



# Blobbiemundo™

Juego de Cartas Coleccionables



PRONTO  
EN  
**KICK  
STARTER**  
¡SIGANNOS!

REGLAMENTO

Versión 2.5.3

 **Pers**

Año 17 : Fundando el Imperio

Queridos amigos,

¡Gracias por descargar la edición "Print & Play" de Blobbiemundo TCC!

Esta es una versión especial de Blobbiemundo para imprimir con cartas seleccionadas para darles una buena jugabilidad.

Estas cartas no incluyen conceptos más avanzados como Magia y Gárgolas, pero estas no son necesarias para divertirse con Blobbiemundo. Pueden ver todas las cartas de Blobbiemundo en [pers.com/blobbiemundo/cartas](http://pers.com/blobbiemundo/cartas)

Pueden ver las reglas en mayor detalle en [pers.com/blobbiemundo/reglas](http://pers.com/blobbiemundo/reglas) y videos tutoriales en [youtube.com/blobbiemundo](http://youtube.com/blobbiemundo)

Blobbiemundo actualmente solo se vende en Perú, pero lanzaremos una campaña de Kickstarter el próximo año para financiar una versión Digital que comercializaremos a nivel mundial.

Espero que disfruten Blobbiemundo y, si es así, les pido que les digan a sus amigos y familiares que descarguen el juego desde [blobbiemundo.com](http://blobbiemundo.com)



Jorge



ADÁPTATE Y VENCE

Bienvenidos a Blobbiemundo™, el hogar de los Blobbies®, sus aliados, y sus enemigos.

Los Blobbies son seres coloridos que pueden cambiar de forma a voluntad. Este proceso se denomina "blobbiomorfear". Cada vez que los Blobbies aprenden una forma nueva, ellos ganan los poderes y habilidades de esa forma, a cambio de cierto costo de Blobbie Esencia: la substancia que da vida a los Blobbies. Si los Blobbies gastan toda su Blobbie Esencia, sus coloridos cuerpos se vuelven estáticos y grises.

Los Blobbies deberán combatir entre ellos para aprender como blobbiomorfearse y usar sus formas de manera ofensiva para poder proteger a Blobbiemundo de los ataques de los malignos Hexáconos™, Tetrámides™, y Microhedros™.

#### TABLA DE CONTENIDOS

• Introducción	2
• Jugando Blobbiemundo	4
• Tipos de Cartas	6
• El Tablero	12
• Realizando un Combate	16
• Batallando en Modalidad Básica	18
• Fases de un Turno (Modalidad Básica)	19
• Ejemplo de Combate en Modalidad Básica	20
• Batallando en Modalidad Avanzada	23
• Fases de un Turno (Modalidad Avanzada)	26
• Ejemplo de Combate en Modalidad Avanzada	29
• Variaciones	34
• Clossario	36
• Créditos	39
• Tabla de Personalidad de los Blobbies	40

## JUGANDO BLOBBIEMUNDO

Blobbiemundo es un juego de Cartas Coleccionables con reglas avanzadas, muy diferentes a las de otros juegos de cartas, que innova en la dinámica de la batalla. La manera más fácil de aprender a jugar **Blobbiemundo** es jugarlo en su **Modalidad Básica**, la cual sólo usa el concepto de **Ataque vs Defensa** que es común en otros juegos de cartas. Una vez que domines esa modalidad, estarás listo para jugar en la **Modalidad Avanzada**, la cual usa conceptos adicionales como **Velocidad**, **Confusión**, **Percepción**, **Camuflaje**, y **Armamento**, los cuales crearán una experiencia nueva y emocionante.

### Objetivo del Combate

El objetivo es hacer que tus Blobbies se vuelvan lo más poderoso posible para vencer a los Blobbies de tu oponente. Blobbies se vuelven más poderosos al aprender más formas y adquirir más **Blobbie Esencia**. Cada combatiente tiene un **equipo de 7 Blobbies** para batallar. Esto se representa en el juego con 7 Cartas de Blobbies. Estas cartas se consideran Blobbies básicos que tienen **cero en todas sus habilidades**: esto significa que pueden declarar batalla, sin embargo no podrán vencer a ningún Blobbie oponente sin **blobbiormorfearse**.

### Blobbiormorfeándose

Para **blobbiormorfearse**, combatientes deben enseñarle formas nuevas a sus Blobbies, lo cual se realiza colocando Cartas de Formas sobre las Cartas de Blobbies. Por ejemplo si colocas debajo de un **Blobbie Básico** una **carta cara abajo** de forma de **Reno**, significa que dicho **Blobbie ha aprendido la forma pero aún no se ha blobbiormorfeado**, en cambio si colocas sobre un **Blobbie Básico**, una **carta cara arriba** de forma de **Reno**, significa que en ese instante el **Blobbie se ha blobbiormorfeado** en dicha forma y tendrá un poder de **Ataque de 11** y una **Defensa de 10**.

Para poder usar una forma, combatientes deben energizar sus Blobbies colocando Cartas de **Blobbie Esencia** en la columna debajo de sus Cartas de Blobbies.



Cada forma requiere una cantidad de **Blobbie Esencia** para ser usada. Por ejemplo, para poder **blobbiormorfearte** en un **reno**, necesitas tener por lo menos las **26 unidades** de **Blobbie Esencia** que cuesta esa forma.

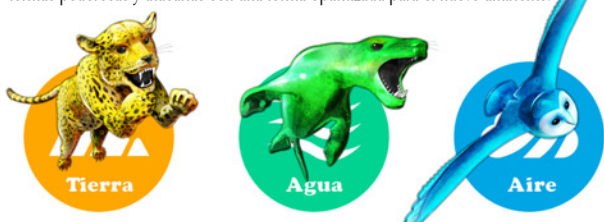
Durante el juego, se recomienda anunciar cuando te **blobbiormorfees**, diciendo por ejemplo: **“Blobbie Rojo se blobbiormorfea en Reno”** o **“Blobbiormorf eeeeeen ... Reno!”** Anunciar **Blobbiormorfearse** no es una acción separada al acto de **blobbiormorfearse**, es solo informativo y se considera una acción resuelta que, de encadenarle alguna acción en respuesta, está última sin importar su prioridad, siempre ocurrirá después. Por ejemplo: si anuncias **Blobbiormorfearte** tu **Blobbie Rojo** en un **Reno** y tu oponente usa **Trabar**, tu **Blobbie** quedará trabado en la forma de **Reno Rojo**. En cada turno puedes **Blobbiormorfearte** libremente tus **Blobbies** sólo una vez cada uno.

En la **Modalidad Avanzada**, puedes usar **Cartas Cósmicas** como por ejemplo: **¡Blobbiormorf!** (más detalles sobre estas cartas en las siguientes páginas) para **blobbiormorfearte** a un **Blobbie** más de una vez durante una batalla. Esto te permite realizar ataques o defensas **“combo”** y usar habilidades de diferentes formas en conjunto. Por ejemplo: puedes **Blobbiormorfearte** primero en la forma rápida de un **Cóndor** para alcanzar a un **Rinoceronte** y luego usar la **Carta de ¡Blobbiormorf!** para **blobbiormorfearte** en un **Elefante** de alto ataque y vencer las defensas del **Rinoceronte**.

### Ambientes

En **Blobbiemundo** existen 3 ambientes en donde se puede batallar: **Tierra**, **Agua** y **Aire** (un 4to ambiente, **Vacío**, se puede usar con una **Carta Cósmica** especial). Los **Blobbies** son seres que pueden sobrevivir en virtualmente cualquier ambiente y pueden modificar una forma para que sea utilizada en ambientes para los cuales no fueron diseñados, pero al hacer esto, debilitarán la forma. Cada **Carta de Forma** contiene un símbolo que indica para que ambiente(s) esta optimizada. Formas que no están optimizadas para un ambiente son penalizadas y los **valores de todas sus habilidades son reducidas a la mitad**. Por ejemplo, la forma de **Tiburón** está optimizada para funcionar en el **Agua**. Si esta forma es utilizada en **Tierra**, se debe modificar para que pueda moverse en **Tierra** y modificar sus agallas para que puedan obtener oxígeno del **aire**. Estos cambios debilitan a la forma y se representa en el juego dividiendo todas las habilidades de la forma de **Tiburón** entre dos.

El ambiente del combate se elige al azar con un dado al empezar el turno, pero durante el combate se puede cambiar con poderes o **Cartas Cósmicas** (como **“Teletransportación”**). El ambiente actual se puede registrar en el tablero con un **Contador de Ambiente** o un dado. Como estrategia, cambia ambientes para debilitar formas poderosas y atacarlas con una forma optimizada para el nuevo ambiente.



## TIPOS DE CARTAS

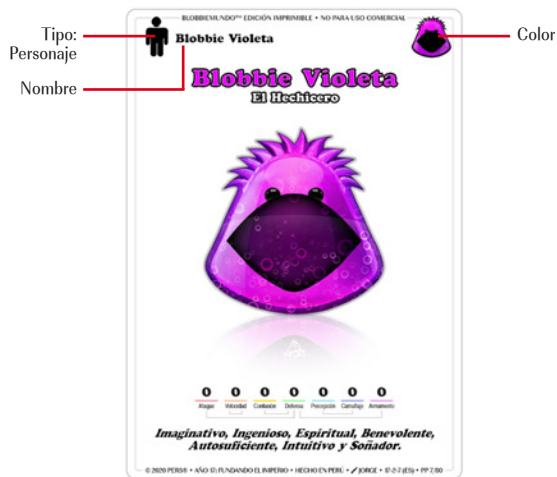
Para jugar Blobbi mundo, se requieren 4 tipos de cartas:

### Cartas de Blobbies (Personajes)

Cada Combatiente debe tener exactamente 7 Blobbies (Personajes) en su mini-mazo. Estos pueden ser del mismo color o diversos colores. Estas cartas simbolizan las "vidas" que el combatiente tiene durante el combate.

