



# MANUAL DE INSTRUCCIONES



# Introducción



El Manual de los Maestros del Reino Animal.

En **Animal Duel**, la fuerza no lo es todo: la astucia manda. Cada carta es una criatura con su propia estrategia. Cada turno, un pulso de ingenio.

Dos jugadores, a partir de 8 años, partidas rápidas de unos diez minutos y una selva entera rugiendo por el poder.

¿Serás tú quien reine... o acabarás siendo devorado por tu propia confianza?

**DIVERSIÓN ASEGURADA**



# Contenido

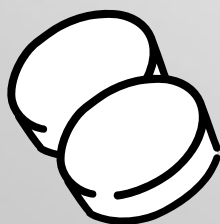
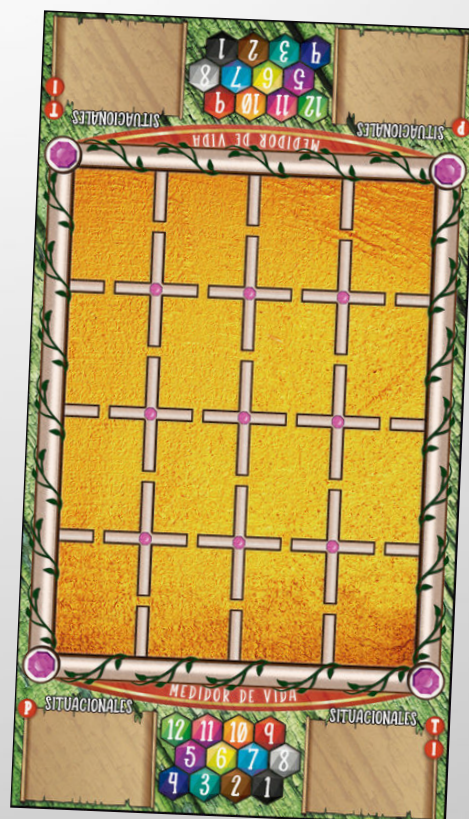
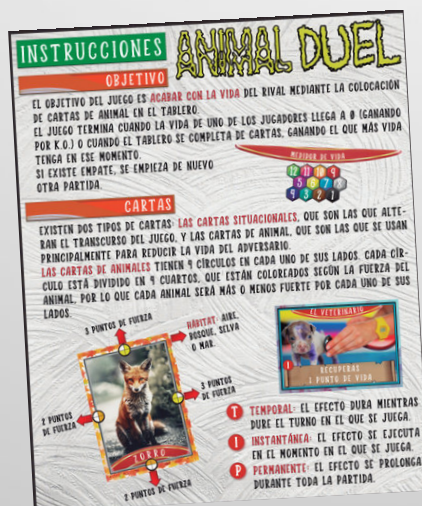


**Abre la caja.**

Libera la jungla.

Dentro encontrarás todo lo necesario para la batalla:

- **50 cartas** ilustradas de **animales**.
- **22 cartas** ilustradas **situacionales** (acciones).
- **1 tablero** de duelos (campo de batalla).
- **1 hoja de instrucciones**.
- **2 fichas** marcadoras (para el medidor de vida).





# Objetivo



El objetivo del juego es **reducir la vida del rival** mediante la colocación de cartas de animales en el tablero.



Conquista el Reino Animal ganando más duelos que tu oponente.

*“Cada victoria te acerca a la gloria.  
Cada derrota, a la humildad.”*

# Animales



Las cartas de animales tienen **4 círculos divididos** entre cada uno de sus lados, y cada círculo está dividido **en 4 quesitos**, que estarán coloreados **según lo fuerte que sea el animal** por cada flanco.



