

The cover features a dark, ornate border with intricate scrollwork. In the center, a wooden shield with a grey metal rim is set against a black background. Two crossed swords with red hilts and gold pommels are positioned behind the shield. An arrow with a feathered fletching is stuck into the bottom of the shield. The title 'ARTE DE BATAILHA' is written in a large, golden, stylized font across the shield.

ARTE DE BATAILHA

A small skull icon is centered above the text.

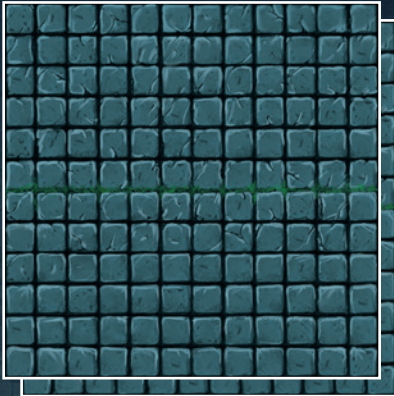
MANUAL DE REGLAS

**SUPER
NOOB**

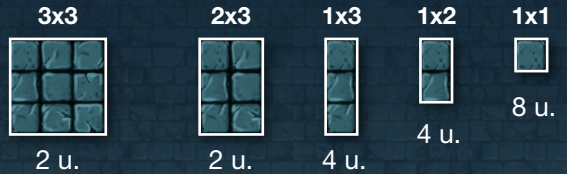
COMPONENTES DEL JUEGO

Tablero

2 unidades



Placas de elevación



Tarjetas de unidades de ejército



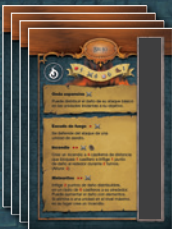
Guerreros 2 u.
Arqueros 2 u.
Lanceros 2 u.
Ballesteros 2 u.

Fichas de unidades de ejército



Tarjetas de Héroes

8 unidades



Fichas de Héroes



COMPONENTES DEL JUEGO

Cartas de Cofre



Poción 12 u.
Escudo 12u.
Diana 12u.
Anillo 12 u.
Gema 12 u.
Botas 12 u.

Cartas de Elemento



Agua 12 u.
Fuego 12 u.
Tierra 12 u.
Viento 12 u.
Luz 12 u.
Planta 12 u.
Mercurio 12 u.
Materia osc. 12 u.

Fichas especiales

Muro de hielo
12 unidades



Incendio
6 unidades



Agujero negro
1 unidad



Portal
2 unidades



Templo
1 unidad



Tokens de vida



Dado



Bolsa guarda todo



INTRODUCCIÓN

Arte de Batalla consiste en un enfrentamiento rápido entre dos Estrategas. Cada uno elegirá a dos Héroes con distintas características y habilidades, los cuales encabezarán un ejército para lograr el objetivo: derrotar a los Héroes del oponente. Además de poder seleccionar a estos mágicos personajes, decidirán cómo se conformará el ejército que los acompañará, pudiendo optar entre **Guerreros, Lanceros, Arqueros, Ballesteros y Caballos**.

Antes de comenzar el combate tendrán la libertad de diseñar sus propios terrenos, haciendo de cada partida un juego diferente.

Pero no todo está bajo control: el azar se encargará del desplazamiento de las tropas y los recursos de cada Estratega, que jugarán un papel fundamental en el momento en que se desate la batalla.



La imagen muestra el armado final del juego, listo para dar comienzo a la partida: Los ejércitos y elevaciones de cada Estratega, dispuestos en sus respectivos lados del tablero. Las tarjetas de sus Héroes y de sus unidades con los puntos de vida, ya colocados. Del otro lado, el mazo de Cofres y mazos de Elemento a la vista y las fichas especiales de los Héroes.

CARTA DE UN HÉROE

Atributos:

Puntos de vida
Ataque básico
Alcance de ataque
Movimiento base

Barra de vida

Para llevar el conteo de vida del personaje.

Identificador:

Es el ícono de la ficha del héroe.

Habilidad principal:

Puede realizarse una vez por turno y no tiene costo. No puede magnificarse con cartas de Cofre.

Habilidades elementales:

Pueden realizarse tantas habilidades como lo permitan tus cartas de Elemento. Evaden elevaciones. No pueden magnificarse con cartas de Cofre

Cartas de Elemento:

Son usadas para cubrir el costo de las habilidades elementales.



Tipo de habilidad:

Define en qué instancia puede ser realizada la habilidad.

Espadas: turno de ataque

Escudo: turno de defensa

Puntos de vida:

Se colocan en la barra indicando la cantidad de vida que tiene el personaje.