Cartas de Blobbies se consideran formas básicas que tienen todas sus habilidades en cero y, por ende, al batallar entre ellas no se hacen daño.

Futuras cartas de Blobbies (u otros personajes) pueden tener habilidades con valores diferentes a cero, incluir algún poder o incluir un generador de Blobbie Esencia (u otra energía) como parte de la carta.



### Cartas de Formas

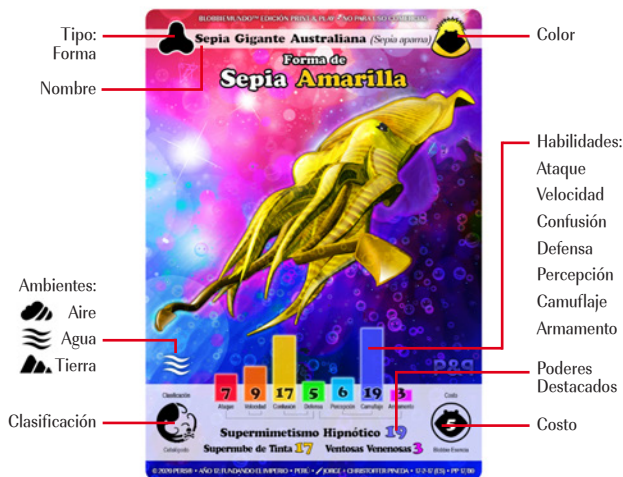
Estas cartas sirven para enseñar a tus Blobbies como blobbiomorfearse en nuevas formas, tanto orgánicas como inorgánicas. Cartas de Formas deben ser del mismo color del Blobbie con el que se quieren usar (excepto por formas blancas, las cuales se pueden usar con cualquier color de Blobbie o que alguna Carta Cósmica lo indique).

Cada forma está diseñada para ambientes específicos y tiene diferentes costos y habilidades. Cuanto más formas aprenda tu Blobbie, más poderoso se vuelve. Cada forma tiene diversas habilidades las cuales se pueden usar de manera ofensiva o defensiva. Estas habilidades se pueden medir con 7 valores (para la Modalidad Básica solo importan los valores de Ataque y Defensa):

**Ataque • Velocidad • Confusión • Defensa • Percepción • Camuflaje • Armamento**

Cartas de Formas pueden tener poderes especiales, especificados entre [corchetes]. Por ejemplo, formas pueden tener poderes mágicos que se activen con la Carta Cósmica de "Magia", o pueden requerir esa carta cada vez que se quiera blobbiomorfearse en esa forma.

Un mazo puede tener cuantas Cartas de Forma se quiera, pero solo un máximo de 3 cartas del mismo nombre por mazo. Nota: Esta regla aplica solo a nombres exactamente iguales, por ejemplo: una forma de Cóndor Californiano se considera diferente a una forma de Cóndor Andino. Cartas con arte diferente, pero de nombre idéntico, se consideran iguales.



## Cartas de Blobbie Esencia (Energía)

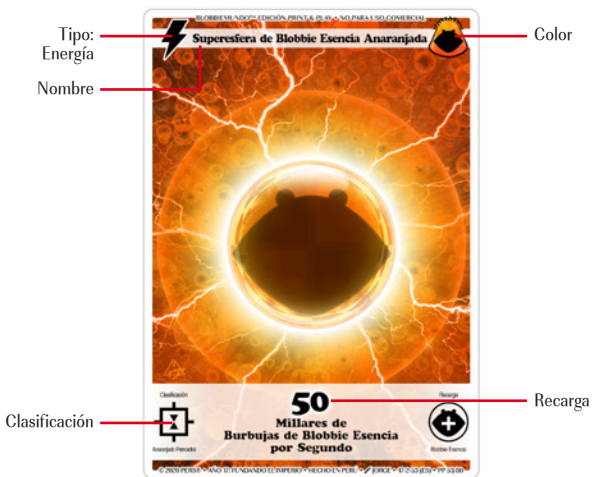
Estas cartas sirven para obtener la energía necesaria para usar una Carta de Forma.

Para blobbiemorsearse y mantener una forma, un Blobbie gasta miles de burbujas de Blobbie Esencia por segundo. Para reponer este gasto, un Blobbie necesita fuentes que generen dicha Blobbie Esencia.

Cartas de Blobbie Esencia deben ser del mismo color del Blobbie al cual están energizando (excepto por Blobbie Esencias blancas, las cuales se pueden usar con cualquier color de Blobbie).

Para usar una forma, solo se necesita la Blobbie Esencia necesaria para cubrir el costo de esa forma (es decir, si un Blobbie tiene 3 Cartas de Formas aprendidas, no se necesita el costo total de las 3 formas, sino solo el costo de la forma activa).

Un mazo puede tener cuantas cartas de Blobbie Esencia se quiera, pero su valor total no puede exceder de 300 (Cartas de Personajes que contengan Blobbie Esencia, Cartas Cómicas que dupliquen Blobbie Esencia y otras Cartas Cómicas similares, no se consideran en este total).



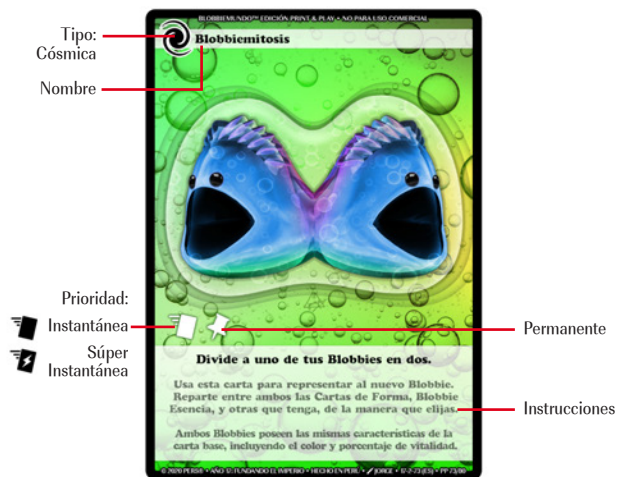
## Cartas Cómicas

Estas cartas crean eventos que modifican las condiciones del Campo de Batalla, Mano, Mazo y Área Gris. Y, por ende, pueden cambiar las condiciones iniciales del juego. Por lo general las cartas Cómicas no pueden usarse contra Blobbies en la Trinchera, a menos que especifiquen esto en sus instrucciones.

Por defecto, todas las Cartas Cómicas se descartan al Área Gris luego de resolver su efecto. Cartas que tienen un ícono de "afilador" se consideran Permanentes y su efecto dura hasta el final del combate, hasta que el personaje o carta al que afecta es retirado del combate, o si se usa una Carta Cómica que retire cartas Permanentes.

Cartas Permanentes se colocan en el campo o si van dirigidas a un Blobbie, se colocan encima de la Zona de Blobbie Esencia del Blobbie afectado, a menos que las instrucciones de la carta especifiquen otra cosa.

Un mazo puede tener cuantas Cartas Cómicas se quiera, pero solo un máximo de 3 cartas del mismo nombre por mazo. Cartas con arte diferente, pero de nombre idéntico, se consideran iguales. Cartas con la denominación SUPER antes de la palabra, cuentan como parte de el mismo grupo de 3 (por ejemplo 2 carta de Suerte y una de SUPER Suerte hacen 3 cartas del mismo nombre).



## Regla de Activación y Resolución de Circuitos Cósmicos y Poderes (Cadenas)

Cartas Cósmicas, al igual que poderes, tienen diferentes prioridades:

Normal, Instantánea, y Súper Instantánea.

Por defecto, todas las Cartas Cósmicas son Normales (y no llevan icono de prioridad).

En la generación de cadenas de cartas Cósmicas la resolución se dará de acuerdo a 2 principios: Cartas de igual prioridad, resolverá primero la que activó primero; Cartas de diferente prioridad, resolverá primero la de mayor prioridad.

Entonces si un combatiente usa una carta Normal, otro combatiente puede responder con una carta Instantánea o Súper Instantánea y su efecto ocurrirá antes que el de la carta Normal.

Por ejemplo, si alguien usa una carta de "Trabar" (de prioridad Normal) contra tu Blobbie, tú puedes usar la carta de "¡Blobbiemort!" (de prioridad Instantánea) para Blobbiemortearte en una forma más poderosa y ser trabado en esa forma por el resto del combate.

## Conceptos Adicionales

**Eras:** En adición del concepto de "Ambientes" que causa cambios de terreno globales que afectan a todos los combatientes, Blobbiemundo tiene el concepto de "Eras" que causa cambios temporales globales que afecta a todos los combatientes.

**Herramientas:** Cartas de formas de objetos y armas. Blobbies que están en forma de Herramienta pueden ser usados por Blobbies que están en forma de "Humanoide" y batallar "en equipo".

**Poderes Mágicos:** Ciertas Cartas de Formas y de Blobbies Básicos poseen un poder mágico entre [corchetes], estos poderes sólo pueden ser activados mientras dure el efecto de una Carta Cósmica de (HIPER/SÚPER) Magia en el campo de batalla activada por el mismo combatiente.

**Poderes Apotropaicos:** Ciertas Cartas de Formas y de Blobbies Básicos poseen un poder apotropaico entre [corchetes], estos poderes pueden ser activados mientras dure el efecto de una carta cósmica de (hiper/super) magia en el campo de batalla activada por el combatiente oponente.

**Formas Alternas:** Algunas Cartas de Formas en Blobbiemundo poseen un forma adicional que para poder ser activada requiere diversos requisitos, ya sea un costo diferente de Blobbie Esencia, un poder mágico o apotropaico, o agregar más de un Blobbie Básico para crear una Forma Compuesta.

**Gárgolas:** Son un tipo de forma alterna que requiere de la magia oponente para cambiar su forma inicial de Estatua de Caliza a un mamífero volador con poderes Apotropaicos.

