

version 1.1



Vamgirlrys

LIBRO OFICIAL DE REGLAS



Índice

Modalidad de juego.	Pág 1
Otros objetos de uso en la batalla.	Pág 2
Aprende a jugar Vamgirys TCG. Carta núcleo.	Pág 3 y 4
Carta azul.	Pág 5 y 6

Tablero de juego:

Zona de la carta núcleo.	Pág 7
Zona de la carta de equipo.	Pág 8
Deck. Zona de daño.	Pág 9
Zona de habilidad. Zona de casteo.	Pág 10
Zona de perdición. Zona de escudos.	Pág 11 y 12
Zona de vanguardia. Zona de auras.	Pág 13
Zona de batalla. Tablero completo del juego.	Pág 14

Cartas ofensivas.	Pág 15
Cartas defensivas.	Pág 16
Puntos de habilidad.	Pág 17

Tipos de cartas. Como leer las cartas. Sus detalles y modo de uso:

Carta roja.	Pág 18 al 20
Carta gris.	Pág 21 al 23
Carta rosada.	Pág 24 y 25
Carta verde.	Pág 26 y 27
Carta violeta.	Pág 28 y 29
Carta marrón.	Pág 30 y 31
Carta fucsia.	Pág 32 y 33
Carta blanca.	Pág 34 y 35
Carta naranja	Pág 36 al 38
Carta celeste	Pág 39 al 41
Carta negra	Pág 42 al 44
Clasificación de efectos	Pág 45
Como jugar. Desarrollo del juego. Estructura del turno.	Pág 46 y 47
Cadenas. ¿Que es una cadena? Como funcionan las cadenas. Explicación de la cadena.	Pág 48 y 49
Finalización del turno. Como ganar.	Pág 50
Glosario.	Pág 41

PRESENTACION DEL UNIVERSO VAMGYRIS

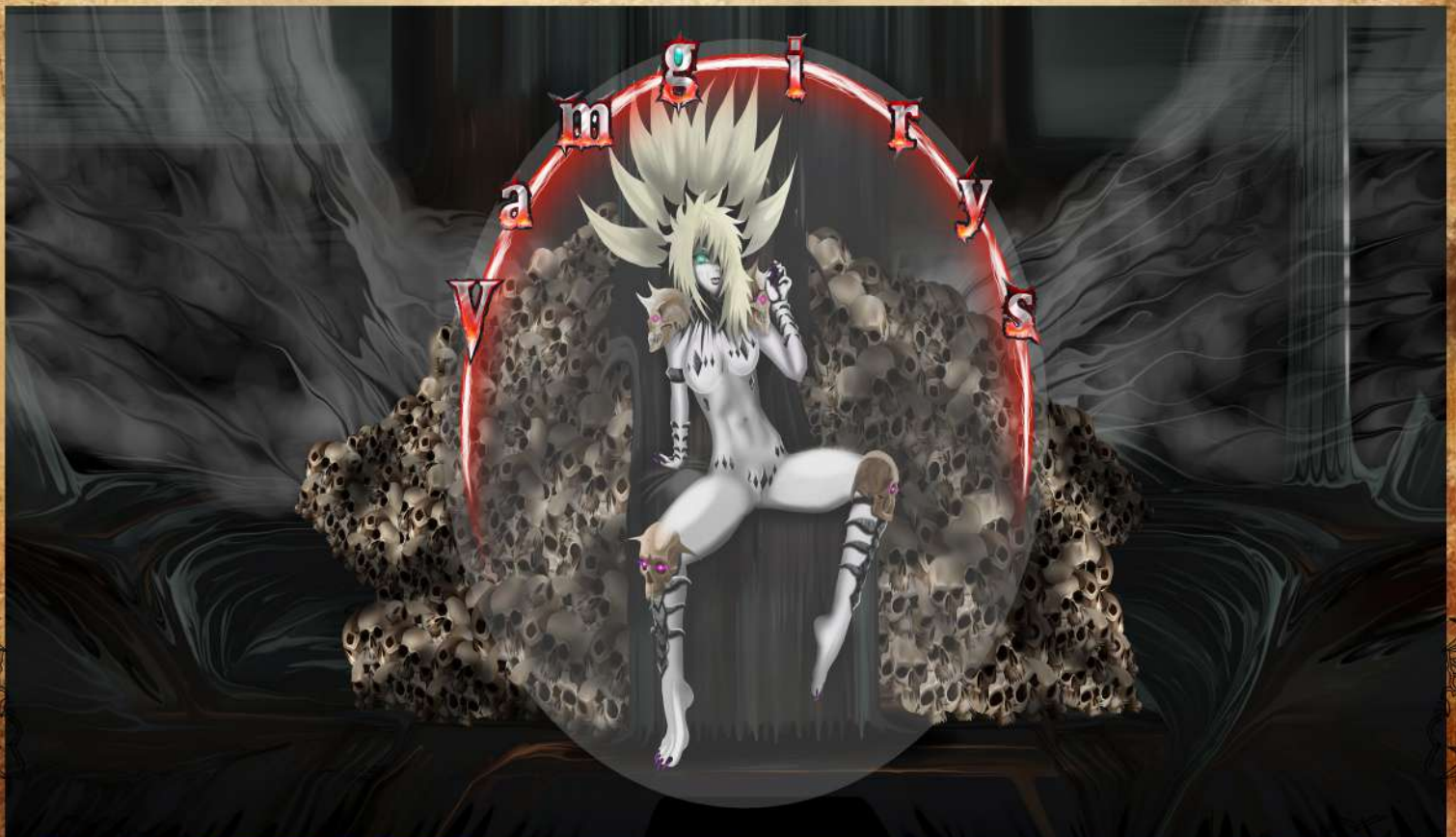
¿Qué encontraremos dentro de este juego?

Sé parte del infinito e incalculable universo de Vamgyrys, donde se hallará arraigado a una mortífera raza de su elección.

Todos aquellos que posean un mazo tomaran parte de intensas batallas contra todo tipo de criaturas más allá de toda comprensión, que no dudaran en aniquilar tu mazo en pos de dejar tu vida en cero y destruirte.

Es por ello que en el afán de superar al adversario será crucial el adquirir cartas de colección que vienen en las demás expansiones de mazos, así aumentarás la variedad de lucha que puedes adoptar y tendrás más oportunidades de ser, quien deje al enemigo en vergüenza.

Aquí tienes el libro oficial de reglas del juego de cartas coleccionables Vamgyrys TCG. Encontraras el modo correcto de comenzar con esta hazaña sin igual que es formar parte de este nuevo mundo, de batallas sin fin e historias que no se olvidaran ni con el paso del tiempo.



MODALIDAD DE JUEGO

¿Qué necesitas para empezar a jugar?

Para comenzar, hablaremos del...

DECK.

Se compone de 30 a 40 cartas, ni menos, ni más que eso.

Necesitaran la carta principal de cada mazo y sus dos cartas de equipo.

Solo se permitirán 3 copias de la misma carta en cualquier composición de deck, deck extra o side deck que tengas en tu poder.

No hay limitaciones para las cartas que pueden usarse en los torneos actualmente.

EXTRA DECK. (Máximo 10 cartas)

SIDE DECK. (Máximo 10 cartas)

Cuando termina la primera batalla, puedes utilizar las cartas de tu SIDE DECK (un grupo separado de cartas) para cambiar el formato de tu mazo y así que sea apropiado contra la forma de juego del enemigo, tomando estas cartas desde tu EXTRA DECK o tu DECK principal.

OTROS OBJETOS DE USO EN LA BATALLA

Necesariamente utilizaran dados para poder seguir con el juego, muchas cartas requieren dados para cumplir su efecto. Los dados más apropiados son los normales de 6 caras.

El tablero es opcional, aunque es recomendable para los principiantes al iniciar, para poder guiarse a largo plazo por el mods operandi del juego.

El uso de protectores en las cartas es altamente recomendado, esto evitara daños o rayaduras que sean molestas a la hora de intercambiar cartas con amistades.

