



## Guía Rápida de juego

### Objetivo del juego

Ambos jugadores deben armar sus mazos alrededor de un Campeón en particular, el cual comenzará la partida estando en el casillero de Campeón del tablero. Este Campeón definirá el total de nuestra vida (el número de la esquina superior izquierda), ganando la persona que logre que la vida del campeón oponente llegue a cero.

### Tipos de carta

**Campeón:** Esta es la carta más importante del mazo, ya que este define una serie de reglas que son esenciales para el funcionamiento del juego:

- La vida total de la cual dispone cada jugador durante la partida.
- Las habilidades, la primera pudiendo usarse una vez por turno, siempre y cuando paguemos su coste, y la segunda tomando efecto gratuitamente solo cuando comencemos una partida en el segundo turno de esta. Si comenzamos a jugar primero que el oponente, esta habilidad no tendrá efecto durante la partida.
- Las cartas que podemos utilizar en nuestro mazo deben tener el mismo símbolo de categoría que la de nuestro Campeón, que es el símbolo de la esquina superior derecha. A excepción de las cartas de marco gris, las cuales son Neutrales y pueden utilizarse en cualquier mazo.

**Artefactos:** Esta carta se ubica en el tablero junto al casillero de Campeón, denominado Artefacto, desde el principio de la partida. Nos otorga una habilidad que podemos usar una vez por turno, la cantidad de veces que indique la carta, aplicando un contador sobre esta cada vez que sea utilizada. Al agotarse la cantidad de veces que pueda utilizarse esta habilidad, el Artefacto debe ser puesto boca abajo y no podrá usarse más durante el resto de la partida. La habilidad proporcionada por esta carta no tiene coste alguno (A menos que la carta especifique lo contrario). Abajo del nombre del Artefacto, podremos ver qué clase de Campeón puede utilizarlo.

**Unidades:** Son las cartas que defenderán a nuestro Campeón y atacarán al oponente. Tanto estas como las cartas de Campeón tienen Raza y Clase, las cuales entran en juego solo cuando otra carta las menciona (Ejemplo: un poder que otorge +1 Ataque a unidades de clase Caballero). Pero presentan la particularidad de que disponen de Ataque (Abajo a la izquierda) y Defensa (Abajo a la derecha), cruciales para la Fase de Combate. Las Unidades se juegan pagando Recursos (El costo de cada carta está en la esquina superior izquierda), y se ubican en los casilleros del tablero que tienen la denominación Unidad (Primera fila), a gusto del jugador. Las unidades disponen de un movimiento por turno, excepto en el turno en el que son jugadas, debiendo esperar hasta el siguiente turno para poder moverse. Se puede elegir una de las siguientes tres acciones para realizar el movimiento:

- Atacar, para lo cual se debe mover la Unidad al casillero de Combate de enfrente o a uno de los diagonales al que se encuentre ubicada actualmente (Segunda Fila).
- Re-ubicarse, pudiendo moverse lateralmente en los casilleros de Unidad, un casillero por turno. O enrocarse con otra Unidad, intercambiando posiciones entre ambas, para lo cual las dos deben gastar el movimiento disponible por el turno y estar en la Primera Fila de los casilleros de Unidad.
- No realizar acción y mantenerse en el mismo casillero hasta el próximo turno.

**Poderes:** Este tipo de cartas son las que toman por sorpresa al rival, cambiando mecánicas o mejorando estrategias repentinamente. Deben jugarse pagando su costo de Recurso, como todas las cartas del mazo, y hacen efecto al momento de activarse, realizando alguna acción en concreto (Robar carta) o aplicando algún efecto hasta el final del turno (+1 Ataque a una Unidad), luego de ser utilizados deben ser colocados en el casillero de Cementerio. Existen dos tipos de Poderes:

- **Utilidad:** Estos Poderes se pueden utilizar en cualquier momento del turno, enseñándolos al oponente y realizando la acción indicada en el momento.
- **Secreto:** Este tipo de Poderes se utilizan solamente al atacar con una o varias Unidades, jugándolos boca abajo en cualquier parte del tablero, visible para el oponente. En la Fase de Cálculo de Daño deben ser activados siempre de ser posible, pagando su costo de Recurso. De no poder pagarse, su efecto es anulado y es enviada directamente al Cementerio.

**Terrenos:** Debe jugarse pagando su costo de Recurso, en el casillero denominado Terreno y permanece en este hasta el final de la partida, hasta que sea destruido o hasta que el propietario decida reemplazarlo por otro. Su habilidad es permanente mientras permanezca boca arriba en el tablero.

**Equipos:** Este tipo de cartas se utilizan para mejorar algún aspecto de tus Unidades, o para agregar mecánicas nuevas a la partida (Ejemplo: Otorga +1 Defensa a una Unidad). Se juegan pagando su coste de Recurso, ubicándolos sobre la Unidad objetivo, siendo esta la que reciba el beneficio de la habilidad del Equipo. Esta carta permanece en el tablero hasta ser enviada al Cementerio por el efecto de otra carta, o hasta que la Unidad equipada sea enviada al Cementerio, destino que deberá compartir el Equipo.