Información detallada de como usar estas conceptos adicionales se encuentra en [pers.com/blobbiemundo/reglas](http://pers.com/blobbiemundo/reglas)



## EL TABLERO

**Campo de Batalla:** Zona para colocar Cartas de Blobbies (y sus respectivas Cartas de Formas) que estarán activas durante el combate.

Cartas de Blobbies se colocan cara arriba en posición normal para indicar que están visibles al oponente. Siempre debes tener, al empezar la fase de batalla (más detalles sobre esta fase en las siguientes páginas), **por lo menos un Blobbie en el Campo de Batalla.**

**Trinchera:** Zona para colocar Cartas de Blobbies (y sus respectivas Cartas de Formas) que estarán “escondidas” durante el combate. Cartas de Blobbies se colocan cara arriba y de cabeza para indicar que están “escondidas” a la vista del oponente.

A los Blobbies que se encuentran en la Trinchera no se les puede declarar batalla, ni desde el Campo de Batalla, ni emboscar desde la Trinchera oponente (a menos que alguna carta cósmica o poder habilite esta acción). **Solo pueden haber un máximo de 2 Blobbies en la Trinchera al mismo tiempo.** Usa la Trinchera para proteger a tus Blobbies y hacerlos más poderosos enseñándoles formas y alimentándoles Blobbie Esencia.

**\*Solo Modalidad Avanzada:** También usa la Trinchera para planear emboscadas, si es que tienes formas con alto valor de Camuflaje.

Hay 2 maneras de salir de la trinchera:

**1) Moviendo a un Blobbie al Campo de Batalla.** Si es que solo deseas salir para dejar tu Blobbie en el Campo de Batalla o si vas a declarar batalla sin usar Camuflaje. Debe ser durante la Fase Principal de tu turno. El Blobbie saldrá sin haberse blobbiemorfado y luego de la respuesta a la acción por parte del oponente, si deseas, puedes blobbiemorfarte.

**2) Declarando una emboscada.** Esta acción sólo se puede realizar en la Fase de Batalla, o en su defecto, al declarar una emboscada, culmina automáticamente la Fase Principal y al inicio a la Fase de Batalla. Este Blobbie ya no podrá volver a usar Camuflaje y ataques posteriores serán desde el campo de batalla (a menos que una Carta Cósmica lo regrese a la Trinchera).

En ambos casos el Blobbie se transfiere al Campo de Batalla cara arriba en posición normal.

Ambiente

Vitalidad

Trinchera

Blobbie Esencia



Mini-Mazo

Campo de Batalla

Área Gris

Mazo

**Blobbie Esencia:** Zona para colocar Cartas de Blobbie Esencia que alimentará a los Blobbies en el Campo de Batalla y en la Trinchera. Coloca cartas de Blobbie Esencia cara arriba, en la columna que corresponde al Blobbie al que quieres alimentar. Para poder blobbiomorfearte en una forma, necesitas tener la suficiente Blobbie Esencia del mismo color y/o blanca acumulada.

Sólo puedes añadir a cada Blobbie una carta de Blobbie Esencia por turno en tu fase principal (a menos que una carta Cómica te indique que puedes añadir Blobbie Esencia en otro momento).



**Vitalidad:** En Modalidad Básica NO se registra la vitalidad de los Blobbies (nunca se cansan).

\*Solo Modalidad Avanzada: Zonas para registrar el porcentaje de vitalidad de cada Blobbie. Coloca 3 Contadores de Vitalidad cada vez que pones a un Blobbie en el Campo de Batalla o para fines prácticos usa un dado con el número 3 visible.

Blobbies que están en la Trinchera, no necesitan Contadores de Vitalidad (hasta ser movidos al Campo de Batalla). Blobbies que aún no se han blobbiomorfeado (están en forma básica) no gastan vitalidad o al pasar por su Fase de Vitalidad recuperan su vitalidad al 100%.

NOTA: Un Blobbie trabado no podrá actualizar su vitalidad (no se cansa ni revitaliza).

Una vez que el Blobbie ha cambiado de su forma básica, sin importar la forma que haya elegido, este empezará a presentar una fatiga propia del cambio.

Al empezar cada turno, en la Fase 1 (fase de actualización de vitalidad), la Vitalidad se irá reduciendo en 1 contador. Cuando llegue a cero, el Blobbie volverá a su forma básica, manteniendo las formas aprendidas consigo (Cartas de Forma se pondrán debajo del Blobbie, cara abajo, para indicar que no están siendo usadas) pero incapaz de blobbiomorfearse hasta la siguiente fase de Actualización de Vitalidad o hasta que una carta cósmica o poder lo revitalice (y su Confusión y Armamento podrán volver a ser reutilizados).



**Ambiente:** Zona para registrar en que ambiente está ocurriendo el combate. En la Modalidad Básica, por defecto, se coloca el Contador de Ambiente en Tierra.

Para la modalidad avanzada se decidirá el ambiente a empezar con un dado y solamente se podrá empezar en: Tierra, Agua o Aire, más no en ambiente Vacío.

**Blobbies:** Zona para colocar tus 7 Cartas de Blobbies, boca abajo. Tus Blobbies pueden ser de diferentes colores. En cada turno, puedes sacar cuantos Blobbies quieras de este mini-mazo (en el orden que desees) y ponerlos en la Trinchera o en el Campo de Batalla.



**Área Gris:** Zona para desechar tus cartas usadas, boca arriba. Mueve tus Cartas Cómicas usadas y Blobbies derrotados (con sus formas y Blobbie Esencias) a esta área. Se recomienda poner las Cartas de Blobbies en la parte inferior del montón, para que no se mezclen. El primer combatiente que es forzado a mover sus 7 Blobbies al Área Gris, pierde el combate.

El Área Gris es de conocimiento público, tanto tuyo como de tu oponente, tu oponente puede acceder a él solicitándote el ver el área gris y no puedes negar el acceso.



**Mazo:** Zona para colocar tu mazo (sin los 7 Blobbies), boca abajo. El mínimo de cartas en este mazo es de 40 y el máximo es de 70. No está permitido usar más de 3 Cartas de Formas o Cartas Cómicas del mismo nombre. La Blobbie Esencia total no puede ser mayor a 300.

Al empezar el combate, cada combatiente roba 7 cartas de su mazo (puedes devolver las 7 cartas al mazo, barajar y volver a robar 7 nuevas cartas sin penalización alguna SOLO una vez).

El robo de cartas del mazo siempre será de la primera carta sin ver ninguna otra (a menos que alguna carta cósmica o poder indique algo diferente). El primero combatiente en su primer turno no robará octava carta, el segundo en adelante además de sus 7 cartas debe robar una más cada turno de manera obligatoria (a menos que una Carta Cómica o poder especifique lo contrario).

El primer combatiente que se queda sin cartas en el mazo, pierde el combate.

**Mano:** El límite de cartas que un combatiente puede tener en su mano es 8 y nunca más de 8. En caso de tener 8 cartas y estar en la fase de robar, la 9na (y en adelante) se enviarán directamente al Área Gris sin pasar por la mano.



## REALIZANDO UN COMBATE

### Preparando el Combate

- 1) Debes tener exactamente 7 Cartas de Blobbies en el mini-mazo. Estas cartas pueden ser 7 "clones" del mismo Blobbie o de diferentes colores.
- 2) Debes tener un mazo de 40 a 70 cartas, sin contar las 7 Cartas de Blobbies.
- 3) El mazo no puede tener más de 3 Cartas de Forma con el mismo nombre, ni más de 3 Cartas Cósmicas del mismo nombre.
- 4) La Blobbie Esencia total de la baraja no puede exceder de 300 unidades y puede ser de diversos colores y denominaciones.

### Empezando el Combate

- 1) Los combatientes seleccionan sus 7 Blobbies y los colocan boca abajo en las áreas denominadas "Mini-Mazo" (o "Blobbies" en algunos tableros). Estas son sus "vidas".
- 2) Los combatientes barajan sus mazos, su oponente corta de manera opcional y ambos colocan su mazo cara abajo en las áreas denominadas "Mazo".
- 3) Para elegir quien empieza el combate, los combatientes deben lanzar el Contador de Ambiente y escoger una cara. Alternativamente, pueden usar un dado, o una moneda. El combatiente que gana escogerá quien tendrá el primer turno. Para siguientes combates, el perdedor del último combate elegirá quien empieza.
- 4) Para el primer juego el combatiente que ganó en la elección de turno lanzara un dado para elegir el ambiente (por ejemplo: 1-2=Tierra, 3,4=Agu, 5,6=Aire). Los combatientes colocan su Contador de Ambiente sobre el ambiente correspondiente. Para siguientes combates, el perdedor del último combate elegirá en qué ambiente empieza.
- 5) Los combatientes roban 7 cartas de su mazo. Si desean, las pueden devolver al mazo, barajar, cortar y volver a robar 7 cartas. SOLO se puede hacer esto una vez.
- 6) El combatiente que empieza el combate no roba una carta extra luego de robar 7.

### Durante el Combate

Durante cada turno, combatientes pueden poner cuantas Cartas de Blobbies quieran en el Campo de Batalla (boca arriba y en posición normal) y/o Trinchera (boca arriba y de cabeza). Blobbies en la Trinchera están "escondidos" y no pueden ser atacados por Blobbies o Cartas Cósmicas (a menos que se especifique lo contrario en una carta cósmica o poder).

Al empezar la fase de batalla de su turno, cada combatiente debe tener por lo menos un Blobbie en el Campo de Batalla, si no lo tienen, deben poner uno de su mini-mazo (así no tengan Cartas de Formas o Blobbie Esencia para ponerle) o mover uno de la Trinchera (el Blobbie debe haber sido ingresado a la zona de trinchera en el turno anterior para poder realizar esta acción). Si los combatientes tienen diversos colores de Cartas de Blobbies en su mazo, ellos pueden escoger cual colocar en su turno (sin importar el orden en el que están en el mini-mazo).

