Separa las 100 cartas básicas sin enfundar en 6 mazos, ordenados por nivel. Mezcla cada mazo individualmente. Coloca los mazos en una fila bocarriba sobre la mesa, ordenados de izquierda a derecha en orden ascendente.
- Mazo de Mejoras:** Baraja las 36 cartas de mejora sin enfundar en un solo mazo. Coloca este mazo bocabajo sobre la mesa. Revela las 6 cartas superiores del mazo y colócalas en una fila bocarriba junto al mazo.
Nota: Estas cartas tienen 2 huecos diferentes, pero deben barajarse juntas.
- Reserva de Fichas:** Crea un suministro con las fichas de créditos y de daño, ordenadas por tipo y valor.

B - Preparación del Jugador

1. **Tablero del Jugador:** Toma un tablero de jugador, un marcador de vida y un marcador de armadura. Coloca el tablero ante ti. Pon el marcador de vida en el "10" y el de armadura en el "0".
2. **Retrato del Personaje:** Elige un personaje, busca su carta de retrato y ponla en el espacio del retrato de tu tablero.
3. **Mazo del Personaje:** Construye tu mazo de personaje de 10 cartas. Cada carta consta de una funda con dos cartas iniciales, enfundadas dorso contra dorso. Tus cartas de personaje aparecen listadas en el dorso de tu carta de retrato. Baraja el mazo que has creado y colócalo en el espacio destinado al mazo de tu tablero, con la cara de amenaza bocarriba.
 - 6x **Ataque / Ladrón Ceresano**
 - 1x **Créditos de Sobra / Cierva Vireniana**
 - 1x **Carta de Personaje A / Duelista del Submundo**
 - 1x **Carta de Personaje B / Esporelo**
 - 1x **Carta de Personaje C / Motociclista Junker**
4. **Mano Inicial:** Roba 3 cartas de tu mazo. Sujeta estas cartas en tu mano de forma que veas la cara básica, no la cara de amenaza.
5. **Campo de Batalla:** Roba 3 cartas de tu mazo. Coloca estas cartas en fila junto a tu mazo, con la amenaza bocarriba.
6. **Créditos Iniciales:** Toma fichas de crédito de la reserva por un valor total de 3 créditos. Ponlas en el espacio para créditos de tu tablero.
7. **Discos de Puntos de Acción:** Busca los 6 discos de puntos de acción de un color a tu elección. Pon 3 de ellos en el espacio para puntos de acción de tu tablero. Deja los otros 3 a un lado por ahora.
8. **Discos de Nivel:** Busca los 2 discos de nivel del color elegido y ponlos juntos encima del mazo básico de nivel 1.



C - Preparación del Jefe

1. **Tablero del Jefe:** Elige un jefe y pon su tablero en juego, después sigue todos los pasos de preparación indicados en el dorso del tablero. *Nota: El jefe recomendado para tu primera partida es el Heraldo.*
 - a. **Mazo del jefe:** Busca las cartas de jefe correspondientes al jefe elegido. Construye el mazo del jefe siguiendo los pasos indicados en el dorso del tablero del jefe.
 - b. **Mazo de Amenazas:** Construye el mazo de amenazas siguiendo los pasos indicados en el dorso del tablero del jefe. Deja el mazo de amenazas mezclado junto a los mazos básicos, con la amenaza bocabajo.
2. **Marcador de Peligro:** Busca el marcador de peligro y ponlo en la primera casilla "0" del contador de peligro del tablero del jefe.
3. **Nivel de dificultad:** Elige un nivel de dificultad: **NORMAL**, **DIFÍCIL**, o **EXPERTO**. Esto determina la velocidad a la que avanza el marcador de peligro durante la partida.

ANATOMÍA DE LAS CARTAS

Cartas Básicas (126)

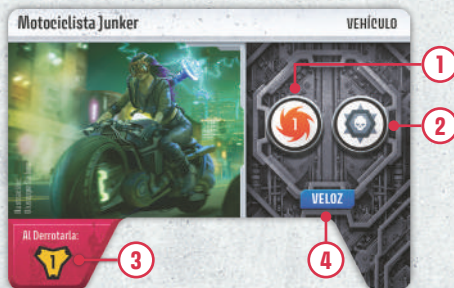


La cara frontal de las cartas enfundadas son cartas básicas. Representan los poderes, recursos y apoyos de los que dispones.

Hay 4 tipos distintos de cartas: **básicas**, **amenazas**, **mejoras**, y de **jefe**. La mayoría de las “cartas” enfundadas contienen 1 carta básica, 1 carta de amenaza y hasta 2 mejoras. Las cartas de jefe van solas en su funda y no se pueden mejorar.

1. **Coste:** Este valor indica los puntos de acción necesarios para jugar la carta. Retira esa cantidad de discos de puntos de acción de tu tablero de jugador.
2. **Facción:** Indica a qué facción pertenece la carta. Muchos efectos y palabras clave del juego están vinculados a la facción.
3. **Tipo:** Esta etiqueta indica si la carta es una táctica o un aliado. Las tácticas se descartan tras su uso, mientras que los aliados permanecen en juego.
4. **Efectos:** Aquí es donde aparecen los efectos de la carta. Algunas cartas tienen un único efecto, mientras que otras tienen varios.
5. **Nivel:** Este valor indica de qué mazo proviene la carta (1-6). Las cartas de personaje y las cartas iniciales son cartas básicas de nivel 0.