Costo de habilidad elemental

Los puntos rojos definen la cantidad de cartas de Elemento requeridas para realizar la habilidad.

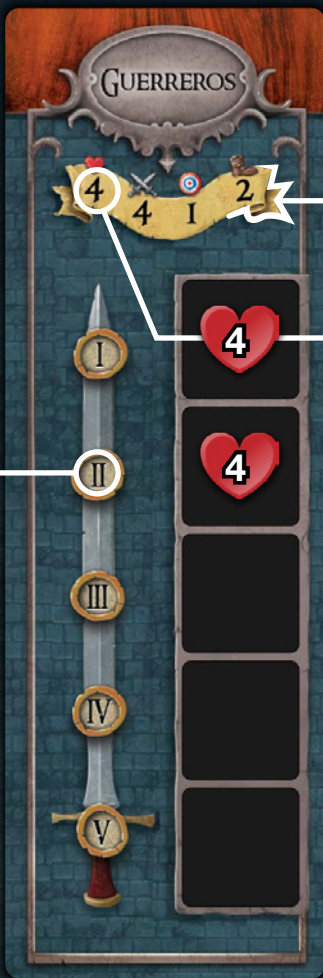


Fichas especiales:

Son utilizadas para representar habilidades. Cuando un Héroe es derrotado sus fichas especiales son retiradas del tablero.



TARJETA DE EJÉRCITO



Atributos:

Puntos de vida
Ataque básico
Alcance de ataque
Movimiento base

Contador de vida:

El número indica la cantidad de vida de la unidad. Se puede cambiar el número con la rueda del mouse, o bien haciendo doble click sobre el token.

Indicador:

El número romano nos ayuda a relacionar a las unidades en el tablero con sus respectivos puntos de vida.

SELECCIÓN DE HÉROES

Los Héroes son seleccionados por turno hasta que cada Estratega obtenga dos de ellos. Cada uno viene acompañado por su mazo de cartas de Elemento y algunos con fichas especiales (portales, muros de hielo, incendios, etc). Los pasos a seguir son los siguientes:

1- Presiona el número 0 en el teclado para ver a los Héroes. Para ver los atributos y habilidades de una carta posa el cursor sobre ella y apreta la tecla F para darla vuelta, y luego presiona la barra espaciadora para entrar en detalle.



2- Arroja el dado (posando el cursor sobre él y apretando la tecla R): quien saque el número mayor decidirá quién elige primero.

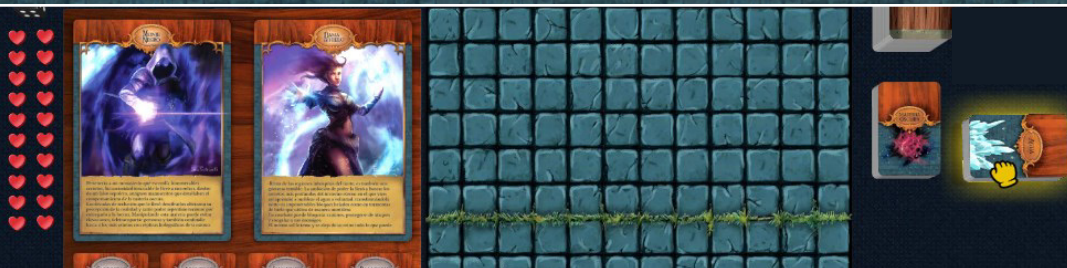
3- Mantén apretado Shift+Click y arrastra el cursor para seleccionar el Kit del Héroe.



4- Lleva al Héroe seleccionado cerca de tu área de juego. Repite la acción hasta tener 2 Héroes.

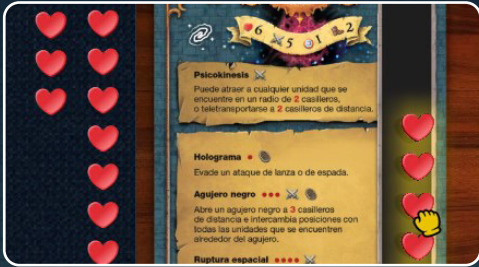


5- Presiona el número 1 en el teclado para moverte hacia tu área de juego. Arrastra las cartas de tus Héroes a la plantilla de madera. Coloca las cartas de Elemento a la derecha del tablero. Para rotarlas, selecciona el mazo y presiona la tecla E o la tecla Q en el teclado.