Durante cada turno, los combatientes pueden dar energía a sus Blobbies colocando Cartas de Blobbie Esencia en su columna (cara arriba).

En cada turno SOLO una Carta de Blobbie Esencia a cada Blobbie es permitida durante y únicamente en tu fase principal. En siguientes turnos, combatientes pueden poner Cartas de Blobbie Esencia adicionales encima de otras Cartas de Blobbie Esencia para sumar sus valores. Estas cartas se ponen sin cubrir el valor de la carta inferior.

Durante cada turno, combatientes pueden enseñar nuevas formas a sus Blobbies,

poniéndoles Cartas de Formas (cara arriba indicando una acción de Blobbiomorfear inmediata o cara abajo indicando que el Blobbie ha aprendido la forma pero aún no quiere/puedes Blobbiomorfearlo).

En cada turno SOLO una Carta de Forma a cada Blobbie es permitida durante y únicamente en tu fase principal. Si la Carta de Forma es colocada debajo y boca abajo, la forma se considera aún no activa, pero puede ser activada cuando una batalla ocurra. Si la Carta de Forma es colocada (o es movida) encima y boca arriba, se considera que el Blobbie se ha blobbiomorfeado en esa forma. En siguientes turnos, los combatientes pueden poner Cartas de Formas adicionales debajo de otras Cartas de Formas. Estas cartas se ponen dejando un espacio, para que el oponente sepa cuantas formas tiene el Blobbie.

Se pueden enseñar Cartas de Formas aunque no se tenga suficiente Blobbie Esencia para activarlas (se colocan cara abajo debajo del Blobbie), pero no podrán ser usadas hasta acumular la Blobbie Esencia requerida.

SOLO una Carta de Forma puede estar activa a la vez. Si una carta de forma es activada cuando el Blobbie estaba en otra forma, esta se pondrá debajo del Blobbie y cara abajo para indicar que el Blobbie se blobbiomorfeó en una forma nueva con las nuevas habilidades.

Al realizar o recibir un ataque, un Blobbie SOLO puede blobbiomorfearse en formas que ya ha aprendido (con Cartas de Formas que tiene debajo del Blobbie). Una excepción es si se usan Cartas Cósmicas, por ejemplo: la Carta Cósmica ¡Blobbiomorfi! que permite usar formas de la mano del combatiente al realizar o recibir un ataque. Al jugar, tú y tu oponente toman turnos. Cada turno se divide en 5 fases (durante la fase de Batalla, se pueden seguir las reglas de Modalidad Básica o Modalidad Avanzada).

Pueden haber múltiples batallas por turno, pero un Blobbie que ya declaró batalla, inclusive si la batalla no se llegó a dar, NO puede volver a declarar una nueva batalla (a menos que una carta Cósmica o poder lo indique). Los Blobbies que ya recibieron una batalla, si sobrevivieron pueden seguir recibiendo más ataques de diferentes Blobbies durante la fase de batalla.

### Ganando el Combate

Hay tres (3) formas de ganar el combate:

- 1) El primer combatiente que envía a todos los Blobbies del oponente al Área Gris gana el combate (Las Cartas Cósmicas "Blobbimiosis", si resolvieron el efecto cuentan como Blobbie también y es necesario derrotarlas también para ganar el combate).
- 2) El primer combatiente que no puede robar más cartas de su mazo durante su turno, pierde el combate.
- 3) En combates con tiempo límite, al finalizar el tiempo se permite que el turno en curso culmine y luego de eso se detiene el juego y se contabilizan los Blobbies y Blobbimiosis que hay en el Área Gris de cada uno de los combatientes, quien tenga más cantidad en su Área Gris pierde el combate.

## BATALLANDO EN MODALIDAD BÁSICA

En Modalidad Básica, las batallas entre Blobbies se realizan usando solamente los valores de Ataque y Defensa que poseen sus formas.

En Modalidad Básica NO se registra la vitalidad de los Blobbies (nunca se cansan), pero NO se pueden usar formas cuya Defensa sea mayor a su Ataque (por ejemplo, la Tortuga Caimán). Si se desea usar estas formas, se deberá registrar la vitalidad.

En Modalidad Básica la trinchera solo se usará para “esconder” a tus Blobbies (cara arriba y de cabeza) mientras los fortaleces con formas nuevas y alimentas con la Blobbie Esencia necesaria, cuando decididas que está listo para la batalla deberás sacarlo al campo (cara arriba en posición normal) en tu fase principal (de igual manera que en la Modalidad Avanzada).

### Ataque vs. Defensa

Durante cada turno, en tu fase de batalla, selecciona a un Blobbie y anuncia a que Blobbie del oponente atacará. Ambos Blobbies tienen derecho a blobbiormorfearse una vez por turno en formas que hayan aprendido previamente (formas cara abajo, debajo del Blobbie) para buscar vencer al oponente o resistir el ataque.

Si la forma del Blobbie atacante tiene un valor de Ataque mayor a la Defensa del oponente, el Blobbie atacante vencerá en la batalla y el Blobbie del oponente será descartado al Área Gris.

Si el Ataque de la forma atacante es igual o menor que la del Blobbie atacado se dice que el ataque fue resistido y dicha batalla termina.



## FASES DE UN TURNO (MODALIDAD BÁSICA)

### 1) Fase de Robo

- Es la acción de añadir la carta del top de tu mazo a tu mano (no debes tener 8 cartas en la mano en esta fase de lo contrario la carta robada será directamente desechada al Área Gris).
- Robar una carta en esta fase se considera una “acción resuelta”, esto quiere decir que la carta robada puede ser usada en respuesta a alguna acción del oponente sin esperar otro momento (“timing”).

### 2) Fase Principal (opcional)

- Coloca uno o más Blobbies en el Campo de Batalla o Trinchera.
- Mueve uno o más Blobbies de la Trinchera al Campo de Batalla (no deben haber sido colocados en la trinchera durante este mismo turno).
- Coloca hasta UNA Blobbie Esencia adicional por Blobbie en el Campo de Batalla o Trinchera.
- Coloca hasta UNA Forma adicional por Blobbie en el Campo de Batalla o Trinchera.
- Activa Cartas Cósmicas.
- Blobbiormorfea todos los Blobbies que quieras hasta UNA vez cada uno!

### 3) Fase de Batalla (opcional)

- Declara una o más batallas.
- Tú y tu oponente pueden activar Cartas Cósmicas durante la(s) batalla(s), el dueño del turno siempre tendrá la primera acción.

#### 3.1) Ataque vs Defensas

- Si tu Ataque es mayor a la Defensa de tu oponente, tu oponente es vencido.

#### 3.2) Resolución de la batalla

- El Blobbie vencido como resultado de la batalla y todas sus cartas de Formas, Blobbie Esencia y Cósmicas permanentes que lo afectaban serán enviadas al Área Gris.

#### 3.3) Acción Final

- Declara otra batalla, activa algún poder o carta cósmica o declara finalizada la Fase de Batalla.
- Puedes declarar otra batalla con algún Blobbies que no haya declarado batalla en este turno aún, o que no haya sido colocado en Trinchera durante este mismo turno.

### 4) Fase Final.

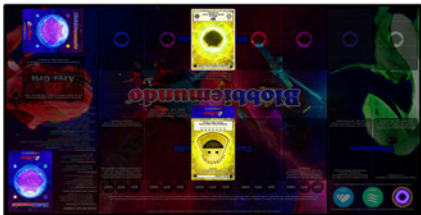
- Declara que el turno ha concluido dándole pase al turno del oponente (“termino mi turno”, “paso”, entre otras, son las maneras de anunciar esta Fase).
- En esta fase se pueden activar Cartas Cósmicas o poderes específicos que no se pueden activar en otra fase.

### EJEMPLO DE UN COMBATE EN MODALIDAD BÁSICA

- Cada combatiente coloca sus mazos, mini-mazos, y Contador de Ambiente en sus tableros.
- Escogen mediante un dado quien escogerá el 1er turno y también el ambiente.
- Cada combatiente roba 7 cartas de su mazo. Al Combatiente Índigo no le gustan sus cartas, así que las regresa al mazo, lo baraja y vuelve a robar 7 cartas.

#### Turno 1: Combatiente Amarillo

- Al tener el primer turno, el Combatiente Amarillo NO roba 1 carta adicional de su mazo.
- El Combatiente Amarillo coloca 1 Blobbie en el Campo de Batalla.
- Luego coloca 1 Carta de Blobbie Esencia (en la columna del Blobbie).
- Luego coloca 1 Carta de Forma (debajo del Blobbie).
- Al ser el primer turno, no hay Blobbies oponentes en el campo aun así que salta su Fase de Batalla y termina su turno.



#### Turno 2: Combatiente Índigo

- El Combatiente Índigo roba 1 carta de su mazo.
- Luego coloca 1 Blobbie en el Campo de Batalla y 1 Blobbie en la Trinchera.
- Luego coloca 2 Cartas de Blobbie Esencia (1 en la columna de cada Blobbie).
- Luego coloca 2 Cartas de Forma (1 debajo de cada Blobbie).



#### Turno 3: Combatiente Amarillo

- El Combatiente Amarillo roba 1 carta de su mazo.
- Luego coloca 1 Carta de Blobbie Esencia adicional en la columna del Blobbie.
- Luego coloca 1 Carta de Forma adicional debajo del Blobbie.
- Luego lobbiomorfea al Blobbie en Pteranodon y declara ataque al Blobbie Índigo.



#### 'Combatiente Índigo (Durante el Turno 3 del Combatiente Amarillo)

- El Blobbie Índigo atacado se lobbiomorfea en Pez Ángel.
- El valor de Defensa del Pez Ángel es menor al valor de Ataque del Pteranodon y es vencido.
- El Blobbie Índigo y sus cartas (Blobbie, Forma, y Blobbie Esencia) se desechan al Área Gris.