**Recursos:** Estas son las cartas gracias a las cuales podemos jugar todas las demás de nuestro mazo. Debemos ubicarlas boca abajo en una pila de 10 Recursos a elección (Ejemplo: 10 Recursos de Sangre, o 5 Recursos de Sangre y 5 de Maná, esta pila debe ser definida al principio de la partida y no podrá ser cambiada hasta el fin de esta, así que elegir cuidadosamente qué cantidades y tipos de Recursos utilizaremos), ni más ni menos, en el casillero del tablero denominado Recursos. Una vez por turno, podemos dar vuelta un Recurso adicional ubicado en esa pila, y ponerlo boca arriba en la parte superior de esta, teniendo así 1 Recurso disponible en nuestro 1er turno, 2 Recursos en nuestro 2do turno, 3 en el 3ero y así sucesivamente. El Recurso que volteemos no es al azar, debemos elegirlo nosotros.

Para jugar cualquier carta de nuestro mazo, debemos pagar el costo total de esta (El primer número de la esquina izquierda de cada carta, el más grande) transfiriendo la cantidad de Recursos indicada al casillero de Recursos Usados, no pudiendo volver a ser utilizados hasta el principio de nuestro próximo turno, durante el cual deben volver a ser transferidos boca arriba a la pila de Recursos inicial.

Si la carta a jugar dispone de otro número debajo del costo total, está indicando que tiene un requisito mínimo de Recursos de cierto tipo que deben ser pagados para ser jugada, es decir, que si el coste total de una carta es 4, y el número de abajo de este es 2 con una gota de Sangre detrás, para jugar esta carta debo pagar 4 Recursos de los cuales al menos 2 deben ser Sangre, y los otros 2 de cualquier tipo de Recurso.

Los Recursos que podemos utilizar en nuestro mazo están definidos también por el Campeón que estamos utilizando, ya que deben ser de la misma Categoría que estos. Es decir, que si el Campeón que utilizamos es el Nigromante, este puede utilizar Recursos de Sangre y/o Maná, pero si elegimos a la Acechadora, solo podremos usar Recursos de Estamina y/o Entrenamiento.

Finalmente, los Recursos disponen de una habilidad que entra en efecto al momento de tener boca arriba la cantidad de Recursos especificada en la habilidad de cada uno, y solamente si este es el Recurso específico del Campeón utilizado. Es decir, si nuestro campeón es el Nigromante, este puede utilizar tanto Sangre como Maná, pero al ser su recurso específico la Sangre, solo puede ganar la habilidad de este Recurso, y no la del Maná. Esta habilidad entra en efecto a partir del turno en el que disponemos de los Recursos especificados boca arriba, y durante los turnos siguientes. Es decir, si la habilidad especifica 5 Recursos boca arriba, esta habilidad podrá ser utilizada desde el turno 5, así como en el turno 6, 7, 8, etc, ya que se cumple la cantidad necesaria de Recursos boca arriba.

## Composición del mazo, ubicados en sus respectivos casilleros

1 Campeón  
1 Artefacto  
10 Recursos  
30 (o más) Cartas divididas a elección entre Unidades, Poderes, Equipos y Terrenos.

Las cartas se dividen en 5 rarezas, definidas por el color detrás del ícono de Categoría, ubicado en la esquina superior derecha de cada carta, esta rareza define que cantidad de copias de cada carta podemos colocar en nuestro mazo.

**Común (Gris):** Podemos colocar 3 copias de una misma carta de esta rareza en nuestro mazo.

**Infrecuente (Cian):** Podemos colocar 3 copias de una misma carta de esta rareza en nuestro mazo.

**Épica (Violeta):** Podemos colocar 2 copias de una misma carta de esta rareza en nuestro mazo.

**Legendaria (Naranja):** Podemos colocar 1 copias de una misma carta de esta rareza en nuestro mazo.

**Legado (Rojo):** Solo pueden conseguirse a través de la compra de mazos o eventos especiales de Mística y Guerra. Podemos colocar 3 copias de una misma carta de esta rareza en nuestro mazo.

## Estructura de la partida

Antes de comenzar una partida amistosa, ambos jugadores deberán definir quién comienza primero, aplicando la metodología deseada. Recomendamos lanzar un dado y que comience el número más alto.

Al comenzar una partida ambos jugadores deben robar 5 cartas de sus respectivos mazos. Luego de esto, ambos pueden decidir si la mano inicial les agrada o no, pudiendo devolverla entera al mazo para robar nuevamente 5 cartas, luego de mezclarlo. Esta acción puede realizarse una sola vez.