Igualmente, el uso de monedas para lanzar al momento de la batalla también está previsto, por ello es recomendable tener a mano a su debido tiempo.



Aprende a jugar Vamgirys TCG

Para empezar Vamgirys TCG es una lucha entre dos fuerzas cósmicas, dos personajes que tendrán diferentes habilidades, estos personajes son llamados "Carta núcleo". Esta carta será la principal ya que si ésta es destruida en el combate, y aunque tus esbirros sigan con vida, perderás la partida. Estas cartas se colocan en la zona núcleo y están en el campo desde que comienza la partida. Poseen habilidades especiales incorporadas a la carta que hace que cada raza tenga mecánicas diferentes, cuenta con un logo que indica que es la carta núcleo, además posee un logo de raza que indica que todas sus cartas en su mazo tendrán que tener dicho logo ya que no podrá lanzar habilidades de otras razas. La vida de las cartas núcleos es el mismo mazo, si esta carta recibe un punto de daño entonces el jugador tendrá que retirar la primera carta de su mazo y enviarla a la zona de daño, si te quedas sin cartas en tu mazo significa que estás en 0 de vida y recibiendo un daño más; recién ahí perderás la partida.

CARTA NÚCLEO

1 Nombre de la carta

2 Logo de raza

3 Logo de tipo de carta

8 Zona bloqueada

8 Zona bloqueada

4 Habilidad de la carta

5 Lore de la carta

8 Zona bloqueada

8 Zona bloqueada

6 Artista que dibujo el arte

7 Numero de la carta



1 Nombre de la carta:

El nombre que identifica a la carta, solo se pueden tener 3 cartas con el mismo nombre.

2 Logo de raza:

El logo de raza identifica a cada raza existente dentro del universo de Vamgirys, y el tipo de cartas que puede utilizar el personaje. El deck y la carta del personaje principal tienen que tener el mismo logo.



Raza Eyul



Raza Deyus

3 Logo de tipo de carta:

Este logo indica el tipo de carta que es, verde, rosada, roja, etc. Lo que indica como ésta se utiliza dentro de la batalla.



Carta núcleo

4 Habilidad de la carta:

Esto indica las habilidades extras que las cartas pueden realizar, como una habilidad pasiva dentro de la carta núcleo.

5 Lore de la carta

Leve descripción sobre la carta, indicando una pequeña historia o relato sobre la misma.

6 Artista que dibujó el arte:

El nombre completo de quien hizo los diseños de personajes y cartas, indicando la importancia de señalar a los creadores de dichas obras.

7 Numero de la carta:

Sirve para acomodar las cartas en caso de que los jugadores que las coleccionen quieran ponerle un orden a la colección.

8 Zona bloqueada:

Cuando hay un logo de zona bloqueada indica que esa carta específica, no requiere de esa zona.

La carta núcleo, cuenta con dos armas, objetos, herramientas, modos de batallas, etc. que ya tiene desde que comienza la partida, estas cartas tienen que tener el mismo logo de raza que la carta núcleo ya que una raza en particular no podrá usar armas de otra raza, se colocan a los costados de la carta núcleo en la zona de equipo, estas armas tienen efectos que pueden ser activos o pasivos, que sumado al efecto de la carta núcleo hace que cada raza tenga un modo de juego diferente al resto.

hay dos tipos de cartas azules,

por un lado, está la ofensiva y por el otro lado la defensiva.

La ofensiva podrá activar cartas que tengan el logo de habilidad ofensivo mientras que la defensiva podrá activar cartas de habilidad defensiva.

Por ello es que cuando alguna de las azules está destruida, no se puede utilizar las cartas que tengan el mismo logo de habilidad, cuando una carta azul es destruida se debe poner boca abajo, para recuperarla se debe pagar un coste de 3 puntos de habilidad en tu turno, si no se paga este coste, la carta quedará boca abajo y no se podrán utilizar las cartas que tengan su mismo logo de tipo de habilidad.



Logo de habilidad ofensivo



Logo de habilidad defensivo



1 Nombre de la carta

2 Logo de raza

3 Logo de tipo de carta

9 Zona bloqueada

4 Tipo de habilidad

5 Habilidad de la carta

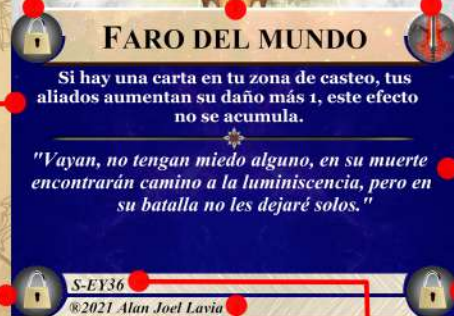
6 Lore de la carta

9 Zona bloqueada

9 Zona bloqueada

7 Artista que dibujo el arte

8 Numero de la carta



1 Nombre de la carta:

El nombre que identifica a la carta, solo se pueden tener 3 cartas con el mismo nombre.

2 Logo de raza:

El logo de raza identifica a cada raza existente dentro del universo de Vamgirys, y el tipo de cartas que puede utilizar el personaje. El deck y la carta del personaje principal tienen que tener el mismo logo.



Raza Eyul



Raza Deyus

3 Logo de tipo de carta:

Este logo indica el tipo de carta que es, verde, rosada, roja, etc. Lo que indica como ésta se utiliza dentro de la batalla.



Carta azul

4 Tipo de habilidad:

Puede ser ofensiva o defensiva. Si una de las cartas azul de equipo está destruida, no se podrán utilizar las cartas que tengan el mismo logo.



Logo de habilidad ofensiva



Logo de habilidad defensiva

5 Habilidad de la carta:

Esto indica las habilidades extras que las cartas pueden realizar, como una habilidad pasiva dentro de la carta núcleo.

6 Lore de la carta

Leve descripción sobre la carta, indicando parte de la historia o relato sobre la misma.

7 Artista que dibujo el arte:

El nombre completo de quien hizo los diseños de personajes, indicando la importancia de señalar a los creadores de dichas obras.

8 Numero de la carta:

Sirve para acomodar las cartas en caso de que los jugadores que las coleccionen quieran ponerle un orden a la colección.

9 Zona bloqueada:

Cuando hay un logo de zona bloqueada indica que esa carta específica, no requiere de esa zona.

TABLERO DE JUEGO

Como utilizar de forma apropiada el tablero.

Al ser principiantes es necesario utilizar el tablero. Los jugadores con experiencia no lo requerirán a medida que pase el tiempo.

A cada zona del tablero le corresponde un tipo de carta distinta, así como un uso de turno diferente.

Es un tablero para cada jugador, y los tableros van enfrentados.

Describiremos las diferentes zonas del tablero:

ZONA DE LA CARTA NUCLEO (PRINCIPAL)

Desde el comienzo de la partida pondrás tu carta de personaje principal en esta zona.

ZONA NUCLEO



ZONA DE CARTAS DE EQUIPO

Son dos zonas de cartas de equipo. Se colocan desde el inicio de la partida, a los lados de la carta núcleo, y tienen diferentes habilidades.

Estas son:

Una de ellas será la ofensiva, que requiere de dichas cartas, como las rojas o las verdes con efectos de daño que responden a ella.

La otra, será la defensiva, o sea, aquella cuya presencia hace que puedan funcionar las cartas que defienden, tales como las rosadas.



(Defensiva)



(Ofensiva)

ZONA DE MAZO O DECK

Aquí se colocará el mazo principal, que podrá contener de 30 a 40 cartas. El número de cartas que tenga el mazo determinará la vida del personaje de la carta núcleo. Cuando te han logrado dañar, dependiendo del número de daño tendrás que retirar la misma cantidad de cartas del tope de tu mazo o deck. Por ejemplo: si el enemigo dañó a tu carta núcleo con un ataque de 3, tendrás que enviar las 3 primeras cartas de tu mazo a la zona de daño. Al comienzo de tu turno podrás robar una carta de esta zona.