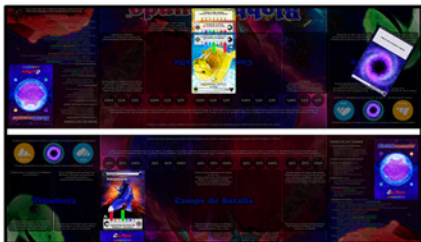
#### Turno 4: Combatiente Índigo

- El Combatiente Índigo roba 1 carta de su mazo.
- Luego coloca 1 Carta de Blobbie Esencia adicional en la columna del Blobbie.
- Luego saca al Blobbie de la Trinchera y lo coloca en el Campo de Batalla en forma de Blobbie Básico (el oponente Amarillo decide no realizar ninguna acción en respuesta).
- Luego blobbiemorfea al Blobbie en Estegosaurio y declara ataque al Pteranodon Amarillo.



#### Combatiente Amarillo (Durante el Turno 4 del Combatiente Índigo)

- La Defensa del Pteranodon Amarillo es mucho menor al Ataque del Estegosaurio Índigo, por lo cual, en respuesta a la declaración de ataque el Pteranodon se blobbiemorfea en Morsa.
- La Defensa de la Morsa sigue siendo menor al Ataque del Estegosaurio por lo cual el Combatiente Amarillo usa una Carta Cósmica de Teletransportación para cambiar el ambiente a Agua (el combatiente índigo decide no hacer nada en respuesta).
- El Estegosaurio Índigo no está diseñado para el ambiente de Agua, por lo cual todas sus habilidades se dividen a la mitad, mientras que la Morsa Amarilla está diseñada para los ambientes de Tierra y Agua, por lo cual mantiene sus habilidades y resiste el ataque.



La batalla concluye, pero el combate continúa...

#### BATALLANDO EN MODALIDAD AVANZADA

En Modalidad Avanzada, batallas entre Blobbies se realizan de la misma manera que en la Modalidad Básica, excepto que:

- Se debe registrar la vitalidad de cada Blobbie
- Se requiere el uso de las 7 habilidades de cada forma.

#### Vitalidad

Blobbies solo puede mantener una forma por cierta cantidad de tiempo antes de cansarse y gastar su Blobbie Esencia. En el juego, la vitalidad de cada Blobbie se registra con la ayuda de **Contadores de Vitalidad**.

A cada Blobbie que se coloca en el Campo de Batalla se le asignan 3 Contadores de Vitalidad para registrar que su vitalidad esta al 100%. Una vez que el Blobbie se blobbiemorfea (cuando se pone una Carta de Forma encima, boca arriba), se deberá retirar un contador al principio de cada turno. Cuando los 3 contadores se han retirado, se considera que la vitalidad del Blobbie ha llegado a 0% y está "cansado". El Blobbie se ve forzado a volver a su forma básica y sus cartas de Forma se pondrán debajo del Blobbie, cara abajo, para indicar que no están siendo usadas. En este estado, el Blobbie no podrá Blobbiemorfearse, así sea atacado, hasta su siguiente Fase de Vitalidad cuando volverá a recibir los 3 contadores de Vitalidad y podrá blobbiemorfearse (y su Confusión y Armamento podrán volver a ser reutilizados).

Blobbies que están en la Trinchera, no necesitan Contadores de Vitalidad (hasta ser movidos al Campo de Batalla). Blobbies que aún no se han blobbiemorfeado (están en forma básica) no gastan vitalidad.

#### Las 7 Habilidades:

**Ataque:** La capacidad que tiene una forma para causar daño inmediato, ya sea usando fuerza física, gran peso, colmillos, garras, cuernos, etc.

**Velocidad:** La capacidad que tiene una forma para escapar o alcanzar a un oponente usando su velocidad, agilidad, tiempo de reacción, etc.

**Confusión:** La capacidad que tiene una forma para desconcertar a un oponente y sobrevivir un ataque, ya sea fingiendo muerte, expulsando tinta, hedor, toxinas rápidas, etc.

**Defensa:** La capacidad que tiene una forma para resistir ataques diversos, ya sea por tener gran masa muscular, piel resistente, fuerte caparazón, poder de regeneración, etc.

**Percepción:** La capacidad que tiene una forma para detectar otras formas, ya sea mediante visión, audición, olfato, radar, magnetismo, visión térmica, etc.

**Camuflaje:** La capacidad que tiene una forma para no ser percibido por sus oponentes, ya sea siendo sigiloso, escondiéndose, mimetizándose, etc.

**Armamento:** La capacidad de una forma de causar daño lento, ya sea usando veneno, electricidad, púas, pelos urticantes, etc.

Para poder vencer a un oponente necesitas:

### **Poder emboscar a tu oponente (Camuflaje vs. Percepción)**

Si un Blobbie declara una batalla desde la Trinchera, se dice que está emboscando al Blobbie oponente, usa su Camuflaje para tratar de emboscar a su oponente este último deberá defenderse con su Percepción.

Si el Camuflaje del atacante es mayor a la Percepción de oponente, entonces la emboscada es exitosa y el oponente no puede usar ninguna de sus habilidades para protegerse, excepto por su Defensa.

Si la Percepción del oponente es mayor o igual al Camuflaje del atacante, entonces el oponente "lo descubre" y puede realizar un contraataque sorpresivo durante el turno del atacante (se considera que el atacante ha sido descubierto y solo puede protegerse con su defensa) o escapar si lo ve conveniente.

Una vez que un Blobbie ha salido de la Trinchera, su Camuflaje ya NO puede volver a ser usado (a menos que regrese a la Trinchera con una Carta Cósmica o poder).

### **Poder alcanzar a tu oponente (Velocidad vs. Velocidad)**

Siempre que se declare una batalla que empiece desde el campo el Blobbie que recibe un ataque puede tratar de escapar a su oponente.

Si por el contrario, la velocidad es menor que la del Blobbie oponente, este último puede decidir escaparse (y la batalla concluye) o quedarse (y la batalla continúa a la siguiente sub-fase).

Si por el contrario la velocidad es menor que la del Blobbie oponente, este último puede decidir escaparse y la batalla termina.

### **Poder resistir la confusión de tu oponente (Confusión vs. Defensa)**

Un Blobbie que ha sido alcanzado puede intentar confundir a su oponente para escapar o contraatacar.

Si la Confusión del Blobbie atacado es mayor a la Defensa del oponente, entonces se considera que el Blobbie atacado exitosamente aturde a su oponente atacante y puede contraatacar durante el turno del oponente, o simplemente escapar.

Formas con Confusión alta generalmente poseen Defensa baja y necesitan escapar.

Confusión también puede ser usado ofensivamente (para aturdir a un oponente y deshabilitar su Armamento).

Confusión depende en el elemento sorpresa y/o reservas de toxinas, por ende, SOLO puede ser usado una vez mientras esta forma esté activa luego de esto, se considera que la Confusión fue "usada" y no se puede volver a usar hasta que le Blobbie descansa (cuando vuelve a vitalidad del 100%), cambie de forma o use cartas cósmicas o poderes que revitalicen al Blobbie.

### **Poder resistir el armamento de tu oponente (Armamento vs. Defensa)**

Un Blobbie que recibe un ataque puede intentar herir a su oponente usando su Armamento. Si el Armamento del Blobbie atacado es mayor a la Defensa del oponente, entonces el oponente será derrotado al final de la batalla (aunque el Blobbie atacado también sea derrotado).

Armamento generalmente es usado ofensivamente, para derrotar a un oponente más fuerte, ya que formas con Armamento alto, generalmente poseen Ataque y Defensa bajas.

Armamento depende en el elemento sorpresa y/o reservas de toxinas, por ende, SOLO puede ser usado una vez mientras esta forma esté activa, luego de esto, se considera que el Armamento fue "usado" y no se puede volver a usar hasta que le Blobbie descansa (cuando vuelve a vitalidad del 100%), cambie de forma o use Cartas Cósmicas o poderes que revitalicen al Blobbie.

El Armamento no vencerá instantáneamente al Blobbie oponente, pero sí lo hará en la resolución de la batalla.

Al momento de batallar, si una forma posee Confusión y Armamento, puede usar ambas habilidades o solo una, pero ambas se gastan al finalizar la batalla. Se puede usar un contador sobre la carta para registrar que la Confusión y Armamento están activos.

### **Poder derrotar las defensas de tu oponente (Ataque vs. Defensa)**

Si la forma del Blobbie atacante tiene un valor de Ataque mayor a la Defensa del oponente, el Blobbie atacante gana la batalla y el Blobbie del oponente será descartado al Área Gris.



## FASES DE UN TURNO (MODALIDAD AVANZADA)

### 1) Fase de Vitalidad

### 2) Fase de Robo

### 3) Fase Principal (opcional)

### 4) Fase de Batalla (opcional)

- 4.1) Embosca a tu Oponente: Sub-Fase **Camuflaje vs Percepción**
- 4.2) Alcanza a tu Oponente: Sub-Fase **Velocidad vs Velocidad**
- 4.3) Aturde a tu Oponente: Sub-Fase **Confusión vs Defensa**
- 4.4) Hierde Mortalmente tu Oponente: Sub-Fase **Armamento vs Defensa**
- 4.5) Ataca a tu Oponente: Sub-Fase **Ataque vs Defensa**
- 4.6) Resolución la Batalla
- 4.7) Realiza otra Batalla (opcional)

### 5) Fase Final

### 1) Fase de Vitalidad

- Lo primero que debes hacer al empezar tu turno es verificar cuáles de tus Blobbies ya no están en su forma básica (blobbiomorfeados en alguna forma) y deberás reducir en 1 sus contadores de vitalidad, cuando llegues a 0% de vitalidad, dicho Blobbie se cansará.
- Reduce la vitalidad de tus Blobbies blobbiomorfeados (quita 1 contador).
- Blobbies que llegan a 0% de vitalidad, vuelven a forma de Blobbie Básico hasta empezar tu siguiente turno. Un Blobbie con 0% de vitalidad no puede blobbiomorfearse.
- Blobbies que estaban en 0% de vitalidad, se revitalizan al 100% (pon 3 contadores) y ya pueden blobbiomorfearse.
- En esta Fase no se puede:
  - Colocar Blobbies en el Campo de Batalla o Trinchera.
  - Activar cartas Cósmicas o poderes.
  - Añadir cartas del mazo a la mano.
  - Actualizar Vitalidad no se considera una acción que pueda tener respuesta alguna.