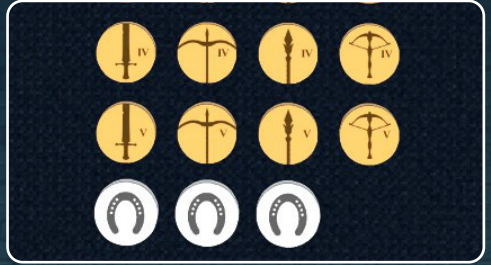


ARMADO INICIAL

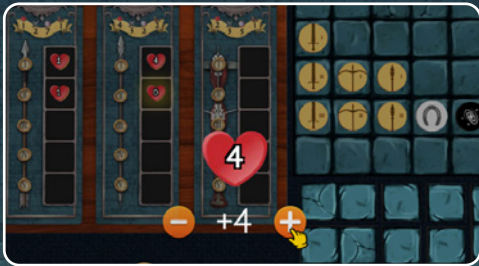
1- Coloca la cantidad correspondiente de vida del Héroe en la barra negra de la tarjeta.



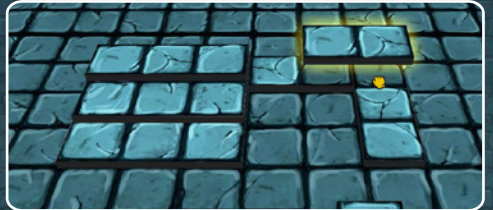
2- Elige 8 unidades de ejército entre Guerreros, Arqueros, Lanceros, Ballesteros y Caballos y colocalas detras de la línea de pasto en el tablero.



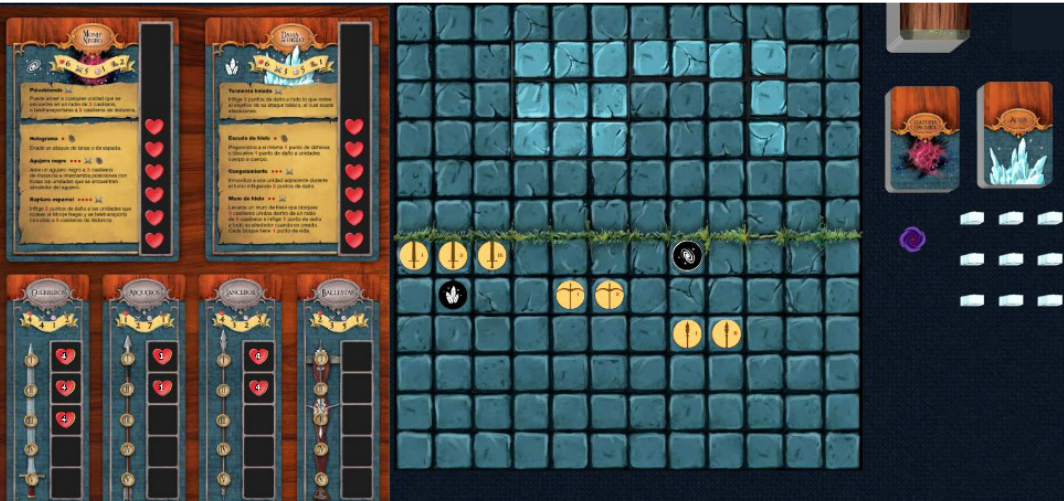
3- Coloca los puntos de vida para las unidades de ejército teniendo en cuenta el identificador (número romano).



4- Coloca las elevaciones por delante de la línea de pasto. Para rotarlas usa las teclas E y Q. Puedes crear hasta 3 pisos. No pueden formarse puentes ni quedar extremos de elevaciones sin apoyo.



Para vivir una experiencia de juego similar a la realidad, aconsejamos que el armado inicial sea configurado desde la cámara por defecto para cada jugador (número 1 en el teclado), para evitar ver el armado inicial del oponente antes de comenzar la partida.



COFRE Y CARTAS

Antes de comenzar la partida se reparten 10 cartas de Cofre a cada Estratega, dejando un mazo en común a un lado del tablero, junto con las cartas de Elemento. Además, cada jugador elegirá 5 cartas entre sus dos mazos de Elemento y dispondrá todas sus cartas detrás del Cofre para evitar que el oponente pueda verlas. Los Estrategas formarán parte de la batalla con el uso de sus cartas, creando un combate en tiempo real que será definido por instancias: si un jugador ataca, el otro puede jugar cartas para defenderse. El atacante podrá responder a esta defensa según sea el caso, pudiendo demorarse la batalla hasta ser utilizadas todas las cartas permitidas en el turno. Las cartas de Cofre no pueden usarse para magnificar las habilidades de los Héroes.

Escudo

Puede usarse para defenderse de un ataque.



