



CRYSTAL-FORCE

ULTIMATE IMPACT

Manual de Reglas V-1.1

TIPOS DE CARTAS



INVOCACIONES:

- Normal:** Solo se coloca de la mano al campo. Solo una por turno.
 - Ofensiva:** Solo se coloca la carta aliada boca arriba, de forma vertical. En esta posición, solo los puntos de ataque serán tomados en cuenta.
 - Defensiva:** Solo se coloca la carta aliada boca abajo, de forma Horizontal. En esta posición, solo los puntos de defensa serán tomados en cuenta. Si se cambia de esta posición a la Ofensiva, la carta deberá ser revelada boca arriba (y activar efectos de volteo de ser el caso).
 - Sustitución:** Invocaciones de cartas aliado que requieren remover otra carta ya en el campo. Esto sucede con cartas de nivel superior (Revisar "Niveles de cartas"). Requiere de 1 Orbe de Aura.
- Especial:** Invocaciones que se realizan con efectos de cartas, de Hechizos y Trampas. Ya sea de la mano, la Zona de Descarte, el Deck o la zona de Baneo.
- Campeón:** Las cartas Campeón pueden ser invocadas desde la mano cuando uno o más cartas aliadas sumen el nivel de la carta Campeón en su respectiva zona del campo.

INICIO DEL JUEGO

Una vez decidido quien inicia el juego, ambos jugadores deberán colocarse en su campo de juego con su respectivo Deek. Cada deck debe tener por lo menos 30 cartas (50 max.)

Se recomienda que ambos jugadores partan el Deek del otro para evitar trampas.

Cada jugador tomará 5 cartas de la parte de arriba de su Deek para, posteriormente, iniciar con el enfrentamiento. El juego comienza con 30 puntos de vida.

FASES DE JUEGO

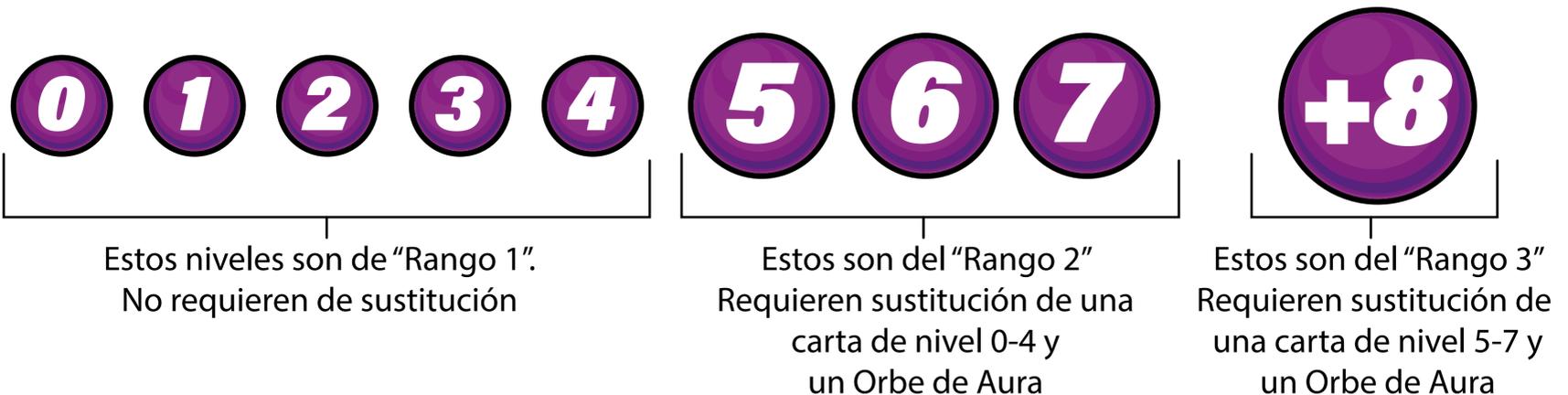
Fases	Descripción
<i>Inicio</i>	Es tu fase inicial. En esta el jugador indica que comenzará su turno.
<i>Robo</i>	Se toma una carta del Deck principal a la mano y se agrega un Orbe de Aura a tu Banca de Aura.
<i>Planeación I</i>	En esta fase se invocan tus unidades o campeones aliados, así como activar cartas de Hechizo y colocar Cartas Trampa
<i>Combate</i>	¡A luchar! Aquí es donde los jugadores declaran ataques a las cartas enemigas. Los combates sirven para reducir los puntos de vida. Si una carta tiene mayor ataque que una enemiga, el resultado dañará a tu oponente. Si una carta está en defensa, no podrá atacar, pero si es destruida no recibirás daño.
<i>Planeación II</i>	Lo mismo que la fase de <i>planeación 1</i> . Ten en cuenta de que si ya invocaste de forma normal en tu primera fase de Planeación, no podrás hacerla en esta.
<i>Cierre</i>	El jugador declara que su turno ha terminado.