ZONA DE DAÑO

En esta zona corresponden el número de daño que el enemigo haya logrado restarle a tu mazo o deck, en esta zona no se pueden mirar las cartas. Aquí podrás robar carta de inicio de turno. Se puede robar solo de una zona. Por ejemplo: Si robas carta de tu mazo, no podrás robar carta de tu zona de daño y viceversa.



ZONA DE HABILIDAD

Acá yacen aquellas cartas cuyo costo se haya podido pagar, como ser las rosadas, rojas, verdes, marrones, grises, negras, fucsias, blancas y violetas.

Todas se quedarán allí hasta el comienzo de tu siguiente turno.



ZONA DE CASTEO

Pagando el coste de una carta de cualquier tipo, podrás dejarla boca arriba en la zona de casteo para su posterior uso al finalizar la ronda de tu rival.

Puedes activarla en la zona de habilidad, sin pagar su coste al momento que desees y solo se permite tener una carta en esta zona.



ZONA DE PERDICION

Esta zona corresponde a aquellas cartas destruidas o retiradas desde las diferentes zonas del tablero.

1 las cartas retiradas de la zona de habilidad al comienzo de tu turno.

2 aquellas que son destruidas desde la mano.

3 aquellas que son destruidas desde la zona de escudos.

4 aquellas que son destruidas de la zona de vanguardia.

5 las que son destruidas de la zona de auras.

6 las que fueron destruidas desde la zona de casteo.

Estando en esta área las cartas pueden revisarse.



ZONA DE ESCUDOS

Podrás colocar boca abajo cualquier tipo de cartas para protegerte en esta zona, un escudo te protege del primer ataque que recibas. Solo puedes colocar una carta en la zona de escudos por turno; tambien se puede levantar una carta por turno; o efectuar las dos acciones.

Ejemplo: es válido colocar una carta en la zona de escudo y quitarla por un error, si ocurriera esto, no se podrá volver a poner otro escudo.

El límite de escudos es de tres, las cartas en estas zonas se pueden ver antes de levantar el escudo permitido por turno.

ZONA DE ESCUDOS

ZONA DE ESCUDOS

ZONA DE ESCUDOS

ZONA DE ESCUDOS

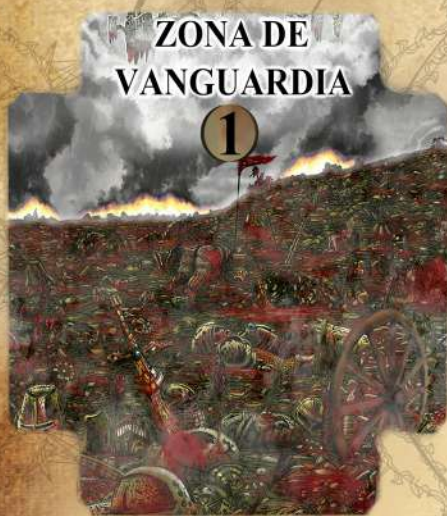


ZONA DE VANGUARDIA

Aquí caerán las cartas grises y otro tipo de cartas con efectos, estas se activarán primero en la zona de habilidad y luego pasarán en tu siguiente turno a caer en esta zona.

Existen 3 casilleros, que sirven para acomodar las cartas en un orden. Los ataques globales golpean primero a la casilla 1, luego a la 2, después a la 3 y por último a la carta core.

Existen cartas que solo se activan en su casilla referente.



ZONA DE AURAS

Colocarás la carta blanca de tu elección en la zona de habilidad para activarla, al comienzo de tu siguiente turno irá a parar boca abajo en la zona de aura.

Dándose vuelta boca arriba, pagando su coste, se activará su efecto. Puedes tener muchas cartas blancas en la zona, no hay un límite y también puedes elegir cual utilizar.

Solo puede usarse una por turno en esta zona, al comienzo de tu turno la carta blanca se colocará boca abajo de nuevo, para estar disponible nuevamente.



ZONA DE BATALLA

Las cartas que aquí se coloquen pueden modificar el combate (sea reglas del juego) y se colocan al comienzo de la partida.

No tiene uso obligatorio, excepto en torneo.



TABLERO COMPLETO DEL JUEGO



CARTAS OFENSIVAS

Las cartas ofensivas son habilidades que su unico fin es dañar y destruir a tus enemigos, estas son activadas desde tu carta azul de equipo ofensiva, tienen un logo que las identifica.

hay diferentes tipos de cartas ofensivas, por ejemplo la roja, que es la más común para generar daño. Tambien podemos encontrar cartas verdes ofensivas, algunas de estas pueden aumentar el daño de las cartas rojas, destruir cartas de la mano del enemigo o destruir las cartas de equipo del enemigo entre otros efectos, hay cartas rosadas ofensivas, estas pueden dañar al enemigo en su propio turno. Estos son algunos ejemplos pero hay mas tipos de cartas ofensivas, descúbrelas por ti mismo.



Logo de las cartas ofensivas



CARTAS DEFENSIVAS

Las cartas defensivas son habilidades que su unico fin es protegerte de tus enemigos, defenderte de un ataque devastador podria significar tu victoria ante tu adversario, es recomendado usarlas sabiamante. Estas son activadas desde tu carta azul de equipo defensiva, tienen un logo que las identifica.

hay diferentes tipos de cartas defensivas, por ejemplo la rosada, que es la mas comun para defenderte de acciones del enemigo en su turno. Tambien podemos encontrar cartas verdes ofensivas, algunas de estas pueden recuperarte vida, otorgarte reducción de daño o defenderte de ciertos efectos, entre otras cosas mas. Hay cartas grises defensivas que te ayudan en la batalla con efectos que te protegen o curan vida. Estos son algunos ejemplos, pero hay más tipos de cartas ofensivas, descúbrelas por ti mismo.



Logo de las cartas defensivas



PUNTOS DE HABILIDAD

La carta núcleo tendrá que usar habilidades para dañar al enemigo y también para defenderse de sus ataques, estas cartas pagarán un recurso llamado "Puntos de habilidad". Estos puntos los tienes al comienzo de la partida y son un total de 6, que se renuevan al inicio de tu turno. No son acumulables, si utilizas todos tus puntos en tu turno, no podrás usar puntos para defenderte de los ataques del enemigo así que es recomendado no gastar todos tus puntos y si haces esto al menos asegúrate de colocar un escudo antes de iniciar tu jugada, porque después de haber tirado una carta en la zona de habilidad ya no podrás colocar escudos.

Hay cartas que pueden aumentar tus puntos de habilidad pero al comienzo de tu turno siempre regresarán al número máximo de puntos de habilidad osea 6, algunos personajes tienen transformaciones que aumentan estos puntos permanentemente.

Puedes colocar una carta en la zona de casteo para que en tus siguientes turnos puedas hacer combos más grandes ya que las cartas en la zona de casteo no pagan puntos de habilidad al usarlas en la zona de habilidad.

El uso correcto de los puntos de habilidad es tener un dado arriba de tu carta núcleo indicando de cuántos puntos de habilidad dispones, se debe cambiar este número después de cada acción que requiera usar o aumentar estos puntos. Cuando se usa una carta, tu rival tiene que obligarte a que coloques cuantos puntos te quedan.



Puntos de habilidad
(PH)

CARTA ROJA

Se activan en la zona de habilidad o casteo. Sirven para atacar, haciendo daño al rival con las mismas. Contienen hechizos, poderes y armas. Hay 3 tipos de cartas rojas.

1 Cuando se golpea al enemigo se produce un hechizo. Si el efecto es, por ejemplo: "destruye una carta de la mano del enemigo y la envía a la zona de perdición" y si ataca a una carta gris, el efecto se cumple, no importa que no se haya atacado a la carta núcleo, hay cartas rojas ofensivas que solo hacen daño con el efecto al objetivo que se le dio, por ejemplo: "si daña al enemigo, aumenta el daño + 2" este efecto no afectaría a la carta núcleo si fue dirigido a una carta gris.