# Situacionales



Las cartas situacionales o de acción son las que **alteran el transcurso del juego**, y las hay de 3 tipos:

**I Instantáneas:** el efecto se ejecuta en el momento en el que se juega.

**T Temporales:** el efecto dura mientras dure el turno del que la juega (pueden acumularse).

**P Permanentes:** el efecto se prolonga durante toda la partida (pueden acumularse).

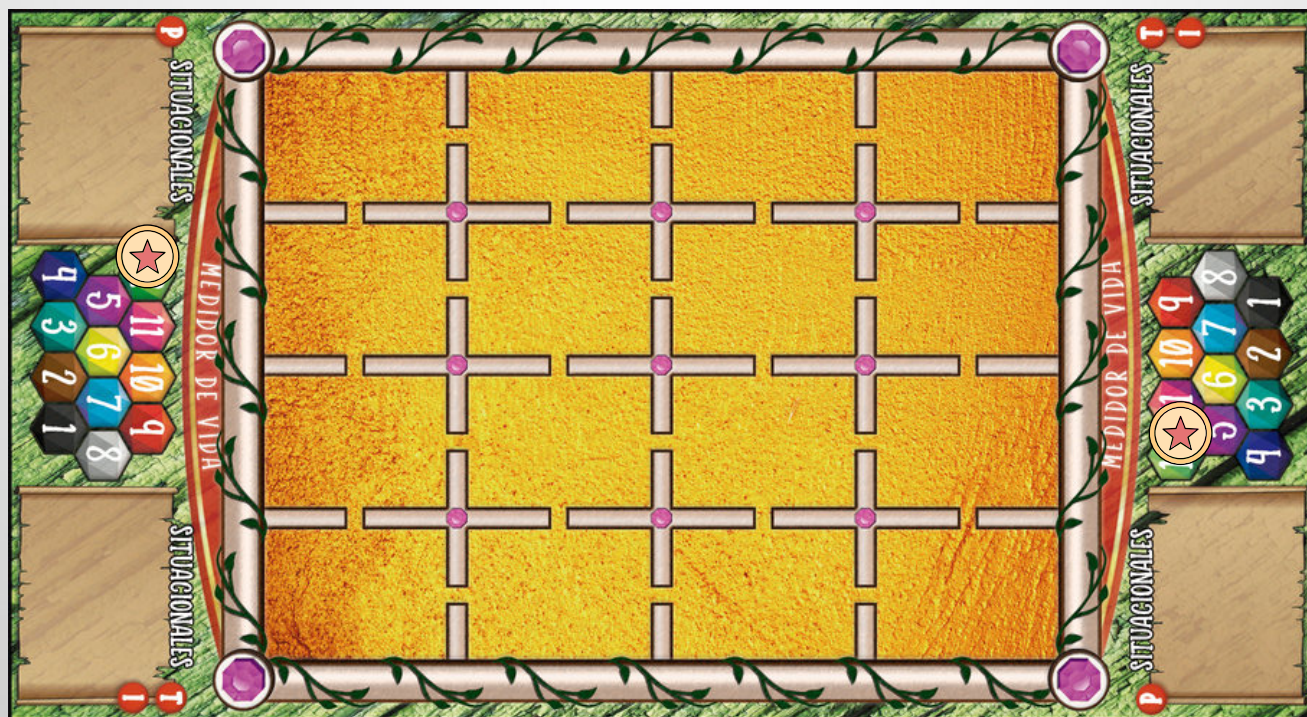




# Preparación



Se crean dos mazos: uno de animales y otro de situacionales. Se barajan y se colocan a ambos lados de la mesa boca abajo. Los **medidores de vida** se sitúan **en 12 puntos** y **cada jugador coge 5 cartas en total** de entre los dos mazos (siempre al menos 1 animal)





# Como se juega



El turno tiene **4 fases** sencillas:

- **Juega** todas **las** cartas **situacionales** que **quieras** en el orden que prefieras. Una vez usadas, las instantáneas y temporales se descartan a la derecha del marcador de vida; y las permanentes se colocan a la izquierda.