ESCUDO

Defiende 1 punto de daño.

Botas

Proporciona movimiento extra.



BOTAS

Permite a una unidad moverse 1 casillero.

Anillo

Aumenta los puntos de ataque.



ANILLO

Aumenta 1 punto de ataque a cualquier unidad.

Fuego

Es la carta elemental del Brujo.



POCIÓN

Recupera 1 punto de vida a cualquier unidad.



DIANA

Suma 1 punto de alcance a unidades de ataque a distancia.



GEMA

Aumenta 1 punto a una carta de cofre.



Poción

Puede usarse para recuperar puntos de vida, únicamente si la unidad sobrevive al ataque enemigo.

Diana

Extiende el alcance de ataque. Sólo puede ser utilizada por unidades de ataque a distancia.

Gema

Puede aumentar el poder de cualquier carta de Cofre.

Tierra

Es la carta elemental del Paladín.

COMIENZO Y MOVIMIENTO

Se arroja el dado: el número mayor podrá decidir quién será el que comience la partida. Al comienzo de cada turno, el Estratega robará 2 cartas del mazo de Cofres y 2 cartas de Elemento de su pozo, a elección. Luego tirará el dado para determinar movimiento y comenzará a ejecutar su jugada. El turno finaliza una vez que no tenga más opciones de ataque o simplemente quiera parar.

- El número del dado dicta cuánto se mueve cada uno de los personajes (todos).
- Cada unidad posee un movimiento base representado con una bota en sus atributos. Este número será sumado al movimiento obtenido por el dado.
- Cada unidad puede utilizar su cantidad de movimientos en distintas instancias. (ej: mover, atacar y luego replegarse). Pero si el jugador decide usar otra unidad, la anterior perderá sus movimientos en caso de haberle sobrado. No obstante podrá atacar en caso de no haberlo hecho, o usar una habilidad elemental en caso de ser un Héroe.
- El jugador puede optar por mover menos casilleros o no moverse en absoluto.
- El movimiento no tiene restricciones de ángulo.
- Si una unidad enemiga bloquea el paso, no se puede avanzar.

Unidades cuerpo a cuerpo



movimiento +2

Unidades de ataque a distancia



movimiento +1

Los caballos proporcionan +3 de movimiento por turno de ataque, cancelando el movimiento base de la unidad que lo monte. Si una unidad a caballo muere, éste permanece en el casillero y puede ser montado por otra unidad, tanto aliada como enemiga.

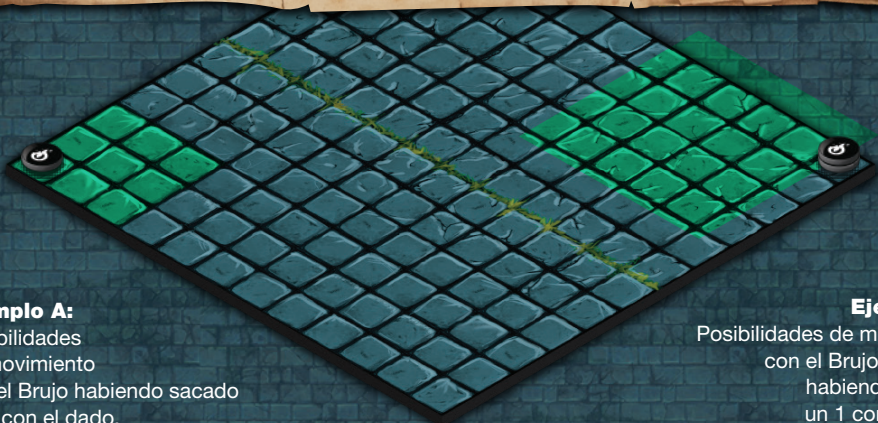
Subirse a un caballo consume dos movimientos, pero una vez arriba la unidad recibe automáticamente el movimiento extra, incluso habiendo usado su último movimiento para montarse. Los caballos tienen 1 punto de vida, pero no pueden ser atacados si tienen jinete.

Ejemplo A:

Posibilidades de movimiento con el Brujo habiendo sacado un 1 con el dado.

Ejemplo B:

Posibilidades de movimiento con el Brujo a caballo habiendo sacado un 1 con el dado.



MOVIMIENTO Y ELEVACIONES



Las elevaciones funcionan principalmente como obstrucciones para el enemigo y pueden llegar a beneficiar a unidades de ataque a distancia, aumentando su alcance.