2 El hechizo que tiene la carta se produce antes que el daño.

3 No contiene hechizos, solo daña al enemigo con un golpe (cambia sus poderes, dependiendo del personaje).

Las tres cartas rojas tienen variaciones de ataques.



Ataque normal: Pueden ser esquivados o bloqueados.



Ataque rápido: No pueden ser esquivados por su rapidéz, pero si, bloqueados.



Ataque imparable: Este tipo de ataque no puede ser bloqueado, pero si, esquivado.



Ataque global: Este ataque alcanza a todos los del bando enemigo, dañándolos en igual medida. Este ataque puede ser bloqueado, pero no, esquivado. Primero daña en la zona de vanguardia (casillero uno) luego al casillero 2, después al 3 y por último a la carta núcleo.

Si este Ataque logra atacar a un solo objetivo, el efecto se activa igual. Hay ciertos efectos de cartas rojas que cuando hacen daño se activan y van al comienzo de tu próximo turno, a la zona de vanguardia. Tienen un tiempo de durabilidad y cuando este termina van a la zona de perdición.

CARTA ROJA

1 Nombre de la carta

2 Logo de raza

3 Logo de tipo de carta

4 Puntos de habilidad

5 Tipo de habilidad

6 Habilidad de la carta

8 Lore de la carta

7 Daño de la carta

11 Zona bloqueada

9 Artista que dibujo el arte

10 Numero de la carta



1 Nombre de la carta:

El nombre que identifica a la carta, solo se pueden tener 3 cartas con el mismo nombre.

2 Logo de raza:

El logo de raza identifica a cada raza existente dentro del universo de Vamgirys, y el tipo de cartas que puede utilizar el personaje. El deck y la carta del personaje principal tienen que tener el mismo logo.



Raza Eyul



Raza Deyus

3 Logo de tipo de carta:

Este logo indica el tipo de carta que es, verde, rosada, roja, etc. lo que indica como ésta se utiliza dentro de la batalla.



Carta roja

4 Puntos de habilidad:



Es un número de puntos necesarios para activar una carta, mientras más costosa la carta, mayor es su nivel de poder.

5 Tipo de habilidad:

Puede ser ofensiva o defensiva. Si una de las cartas azul de equipo está destruida, no se podrán utilizar las cartas que tengan el mismo logo.



Logo de habilidad ofensivo



Logo de habilidad defensivo

6 Habilidad de la carta:

Esto indica las habilidades extras que las cartas pueden realizar, como una habilidad pasiva dentro de la carta núcleo.

7 Daño de la carta:

Es el daño base de la carta que tiene de por sí, sin los efectos.

ataque normal



ataque Imparable



ataque rapido



ataque global



8 Lore de la carta:

Leve descripción sobre la carta, indicando parte de la historia o relato sobre la misma.

9 Artista que dibujo el arte.

El nombre completo de quien hizo los diseños de personajes, indicando la importancia de señalar a los creadores de dichas obras.

10 Numero de la carta:

Sirve para acomodar las cartas en caso de que los jugadores que las coleccionen quieran ponerle un orden a la colección.

11 Zona bloqueada:

Cuando hay un logo de zona bloqueada indica que esa carta específica, no requiere de esa zona.

CARTA GRIS

Estas cartas son representadas por esbirros, estructuras, objetos, etc. Se activan en la zona de habilidad y tardan 1 turno en colocarse en la zona de vanguardia, una vez en juego ya pueden atacar o usar su efecto. Si se usa su efecto no puede atacar, una vez usada este tipo de carta se gira en forma horizontal indicando que ya fue utilizada.

Hay cartas cuyo efecto viene incluido a su ataque. Las cartas grises tienen vida, cuando esta queda en cero, la carta es enviada a la zona de perdición. Cuando una carta gris de un esbirro ataca a otro, el esbirro que recibe el daño simplemente recibe el daño, no puede defenderse a menos que el esbirro tenga un efecto que bloquee, esquive o cancele el daño. Hay esbirros con formas de ataque normal, rápido, imparable y globales. Con esto viene adjunto, que algunos esbirros podrán defenderse dependiendo de qué, efecto tenga su defensa.

Por ejemplo: Un esbirro tiene un ataque global, por lo tanto, el esbirro rival solo podrá bloquear el ataque, de otra forma solo puede limitarse a recibirlo.

Estas reglas cumplen los tipos de daño explicado en las cartas rojas. Cuando una carta gris recibe daño y este ataque no llega a su salud máxima, se le debe colocar un contador a esta carta con el daño que haya recibido.

1 Nombre de la carta

2 Logo de raza

3 Logo de tipo de carta



3 AZDERIES EL PROTECTOR

Tira el dado si sale par protege a un aliado de una carta ofensiva.

"Llenará de sangre su arma, antes que la mía toque el rocío primaveral."

5 Tipo de habilidad

9 Lore de la carta

11 Numero de la carta

4 Puntos de habilidad

6 Habilidad de la carta

7 Daño de la carta

8 Vida de la carta

10 Artista que dibujo el arte

12 Clase de carta

CARTA GRIS

1 Nombre de la carta:

El nombre que identifica a la carta, solo se pueden tener 3 cartas con el mismo nombre.

2 Logo de raza:

El logo de raza identifica a cada raza existente dentro del universo de Vamgirys, y el tipo de cartas que puede utilizar el personaje. El deck y la carta del personaje principal tienen que tener el mismo logo.



Raza Eyul



Raza Deyus

3 Logo de tipo de carta:

Este logo indica el tipo de carta que es, verde, rosada, roja, etc. lo que indica como ésta se utiliza dentro de la batalla.



Carta gris

4 Puntos de habilidad:



Es un número de puntos necesarios para activar una carta, mientras más costosa la carta, mayor es su nivel de poder.

5 Tipo de habilidad:

Puede ser ofensiva o defensiva. Si una de las cartas azul de equipo está destruida, no se podrán utilizar las cartas que tengan el mismo logo.



Logo de habilidad ofensiva



Logo de habilidad defensiva

6 Habilidad de la carta:

Esto indica las habilidades extras que las cartas pueden realizar, como una habilidad pasiva dentro de la carta núcleo.

7 Daño de la carta:

Es el daño base de la carta que tiene de por sí, sin los efectos.

ataque normal

ataque Imparable

ataque rapido

ataque global



CARTA GRIS

8 Vida de la carta:

Indica la cantidad de salud máxima que tiene un esbirro, objeto u estructura. Si la salud de dicha carta llega a 0 ésta es destruida e inmediatamente va a la zona de perdición.

9 Lore de la carta:

Leve descripción sobre la carta, indicando parte de la historia o relato sobre la misma.

10 Artista que dibujo el arte.

El nombre completo de quien hizo los diseños de personajes y cartas, indicando la importancia de señalar a los creadores de dichas obras.

11 Numero de la carta:

Sirve para acomodar las cartas en caso de que los jugadores que las coleccionen quieran ponerle un orden a la colección.



CARTA ROSADA

Son la defensa contra el enemigo, aunque algunas dentro de sus efectos de defensa incluyen un ataque, así que esto puede variar.
Se activan en la zona de habilidad únicamente durante el turno del rival y sobre una acción determinada.



1 Nombre de la carta:

El nombre que identifica a la carta, solo se pueden tener 3 cartas con el mismo nombre.

2 Logo de raza:

El logo de raza identifica a cada raza existente dentro del universo de Vamgirys, y el tipo de cartas que puede utilizar el personaje. El deck y la carta del personaje principal tienen que tener el mismo logo.



Raza Eyul



Raza Deyus

CARTA ROSADA

3 Logo de tipo de carta:

Este logo indica el tipo de carta que es, verde, rosada, roja, etc. lo que indica como ésta se utiliza dentro de la batalla.



Carta rosada

4 Puntos de habilidad:



Es un número de puntos necesarios para activar una carta, mientras más costosa la carta, mayor es su nivel de poder.