MOVIMIENTOS

- Robo:** Tomar un carta del Deek, ya sea por efectos de cartas o por la Fase de robo (Revisar "Fases de juego", página 2).
- Cambio de posición:** cambiar entre posición Ofensiva o Defensiva a tus cartas aliadas o Campeones
- Volteos/ revelaciones:** voltea una carta boca abajo, ya sea Hechizo, trampa o un aliado boca abajo. Voltrear o revelar cartas activa sus efectos.
- Destrucción:** Llevar una carta aliada, de Campeón, de Campo, Hechizo o Trampa, a la zona de descarte.
- Descarte:** Llevar una carta aliada, de Campeón, de Campo, Hechizo o Trampa, de tu mano o el deck a la zona de descarte.

NIVELES DE CARTAS

Las cartas aliadas o de Campeón poseen un "Nivel". Esto indica su **Rango** de Poder. Puedes revisar el nivel de una carta en la esfera morada en medio de la carta. No todas las cartas pueden invocarse de forma normal debido a su nivel de poder. Para poder invocar cartas de alto nivel, deberás sustituir una carta de un nivel inferior que ya esté en el campo y enviarla a la Zona de descarte, además requieren de orbes de aura para llevarse a cabo.



CARTAS CAMPEÓN

Las cartas Campeón se caracterizan por un tono Azulado. Estas cartas son mucho más poderosas que las cartas aliadas y ofrecen efectos especiales para los aliados del campo. Por lo general, favorecen bastante a sus unidades de su misma Clase.



Las cartas Campeón deben de ser invocadas en su respectiva parte del campo.

No pueden tomar el lugar de una carta aliada ni de cartas ocultas.

Tampoco pueden ser invocadas de forma normal o por sustitución.

Para su invocación, se debe cumplir el requisito de suma nivel en el lado del campo del Campeón. (Revisar "Campo de Combate"). Esta invocación es llamada "Invocación de Campeón". Puedes realizar tantas como puedas en un turno.

Por ejemplo, la carta Campeón "TAI KYDRA" posee un nivel 12. Significa que para poder ser invocada, debe haber al menos una carta o más que sumen ese mismo nivel de poder. Ya sea una nivel 8 y otra nivel 4; 2 cartas nivel 6, etc.

CLASES Y TIPOS

Todas las cartas aliadas o Campeón cuentan con una clase que los diferencia.

Las clases sirven para clasificar cartas de combate, ya que algunas cartas se benefician de ciertos hechizos, trampas, cartas campo e incluso otros campeones y efectos de cartas.

Los "tipos" son solo otra clasificación que algunas cartas poseen. Estas ayudan a crear familias de cartas que pueden encadenar efectos similares.



Las clases pueden ser identificadas por su ícono en la parte superior izquierda de la carta, sobre una esfera azul. También pueden ser identificadas en la descripción de la carta.

Prueba jugar con cartas que compartan clases o que puedan realizar una buena sincronía para tomar ventaja.

Los tipos pueden ser identificados en la descripción de la carta, en el lado derecho.

Para invocar un campeón aquí, deberás cumplir con el requisito de nivel en el Campo de campeón 1 y la zona doble.