Cartas de Amenaza (65)



La cara trasera de las cartas enfundadas son cartas de amenaza. Representan los misteriosos monstruos y enemigos letales a los que te enfrentarás en el campo de batalla.

1. **Ataque:** Este valor indica cuánto daño te inflige la amenaza cada turno cuando está en juego.
2. **Defensa:** Este valor se suma al de ataque para determinar la vida total de la amenaza. Para derrotar a una amenaza, debes infligirle tantos daños como vida tiene.
3. **Bonus:** Este texto indica el bonus que ganas al derrotar a la amenaza. No todas las amenazas tienen un bonus.
4. **Palabra clave:** Este texto indica una palabra clave que se aplica a la amenaza. No todas las amenazas tienen una palabra clave.

Cartas de Mejora (36)



Las mejoras se colocan entre la carta básica y la amenaza. Añaden modificadores a la cara básica y a la cara de amenaza.

1. **Coste:** Este valor indica la cantidad de créditos necesarios para comprar la mejora. Devuelve esa cantidad de créditos a la reserva.
2. **Modificadores:** Los modificadores al efecto de la carta a la que se añade la mejora. Cada carta puede tener 1 mejora para cada hueco.
 - 2a. Modificador añadido a la cara básica.
 - 2b. Modificador añadido a la cara de amenaza.
3. **Requisito:** Indica a qué tipo de carta se puede añadir esta mejora. Algunas mejoras son para tácticas o aliados, mientras que otras pueden añadirse a cartas de cualquier tipo.
4. **Descuento:** Indica el descuento que se aplica al coste de la mejora cuando se añade a una carta de una facción concreta.

Iconos de Facción



Consejo



Junker



Silver



Viren

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de **Unstoppable** es derrotar al jefe, una amenaza apocalíptica que pone en peligro la vida misma de tu sistema solar. Cada jefe funciona de forma diferente y su tablero indica cómo derrotarlo. Algunos jefes requieren que inflijas Daño al Jefe , un tipo especial de daño que sólo se encuentra en ciertas cartas.

- Ganas la partida si... derrotas al jefe.
- Pierdes la partida si... tu vida se reduce a cero
- Pierdes la partida si... el nivel de peligro llega a 

SECUENCIA DEL TURNO

La partida se desarrolla a lo largo de una serie de turnos.

Cada turno se divide en 5 fases que se realizan en orden:

- A. Fase de Mantenimiento
- B. Fase de Draft
- C. Fase Principal
- D. Fase de Amenaza
- E. Fase de Limpieza

Esta secuencia se repite hasta que ganes o pierdas.

A. Fase de Mantenimiento

1. Pon 3 discos de puntos de acción en el espacio para puntos de acción de tu tablero. Estos puntos de acción están disponibles para gastarlos en la Fase Principal.
2. Repón todas las cartas de aliado agotadas girándolas de nuevo hacia arriba. Estas cartas de aliado están disponibles para agotarlas en la Fase Principal.
3. Resuelve todos los efectos activos que se ejecutan en la Fase de Mantenimiento

B. Fase de Draft

En la Fase de Draft **eliges una nueva carta y la añades a tu mano** según la posición actual de tus discos de nivel.

1. Busca el mazo básico en el que se encuentra tu disco de nivel pequeño.
2. Roba las 3 cartas superiores de ese mazo básico. Quédate con 1 de esas cartas y devuelve las otras 2 al fondo de ese mazo.
3. Toma la carta superior del mazo de amenazas, sin mirar la cara de amenaza, y guarda tu carta elegida en esa misma funda.
4. Añade la carta que acabas de conseguir a tu mano con la cara básica hacia ti.
5. Vuelve a juntar tu disco de nivel pequeño con tu disco de Nivel grande.

Nota: Ambos discos de nivel avanzan permanentemente cuando subes de nivel y tu disco de nivel pequeño avanza temporalmente cuando entrenas ➡.

Nota: Solo puedes mirar la cara de amenaza de una carta cuando esa amenaza está activa o sobre el mazo.

C. Fase Principal

Durante la Fase Principal **juegas cartas, agotas aliados y compras mejoras.**

Puedes realizar estas acciones tantas veces como quieras y en cualquier orden, siempre que dispongas de las cartas, los créditos y los puntos de acción necesarios. La fase termina cuando no puedas o no quieras realizar más acciones.

Debes resolver por completo cada acción antes de hacer la siguiente.

Jugar Cartas

Para jugar una carta de la mano, debes gastar tantos puntos de acción como su coste. Retira esa cantidad de discos de puntos de acción de tu tablero de jugador.

Cuando juegues una carta, colócala frente a ti con la cara básica bocarriba y resuelve sus efectos. Algunas cartas tienen un único efecto, mientras que otras tienen varios.

Si la carta tiene mejoras, estas pueden añadir más efectos que se activan cuando la juegas.

Puedes resolver los efectos, incluidos los de las mejoras, en cualquier orden. Los efectos que no puedas o no quieras resolver se pierden.