5 Tipo de habilidad:

Puede ser ofensiva o defensiva. Si una de las cartas azul de equipo está destruida, no se podrán utilizar las cartas que tengan el mismo logo.



Logo de habilidad ofensiva



Logo de habilidad defensiva

6 Habilidad de la carta:

Esto indica las habilidades extras que las cartas pueden realizar, como una habilidad pasiva dentro de la carta núcleo.

7 Lore de la carta:

Leve descripción sobre la carta, indicando parte de la historia o relato sobre la misma.

8 Artista que dibujo el arte:

El nombre completo de quien hizo los diseños de personajes y cartas, indicando la importancia de señalar a los creadores de dichas obras.

9 Numero de la carta:

Sirve para acomodar las cartas en caso de que los jugadores que las coleccionen quieran ponerle un orden a la colección.

10 Zona bloqueada:

Cuando hay un logo de zona bloqueada indica que esa carta específica, no requiere de esa zona.

CARTA VERDE

Tienen diferentes acciones, que logran ocasionar distintas habilidades que se activan automáticamente en la zona de habilidad. No pueden ser bloqueadas ni esquivadas, pero los efectos pueden ser destruidos o cancelados con las cartas rosadas que destruyen efectos ofensivos y defensivos.



1 Nombre de la carta:

El nombre que identifica a la carta, solo se pueden tener 3 cartas con el mismo nombre.

2 Logo de raza:

El logo de raza identifica a cada raza existente dentro del universo de Vamgirys, y el tipo de cartas que puede utilizar el personaje. El deck y la carta del personaje principal tienen que tener el mismo logo.



Raza Eyul



Raza Deyus

CARTA VERDE

3 Logo de tipo de carta:

Este logo indica el tipo de carta que es, verde, rosada, roja, etc. lo que indica como ésta se utiliza dentro de la batalla.



Carta verde

4 Puntos de habilidad:



Es un número de puntos necesarios para activar una carta, mientras más costosa la carta, mayor es su nivel de poder.

5 Tipo de habilidad:

Puede ser ofensiva o defensiva. Si una de las cartas azul de equipo está destruida, no se podrán utilizar las cartas que tengan el mismo logo.



Logo de habilidad ofensiva



Logo de habilidad defensiva

6 Habilidad de la carta:

Esto indica las habilidades extras que las cartas pueden realizar, como una habilidad pasiva dentro de la carta núcleo.

7 Lore de la carta:

Leve descripción sobre la carta, indicando parte de la historia o relato sobre la misma.

8 Artista que dibujo el arte:

El nombre completo de quien hizo los diseños de personajes y cartas, indicando la importancia de señalar a los creadores de dichas obras.

9 Numero de la carta:

Sirve para acomodar las cartas en caso de que los jugadores que las coleccionen quieran ponerle un orden a la colección.

10 Zona bloqueada:

Cuando hay un logo de zona bloqueada indica que esa carta específica, no requiere de esa zona.

CARTA VIOLETA

Estas solo se activan cuando son destruidas como escudos y van a la zona de habilidad, donde recién se activarán cuando se pague su coste, pero si su coste no se puede pagar o no se quiere, va a la zona de perdición.



1 Nombre de la carta:

El nombre que identifica a la carta, solo se pueden tener 3 cartas con el mismo nombre.

2 Logo de raza:

El logo de raza identifica a cada raza existente dentro del universo de Vamgirys, y el tipo de cartas que puede utilizar el personaje. El deck y la carta del personaje principal tienen que tener el mismo logo.



Raza Eyul



Raza Deyus

CARTA VIOLETA

3 Logo de tipo de carta:

Este logo indica el tipo de carta que es, verde, rosada, roja, etc. lo que indica como ésta se utiliza dentro de la batalla.

Logo de tipo de carta



4 Puntos de habilidad:



Es un número de puntos necesarios para activar una carta, mientras más costosa la carta, mayor es su nivel de poder.

5 Tipo de habilidad:

Puede ser ofensiva o defensiva. Si una de las cartas azul de equipo está destruida, no se podrán utilizar las cartas que tengan el mismo logo.



Logo de habilidad ofensiva



Logo de habilidad defensiva

6 Habilidad de la carta:

Esto indica las habilidades extras que las cartas pueden realizar, como una habilidad pasiva dentro de la carta núcleo.

7 Lore de la carta:

Leve descripción sobre la carta, indicando parte de la historia o relato sobre la misma.

8 Artista que dibujo el arte:

El nombre completo de quien hizo los diseños de personajes y cartas, indicando la importancia de señalar a los creadores de dichas obras.

9 Numero de la carta:

Sirve para acomodar las cartas en caso de que los jugadores que las coleccionen quieran ponerle un orden a la colección.

10 Zona bloqueada:

Cuando hay un logo de zona bloqueada indica que esa carta específica, no requiere de esa zona.

CARTA MARRÓN

Estas cartas son de equipo, se activan añadiéndolas a esbirros y quedan permanentes hasta que estos mueren.

Estas se activan en la zona de habilidad pagando su coste y son activadas inmediatamente debajo de un esbirro. Se le pueden colocar varias cartas marrones a una carta gris, en caso de agregarle a una carta gris 2 cartas como la que se indica abajo, se le debe sumar automáticamente +4 de daño y +8 de vida, ahora si las dos cartas de equipo tienen el mismo efecto pasivo de esquivar o bloquear, solo se podrá usar una vez a la hora de defenderse.



1 Nombre de la carta:

El nombre que identifica a la carta, solo se pueden tener 3 cartas con el mismo nombre.

2 Logo de raza:

El logo de raza identifica a cada raza existente dentro del universo de Vamgirys, y el tipo de cartas que puede utilizar el personaje. El deck y la carta del personaje principal tienen que tener el mismo logo.



Raza Eyul



Raza Deyus

CARTA MARRÓN

3 Logo de tipo de carta:

Este logo indica el tipo de carta que es, verde, rosada, roja, etc. lo que indica como ésta se utiliza dentro de la batalla.



Carta marrón

4 Puntos de habilidad:



Es un número de puntos necesarios para activar una carta, mientras más costosa la carta, mayor es su nivel de poder.

5 Tipo de habilidad:

Puede ser ofensiva o defensiva. Si una de las cartas azul de equipo está destruida, no se podrán utilizar las cartas que tengan el mismo logo.



Logo de habilidad ofensiva



Logo de habilidad defensiva

6 Habilidad de la carta:

Esto indica las habilidades extras que las cartas pueden realizar, como una habilidad pasiva dentro de la carta núcleo.

7 Lore de la carta:

Leve descripción sobre la carta, indicando parte de la historia o relato sobre la misma.

8 Artista que dibujo el arte:

El nombre completo de quien hizo los diseños de personajes y cartas, indicando la importancia de señalar a los creadores de dichas obras.

9 Numero de la carta:

Sirve para acomodar las cartas en caso de que los jugadores que las coleccionen quieran ponerle un orden a la colección.

10 Zona bloqueada:

Cuando hay un logo de zona bloqueada indica que esa carta específica, no requiere de esa zona.

CARTA FUCSIA

Estas cartas tienen una activación especial, salen de la zona de perdición y se activan en la zona de habilidad, no se pueden jugar de la mano. Una vez finalizado su efecto, al comienzo de tu próximo turno van a la zona de daño. Hay varias formas de enviarlo a la zona de perdición.

ejemplos

Poniéndolas como escudo para ser destruidas.

Que sean destruidas desde la mano.

Jugar una carta que exija la destrucción de otra para cumplir su efecto.



1 Nombre de la carta:

El nombre que identifica a la carta, solo se pueden tener 3 cartas con el mismo nombre.

2 Logo de raza:

El logo de raza identifica a cada raza existente dentro del universo de Vamgirys, y el tipo de cartas que puede utilizar el personaje. El deck y la carta de personaje principal tienen que tener el mismo logo.



Raza Eyul



Raza Deyus

3 Logo de tipo de carta:

Este logo indica el tipo de carta que es, verde, rosada, roja, etc. lo que indica como ésta se utiliza dentro de la batalla.