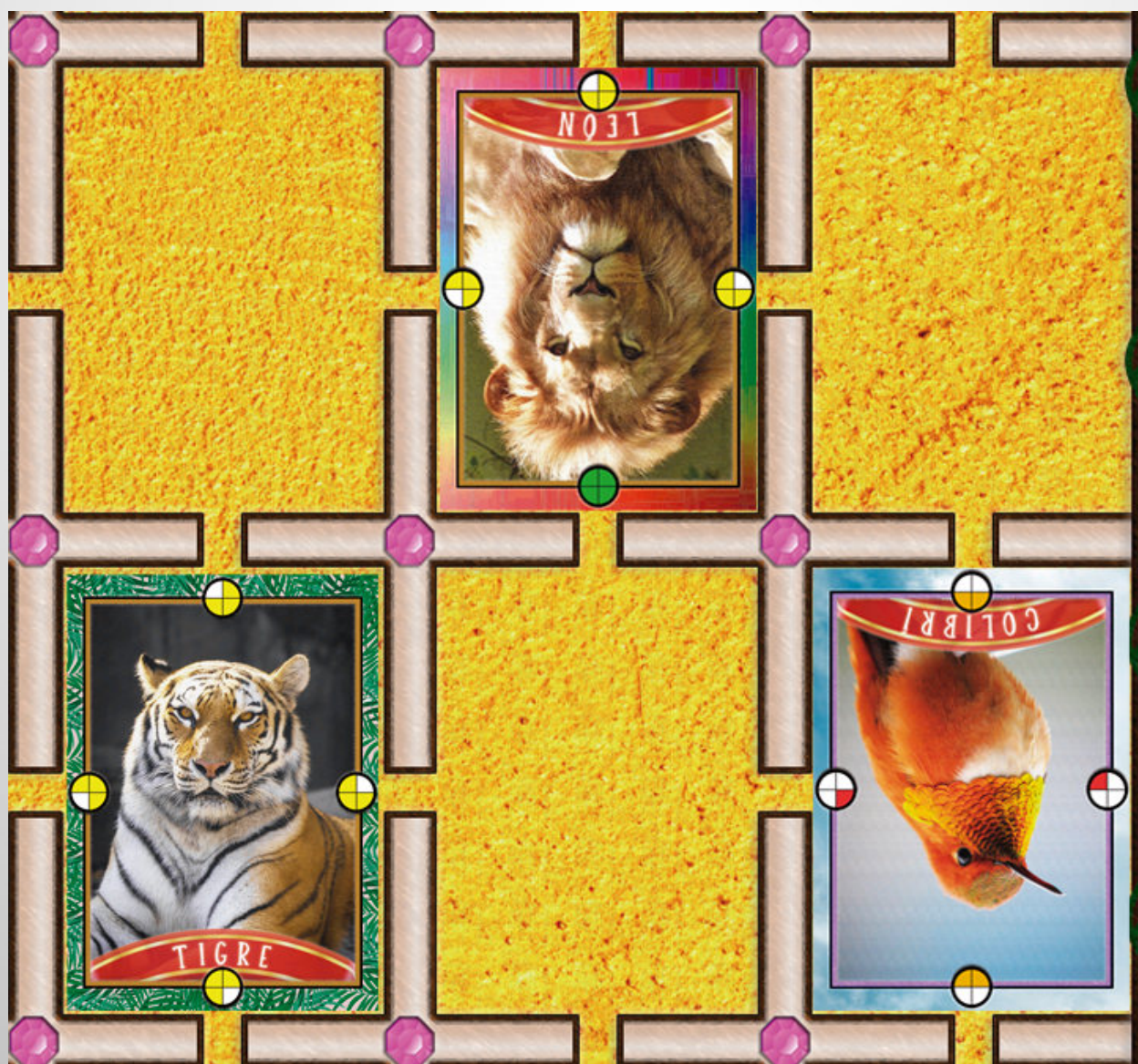




# Como se juega



- Coloca **obligatoria y exclusivamente una sola carta de animal (con el nombre del animal mirando hacia ti)** en cualquier cuadrante desocupado del tablero, teniendo en cuenta la puntuación que tiene en sus lados, con el fin de hacer el mayor daño posible al oponente.