### 2) Fase de Robo

- Es la acción de añadir una carta del tope de tu mazo a tu mano (no debes tener 8 cartas en la mano en esta fase de lo contrario la carta robada será directamente desechada al Área Gris).
- No se puede colocar Blobbies
- El oponente puede responder con una carta cósmica o un poder a esta acción.

- Robar una carta en esta fase se considera una “acción resuelta”, esto quiere decir que la carta robada puede ser usada en respuesta a alguna acción del oponente sin esperar a otro momento (“timing”). Resuelto este circuito automáticamente pasa a la siguiente Fase.

### 3) Fase Principal (opcional)

- Coloca uno o más Blobbies en el Campo de Batalla o Trinchera. La acción es declarada antes de iniciar y deberá anunciar todo lo que resolverá en dicha jugada.
- Mueve uno o más Blobbies de la Trinchera al Campo de Batalla (no deben haber sido colocados en la trinchera durante este mismo turno).
- Coloca hasta UNA Blobbie Esencia adicional por Blobbie en el Campo de Batalla o Trinchera.
- Coloca hasta UNA Forma adicional por Blobbie en el Campo de Batalla o Trinchera.
- Blobbiemorfee todos los Blobbies que quieras hasta UNA vez cada uno!
- Activa Cartas Cósmicas o poderes.
- El oponente puede responder a cualquier acción, declaración o jugada. Dentro de las respuestas, las cartas y poderes se resolverán de acuerdo a su prioridad, cada uno de estos pueden ser respondidos con cartas de igual, mayor o menor prioridad y deberán ser declarados en orden para su resolución.
- Todos los poderes que deseen activar, serán activados en orden, y podrán ser respondidos uno por uno con Cartas Cósmicas o poderes de mayor o menor prioridad. Pueden responder a la acción o dar una respuesta independiente de la acción propia.
- Cuando se crea un circuito de Acciones y respuestas activadas, la resolución se dará según lo explicado en el apartado de cartas Cósmicas.
- Solo se pueden utilizar Cartas Cósmicas o poderes en contra de la trinchera si la carta lo indicara.

### 4) Fase de Batalla (opcional)

- Declara una o más batallas.
- Tú y tu oponente pueden activar Cartas Cósmicas durante la(s) batalla(s), el dueño del turno siempre tendrá la primera acción.

### 4.1) Embosca a tu Oponente: Sub-Fase **Camuflaje vs Percepción**

- \* Podrás declarar batalla en esta Sub Fase sólo si es que tu Blobbie está camuflado en la Trinchera y decides emboscar.
- El Blobbie en la trinchera debe haber sido colocado en un turno previo al actual para poder declarar una emboscada.
- Tu **Camuflaje** > Su **Percepción**: La emboscada fue exitosa y tu oponente será aturdido y saltas a la Sub-Fase 4.4.
- Tu **Camuflaje** <= Su **Percepción**: La emboscada falló y tu Blobbie será aturdido, salta a la Sub-Fase 4.4 y el resto de esta batalla pasa a tu oponente.

### 4.2) Alcanza a tu Oponente: Sub-Fase **Velocidad vs Velocidad**

- \* Podrás declarar batalla en esta Sub-Fase sólo si es que tu Blobbie está a la vista en el Campo de Batalla.
- Tu **Velocidad** >= Su **Velocidad**: pasa a la Sub-Fase 4.3.
- Tu **Velocidad** < Su **Velocidad**: tu oponente decide si se escapa o si se queda a batallar:
  - Si tu oponente decide escapar, la batalla finaliza y saltas a la Sub-Fase 4.6.
  - Si tu oponente decide no escapar, pasa a la Sub-Fase 4.3.

#### 4.3) Aturde a tu Oponente: Sub-Fase **Confusión vs Defensa**

- Esta Sub-Fase sólo se da con ataques desde el campo (a menos que alguna carta Cósmica o poder lo habilite)
- Tu **Confusión** > **Su Defensa**: tu oponente será aturdido.
- Tu **Defensa** < **Su Confusión**: tu Blobbie será aturdido.
- Si ambos combatientes están aturdidos, la batalla finaliza y saltas a la Sub-Fase 4.6.
- Si sólo tu Blobbie está aturdido, pasa a la Sub-Fase 4.4 y el resto esta batalla pasa a tu oponente.

#### 4.4) Hierde Mortalmente tu Oponente: Sub-Fase **Armamento vs Defensa**

- Si llegaste a esta Sub Fase de 4.1, debido a una emboscada exitosa el oponente no podrá usar Armamento defensivo
- Si llegaste a esta Sub Fase de 4.1, debido a una emboscada fallida tu Blobbie no podrá usar Armamento defensivo si el oponente decide contraatacar.
- Si llegaste a esta Sub Fase de 4.3, y estás aturdido tu Blobbie no podrá usar Armamento defensivo si el oponente decide contraatacar.
- Si llegaste a esta Sub Fase de 4.3, y el Blobbie oponente está aturdido su Blobbie no podrá usar Armamento defensivo.
- Si llegaste a esta Sub Fase de 4.3, y ningún Blobbie está aturdido ambos podrán usar su Armamento.
- Tu **Armamento** > **Su Defensa**: tu oponente será herido mortalmente.
- Tu **Defensa** < **Su Armamento**: tu Blobbie será herido mortalmente.
- Si ambos combatientes están heridos mortalmente, la batalla finaliza y saltas a la Sub Fase 4.6.

#### 4.5) Ataca a tu Oponente: Sub-Fase **Ataque vs Defensa**

- Tu **Ataque** > **Su Defensa**: tu oponente será Vencido y pasas a la Sub Fase 4.6.
- Tu **Ataque** <= **Su Defensa**: Tu oponente resiste tu ataque, la batalla finaliza y pasas a la Sub Fase 4.6.

#### 4.6) Resolución la Batalla

- Blobbies heridos mortalmente pierden la batalla y sus cartas serán enviadas al Área Gris.
- Blobbies aturdidos, vuelven a la normalidad.

#### 4.7) Realiza otra Batalla (opcional)

- Puedes realizar otras batallas con Blobbies que aún no hayan declarado batalla en este turno.
- Puedes finalizar tu Fase de Batalla.

### 5) Fase Final

- Puedes usar Cartas Cósmicas y poderes.

### EJEMPLO DE UN COMBATE EN MODALIDAD AVANZADA

- Cada combatiente coloca sus mazos y mini-mazos en sus respectivas áreas de sus tableros. Sortean mediante un dado quien escogerá el 1er turno y también el ambiente.
- Cada combatiente roba 7 cartas de su mazo. Al Combatiente Azul no le gustan sus cartas, así que usa su cambio de cartas: las regresa al mazo, lo baraja y vuelve a robar 7 cartas.

#### Turno 1: Combatiente Azul

- No hay Blobbies en su campo de Batalla, la Fase de Vitalidad queda resuelta sin acciones.
- Al tener el primer turno, el Combatiente Azul NO roba 1 carta adicional de su mazo.
- El Combatiente Azul coloca 2 Blobbies en el Campo de Batalla.  
\*Coloca 3 Contadores de Vitalidad a cada Blobbie en el Campo de Batalla (también puede colocar un dado mostrando el número 3).
- Luego coloca 2 Cartas de Blobbie Esencia (1 en la columna de cada Blobbie).
- Luego coloca 2 Cartas de Forma (1 debajo de cada Blobbie).
- Anuncia que acabará su turno.



#### Turno 2: Combatiente Anaranjado

- No hay Blobbies en su campo de Batalla, la Fase de Vitalidad queda resuelta sin acciones.
- El Combatiente Anaranjado roba 1 carta de su mazo.
- Luego coloca 2 Blobbies en el Campo de Batalla y 1 Blobbie en la Trinchera.  
\*Coloca 3 Contadores de Vitalidad a cada Blobbie en el Campo de Batalla (también puede colocar un dado mostrando el número 3).
- Luego coloca 3 Cartas de Blobbie Esencia (1 en la columna de cada Blobbie).
- Luego coloca 3 Cartas de Forma (1 debajo de cada Blobbie en el Campo de Batalla).
- Anuncia que acabará su turno.



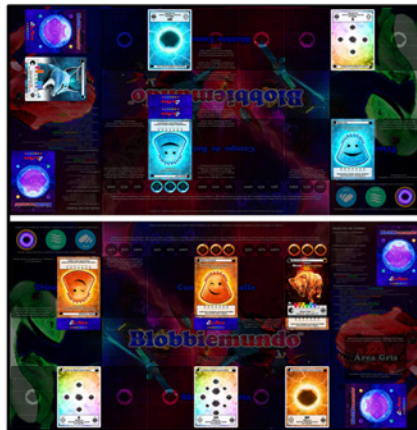
### Turno 3: Combatiente Azul

- Los Blobbies en su campo de Batalla han aprendido formas pero no han cambiado su forma básica, por lo que ningún Blobbie siente fatiga y no se reduce ningún contador de Vitalidad a ninguno de los Blobbies Azules. La fase de Actualización de Vitalidad queda resuelta sin acciones.
- El Combatiente Azul roba 1 carta de su mazo.
- Luego coloca 1 Blobbie en la Trinchera (No hace falta colocar los Contadores de Vitalidad en la trinchera)
- Luego coloca 1 Carta de Blobbie Esencia en la columna del Blobbie en la Trinchera.
- Luego coloca 1 Carta de Forma debajo de un Blobbie en el Campo de Batalla.
- Luego blobbiemorfea a un Blobbie en Caracal (acción resuelta) y declara ataque a un Blobbie Anaranjado.