## Fases del turno

- 1) **Fase de Re-abastecimiento:** Este es el comienzo del turno. Debe robarse una carta del mazo, y luego mover los Recursos de la pila de Usados a la pila inicial. Debemos dar vuelta un Recurso adicional de esta misma pila, poniéndolo boca arriba junto a los demás. Finalmente, las Unidades que hayan entrado en Combate el turno anterior deben regresar a la primera fila, en el mismo casillero donde se encontraban anteriormente.
- 2) **Fase de Preparación:** Durante esta fase es donde podemos jugar las Unidades, Equipos, Poderes de Utilidad y Terrenos que deseemos libremente, siempre que podamos pagar sus costes.
- 3) **Fase de Combate:** Es donde las Unidades pueden entrar en Combate, moviéndolas hacia adelante a los casilleros de la segunda fila. Esta fase se divide en 4 etapas:
  - **Ataque:** Elegimos las Unidades que queremos que pasen al Combate, moviéndolas al casillero de enfrente o a alguno de los casilleros diagonales al que se encuentre la Unidad, declarando así un ataque hacia el Campeón enemigo. Durante esta fase, también debemos colocar boca abajo sobre cualquier parte del tablero los Secretos que deseemos usar.
  - **Defensa:** Esta es la fase donde el oponente debe elegir si quiere defender y con qué Unidades desea hacerlo, debiendo colocar las Unidades defensoras delante de las atacantes, pudiendo mover sus Unidades de la misma manera que para atacar, hacia adelante o diagonalmente. Durante esta fase, el jugador defensor puede utilizar cualquier Poder, tanto de Utilidad como de Secreto para defenderse del ataque, jugándolos boca arriba sobre cualquier parte del tablero siempre que pueda pagar su coste de Recurso. Estos efectos se aplican en el momento.
  - **Resolución de Secretos:** Durante esta fase el jugador atacante debe voltear y pagar los secretos que jugó

- previamente boca abajo, eligiendo los objetivos de estos.
- **Resolución de Daño:** Durante esta fase deben calcularse las bajas en Unidades y el daño recibido. Si el ataque de la Unidad atacante supera la Defensa de la Unidad defensora, esta última es enviada al Cementerio. Si el ataque de la Unidad atacante es igual o menor a la defensa de la Unidad defensora, esta última puede realizar un contra-ataque, intercambiando los roles de Ataque y Defensa. De no superar la defensa de la otra Unidad con su ataque, el Combate se declara empate. Si la Unidad atacante es bloqueada, ya sea que gane el combate o no, el Campeón enemigo no sufre daño. Si la Unidad atacante no es bloqueada por otra Unidad, el Campeón enemigo pierde tantos puntos de Vida como ataque tenga nuestra Unidad.
- 4) **Fase Final:** Luego de la Fase de Combate, finaliza el turno, dando pie al oponente de empezar con el suyo. Durante esta fase finalizan efectos de cartas que digan en su habilidad 'hasta el fin del turno' o se resuelven efectos que digan en su habilidad 'durante el fin del turno'.

### Íconos de activación de habilidades

Muchas cartas tienen al principio de habilidad un ícono que determina en qué momento o de qué manera puede ser utilizada dicha habilidad:

-  Indica que la habilidad entra en efecto si nosotros arrancamos segundos en la partida.
-  Indica que la habilidad entra en efecto cuando la carta es enviada al Cementerio.
-  Indica que la habilidad esta activa todo el tiempo.
-  Indica que la habilidad entra en efecto al momento de ser jugada la carta.
-  Indica que la habilidad entra en efecto una vez por turno y si pagamos su coste.
-  Indica que la habilidad entra en efecto al entrar en Combate.

### Glosario de Habilidades

**Invocación:** Juega desde *afuera* de tu mazo la carta indicada por la habilidad.

**Sigiloso:** Al entrar en Sigilo se activa la habilidad especificada por la carta.

**Sigilo:** La Unidad no puede ser bloqueada cuando ataca.

**Fiereza:** La Unidad puede realizar un movimiento al ser jugada, sin tener que esperar al próximo turno.

**Reanimar:** Las cartas con esta habilidad pueden ser jugadas desde el Cementerio, con el coste que indique la habilidad.

**Frágil:** Si la Unidad con esta habilidad es enviada al Cementerio por Combate, el daño que no pudo bloquear pasa a tu Campeón.

**Aliarse:** La habilidad especificada por la carta solo puede activarse si hay en juego otra carta de la misma Raza o Clase.

**Impulsar:** Al ser activada la habilidad, las Unidades especificadas ganan un bonificador de Ataque y/o Defensa.

**Ritual:** Para jugar cartas con esta habilidad, debe sacrificarse la cantidad de Unidades de la misma Raza que indique la habilidad.

**Perforar:** Al entrar en Combate, si el Ataque de la Unidad con esta habilidad es mayor a la Defensa de la Unidad defensora, el daño que no sea bloqueado pasa al Campeón enemigo.

**Drenar:** Tu Campeón se cura tanta vida como daño realice la Unidad con esta habilidad al Campeón enemigo.

**Rango:** Al entrar en Combate para defender a tu Campeón, la Unidad con Rango ataca primero a la Unidad atacante.

**Desafío:** El dueño de la Unidad con esta habilidad puede elegir que Unidad *debe* bloquearlo obligatoriamente.