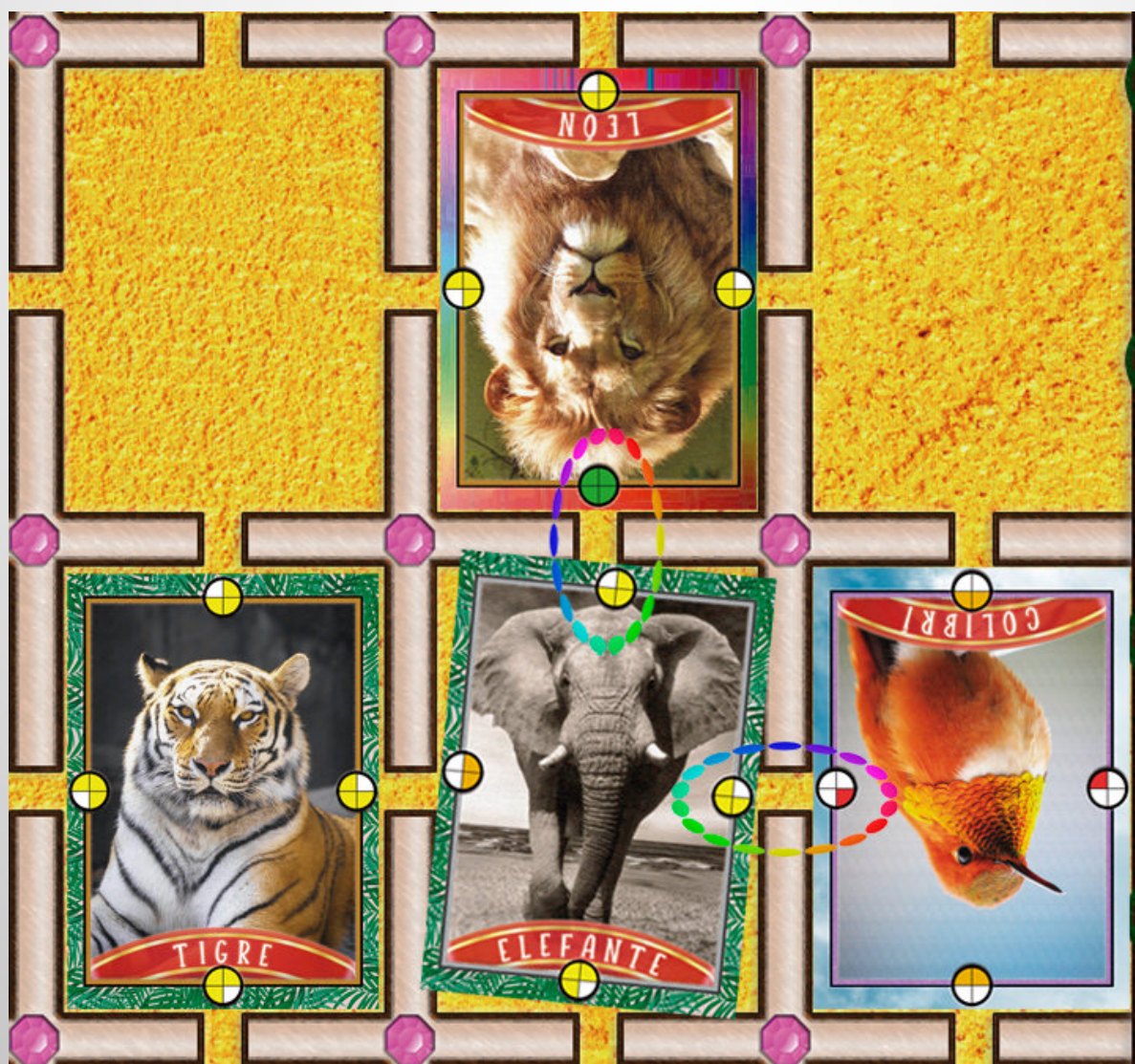




# Como se juega



**Así se calcula:** Vemos que al jugar el elefante, el jugador que lo juega sufre 1 de daño ('4-3' por el león), pero hace al contrario 2 de daño ('3-1' por el colibrí). El tigre no le hace daño porque es de su equipo. El daño provocado se refleja los medidores de vida de ambos jugadores.