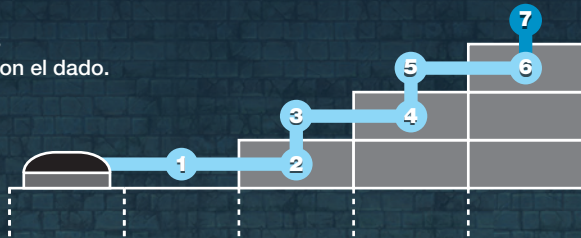
Ascenso: Las unidades pueden subir únicamente en escalera (exceptuando habilidades de Héroes que permitan saltar escalones).

Cada escalón representa dos casilleros de movimiento: uno de avance y otro de altura.

Ejemplo:

Ascenso a una elevación de 3 niveles con el Brujo, habiendo sacado un 6 con el dado.

-  Movimiento del Dado
-  Movimiento Base





Ley del caballo:

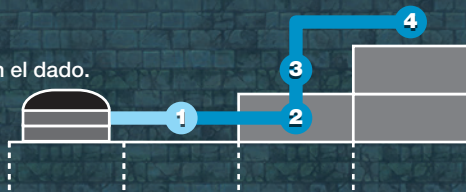
En caso de estar a caballo, la unidad podrá utilizar su último movimiento para subir un escalón.

Ejemplo A:

(Dado + Ley de Caballo)

Ascenso a una elevación de 2 niveles con el Brujo a caballo, habiendo sacado un 1 con el dado.




-  Movimiento del Dado
-  Movimiento del Caballo

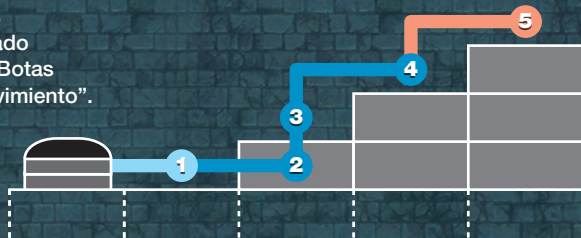


Ejemplo B:

(Dado + Ley de Caballo + Botas)

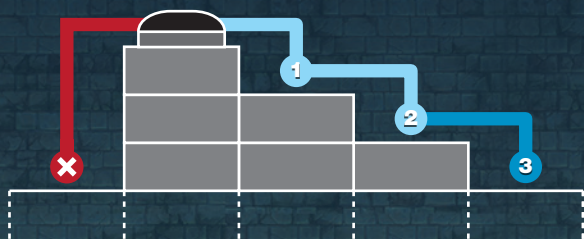
Ascenso a una elevación de 3 niveles con el Brujo a caballo, habiendo sacado un 1 con el dado. Usando 1 carta de Botas podrá sumar un "segundo último movimiento".

-  Movimiento del Dado
-  Movimiento del Caballo
-  Movimiento por carta de Botas



MOVIMIENTO Y ELEVACIONES

Descenso: Sólo se podrá bajar en escalera, sin consumir movimientos extra por elevación (exceptuando habilidades de Héroe que permitan saltar escalones). Las unidades pueden llegar a caer de las elevaciones a causa de ciertas habilidades de Héroe, pero no pueden decidir arrojarse. Si es tirada, la unidad perderá 1 punto de vida si lo hace desde dos pisos y 2 puntos si es desde tres. Si la unidad cae estando montada, el caballo muere evitándole 1 punto de daño al jinete.



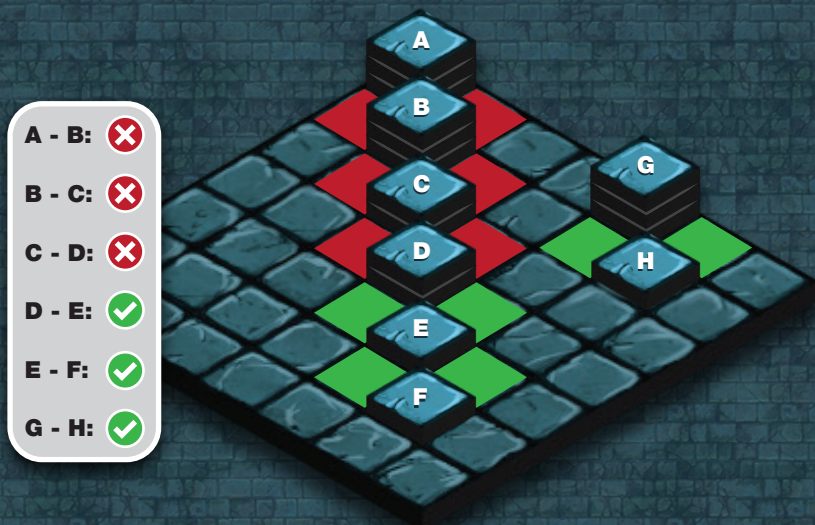
Ejemplo:

Descenso de una elevación de 3 niveles con el Brujo, habiendo sacado un 2 con el dado.