Logo de tipo de carta

4 Puntos de habilidad:



Es un número de puntos necesarios para activar una carta, mientras más costosa la carta, mayor es su nivel de poder.

5 Tipo de habilidad:

Puede ser ofensiva o defensiva. Si una de las cartas azul de equipo está destruida, no se podrán utilizar las cartas que tengan el mismo logo.



Logo de habilidad ofensiva



Logo de habilidad defensiva

6 Habilidad de la carta:

Esto indica las habilidades extras que las cartas pueden realizar, como una habilidad pasiva dentro de la carta núcleo.

7 Lore de la carta:

Leve descripción sobre la carta, indicando parte de la historia o relato sobre la misma.

8 Artista que dibujo el arte:

El nombre completo de quien hizo los diseños de personajes y cartas, indicando la importancia de señalar a los creadores de dichas obras.

9 Numero de la carta:

Sirve para acomodar las cartas en caso de que los jugadores que las coleccionen quieran ponerle un orden a la colección.

10 Zona bloqueada:

Cuando hay un logo de zona bloqueada indica que esa carta específica, no requiere de esa zona.

CARTA BLANCA

Cuando se activan en la zona de habilidad, se debe esperar un turno para pasarlas a la zona de auras, donde se colocarán boca abajo. Se pueden apilar varias cartas blancas en la zona de auras, pero solo una se puede utilizar por turno, la cual se dará vuelta y se pagará el costo para usar su efecto. Pueden ser destruidas por otro efecto.

1 Nombre de la carta

2 Logo de raza

3 Logo de tipo de carta

4 Puntos de habilidad

5 Tipo de habilidad



2

PLAGA DEYUS

Trae un soldado Deyus al azar de tu zona de perdición a tu mano.

" En el afán de sobrevivir debe de elegir entre la satisfacción del dolor ajeno a no dar su vida estúpidamente por ello."

S-DE12

©2021 Alan Joel Lavia

7 Lore de la carta

10 Zona bloqueada

10 Zona bloqueada

8 Artista que dibujo el arte

9 Numero de la carta

1 Nombre de la carta:

El nombre que identifica a la carta, solo se pueden tener 3 cartas con el mismo nombre.

2 Logo de raza:

El logo de raza identifica a cada raza existente dentro del universo de Vamgirys, y el tipo de cartas que puede utilizar el personaje. El deck y la carta del personaje principal tienen que tener el mismo logo.



Raza Eyul



Raza Deyus

CARTA BLANCA

3 Logo de tipo de carta:

Este logo indica el tipo de carta que es, verde, rosada, roja, etc. lo que indica como ésta se utiliza dentro de la batalla.



Logo de tipo de carta

4 Puntos de habilidad:



Es un número de puntos necesarios para activar una carta, mientras más costosa la carta, mayor es su nivel de poder.

5 Tipo de habilidad:

Puede ser ofensiva o defensiva. Si una de las cartas azul de equipo está destruida, no se podrán utilizar las cartas que tengan el mismo logo.



Logo de habilidad ofensiva



Logo de habilidad defensiva

6 Habilidad de la carta:

Esto indica las habilidades extras que las cartas pueden realizar, como una habilidad pasiva dentro de la carta núcleo.

7 Lore de la carta:

Leve descripción sobre la carta, indicando parte de la historia o relato sobre la misma.

8 Artista que dibujo el arte:

El nombre completo de quien hizo los diseños de personajes y cartas, indicando la importancia de señalar a los creadores de dichas obras.

9 Numero de la carta:

Sirve para acomodar las cartas en caso de que los jugadores que las coleccionen quieran ponerle un orden a la colección.

10 Zona bloqueada:

Cuando hay un logo de zona bloqueada indica que esa carta especifica no requiere de esa zona.

CARTA NARANJA

Se paga el coste y se coloca en la zona de habilidad. En tu siguiente turno caerá en tu zona de escudos, colocándose boca arriba. Este tipo de carta tiene un efecto pasivo, que siempre está activado. Las cartas naranja pueden ser ofensivas o defensivas. La carta tiene vida, cuando el enemigo da un daño directo a la carta núcleo, este estilo de carta funciona como escudo, dañándose con cada golpe. Una vez que es destruida va a la zona de perdición, el efecto desaparece con la carta.

1 Nombre de la carta

2 Logo de raza

3 Logo de tipo de carta

4 Puntos de habilidad

5 Tipo de habilidad

6 Habilidad de la carta

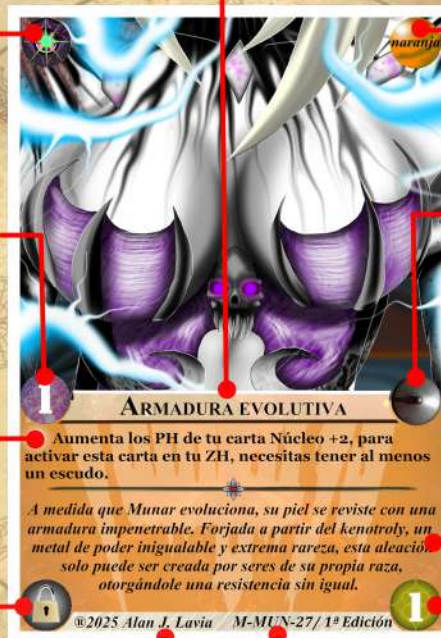
8 Lore de la carta

11 Zona bloqueada

7 Vida de la carta

9 Artista que dibujo el arte

10 Numero de la carta



1 Nombre de la carta:

El nombre que identifica a la carta, solo se pueden tener 3 cartas con el mismo nombre.

2 Logo de raza:

El logo de raza identifica a cada raza existente dentro del universo de Vamgirys, y el tipo de cartas que puede utilizar el personaje. El deck y la carta del personaje principal tienen que tener el mismo logo.



Raza Eyul



Raza Deyus



Raza Kenotrilys

CARTA NARANJA

3 Logo de tipo de carta:

Este logo indica el tipo de carta que es celeste, verde, rosada, roja, etc. lo que indica como ésta se utiliza dentro de la batalla.



Logo de tipo de carta

4 Puntos de habilidad:



Es un número de puntos necesarios para activar una carta, mientras más costosa la carta, mayor es su nivel de poder.

5 Tipo de habilidad:

Puede ser ofensiva o defensiva. Si una de las cartas azul de equipo está destruida, no se podrán utilizar las cartas que tengan el mismo logo.



Logo de habilidad ofensiva



Logo de habilidad defensiva

6 Habilidad de la carta:

Esto indica las habilidades extras que las cartas pueden realizar, como una habilidad pasiva dentro de la carta núcleo.

7 Vida de la carta:

Indica la cantidad de salud máxima que tiene un esbirro, objeto u estructura. Si la salud de dicha carta llega a 0 ésta es destruida e inmediatamente va a la zona de perdición.

vida de la carta



CARTA NARANJA

8 Lore de la carta:

Leve descripción sobre la carta, indicando parte de la historia o relato sobre la misma.

9 Artista que dibujo el arte:

El nombre completo de quien hizo los diseños de personajes y cartas, indicando la importancia de señalar a los creadores de dichas obras.

10 Numero de la carta:

Sirve para acomodar las cartas en caso de que los jugadores que las coleccionen quieran ponerle un orden a la colección.

11 Zona bloqueada:

Cuando hay un logo de zona bloqueada indica que esa carta específica, no requiere de esa zona.



CARTA CELESTE

Se paga su coste respectivo, se activa en la zona de habilidad y se espera un turno para activarlo sobre la carta azul con el mismo logo, ya sea defensivo o ofensivo. Suplanta la carta azul elegida, ya que el efecto de dicha carta será nulo y reemplazado por la carta celeste colocada. La carta celeste cuenta con un efecto, puede contar con daño y siempre tiene vida, por lo cual esta carta puede ser dañada, una vez destruida va a la zona de perdición. Si el enemigo lanza un ataque global, dicho ataque también dañaría a esta carta. Si la carta núcleo bloquea el ataque global, sus cartas celestes también son protegidas.