# Como se juega



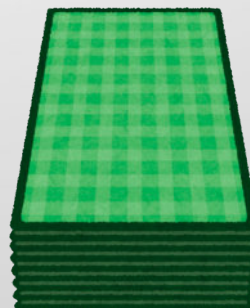
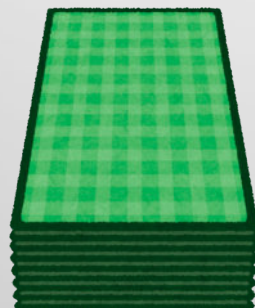
- Si quieres, **puedes seguir jugando cartas situacionales** antes de acabar tu turno. Recuerda que las cartas situacionales cuyos efectos provocan nuevos enfrentamientos no generarán daño alguno. El daño se consigue cuando se juega durante el turno la respectiva carta de animal.



# Como se juega



- El jugador **termina su turno robando cartas del mazo que considere hasta volver a tener su máximo** de cartas (siempre una de ellas debe ser una carta de animal) **y el turno pasa** al siguiente jugador.





# Fin de la partida



El juego **termina** cuando la vida de uno de los jugadores llega a 0 o cuando el tablero se completa de cartas de animales, ganando el que más vida tenga en ese momento.

Si **existiese** empate, se empieza de nuevo otra partida.

*“Brinda, ruge o exige revancha.”*





# Combos



## COMBO "AHÍ LO LLEVAS":

JUEGAS LA HORMIGA (LA PEOR CARTA DE LA BARAJA) Y LA GIRAS CON LA CARTA DEL ADIESTRADOR, CONVIRTIÉNDOLA EN PROPIEDAD DEL Oponente.



## COMBO "EL GLOTÓN":

¿2 ANIMALES ENGULLENDO Y APROVECHÁNDOSE DE LA DEBILIDAD DE UNA CARTA?  
SOLO FALTARIA GOLPE MORTAL...





# Consideraciones



- Los animales no se eliminan del tablero.
- Las cartas situacionales temporales se pueden acumular durante el turno y las permanentes se acumulan durante la partida entera.
- Si hay empate, se repite la partida.
- Para jugar al T-Rex hace falta que te salga la carta permanente “Alteración Genética”. El T-Rex es descartable (por si le sale Alteración Genética al contrario).
- Se juega 1 solo animal obligatorio por turno.
- El daño no se repite en cada turno, solamente se produce cuando se juega el animal.
- Los animales del mismo jugador no se hacen daño entre sí.
- Puedes jugar el animal en cualquier lugar desocupado del tablero.
- Cuando las situacionales te permiten girar los animales, voltearlos, moverlos y demás, no genera daño. El daño se produce cuando se juega el animal.
- Los animales no se mueven.

# Variantes



- **Para niños menores de 8 años:** solo se juega con animales.
- **Regla opcional del habitat.**
- **Comienzo nivelado:** al principio de la partida el jugador más joven saca una carta y elige si quedársela o dársela al contrincante. Ahora le toca sacar una carta al contrario y hace lo mismo. Así hasta que ambos tienen 5 cartas.
- **Give me money:** se sustituyen las fichas del medidor de vida por monedas reales y el que gane, se queda con ambas monedas.
- **Team party 2vs2 y 2vs1:** el equipo de 2 personas comparte medidor de vida, situacionales permanentes y pueden verse las cartas y hablar entre ellos, pero NO intercambiarse cartas. Los turnos van solapándose.
- **Luck Mode:** se mezclan mazos de animales y situacionales.



# Créditos



✉ Correo electrónico:

**franciscomaciasllovet@gmail.com**

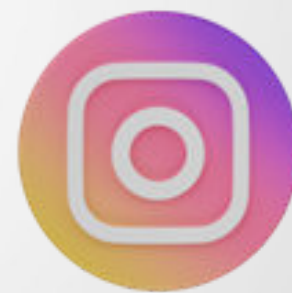
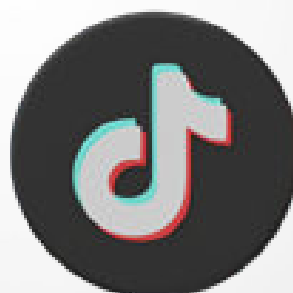
☎ Teléfono de contacto:

**+34 636 010 531**

🌐 Página web:

**<https://animal-duel.sumupstore.com/>**

📱 Redes sociales:



Faqs, Atribuciones, etc