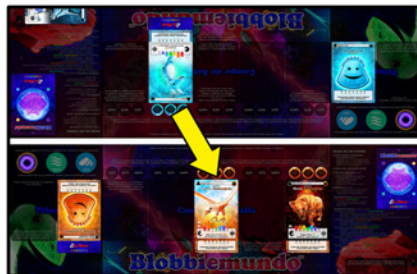
### Combatiente Anaranjado (Durante el Turno 3 del Combatiente Azul)

- El Blobbie atacado se blobbiemorfea en Hiena, debido a que su velocidad es menor que la del Caracal es alcanzada, así que usa su mayor Confusión contra la Defensa del Caracal, aturdiéndolo y deteniendo su ataque.
- La Hiena Anaranjada declara contraataque y usa su mayor Ataque contra la Defensa del Caracal y lo vence, enviando sus cartas (Blobbie, Forma, y Blobbie Esencia) al Área Gris.



### Combatiente Azul (Continuando el Turno 3)

- El Combatiente Azul blobbiemorfea a un Blobbie en Llama (acción resuelta) y ataca a otro Blobbie Anaranjado.



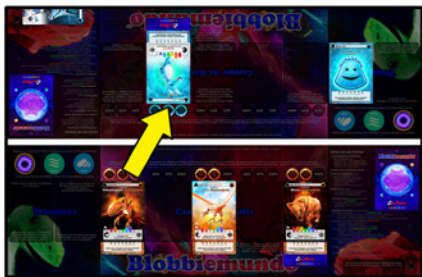
### Combatiente Anaranjado (Durante el Turno 3 del Combatiente Azul)

- El Blobbie atacado por la Llama Azul se blobbiemorfea en Aguila (acción resuelta) y usa su mayor Velocidad contra la Velocidad de la Llama y escapa.



#### Turno 4: Combatiente Anaranjado

- Los Blobbies en su campo de Batalla como resultado de la batalla en el turno anterior del combatiente Azul cambiaron de su forma básica a una forma aprendida para defenderse, por lo que ambos Blobbies empiezan a sentir la fatiga del cambio y esto se manifiesta reduciendo un contador de Vitalidad a ambos Blobbies Anaranjados en el Campo de Batalla. La fase de actualización de vitalidad concluye.
- El Combatiente Anaranjado retira 2 Contadores de Vitalidad (1 por cada Blobbie blobbiemorfeado).
- Luego roba 1 carta de su mazo.
- Luego coloca 1 Carta de Blobbie Esencia en la columna del Blobbie en la Trinchera.
- Luego coloca 2 Cartas de Forma (1 debajo de la Hiena y 1 debajo del Blobbie en la Trinchera).
- Luego declara que emboscará con su Blobbie de Trinchera al Blobbie en forma de Llama.
- Luego saca al Blobbie de la Trinchera al Campo de Batalla poniéndolo cara arriba y en posición normal y lo blobbiemorfea en Velociraptor usando su mayor Camuflaje contra la Percepción de la Llama y coloca los 3 Contadores de Vitalidad.



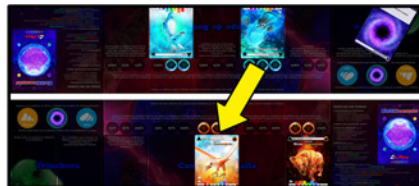
#### Combatiente Azul (Durante el Turno 4 del Combatiente Anaranjado)

- La Llama Azul se blobbiemorfea en Murciélago y usa su mayor Percepción contra el Camuflaje del Velociraptor Anaranjado para detectarlo antes que pueda realizar la emboscada y le roba el elemento sorpresa, lo cual le permite escapar o contraatacar.
- El Combatiente Azul quiere contraatacar, pero como el Ataque del Murciélago es menor a la Defensa del Velociraptor, el Combatiente Azul decide usar una Carta Cósmica de Blobbiemorfi! para blobbiemorfearse en Llama otra vez y, con su mayor Ataque, vence al Velociraptor y envía todas sus cartas al Área Gris.



#### Turno 5: Combatiente Azul

- El Combatiente Azul retira 1 Contador de Vitalidad del Blobbie blobbiemorfeado.
- Luego roba 1 carta de su mazo.
- Luego coloca 2 Cartas de Forma (1 debajo de cada Blobbie).
- Luego usa una Carta Cósmica de Teletransportación para cambiar el ambiente a Agua.
- Luego saca a un Blobbie de la Trinchera y le coloca 3 Contadores de Vitalidad.
- Luego lo blobbiemorfea en Omitorrinco y trata de emboscar al Águila Anaranjada.



#### Combatiente Anaranjado (Durante el Turno 5 del Combatiente Azul)

- El Águila Anaranjada no está diseñada para el ambiente de Agua, así que sus habilidades se dividen a la mitad y es emboscada con el mayor Camuflaje del Omitorrinco y es vencido con su mayor Ataque, enviando todas las cartas del Águila al Área Gris.

#### Combatiente Azul (Continuando el Turno 5)

- El Combatiente Azul blobbiemorfea la Llama Azul en Barracuda y ataca a la Hiena Anaranjada.
- El Combatiente Azul blobbiemorfea la Llama Azul en la nueva forma enseñada: una Barracuda y declara ataque a la Hiena Anaranjada



#### Combatiente Anaranjado (Durante el Turno 5 del Combatiente Azul)

- La Hiena Anaranjada ya ha "gastado" su Confusión y no puede volver a usarla hasta que su vitalidad regrese al 100% o haya cambiado su forma, así que se blobbiemorfea en Raya Látego.
- La Raya Látego usa su mayor Armamento contra la Defensa de la Barracuda Azul y la hiere mortalmente pero, a pesar que ha herido a la Barracuda, el efecto de su Armamento no es inmediato, y la Raya Látego es vencida por el mayor Ataque de la Barracuda.
- Tanto la Barracuda como la Raya Látego son vencidas al resolver la batalla y todas sus cartas van al Área Gris.

La batalla concluye, pero el combate continúa...

## VARIACIONES

### Combate Rápido

Si los combatientes quieren jugar partidas rápidas, cada uno puede usar solo 3 Cartas de Blobbies en su mini-mazo en vez de 7. El resto de las reglas es igual a las del Combate Normal.

### Combate Con Múltiples Combatientes

Blobbiemundo puede ser jugado entre 3 o más combatientes. El turno de cada combatiente rotará en un sentido horario. Durante cada turno, cada combatiente puede atacar, con cada uno de sus Blobbies, a Blobbies de diversos combatientes. Cada Blobbie solo puede atacar una vez. El resto de las reglas es igual a las del Combate Normal.

### Combate de Práctica

Las cartas de un mazo temático pueden ser repartidas entre dos combatientes para practicar a jugar Blobbiemundo. Cada combatiente deberá tener 3 Cartas de Blobbies y se deberá repartir el resto de las cartas de manera que cada combatiente tenga 9 Cartas de Formas, 7 Cartas de Blobbie Esencia, y 5 Cartas Cómicas (las cartas que sobran no se usan). El resto de las reglas es igual a las del Combate Normal.

## NOTAS

- Cartas de nuevos animales, dinosaurios, objetos, Blobbie Esencia y Cartas Cómicas podrán ser conseguidas por medio de paquetes de expansión.
- Futuros mazos temáticos de Blobbiemundo incluirán nuevos personajes y fuentes de energía.
- Las cartas de nuevos animales, dinosaurios, formas mágicas, formas de Gárgolas, Herramientas, Blobbie Esencia y Cartas Cómicas podrán ser conseguidas por medio de paquetes de expansión.
- Puedes adquirir los mazos avanzados que están en el meta actual de edición limitada, hasta agotar stock.
- Obtén reglas actualizadas, listas de prohibiciones y reglas de las cartas en: [pers.com/blobbiemundo/reglas](http://pers.com/blobbiemundo/reglas)
- Para campeonatos, eventos, novedades, y preguntas de las reglas, síguenos en: [facebook.com/blobbiemundo](http://facebook.com/blobbiemundo)

## ¡COLECCIONA LOS 7 MAZOS Y EXPANSIONES DE BLOBBIEMUNDO!\*

- El **Mazo Rojo** cuenta con **Blobbie Rojo** y tiene cartas de mayor **Ataque**.
- El **Mazo Anaranjado** cuenta con **Blobbie Anaranjado** y tiene cartas de mayor **Velocidad**.
- El **Mazo Amarillo** cuenta con **Blobbie Amarillo** y tiene cartas de mayor **Confusión**.
- El **Mazo Verde** cuenta con **Blobbie Verde** y tiene cartas de mayor **Defensa**.
- El **Mazo Azul** cuenta con **Blobbie Azul** y tiene cartas de mayor **Percepción**.
- El **Mazo Índigo** cuenta con **Blobbie Índigo** y tiene cartas de mayor **Camuflaje**.
- El **Mazo Violeta** cuenta con **Blobbie Violeta** y tiene cartas de mayor **Armamento**.
- **Masacre Cromática** (Nuevas Formas, Cartas Cómicas, y Poderes Mágicos)
- **Edición Metamor** (Nuevas Cartas Cómicas Refractivas)
- **Despertar de las Gárgolas Vol I** (Gárgolas, Herramientas y Poderes Apotropaicos)
- Descubre todas las cartas en: [pers.com/blobbiemundo/cartas](http://pers.com/blobbiemundo/cartas)

\* Solo en venta en Perú.



## GLOSARIO

**Acción:** Es una jugada ejecutada en un momento (robar una carta, formar un Blobbie, Blobbiomorfear, activar una carta cósmica, un poder, etc...) . Se pueden hacer múltiples acciones en un mismo momento (timing), pero cada una debe tener una pausa y esperar respuesta del oponente.