Efectos Repetibles

Algunas interacciones te permiten repetir ciertos efectos de las cartas. Sin embargo, si resuelves el mismo efecto de una misma carta por 4ª vez en un mismo turno, debes eliminar esa carta. Devuelve esa carta a la caja.

Cartas de Táctica



Las tácticas son cartas con efectos de un solo uso. Una vez jugada, una carta de táctica permanece en juego hasta la Fase de Limpieza de ese mismo turno, momento en el que se descarta.

Cartas de Aliado



Los aliados son cartas con efectos que se pueden repetir. Una vez jugada, una carta de aliado permanece en juego hasta que subas de nivel, momento en el que se descarta.

Agotar Aliados



Para agotar un aliado en juego, gira la carta 90 grados en sentido horario. Agotar un aliado es diferente de jugarlo. Solo puedes agotar aliados que están en juego.



Al agotar a un aliado, resuelve los efectos descritos después del icono de agotar . La mayoría de aliados solo tienen 1 icono de agotar, pero algunos tienen varios. Para usar un aliado con varios iconos de agotar, debes elegir 1 para usarlo.

Si la carta tiene mejoras, estas pueden añadir más efectos que se activan cuando la agotas.

Puedes resolver los efectos, incluidos los de las Mejoras, en el orden que quieras. Los efectos que no puedas o no quieras resolver se pierden.

Una vez que un aliado está agotado (girado lateralmente), no se puede volver a agotar hasta que se reponga (girado verticalmente) durante la siguiente Fase de Limpieza, o por el efecto de otra carta.

Comprar Mejoras

Para comprar una mejora, debes *gastar tantos créditos* como su coste. Devuelve esa cantidad de créditos de tu tablero de jugador a la reserva. A continuación, añade la mejora a cualquier carta de táctica o de aliado que tengas en la mano o en juego, deslizándola entre la carta básica y la de amenaza en el centro de la funda. Cada carta puede tener hasta dos mejoras: 1 arriba y 1 abajo.

Algunas mejoras requieren una carta de táctica o de aliado.

Una vez enfundada la mejora, rellena el hueco vacío del mercado revelando otra mejora del mazo.

Derrotar Amenazas

Puedes infligir daño a cualquier amenaza activa o sobre el mazo jugando cartas y agotando aliados. El daño infligido a las amenazas se conserva entre turnos y puedes contabilizarlo con fichas de daño (ver pág. 15). Cuando una amenaza ha recibido daños por valor igual o superior a su vida, la has derrotado. La vida de cada amenaza es la suma de sus valores de ataque  y defensa .

Antes de resolver cualquier bonus, roba la carta de amenaza derrotada y añádela a tu mano. Dale la vuelta a la carta y gírala para que veas la cara básica. **Derrotar amenazas es la forma principal de conseguir cartas en *Unstoppable*!**

Muchas amenazas tienen un bonus que se activa al derrotarlas. Estos bonus son obligatorios y se resuelven inmediatamente.

Amenazas sobre el Mazo

La carta superior de tu mazo es la amenaza sobre el mazo. Puedes infligir daño a esta amenaza mientras esté sobre tu mazo. Ten cuidado, porque las palabras clave de amenaza Veloz y Provocación (ver pág. 18) tienen efecto cuando la amenaza está sobre el mazo.

D. Fase de Amenaza

En la Fase de Amenaza **recibes daños** de las amenazas activas.

Todas las cartas de amenaza que se encuentran en el campo de batalla frente a ti son “amenazas activas”. Esto no incluye la carta superior de tu mazo, que es la “amenaza sobre el mazo”. Puede pasar que no haya ninguna amenaza activa.

La cantidad de daño infligido por cada amenaza activa es igual a su valor de ataque. Si la carta tiene mejoras, suma el valor de ataque de la cara de amenaza de esas mejoras al valor de ataque de la amenaza.

Por cada daño que sufras, mueve el marcador de armadura 1 casilla hacia abajo en tu contador de armadura. Si el marcador de armadura llega a cero, mueve el marcador de vida 1 espacio hacia abajo en tu contador de vida por cada daño restante.

Si tu marcador de vida llega a cero, ¡pierdes inmediatamente!

***Nota:** Cada amenaza activa siempre inflige el daño correspondiente a su valor de ataque. El daño que ha recibido no afecta al daño que te inflige.*

E. Fase de Limpieza

1. Descarta todas las cartas de táctica en juego. Ponlas en tu pila de descartes.
2. Retira todos los discos de puntos de acción de tu tablero. Los puntos de acción no utilizados no se pueden guardar para después.
3. Reinicia el marcador de armadura a cero en el contador de armadura de tu tablero.
4. Añade nuevas amenazas al campo de batalla hasta que haya 3 amenazas activas.
 - Para añadir una nueva amenaza al campo de batalla, mueve la carta de la parte superior de tu mazo al campo de batalla. La amenaza que ahora está revelada en la parte superior de tu mazo se convierte en la nueva amenaza sobre el mazo.
 - Si al añadir nuevas amenazas se acaba tu mazo, sube de nivel inmediatamente (ver pág. 12) y sigue añadiendo nuevas amenazas hasta que haya 3 activas.
5. Avanza el marcador de peligro 1 casilla en el contador de peligro del tablero del jefe. **Si el marcador de peligro llega a la casilla , ¡pierdes inmediatamente!**