1 Nombre de la carta:

El nombre que identifica a la carta, solo se pueden tener 3 cartas con el mismo nombre.

2 Logo de raza:

El logo de raza identifica a cada raza existente dentro del universo de Vamgirys, y el tipo de cartas que puede utilizar el personaje. El deck y la carta del personaje principal tienen que tener el mismo logo.



Raza Eyul



Raza Deyus



Raza Kenotrily

CARTA CELESTE

3 Logo de tipo de carta:

Este logo indica el tipo de carta que es celeste, verde, rosada, roja, etc. lo que indica como ésta se utiliza dentro de la batalla.



Logo de tipo de carta

4 Puntos de habilidad:



Es un número de puntos necesarios para activar una carta, mientras más costosa la carta, mayor es su nivel de poder.

5 Tipo de habilidad:

Puede ser ofensiva o defensiva. Si una de las cartas azul de equipo está destruida, no se podrán utilizar las cartas que tengan el mismo logo.



Logo de habilidad ofensiva



Logo de habilidad defensiva

6 Habilidad de la carta:

Esto indica las habilidades extras que las cartas pueden realizar, como una habilidad pasiva dentro de la carta núcleo.

7 Daño de la carta:

Es el daño base de la carta que tiene de por si, sin los efectos.

ataque normal

ataque Imparable

ataque rapido

ataque global



8 Vida de la carta:

Indica la cantidad de salud máxima que tiene un esbirro, objeto u estructura. Si la salud de dicha carta llega a 0 ésta es destruida e inmediatamente va a la zona de perdición.

vida de la carta



CARTA CELESTE

9 Lore de la carta:

Leve descripción sobre la carta, indicando parte de la historia o relato sobre la misma.

10 Artista que dibujo el arte:

El nombre completo de quien hizo los diseños de personajes y cartas, indicando la importancia de señalar a los creadores de dichas obras.

11 Numero de la carta:

Sirve para acomodar las cartas en caso de que los jugadores que las coleccionen quieran ponerle un orden a la colección.



Matalma



Ozbelte



Vamden Noz Gualkir

CARTA NEGRA

La manera de usarlas es la siguiente:

Van colocadas en el extra deck, debajo de la carta núcleo, cuando tenemos 2 o 3 cartas grises en la zona de vanguardia que se puedan fusionar y tenemos otra carta que tenga el efecto de fusionarlas, tendremos que apilar todas las cartas grises y colocar la carta negra por encima. La carta negra obtiene todas las estadísticas de las cartas grises que se hayan fusionado. Cuando está carta es destruida, es enviada a la zona de perdición conjunto a las cartas grises que estén debajo de ella.

1 Nombre de la carta

2 Logo de raza

3 Logo de tipo de carta

11 Puntos de habilidad

4 Tipo de habilidad

5 Habilidad de la carta

8 Lore de la carta

6 Daño de la carta

7 Vida de la carta

9 Artista que dibujo el arte

10 Numero de la carta



1 Nombre de la carta:

El nombre que identifica a la carta, solo se pueden tener 3 cartas con el mismo nombre.

2 Logo de raza:

El logo de raza identifica a cada raza existente dentro del universo de Vamgirys, y el tipo de cartas que puede utilizar el personaje. El deck y la carta del personaje principal tienen que tener el mismo logo.



Raza Eyul



Raza Deyus



Raza Kenotrilys

CARTA NEGRA

3 Logo de tipo de carta:

Este logo indica el tipo de carta que es negra, verde, rosada, roja, etc. lo que indica como ésta se utiliza dentro de la batalla.



Logo de tipo de carta

4 Tipo de habilidad:

Puede ser ofensiva o defensiva. Si una de las cartas azul de equipo está destruida, no se podrán utilizar las cartas que tengan el mismo logo.



Logo de habilidad ofensiva



Logo de habilidad defensiva

5 Habilidad de la carta:

Esto indica las habilidades extras que las cartas pueden realizar, como una habilidad pasiva dentro de la carta núcleo.

6 Daño de la carta:

Es el daño base de la carta que tiene de por sí, sin los efectos.

ataque normal ataque Imparable ataque rapido ataque global



7 Vida de la carta:

Indica la cantidad de salud máxima que tiene un esbirro, objeto u estructura. Si la salud de dicha carta llega a 0 ésta es destruida e inmediatamente va a la zona de perdición.

vida de la carta



CARTA NEGRA

8 Lore de la carta:

Leve descripción sobre la carta, indicando parte de la historia o relato sobre la misma.

9 Artista que dibujo el arte:

El nombre completo de quien hizo los diseños de personajes y cartas, indicando la importancia de señalar a los creadores de dichas obras.

10 Numero de la carta:

Sirve para acomodar las cartas en caso de que los jugadores que las coleccionen quieran ponerle un orden a la colección.

11 Puntos de habilidad:

Es un número de puntos necesarios para activar una carta, mientras más costosa la carta, mayor es su nivel de poder.

Aunque las cartas negras no necesitan pagar este coste ya que se invocan de forma especial. Si la carta negra es enviada a la mano o destruida se puede pagar los puntos de habilidad y volver a activarla o traerla desde la zona de perdición.



CLASIFICACIÓN DE EFECTOS

Existen en las cartas diferentes orbes cuyo color distinguido dicta el uso de su efecto, hay 5 distintos orbes en total, estos orbes nos indican como usar el efecto de la carta.

Cuando una carta no tiene efecto, no posee un orbe.

 **Orbes rojos:** Cuando una carta aparece con un orbe rojo, quiere decir que su efecto se activa después de dañar al enemigo. Suelen estar presentes en las cartas rojas, grises, y celestes.

 **Orbes rosados:** Cuando un orbe rosado aparece en una carta, quiere decir que dicha carta se puede activar únicamente en el turno del enemigo. Estos orbes están presentes en todas las cartas rosadas y suelen aparecer en cartas grises, celestes, entre otras.

 **Orbe negro:** Cuando un orbe negro aparece en una carta, quiere decir que su efecto se activa de manera automática, cuando la carta cae al campo, ya sea en la zona de habilidad, o en el caso de las cartas grises, en la zona de vanguardia. Estos orbes están presentes en todas las cartas verdes, pueden estar presentes en las cartas grises, en la carta núcleo, etc.

En el caso de transformaciones, cuando la transformación reemplaza a la carta núcleo original, se activa el efecto del orbe negro.

 **Orbes blancos:** Cuando se ve en una carta un orbe blanco, quiere decir que el efecto de dicha carta está activado en todo momento, permanentemente. una vez activada la carta en el tablero. Podemos ver a los orbes blancos en las cartas naranjas, grises, amarillas, cartas núcleos, etc.

 **Orbes amarillos:** Al observarse un orbe amarillo en una carta, es indicador de que el efecto de dicha carta es activo, por lo tanto, debe activarse manualmente. Suele estar presente en cartas azules, blancas, cartas núcleo, cartas celestes y cartas grises. En el caso de que un esbirro tenga un orbe amarillo y se quiera activar su efecto, si nosotros activamos el efecto al girar la carta horizontalmente, el esbirro no podrá atacar.

COMO JUGAR

Desarrollo del juego.

Comienza la partida:

Acomodarán el tablero, en caso de tenerlo, uno en frente del otro. Cada uno pondrá sus decks, cartas principales y cartas de equipo en sus respectivos casilleros.

Empezarán mezclando sus decks, así tu rival cortará tu baraja. Tirarán un dado, quien saque el número más grande decide quien comienza la pelea, tomando 5 cartas ambos jugadores.

Así comenzará la batalla con un apretón de manos (asegúrense de tenerlas limpias).

Estructura del turno.