- Movimiento del Dado
- Movimiento Base
- No válido

Pasadizos:

Sólo en algunos casos, las unidades podrán pasar entre los vértices unidos de las elevaciones.

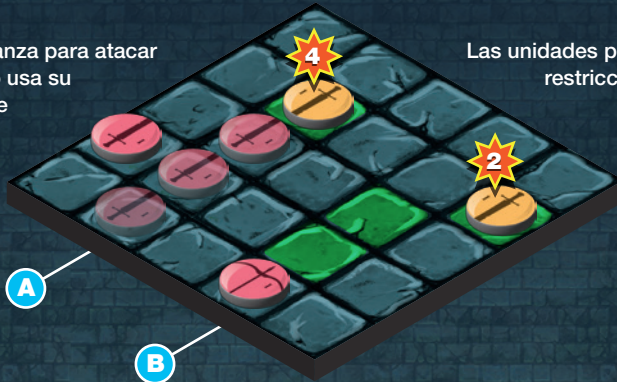


BATALLA Y CARTAS

Cada unidad cuenta con puntos de vida, de ataque y de distancia de ataque. Estos atributos definirán el resultado de la batalla y así mismo pueden ser modificados por las cartas de Cofre. Sólo durante su turno, el Estratega puede atacar a cualquier unidad que esté dentro de su radio de distancia de ataque, antes o después de realizar su movimiento con cada una de sus fichas. El ataque puede ser ejecutado en todas direcciones, sin restricciones de ángulo, realizando 1 ataque por unidad, a menos que por habilidad de Héroe se indique lo contrario.

Ejemplo A:

El guerrero rosa avanza para atacar al oponente y luego usa su movimiento restante para replegarse.



Ejemplo B:

Las unidades pueden atacar sin restricciones de ángulo.

Jugando con las cartas:

Los Estrategas crearán un combate en tiempo real que será definido por instancias: si un jugador ataca, el otro puede jugar cartas para defenderse. El atacante podrá responder a esta defensa según sea el caso, pudiendo demorarse la batalla hasta ser utilizadas todas las cartas permitidas en el turno. En cada turno, el Estratega podrá usar 4 cartas de Cofre por clase de unidad de ejército y 4 cartas de Cofre, más 4 de Elemento por Héroe. Las cartas serán colocadas sobre la tarjeta de la unidad que use su efecto (siendo ésta la única beneficiada) para llevar un conteo y evitar pasarse del límite. Una vez terminado el turno, todas las cartas de Cofre usadas se descartarán boca arriba al lado del mazo en común y las cartas de Elemento volverán a su correspondiente mazo.



Ejemplo:

El guerrero rosa utiliza un anillo para infligir 5 puntos de daño y el guerrero amarillo usa dos escudos para defenderse 2 puntos de daño y sobrevivir al ataque.

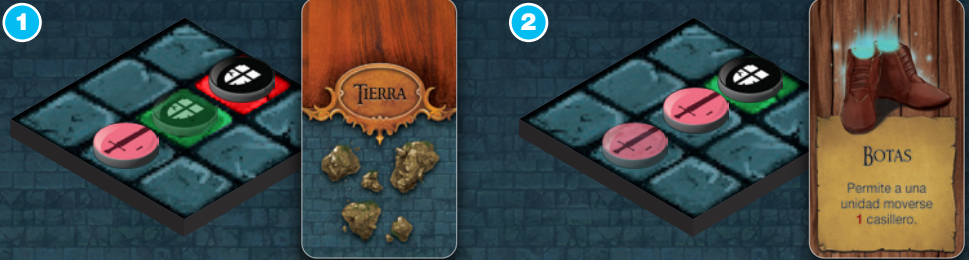
BATALLA Y CARTAS

Evasión de un ataque cuerpo a cuerpo:

Si el ataque de una unidad cuerpo a cuerpo es evadido por un movimiento especial de un Héroe y no sobran movimientos del dado, este puede ser alcanzado únicamente por el uso de Botas o cualquier habilidad que sume movimiento. Si el objetivo principal logra escapar pero el atacante queda situado al lado de otra unidad enemiga, puede redirigir su golpe a ésta. De no poder alcanzar ningún objetivo, se pierde el ataque.