Resolver Eventos

Un evento es un efecto obligatorio del juego. Los eventos suelen activarse al atacar o derrotar a una amenaza. Al activar un evento, debes resolverlo inmediatamente, aunque interrumpa la resolución de otro efecto. Una vez resuelto el evento, continúa resolviendo el efecto que lo provocó. Los eventos pueden ser:

- activar palabras clave
- derrotar amenazas
- subir de nivel

Saltarse Casillas

Debes saltarte algunas casillas en función del nivel de dificultad elegido durante la preparación de la partida:



NORMAL: Sáltate todas las casillas con borde verde.



DIFÍCIL: Sáltate todas las casillas con borde amarillo.



EXPERTO: Sáltate todas las casillas con borde rojo.



Efectos Opcionales

Algunas casillas tienen efectos opcionales que se activan cuando el marcador de peligro las alcanza:



: Paga 1 crédito para eliminar 1 carta de tu mano, de tu pila de descartes o que esté en juego. Devuelve esa carta a la caja, ya que no se volverá a utilizar durante el resto de la partida.



: Pasa cualquier cantidad de mejoras del mercado al fondo del mazo y rellena los huecos vacíos.

Nota: Cuando te saltas una casilla con efecto en el contador de peligro debido al nivel de dificultad, el efecto no se activa.

SUBIR DE NIVEL

Subir de nivel es un "evento", por lo que el juego se detiene temporalmente mientras realizas el proceso. Puedes subir de nivel de dos maneras:

Subir de Nivel en la Fase Principal

Subes de nivel si tu mazo está agotado y no hay amenazas activas. Si esto pasa en medio de otro efecto, interrumpe ese efecto para subir de nivel y después sigue con el efecto aunque su carta ya no esté en juego.

Subir de Nivel en la Fase de Limpieza

Subes de nivel si tu mazo está agotado y hay que añadir una nueva amenaza. Completa el proceso de subir de nivel y continúa añadiendo nuevas amenazas hasta que el campo de batalla tenga 3 amenazas activas.

Cuando subas de nivel, resuelve estos 5 pasos en orden:

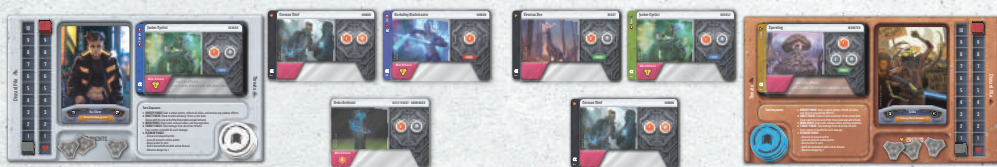
1. Avanza ambos discos de nivel 1 casilla hacia la derecha sobre la fila de mazos básicos. Cada disco avanza 1 casilla aunque estén sobre mazos distintos.
2. Descarta todas las cartas de táctica y de aliado en juego, y descarta hasta tener 3 cartas en la mano. Pon las cartas descartadas en tu pila de descartes.
3. Opcionalmente, elimina 1 carta cualquiera de tu mano o de tu pila de descartes. Devuelve esa carta a la caja, ya que no se volverá a utilizar durante el resto de la partida.
4. Resuelve cualquier efecto específico del jefe que se active cuando subes de nivel. Estos efectos, si los hay, aparecen impresos en el tablero del jefe.
5. Baraja todas las cartas en tu pila de descartes. Pon las cartas barajadas en el espacio para la baraja de tu tablero, con la cara de amenaza bocarriba.

MODO 2 JUGADORES

En el **modo para 2 jugadores**, cada jugador controla a un personaje distinto y deben trabajar juntos para derrotar al jefe. En general, los jugadores actúan como lo harían en una partida en solitario, pero comparten la habilidad de dañar amenazas en el campo de batalla de cualquiera de ellos, así que pueden ayudarse a robar cartas. Sincronizarte con tu aliado para decidir cuándo eliminar amenazas y cómo distribuir tus daños eficientemente será vital.

Preparación

La preparación general y la del jefe se hacen igual, pero cada jugador hace la preparación de su personaje y color elegido individualmente.



Objetivo del Juego

Los jugadores siguen teniendo que derrotar al jefe, que generalmente será el doble de difícil. Los jugadores pierden si la vida de cualquiera de ellos se reduce a cero o si el nivel de peligro llega a ☠️.

Secuencia del Turno

Ten en cuenta los siguientes cambios de la secuencia del turno:

- **Fase de Mantenimiento:** Los jugadores completan esta fase simultáneamente.
- **Fase de Draft:** Los jugadores completan esta fase simultáneamente. Si van a robar del mismo mazo básico, pueden decidir quién roba primero. Pueden hablar sobre qué carta debe elegir cada uno.
- **Fase Principal:** Los jugadores pueden realizar acciones en cualquier orden, siempre que se resuelvan completamente antes de que alguien haga otra. Puede ser útil que los jugadores se alternen haciendo acciones, pero no es obligatorio.
- **Fase de Amenaza:** Los jugadores completan esta fase simultáneamente. Cada jugador sólo recibe daño de las amenazas de su propio campo de batalla.
- **Fase de Limpieza:** Los jugadores completan esta fase simultáneamente. El marcador de peligro sólo avanza 1 casilla en total.