Para invocar un campeón aquí, deberás cumplir con el requisito de nivel en el Campo de campeón 2 y la zona doble.

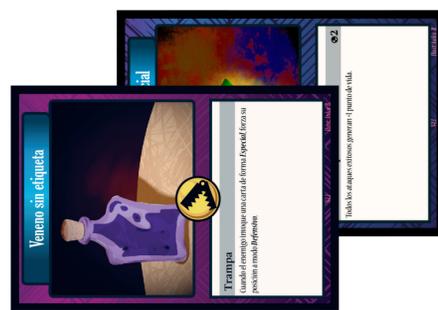


La Zona Doble permite beneficiar a ambos Campos de Campeón con el nivel del aliado que se invoque aquí. Es la única zona que se beneficia por el efecto de ambos campeones.

Los efectos de Campeones solo afectan a su respectiva zona. Si un Campeón es colocado a la izquierda, sus efectos no se verán reflejados en la Zona de Campeón 2. Aplica igual para el lado derecho. Las cartas campo se diferencian por afectar todo tu campo de combate.



Modo ofensivo



Modo ofensivo



Carta Oculta



Equipamientos



Equipamientos (Modo Defensivo)

(En el modo defensivo no importa realmente la dirección de la carta, siempre y cuando esté en posición horizontal.)

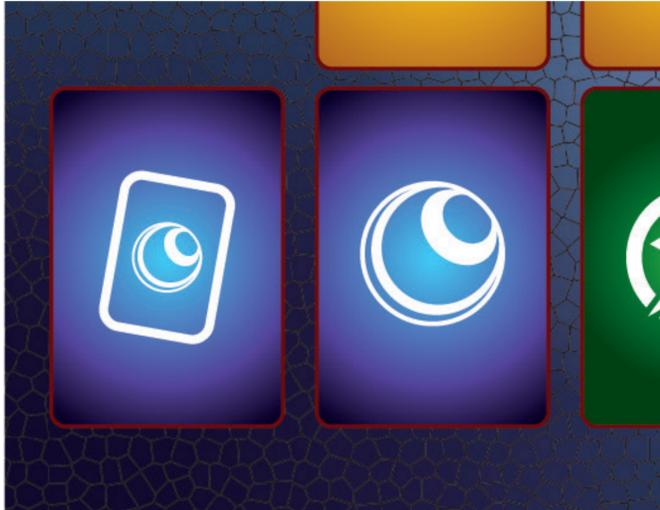
ORBES DE AURA



Los Orbes de Aura son cartas que ayudan a mantener un balance en el juego y que dan paso a generar estrategias más elaboradas.

Estas cartas son necesarias para llevar a cabo algunos efectos.

Los Orbes dobles cuentan como 2 orbes, pero ocupando solo un espacio en tu banca. Solo puedes llevar 5 en tu Deck.



Los orbes de Aura cuentan con su propio espacio. Estos deberán ser colocados en su propio deck de Aura.

La banca de aura es donde los orbes pueden ser acumulados para su uso, hasta un total de 10.

Cuando una invocación o efecto de carta requiera de Aura para llevarse a cabo, los Orbes de la banca irán a la Zona de Descarte. No te preocupes si en un turno se te acaban los orbes de tu banca, al inicio de cada turno podrás agregar uno. También hay efectos de cartas que te pueden ayudar a llenar tu banca de Orbes y recuperar Orbes a tu Deck.