- 1 Roba una carta por turno, puede ser desde tu deck o desde tu zona de daño (Es opcional)
Si robas de uno, no podrás robar del otro.
Consideren que el deck es su vida.
- 2 Se limpia la zona de habilidad, pasando dichas cartas a la zona de perdición o a donde indique la carta. También se renuevan tus puntos de habilidad en cada turno. No son acumulables. (Son 6 como máximo)
- 3 Observa tus escudos en caso de haberlos puesto, solo se puede poner un escudo por turno y también solo se puede levantar uno por turno. Puedes mirar todos tus escudos, levantando uno y bajando otro.
- 4 Bajar cartas desde tu mano a la zona de habilidad y/o a la zona de casteo eligiendo el orden de la jugada.
- 5 Si tiras un esbirro, recién en tu siguiente turno puedes activarlo desde la zona de habilidad, para que caiga a la zona de vanguardia.
- 6 Si tu carta núcleo atacó o tus esbirros atacaron a la carta núcleo del enemigo, que el rival retire la cantidad de cartas correspondiente del tope de su deck a la zona de daño.

COMO JUGAR

Ejemplo: Si usaste un ataque de 3 de daño contra la carta núcleo de tu enemigo, en caso de que no pueda defenderse de dicho ataque, deberá retirar las 3 primeras cartas de su deck y enviarlas a la zona de daño.

Si usaste un ataque de 3 de daño contra una carta gris del enemigo y esta tiene 3 de vida, esta será retirada del campo junto a todas las cartas que tenga equipadas y será enviada de inmediato a la zona de perdición, en el caso de que la carta gris tenga 4 de vida, se le debe colocar un dado encima indicando que recibió 3 de daño.

A partir de aquí puedes hacer cualquier jugada con las cartas rojas, verdes, etc.



CADENAS

¿Qué es una cadena?:

Una cadena es cuando se juegan una combinación de cartas una tras de la otra. Las cadenas se forman cuando un jugador juega una carta respondiendo a otra. La carta jugada primero no es la que se activa, si no la última al ser lanzada. Estas responden en orden desde la última a la primera, siendo la primera lanzada la que se active al final. Se pueden formar múltiples cadenas consecutivas, no existe un límite establecido.

Como funcionan las cadenas:

O
r
d
e
n
d
e
a
c
t
i
v
a
c
i
ó
n



2
CAPA PROTECTORA DE MUNDOS
Te protege de cartas verdes ofensivas.
"Despliega tu poder tanto como desees, finalmente será inútil cada intento de derrotar a la luz."
S-EY34
©2021 Alan, Joel Lavia

1
CAED ANTE MI
Destruye una carta rosada defensiva.
"El disfrute ante la perdición del adversario nunca aburre, es obsesivo, delicioso, único. Cómo su sufrimiento."
S-DE21
©2021 Alan, Joel Lavia

1
VELOCIDAD DE LOS ELEGIDOS
Esquiva un ataque normal o imparable.
La ira vuelve débil a tu rival, y el dolor causado por tu increíble destreza le vuelve inútil al intentar acertar su golpe, logrando con ello la burla de tu cuerpo al deslizarse agilmente por el campo de batalla.
M-EY7
©2021 Alan J. Lavia

3
GRAN QUASAR
Envía tres cartas al azar de la mano de tu oponente a su zona de perdición.
"Una vez vi en el cielo ¡En pleno día! Como una estrella que gracias al gran ancestro, estaba muy lejana, era consumida por algo casi maligno. Fuego que devora fuego como si ni siquiera existiera, como si no fuera más que extinguir una vela diminuta. Luego de eso me mudé a otra galaxia, por si las dudas..."
El viajero.
M-DE6
©2021 Alan J. Lavia

O
r
d
e
n
d
e
r
e
s
o
l
u
c
i
ó
n



Explicación de la cadena:

El enemigo activa "Gran quasar" en la zona de habilidad, intenta dañar a tu carta núcleo.

Esta carta cuesta 3 puntos de habilidad lo cual el enemigo tiene que descontarse 3 puntos, este ataque es normal por lo tanto se puede esquivar o bloquear, su daño es de 4 y su efecto es muy fuerte por lo cual hay que frenarlo a toda costa.

Tú vas a activar "Velocidad de los elegidos" en tu zona de habilidad para intentar esquivar el ataque de tu oponente, esta carta cuesta 1 punto de habilidad así que tendrás que descontarlo de tus puntos.

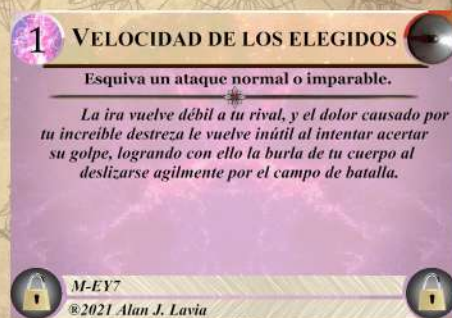
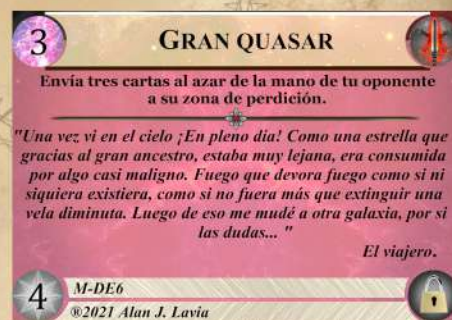
Si el enemigo no juega nada más, simplemente esquivarías el ataque, pero el enemigo tiene una carta más...

Nuestro oponente quiere que "Gran quasar" nos dañe a toda costa, así que juega "Caed ante mí" en su zona de habilidad, paga 1 punto de habilidad e intenta destruir nuestra carta rosada defensiva "velocidad de los elegidos".

En el caso de que no tengamos nada más para contrarrestar esta carta, simplemente destruirá a "Velocidad de los elegidos" y "Gran quasar" nos freirá, pero por suerte tenemos un haz bajo la manga...

Jugaremos "Capa protectora de mundos" en nuestra zona de habilidad pagando 2 puntos de habilidad, el enemigo ya no tiene cartas para agregar a esta cadena por lo tanto se resolverá la cadena desde la última carta jugada hasta la primera.

Por lo tanto "Capa protectora de mundos" cancelará a "Caed ante mí" como esta fué cancelada, no podrá destruir a "Velocidad de los elegidos" así que podremos usar nuestra carta para esquivar a "Gran quasar" dejándola completamente nula.



Finalización del turno

Vale aclarar el realizar un chequeo de tus efectos y ataques, como chequear la cantidad de puntos de habilidad que te sobraron, acomodar las cartas teniendo que darles vuelta o ponerlas en la posición que se ha aclarado en los detalles de uso de cartas, no olvidar para tu siguiente turno el efecto de una carta anterior, que en las cartas de equipo hayan sido usadas sus efectos correspondientes del personaje, etc.

Ambos jugadores tienen la obligación mutua de avisarse sobre el accionar de los efectos de los esbirros o cartas grises, deben prestar atención sobre el giro de carta, ya que esto indica si se usó un efecto o no. Si no has cumplido con esto, el rival tiene la oportunidad de volver a hacer uso de un efecto que ya fue utilizado, esto no incumple las reglas. Dentro de este juego es legal ese tipo de trampas si tu o tu enemigo no se dan cuenta de ellas.

En caso de haber finalizado el turno y que se te hayan pasado algunos de estos detalles, no habrá vuelta atrás, no puedes hacerlo en el turno de tu rival.

Esto es muy importante.

Como ganar:

Una vez que el enemigo no posea cartas en su deck y reciba un daño de un punto o más, se puede dar por finalizada la partida.



Glosario

Escudo: ●

PD: puntos de daño

PDN: puntos de daño normal

PDE: puntos de daño especial

PH: puntos de habilidad

ZA: zona de auras

ZC: zona de casteo

ZD: zona de daño

ZE: zona de equipo

Z●: zona de escudos

ZH: zona de habilidad

ZN: zona núcleo

ZP: zona de perdicion

ZV: zona de vanguardia