Aclaraciones

- Ambos jugadores pueden atacar a las amenazas del otro con daños y otros efectos que afecten a las amenazas. Esto aplica a las amenazas activas y sobre el mazo.
- La palabra clave Provocación solo afecta al campo de batalla donde se encuentra. Si el Jugador A tiene una amenaza con Provocación en su campo de batalla y el Jugador B no, solo pueden elegir como objetivo la amenaza con Provocación del Jugador A, pero ambos jugadores pueden elegir cualquier amenaza del Jugador B sin restricciones.
- Una amenaza derrotada se añade a la mano del jugador de cuyo campo de batalla procede. Si el Jugador A derrota una de las amenazas del Jugador B, el Jugador B añade la carta a su mano, aunque no la haya derrotado personalmente.
- Cualquier bonus "al derrotar" de una amenaza lo gana quien derrote a la amenaza. Aunque el jugador A reduzca una amenaza a 1 punto de vida, el jugador B recibe el bonus si asesta el golpe final.
- Los jugadores solo pueden afectarse a si mismos con efectos de vida, armadura, créditos, puntos de acción, o cualquier otro que afecte a los jugadores.

PUNTUAR LA PARTIDA

Si quieres evaluar la calidad de tu victoria, puedes utilizar estas reglas para asignar una "puntuación". Ten en cuenta que solo puntuarás si ganas. Por favor, ¡considera compartir tus puntuaciones, tu héroe y el jefe con nosotros en Boardgamegeek.com o en las redes sociales de Renegade y Gen X Games!

- **+100 por GANAR en el nivel normal, +200 en el difícil y +300 en el experto.**
- **+10 por turno restante antes de perder** (ej.: si ganas con 0 turnos de sobra, obtienes +0 puntos extra).
- **+ vida restante.**

Bonificaciones por Logros

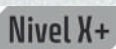
Puedes ganar puntos adicionales por logros dignos de mención. Es importante destacar que, en el turno en el que ganes, puedes jugar el resto de ese turno, en la medida de lo posible y hasta donde quieras, para intentar conseguirlos, pero no puedes jugar turnos adicionales.

- **+10 Poder Interior:** En cualquier momento: Has usado la misma carta en un bucle infinito 4 veces en un solo turno, por lo que has tenido que eliminarla.
- **+10 Transhumanista:** Final de la partida: Todas las cartas que no sean de jefe o iniciales que posees tienen al menos una mejora.
- **+10 Hora de Jubilarse:** Final de la partida: Tienes 15 o más créditos.
- **+10 Líder de la Coalición:** Final de la partida: Tienes al menos 2 cartas de cada una de las 4 facciones.
- **+50 ¡Unstoppable!:** Después de lograr la victoria, sigue jugando ese mismo turno y sube de nivel en el momento de la victoria Y otro nivel más por encima de ese, todo en el mismo turno (puedes superar el nivel 6 si es necesario).

ICONOS DE EFECTOS

Muchas cartas usan **iconos de efecto** para resumir efectos importantes del juego. Estos iconos de efecto se explican en detalle a continuación.

Iconos Básicos

	Inflige X puntos de daño. Si este daño no derrota a la amenaza objetivo, toma X fichas de daño de la reserva y pónselas encima para llevar la cuenta. Puedes elegir como objetivo cualquier amenaza activa o sobre el mazo. Todo el daño de cada uno de estos iconos debe infligirse a una sola amenaza.	Ejemplo: <i>A Cinco Metros Bajo Tierra</i> es una carta de táctica Silver que inflige dos daños distintos al jugarla. Puedes infligir 3 daños a una amenaza y 2 a otra, o 5 daños en total a una sola.
	Gana X créditos. Toma X fichas de créditos de la reserva y colócalas en el espacio para créditos de tu tablero. Si se agota la reserva, utiliza alguna otra cosa como reemplazo.	Ejemplo: <i>Gadwick Goldenhand</i> es una carta de aliado Junker con un efecto que te permite ganar 2 créditos del suministro al agotarla.
	Gana X puntos de acción. Pon X discos de puntos de acción en tu tablero. No puedes tener más de 6 puntos de acción. Si ganas puntos de acción cuando estás al máximo, no pasa nada.	Ejemplo: <i>Solidaridad Viren</i> es una carta de táctica Viren con un efecto que te permite ganar 2 puntos de acción y 1 crédito al jugarla.
	Gana X puntos de vida. Mueve el marcador de vida X casillas hacia arriba en tu contador de vida. No puedes tener más de 10 puntos de vida. Si ganas vida cuando estás al máximo, no pasa nada.	Ejemplo: <i>Nanitos Médicos</i> es una carta de táctica del Consejo con un efecto que te permite ganar 2 de vida al jugarla.
	Gana X puntos de armadura. Mueve el marcador de armadura X casillas hacia arriba en tu contador de armadura. No puedes tener más de 10 de armadura. Si ganas armadura cuando ya estás al máximo, no pasa nada.	Ejemplo: <i>Ayuda de la Resistencia</i> es una carta de táctica Viren con un efecto que te permite ganar 6 de armadura al jugarla.
	Entrena 1 nivel. Avanza tu disco de nivel pequeño 1 nivel, desde su nivel actual al siguiente nivel. Si tu disco de nivel pequeño ya está en el 6º nivel, no pasa nada.	Ejemplo: <i>Superar tus Límites</i> es una carta de táctica Silver con un efecto que te permite entrenar 1 nivel al jugarla.
	Elimina 1 carta. Elige una carta de tu mano, de tu pila de descartes o que esté en juego. Devuelve esa carta a la caja, ya que no se volverá a utilizar durante el resto de la partida.	Ejemplo: <i>Objetivo Regional</i> es una carta de táctica del Consejo que te permite eliminar 1 carta al jugarla.
	Si eres de Nivel X o superior... Este texto indica un efecto que solo se resuelve si tu disco grande de nivel está en el Nivel X o superior. Muchas cartas de personaje tienen efectos de este tipo.	Ejemplo: <i>El Escuadrón de la Guardia</i> es una carta de aliado Silver que, al agotarla, te permite ganar 2 de vida si eres de Nivel 2 o superior.