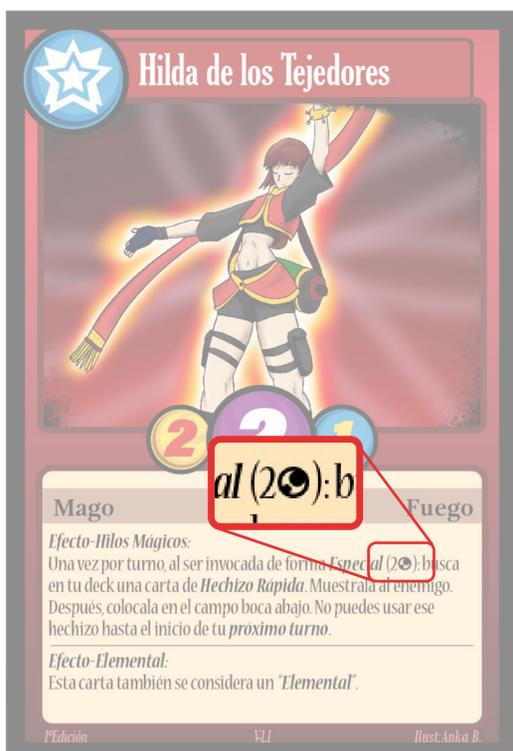


Hay cartas de Hechizo, Trampa y Campo, que requieren de Orbes de Aura para resolver sus efectos. Si no cuentas con Orbes de Aura en tu banca, los efectos no serán activados.

No todas las cartas cuentan con estos requerimientos.

Para identificar cartas que necesiten Orbes de Aura, puedes revisar la descripción del efecto. Si en el lado derecho hay un número, entonces esa carta requiere de Orbes de Aura. El número indica la cantidad de Orbes que se necesitan para activar los efectos.

En el caso de “Bastón de Burbujas y Chispas”, requiere de **3 Orbes de Aura** para poder ser activado.



Algunos efectos de Unidades y Campeones también requieren Orbes de Aura para ser activados.

Estos están representados por un ícono de orbe en la descripción de su efecto.

Junto al ícono, podrás ver la cantidad de Orbes necesarios para la activación de dicho efecto.

LEYENDO EFECTOS

Un “Efecto” se refiere a una acción específica que una carta nos permite hacer. Todas las cartas (a excepción de las unidades Comunes) poseen efectos que nos dan paso a invocar otras unidades, buscar carta en nuestro Mazo, descartar de nuestra mano, revivir unidades y un gran etcétera. Los efectos poseen elementos que nos ayudarán a su fácil lectura y comprensión de las mismas.

Tomemos como ejemplo la carta de “**Conexión S**”



Rápido 3

Al inicio de tu fase de *Planeación 1*: **Banea 2 cartas de Rango 1** en tu *Mano* y, si lo haces, busca una *Unidad Aliada* de **Rango 2** en tu *Deck*. Invoca esa carta de forma *Especial*. Los efectos de la carta Invocada por este método se verán negados hasta el inicio de tu próximo *Turno*.

Elemento	Descripción
Requerimiento:	Algunos efectos requieren un contexto para ser activados. Por ejemplo: “ <i>Al inicio de tu Fase de Planeación 1</i> ”. O sea, necesitas entrar a esta fase para poder activar el efecto.
Costo:	En la parte superior derecha podemos ver los orbes necesarios para activar el efecto. Sin embargo, hay efectos sumamente poderosos que requieren de otro tipo de costes para su activación. En este caso, “ <i>Conexión S</i> ” nos pide Banear 2 cartas de Rango 1 de nuestra mano.
Instrucción:	Una vez cumplamos con el requerimiento y paguemos el costo del efecto, entonces podremos dar paso a la instrucción. En este ejemplo, se nos permite buscar una carta de Rango 2 en nuestro deck e invocarla de forma <i>especial</i> en el campo.
Limitación:	Las limitaciones son restricciones que algunos efectos no ponen al activar una respectiva carta. Ya sea activar dicho efecto solo una vez en el turno o, en este caso, no poder activar el efecto de la carta invocada.

Habrán efectos que tengan la ausencia de alguno de estos elementos. Ya sea que no especifiquen un requerimiento, no posea una limitante o que simplemente tenga un gran costo.



Rápido

Agrega 2 *Orbes de Aura* a tu *Banca*.

Por ejemplo, la carta “*Día de Suerte*” nos permite agregar orbes a nuestra banca sin ningún requerimiento, costo o limitación.

¡VICTORIA!

Gana el jugador que reduzca los puntos de su oponente a 0.

Otras formas de ganar:

- Si tu adversario se rinde.
- Si tu adversario termina el turno sin cartas en su Mazo.