Ejemplo:

- 1- El Paladín usa una carta de Tierra para usar “Destreza” y evade el ataque del guerrero.
- 2- El guerrero juega unas Botas para perseguir al Paladín y ejecutar finalmente su ataque.



Evasión de un ataque a distancia:

Si el ataque de una unidad de ataque a distancia es evadido por un movimiento especial, este puede ser alcanzado únicamente mediante el uso de cartas de Diana o cualquier habilidad que sume puntos de rango. De no poder alcanzar al objetivo, se pierde el ataque.



ATAQUE Y ELEVACIONES

La distancia de ataque se verá afectada por las elevaciones: cada escalón representa un casillero de altura. Por ejemplo, un guerrero no podrá atacar a una unidad que se encuentre por debajo o sobre su nivel de altura. Por otro lado, las unidades de ataque a distancia situadas sobre elevaciones no sufrirán limitaciones de alcance si atacan de arriba hacia abajo.

Ejemplo:

Un arquero del equipo rosa atacando desde abajo a una unidad enemiga en una elevación de tres niveles.

● Alcance de ataque



Si se efectúa un ataque desde una elevación a una unidad que se encuentre en otra elevación de igual nivel o inferior, la distancia de ataque no se verá afectada.

Ejemplo:

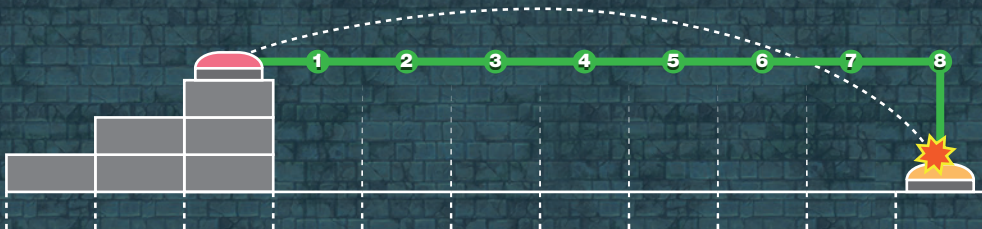
Un arquero del equipo rosa atacando desde una elevación de tres niveles a otra unidad en otra elevación de igual nivel.

● Alcance de ataque



Ley del tercer nivel:

Las unidades de ataque a distancia que se encuentren sobre una elevación de tres niveles ganarán **1 punto de distancia de ataque extra** sobre las unidades que se encuentren por debajo de este nivel.



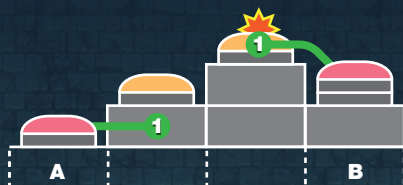
ATAQUE Y ELEVACIONES

Ley del caballo:

Las unidades con 1 punto de distancia de ataque tendrán la posibilidad de alcanzar un objetivo situado en un nivel de altura inmediatamente superior, sólo al estar montadas a un caballo.

Ejemplo A:

Un guerrero del equipo rosa imposibilitado para atacar.



Ejemplo B:

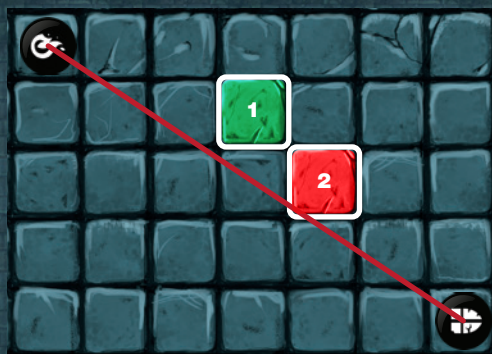
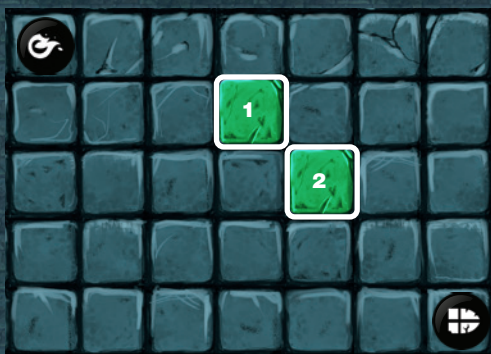
Un guerrero del equipo rosa aprovechando la altura del caballo.

Obstrucciones confusas: Uso de la mira de precisión

Algunas situaciones de ataque a distancia pueden resultar confusas a la hora de saber si el trayecto del ataque es obstruido o no por una elevación. En estos casos deberá usarse la **mira de precisión**: se trazará una línea desde el centro del casillero de la unidad que realice el ataque hasta el centro del casillero del objetivo. Si la **mira de precisión** toca una elevación, entonces la distancia del ataque se verá afectada por ésta y el atacante deberá sumar a la distancia el equivalente en altura.