Iconos de Amenaza



Valor de Ataque.

Este valor es el daño que te inflige la amenaza durante la Fase de Amenaza, si está activa. La vida de cada amenaza es su valor de ataque + su valor de defensa.

Ejemplo: El Merodeador del Bosque Muerto es una amenaza Insecto de Virenos que te inflige 3 daños durante la Fase de Amenaza si está activo.



Valor de Defensa

Este valor es el daño extra que debes infligir a la amenaza para derrotarla. La vida de cada amenaza es su valor de ataque + su valor de defensa.

Ejemplo: El Pistolero Fugitivo es una amenaza Viren de Mithras con 2 de ataque y 1 de defensa, para un total de 3 de vida.



Nivel de Peligro:

Este icono representa el nivel de peligro actual. El nivel de peligro es el número de la casilla del marcador de peligro en el contador del tablero del jefe.

Ejemplo: El Commhacker es una amenaza Humana de Ceres II con defensa 2. Si el nivel de peligro actual es 2, entonces tiene defensa 2.

Iconos de Jefe



Daño al Jefe

A algunos jefes hay que infligirles cierta cantidad de daño al jefe. Las formas de infligir daño al jefe se especifican en su tablero y/o cartas de jefe.

Ejemplo: El Heraldo recibe 1 daño al jefe cuando una Acólita o un Archivista de la Orden entre en tu mano tras derrotarlo.



Eliminación de Cartas

Cuando el marcador de peligro llega a esta casilla, puedes gastar 1 crédito para eliminar 1 carta de tu mano, de tu pila de descartes o que esté en juego.

Ejemplo: El Triunvirato tiene un efecto opcional de eliminación de cartas cuando el marcador de peligro llega a la primera casilla "2".



Cielo del Mercado

Cuando el marcador de peligro llega a esta casilla, puedes pasar al fondo del mazo cualquier número de mejoras del mercado y, a continuación, rellenar el mercado.

Ejemplo: La Amenaza Duomo tiene un efecto opcional de cielo del mercado cuando el marcador de peligro llega a la primera casilla "1".



Dificultad Normal

Si juegas en dificultad Normal, sáltate todas las casillas con borde verde cuando avance el marcador de peligro.

Ejemplo: El Heraldo tiene 2 casillas con borde verde que te saltas en dificultad Normal.



Dificultad Difícil

Si juegas en dificultad Difícil, sáltate todas las casillas con borde amarillo cuando avance el marcador de peligro.

Ejemplo: El Triunvirato tiene 3 casillas con borde amarillo que te saltas en dificultad Difícil.



Dificultad Experto

Si juegas en dificultad Experto, sáltate todas las casillas con borde rojo cuando avance el marcador de peligro.

Ejemplo: La Amenaza Duomo tiene 4 casillas con borde rojo que te saltas en dificultad Experto.



Máximo Peligro

Si el marcador de peligro alcanza este espacio en el contador de peligro, ¡pierdes la partida!

Ejemplo: Todos los jefes tienen este icono en su contador de peligro.

PALABRAS CLAVE DE FACCIÓN

Muchas cartas tienen efectos representados por **palabras clave de facción**.

Estas palabras clave de facción tienen condiciones o variables que están vinculadas a los tipos de facción de las cartas *en tu mano y/o en juego*. Ten en cuenta todas las cartas de tu mano y de tu zona de juego cuando valores una palabra clave de facción.

La palabra clave de facción se muestra en **negrita** en la carta, seguida de dos puntos y el resto del efecto (por ejemplo, "**Conspiración**: repón a 1 aliado").