**Acción Resuelta:** Acción que se ejecuta en el momento que se activa sin importar la cadena de activaciones que haya. Actualmente sólo son consideradas como tal la acción de "Robar" en la fase de robar, la acción de blobbiomorfearte en respuesta a la magia oponente (formas de gárgola) y blobbiomorfear a las formas mágicas alternas en presencia de la propia magia.

**Acorrarlar:** Evitar que un Blobbie pueda usar su Velocidad para escapar una batalla.

**Aglomerar:** Activar un poder simultáneamente con una carta cósmica. Por ejemplo, al lanzar una Carta Cósmica de Magia y activar un poder Mágico al mismo tiempo, se aglomera la acción y solo puede recibir una respuesta del oponente.

**Alimentar:** Dar una carta de Blobbie Esencia a un Blobbie para energizarlo.

**Aprender:** Cuando un Blobbie recibe una carta de forma encima cara arriba o debajo cara abajo de un Blobbie para que pueda blobbiomorfearse en esa forma.

**Aturdir:** Poner a un Blobbie en un estado en el cual no puede defenderse usando sus habilidades, excepto por Defensa. Generalmente se puede aturdir a un Blobbie usando Confusión o emboscando con Camuflaje o por efectos de algún poder que lo indique.

**B.E.:** Abreviatura de Blobbie Esencia.

**Batallar:** La acción de declarar batalla y empezar un ataque contra un Blobbie. Se dice que un Blobbie ya ha batallado inclusive si declaró batalla y está no llegó a ocurrir.

**Blobbie Activo:** Un Blobbie al cual se le puede declarar una batalla.

**Blobbie Básico:** Una carta de Blobbie del Mini-Mazo. También un Blobbie en su estado natural, sin blobbiomorfearse.

**Blobbies Fusionados o Unidos:** Dos o más (máximo 4) Blobbies del mismo color que fusionan sus cuerpos para representar un nuevo, esto puede ser por protección de los mismos, porque alguna forma lo requiere o porque se planea hacer un ataque en equipo. Los Blobbies Fusionados se consideran uno solo.

**Blobbies en Equipo:** Dos o más Blobbies de igual o diferente color que batallan simultáneamente pero sin tener sus cuerpos fusionados (humanoides + herramientas). Se considera al equipo una unidad de ataque, pero no se consideran como un solo Blobbie.

**Blobbiomorfear:** Cuando un Blobbie cambia de forma, ya sea cambiando de Blobbie Básico a una forma aprendida o de una forma activa a otra nueva.

**Buscar:** Sacar una carta de tu mazo que cumple con ciertas características. Luego de encontrar la carta, se debe barajar el mazo.

**Campo:** Campo de Batalla

**Cansado:** Estado de un Blobbie cuando llega a 0% de vitalidad, regresa a su forma de Blobbie Básico y necesita descansar para poder volver a Blobbiomorfearse.

**Cartas Ofensivas:** Cartas Cósmicas u otros poderes que directamente afectan a uno o más Blobbies oponentes (por ejemplo, Amnesia, Masacre Cromática, etc).

**Cartas Ofensivas Dirigidas:** Cartas ofensivas que afectan directamente a un solo Blobbie (por ejemplo, Amnesia, Trabrar, etc).

**Combate:** Una partida de Blobbi mundo, de principio a fin.

**Combatiente:** Un jugador de Blobbi mundo.

**Descansar:** Cuando un Blobbie esta inactivo hasta volver a tener 100% de vitalidad.

**Desechar:** Mover una carta al Área Gris.

**Enseñar:** Poner una carta de forma encima y cara arriba o debajo y cara abajo de un Blobbie para que pueda blobbiomorfearse en esa forma.

**Forma Activa:** La carta de forma que esta encima y cara arriba de un Blobbie Básico, indicando que él está actualmente blobbiomorfeado en esa forma.

**Forma Alternativa:** Formas adicionales que una carta posee. Estas Formas Alternas se activan según las instrucciones de la carta (ya sea con mayor cantidad de Blobbie Esencia, Blobbies fusionados, Magia, poder Apotropaico, etc).

**Forzar:** Imponer algo inclusive sobre otras restricciones.

**Herramienta:** Formas que pueden ser usadas en las manos por Humanoides (máximo 2 herramientas), como Blobbies en equipo.

**Humanoide:** Forma que tenga manos (Humanos, Primates, Gárgolas) y puede usar hasta 2 Herramientas, trabajando como Blobbies en equipo.

**Poder:** Una habilidad o efecto especial que posee una carta. Actualmente Blobbi mundo tiene poderes Cósmicos, Mágicos y Apotropaicos. Poderes Científicos serán introducidos en Bioguerra.

**Refractivas:** Cartas con efecto tornasolado o "foil" con mayor rareza a las cartas normales.

**Retirar:** Sacar una carta completamente del combate, sin ponerla en el Área Gris. Cartas retiradas no se pueden volver a usar por el resto del combate (a menos que algún poder lo indique).

**Transmutar:** Forzar a un Blobbie a cambiar de forma.

# Blobbiemundo™



Obtén reglas actualizadas, listas de prohibiciones y reglas de las cartas en:  
[pers.com/blobbiemundo/reglas](http://pers.com/blobbiemundo/reglas)

Descubre todas las cartas en:  
[pers.com/blobbiemundo/cartas](http://pers.com/blobbiemundo/cartas)

Para campeonatos, eventos, novedades, y preguntas de las reglas, síguenos en:  
[facebook.com/blobbiemundo](https://facebook.com/blobbiemundo)

**Escríbenos for Facebook o [info@pers.com](mailto:info@pers.com) para unirte a nuestro grupo de WhatsApp.**



BLOBBIEMUNDO™ CREADO POR JORGE

REGLAMENTO, HISTORIA, PERSONAJES, E ILUSTRACIONES  
Jorge

EDICIÓN GRÁFICA  
Christoffer Pineda

MARKETING  
Ivonne Roalcaba, Carlos Ernesto Rodríguez, Juan Pablo Romero

DESARROLLO  
Juan Pablo Romero, Ivonne Roalcaba

COORDINACIÓN  
Maruja Durand, Harold W. Navarro, Anthony Marcos-Ibañez

GRÁFICOS ADICIONALES  
Daniel Suárez, Rextheone



PERS®  
Miraflores, Lima, PERÚ • Santa Clara, California, USA.  
[info@pers.com](mailto:info@pers.com) • [www.pers.com](http://www.pers.com)

HECHO EN PERÚ

Descubre más sobre los personajes de Blobbiemundo™ en:

**BLOBBIEMUNDO.COM**

Copyright © 1999-2020 Pers® Corporation. Blobbies®, Blobbiemundo™ y los personajes de este juego son marcas registradas de Pers®. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede reproducirse con fines comerciales sin el permiso por escrito Pers® Corporation.

# y tú ¿qué **Blobbie** eres?™



## **Blobbie Rojo El Guerrero**

**Atlético, Enérgico, Apasionado, Orgullosa, Espontáneo, Instintivo y Valeroso.**

Blobbie Rojo ama la acción y no puede quedarse quieto. Disfruta hacer deportes y toda clase de trabajo físico. Siempre persistente hasta llegar a sus metas. Prefiere trabajar y jugar en grupo en vez que solo. Le gusta encontrar retos. Algunas veces es un poco egoísta y muy impulsivo.



## **Blobbie Anaranjado El Aventurero**

**Explorador, Entusiasta, Emocional, Decidido, Extrovertido, Líder y Seguro.**

Blobbie Anaranjado ama la naturaleza en todas sus formas. Disfruta estar al aire libre, explorando el mundo y jugando con animales. Siempre extrovertido, sociable y amistoso. Prefiere ser líder a ser seguidor. Le gusta expresar sus emociones. Algunas veces es un poco inflexible y muy obstinado.



## **Blobbie Amarillo El Sabio**

**Intelectual, Curioso, Lógico, Práctico, Tratable, Alegre y Maduro.**

Blobbie Amarillo ama aprender y hacer preguntas. Disfruta divertirse con sus conocimientos y construir cosas. Siempre responsable y dedicado. Prefiere llevarse bien con todos a estar discutiendo. Le gusta su privacidad. Algunas veces es un poco insensible y muy serio.



## **Blobbie Verde El Sanador**

**Servicial, Protector, Objetivo, Comprensivo, Armonioso, Generoso y Humilde.**

Blobbie Verde ama ayudar a otros y cuidar a todos. Disfruta sembrar plantas y criar animales. Siempre comprensivo y sabe escuchar. Prefiere vivir la vida desapercibido a ser famoso. Le gusta ser franco. Algunas veces es un poco cargoso y muy abnegado.



## **Blobbie Azul El Herald**

**Comunicativo, Mentor, Sensato, Cariñoso, Leal, Sentimental e Introspectivo.**

Blobbie Azul ama compartir sus experiencias y sentimientos. Disfruta hablar con nuevas personas y dar consejos. Siempre sincero y honesto. Prefiere tener pocas amistades cercanas a tener muchos conocidos. Le gusta su independencia. Algunas veces es un poco melancólico y muy solitario.



## **Blobbie Índigo El Artesano**

**Artístico, Creativo, Agradable, Afectivo, Divertido, Perceptivo y Original.**

Blobbie Índigo ama ser creativo y hacer cosas hermosas. Disfruta encontrar la belleza en cualquier cosa y cualquier persona. Siempre bondadoso y carismático. Prefiere verse bien y estar bien vestido en vez de verse sencillo. Le gusta ser diferente. Algunas veces es un poco inseguro y muy sensible.



## **Blobbie Violeta El Hechicero**

**Imaginativo, Ingenioso, Espiritual, Benevolente, Autosuficiente, Intuitivo y Soñador.**

Blobbie Violeta ama ser visionario y soñar cosas. Disfruta encontrar cosas misteriosas y mágicas en la vida. Siempre esforzándose por ser mejor y mejorar al mundo. Prefiere crear antes que copiar. Le gusta ser fuente de inspiración para otros. Algunas veces es un poco inmaduro y muy orgulloso.