Ejemplo:

A simple vista podemos creer que el Brujo puede atacar al Paladín. Pero si trazamos una línea con la **mira de precisión**, podremos comprobar que la distancia de ataque se verá afectada por la elevación número 2.

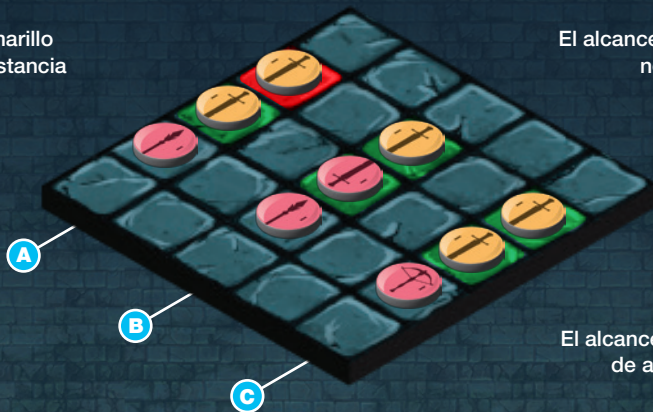


OBSTRUCCIONES DE ATAQUE

En algunos casos, la distancia de ataque de unidades cuerpo a cuerpo puede verse limitada, siendo obstruida por unidades enemigas.

Ejemplo A:

El guerrero amarillo obstruye la distancia de ataque del lancero rosa.



Ejemplo B:

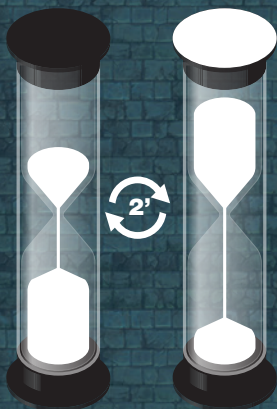
El alcance del lancero rosa no se ve obstruido por su aliado.

Ejemplo C:

El alcance de las unidades de ataque a distancia no es obstruido.

TIEMPO

Para los Estrategas experimentados, o simplemente quienes busquen jugar una partida rápida y adrenalínica, existe la limitación del tiempo. Un reloj de arena contará los minutos que tiene el jugador para decidir sus movimientos, siendo éste controlado por su adversario.



Cada Estratega contará con un total de dos vueltas de reloj por turno (2 minutos aprox.) para realizar sus movimientos. Una vez finalizado el tiempo, su turno habrá terminado.

En uno de sus lados, el reloj tiene un sticker blanco. En el momento de acostarlo para detener el tiempo, esta marca será la referencia para restablecer el curso del tiempo en la dirección correcta.



Cada vez que se realice un ataque el tiempo se detendrá, colocando el reloj en posición horizontal. Una vez finalizada esta instancia, volverá a correr el tiempo hasta realizar un próximo ataque o terminar el turno.

CRÉDITOS

Diseño del juego / Producción
Nahuel Carrón & Julián R. Tunni

Dir. de Arte / Diseño Gráfico / Ilustración
Julián Rodríguez Tunni

Ilustración de Héroe
Fabián Parente

Texto de los Héroe
Lucas Fulgi

Corrector
Yadir Nassif

Testers

Rave, Rodrigo Vadillo, Francis Bernal, Lautaro Aranguiz, Tomás Aranguiz, Iván Koche, Yadir Nassif, Aibel Nassif, Santiago Kaplan, Alejo Ramos, Franco Albor, Jonás R. Peso, Mateo Ríos, Adrián Varela, Fabricio Miscione, Acunilo Lomebamiptés, Pablo Carreira, Franco La Spina, Sophie LM, Gonzalo Rey del Castillo, Andrea Zaccaro, Luz Ferrari, Fabián Parente, Joaquín Ibarlucía, GK, Bruno Palacios, Agustín Rossi, Fernando Muñoz.

Agradecemos a:

Ariel Zajac y Aibel Nassif, por idear con nosotros el comienzo de este proyecto en la infancia.
Bochi, por las ideas invaluable. Niqet, Jo y Luz, por la ayuda y el apoyo incondicional.
Joaco Ibarlucía, por ayudarnos con la promoción audiovisual.
Y a Café...por sus largas meditaciones sobre los tableros de los prototipos.

Arte de Batalla es una producción independiente.

Arte borde de caja: jojo-ojoj.deviantart.com.



www.supernoobgames.com