Regateo	Los efectos de Regateo son opcionales y siempre van seguidos de un número. Ese número son los créditos que debes pagar para usarlo. El coste <u>se reduce en 1 por cada carta de la misma facción</u> que la carta en tu mano y/o en juego (incluida esa misma carta). Los costes no pueden reducirse por debajo de cero.	Ejemplo: <i>Mercenarios</i> es una carta de táctica Junker con el efecto "Regateo 3". Por defecto, el coste de este efecto se reduce en 1 crédito. Pero si tienes al menos otras dos cartas Junker en la mano y/o en juego, el coste se reduce a cero.
Conspiración	Los efectos de Conspiración son obligatorios y se activan <u>si hay al menos 1 carta de la misma facción</u> que la carta en tu mano o en juego. Estos efectos no aumentan por tener más cartas de la misma facción.	Ejemplo: <i>Armera Real</i> es una carta de aliado Silver con un efecto de Conspiración para ganar 2 de vida. Este efecto solo se activa si tienes al menos otra carta Silver en la mano o en juego.
Concentración	Los efectos de Concentración son obligatorios y tienen un valor "X". El valor X es <u>igual al número de cartas de la misma facción</u> que la carta en tu mano y/o en juego (incluida ella misma). X es siempre al menos 1 para cualquier carta con tipo de facción.	Ejemplo: <i>Estrategia Viren</i> es una carta de táctica Viren con un efecto de Concentración que inflige X puntos de daño. Si tienes 4 cartas Viren más en la mano y/o en juego, este efecto inflige 5 de daño.
Unión	Los efectos de Unión son obligatorios y tienen un valor "X". El valor X es <u>igual al número de facciones únicas</u> presentes entre las cartas en tu mano y/o en juego (incluida ella misma). X es siempre al menos 1 para cualquier carta con tipo de facción. Ahora hay 4 facciones, pero en futuros lanzamientos podrían incluirse más.	Ejemplo: <i>La Almirante Worley</i> es una carta de aliado del Consejo con un efecto de Unión que inflige 2 puntos de daño X veces. Si tienes en tu mano y/o en juego una mezcla de cartas Junker, Silver y del Consejo, este efecto inflige 2 de daño 3 veces.

Algunas **cartas sin facción**, como las cartas iniciales, no tienen tipo de facción. Ignora estas cartas a la hora de valorar las palabras clave de facción. Si una carta sin facción recibe una mejora con un tipo de facción, no adquiere ese tipo de facción.

Si una carta sin facción recibe una mejora con una palabra clave de facción, el efecto vinculado a dicha palabra clave puede seguir resolviéndose.

- **Regateo:** El efecto se resuelve, pero el coste no puede reducirse.
- **Conspiración:** El efecto no puede resolverse porque la carta no tiene facción.
- **Concentración:** El efecto no puede resolverse porque la carta no tiene facción.
- **Unión:** El efecto se sigue resolviendo en función de tus otras cartas.

PALABRAS CLAVE DE AMENAZA

Muchas cartas tienen efectos representados por **palabras clave de amenaza**. Algunas palabras clave de amenaza son efectos pasivos que se aplican en todo momento mientras la amenaza está activa, mientras que otras son efectos que se activan en circunstancias específicas.

FRENESÍ X	Las amenazas Frenéticas se vuelven temerarias en situaciones desesperadas. Al revelar una amenaza Frenética por cualquier motivo, compara tu valor de vida actual con el valor Frenesí "X" de la carta. <u>Si tu valor de vida actual es igual o inferior a X, la amenaza Frenética sufre 2 puntos de daño.</u>	Ejemplo: El Ciervo Vireniano tiene la palabra clave "Frenesí 5". Derrotas a la amenaza sobre el mazo y revelas un Ciervo Vireniano en la parte superior. Si en ese momento tienes 4 o menos puntos de vida, el Ciervo se autoinflige 2 puntos de daño.
VELOZ	Las amenazas Veloces recorren el campo de batalla con rapidez. Las amenazas Veloces <u>no cuentan para el límite de 3 amenazas activas</u> . Durante la Fase de Limpieza, debes continuar añadiendo amenazas hasta que tengas 3 amenazas que no sean Veloces en el campo de batalla y una sobre tu mazo.	Ejemplo: Solo hay 2 amenazas activas antes de rellenar. La siguiente, Motociclista Junker, tiene la palabra clave "Veloz". Después de añadirla, también debes añadir la siguiente amenaza: Ladrón Ceresano. Ni el Ladrón Ceresano ni el Commhacker revelados después son amenazas Veloces, por lo que la reposición está completa.
FURIA	Las amenazas Furiosas causan estragos entre tus aliados. Durante la Fase de Amenaza, por cada amenaza Furiosa en el campo de batalla, <u>debes descartar 1 aliado en juego y ponerlo en tu pila de descartes</u> . Tanto los aliados disponibles como los agotados se pueden descartar de esta manera por las amenazas Furiosas.	Ejemplo: La Duelista del Submundo tiene la palabra clave "Furia". Durante la Fase de Amenaza, si esta amenaza está en el campo de batalla, debes descartar 1 aliado en juego. Si esta amenaza está en la parte superior de tu mazo, la Furia no te afecta.
PROVOCACIÓN	Las amenazas Provocadoras atraen tu atención. Si hay al menos 1 amenaza Provocadora en el campo de batalla o sobre tu mazo, <u>debes elegir como objetivo una amenaza Provocadora para tus efectos de daño</u> , a menos que se indique lo contrario. Esta restricción no se aplica a los efectos sin daño.	Ejemplo: Esporelo es una amenaza con la palabra clave "Provocación". Si está visible, no puedes dañar a otras amenazas. El Cazador de Chatarra, sin embargo, es un aliado Junker que te indica que ignores la palabra clave Provocación.
TERROR	Las amenazas Terroríficas minan tu férrea determinación. Cuando eliges como objetivo una amenaza Terrorífica con un efecto que inflige daño, pierdes 1 punto de acción. Si no te quedan puntos de acción, el efecto se resuelve, pero la pérdida se ignora. Esta restricción no se aplica a los efectos sin daño.	Ejemplo: La Araña Enredadera es una amenaza con la palabra clave "Terror". Infligir daño a la Araña Enredadera te hace perder 1 punto de acción. Puedes golpear a la Araña Enredadera sin penalización si lo haces cuando no te queden puntos de acción.

Puede haber varias instancias de una misma palabra clave en una sola amenaza. Para las palabras clave Frenesí, Furia y Terror, el efecto se resuelve una vez por cada instancia al activarse. En el caso de las palabras clave Veloz y Provocación, las instancias múltiples no tienen efecto.

CRÉDITOS

UNSTOPPABLE

Diseñador del Juego: John D Clair

Desarrolladores: John Brieger y Jordan M. A. Johnson

Productor Senior de Juegos de Mesa y Cartas: Dan Bojanowski

Directora de Arte: Anita Osburn

Ilustrador de la Portada de la Caja: Jacopo Shiao

Ilustradores: Jacopo Schiavo, Cold Castle Studios, Stephanie

Dziezyk, Bryant Grizzle, Giuseppe De Iure, Damien Mammoliti,

Fabian Parente with Ana Maza, Darko Stojanovic y Gunship

Revolution: Kriss Sison, Rafael Cal-Ortiz, Arvin Albo, Jenno Diaz

y Luisa Odulio

Diseño Gráfico: Cold Castle Studios

Autora de Narrativa y Construcción del Mundo: Banana Chan

Autora de Relatos Cortos: Banana Chan

Escritor Adjunto: John Brieger

Editor: Dustin Schwartz

Artista de Producción: Noelle Lopez

Playtesters: Leon Blight, Rhys Green, Christopher Buckley, John

Zinser, Dwight Stone, Erik Lima, Mike Elliot, Avery Sakamoto,

Glen Armor, Neil Kimball, Graham Nichols, Golden Gate

Gamemakers y muchos más...

Agradecimientos del Diseñador: Como siempre, a toda la buena gente que ha probado y testeado *Unstoppable*, y que merecen mis más sentidas gracias. Su tiempo, sus comentarios y su paciencia con las versiones buenas y malas son esenciales para crear buenos juegos. Gracias también a la excelente e ingeniosa gente de Renegade Game Studios, Brieger Creative y a todos los artistas, escritores y externos que han contribuido a mejorar y actualizar mi diseño original. Por último, siempre me gusta destacar algunos de los diseños de juegos cruciales que han servido de inspiración para este en particular: Como con cualquier juego de construcción de mazos, *Dominion* merece su reconocimiento. Además, la heurística de *Magic: The Gathering*, *Shards of Infinity*, y mis propios diseños anteriores con creación de cartas como *Mystic Vale* y *Dead Reckoning* han influido *Unstoppable*, así como, tal vez el más importante, *Slay the Spire*.

RENEGADE GAME STUDIOS

Presidente y Editor: Scott Gaeta

Interventora Financiera: Robyn Gaeta

Vicepresidenta de Operaciones: Leisha Cummins

Vicepresidenta de Ventas: Andrew Lupp

Productor Senior de Juegos de Mesa y Cartas: Dan Bojanowski

Productor, RPGs: Kevin Schluter

Productor Adjunto de Juegos de Mesa y Cartas: Kane Klenko

Productor Adjunto, Heroescape: Lee Houff

Productor Adjunto, RPGs: Ben Heisler

Directora de Diseño Visual: Anita Osburn

Directora Creativa, Juegos: Jeanne Torres

Directora Creativa, RPGs: Sarah Robinson

Diseñador Principal del Juego: Matt Hyra

Diseñadores del Juego: Dan Blanchett, Christopher Chung, y

Sarah Rowan

Desarrolladora Principal, World of Darkness: Juhana Pettersson

Coordinador de Testeos: Marcus E. Burchers

Director de Marketing: Jordan Gaeta

Director de E-Commerce: Nick Medinger

Directora de Eventos: Sara Erickson

Director de Juego Organizado: Trevor McGregor

Directora de Proyectos: Rachel Del Rio

Directora de Atención al Cliente: Jenni Janikowski

Coordinadora de Finanzas y Ventas: Madeline Minervini

Producción Creativa: Noelle Lopez y Gordon Tucker

Servicio de Atención al Cliente: Bethany Bauthues

Asistente de Marketing: Anais Morgan

Asistente de Ventas: Sophia Gambill



Para más información, visítanos en: www.renegadegames.com

© 2024 Renegade Game Studios.

EDICIÓN ESPAÑOLA

Editado por: Gen X Games S.L.

Traducción y revisión: Buster Lehn

Maquetación: Gen X Studio

