

## Zonas del juego

Además de las zonas indicadas en el tablero, existen otras 2 zonas adicionales:

### Mano

Es la mano de cartas del jugador, las cartas de esta zona se mantienen ocultas de otros jugadores. Desde esta zona se juegan los distintos tipos de cartas.

### Zona de Espera

Esta es una zona que se comparte entre todos los jugadores y es donde se apilan boca arriba las cartas y habilidades que son jugadas a la espera de que se resuelvan.

## ¿Cómo inicio el juego?

Pueden jugar de 2 a 4 jugadores en una masacre (todos son oponentes) o formando grupos de 2 jugadores (tienes 1 aliado y 2 oponentes).

1

### Escojan sus personajes

Cada jugador escogerá uno de los personajes del juego y su mazo de cartas, el cual consiste de las 35 cartas que vienen debajo de dicho personaje.

Si prefieres ganar con fuerza bruta, Enoq es tu héroe.



Si prefieres ganar con estrategia de combate, Sillu es tu héroe.



Si prefieres ver a tus oponentes agonizar, Killa es tu heroína.



Si prefieres controlar a tus oponentes, Zilaes es tu héroe.



2

### Decidan el orden de los turnos

De existir aliados, estos deberán sentarse uno al lado del otro. Luego, usen algún método para escoger al jugador que tendrá el primer turno de la partida (por ejemplo, el que obtenga mayor número al lanzar un dado).

El sentido de los turnos se da de forma horaria con respecto a dicho jugador.

3

### Preparen el tablero

Coloquen la carta de héroe en la zona indicada dentro del tablero. Luego, barajen su mazo y colóquenlo boca abajo en la zona indicada.

4

### Roben su mano inicial

Cada jugador deberá robar 6 cartas de su mazo. Si lo desea, podrá cambiar su mano inicial barajándola en su mazo y robando de allí 6 cartas nuevas (Solo lo puede hacer una vez).

El límite máximo de cartas que pueden tener en la mano es de 7.

5

### Consideraciones antes de iniciar los turnos

Cada jugador inicia la partida con 40 de vida y no puede pasar de dicha cantidad. La cantidad inicial de fichas épicas de cada jugador es igual a 1 y puede ser sobrepasada.

Además, ningún jugador puede atacar hasta que acabe el primer turno de todos los jugadores.

## ¿Cómo Gano la Partida?

Ganarás la partida si tu y/o tu aliado son los últimos jugadores que quedan.

Serás eliminado de la partida si tu vida se reduce a cero o si debes robar cartas sin tener cartas en tu mazo.

Al ser eliminado, si algún oponente ocasionó tu eliminación, entonces dicho oponente saquea tus restos (Ver Palabras Clave). De lo contrario, te retiras con todas tus cartas (incluyendo las que están en las zonas de otros jugadores). Sin embargo, toma en cuenta que cualquier otro efecto tuyo se mantiene hasta que acabe (por ejemplo, si le diste +1 de ataque a algún jugador durante dicho turno).

## Estructura del turno

Cada turno está estructurado en una serie de fases y pasos que deberán seguirse según el orden especificado a continuación:

1

### fase de Inicio del Turno

Con esta fase empieza tu turno y no se puede jugar ningún tipo de carta o habilidad. Sin embargo, pueden existir efectos que se resuelvan en esta fase.

#### Paso de Efectos Iniciales

Se resuelven todos tus efectos que hacen referencia a "Al inicio de tu turno". De ser necesario, tú escoges el orden.

#### Paso de Balance de Duración

Tus auras y maleficios activos obtienen -1 cada uno.

#### Paso de Recuperación

Cambia tu estado de agotado a preparado. Luego, tus objetos en recarga pasan a estar listos. Finalmente, cada jugador gana o pierde fichas épicas hasta llegar a su cantidad inicial.

#### Paso de Robar Carta

Robas 1 carta.

2

### fase de Jugadas

Las jugadas permitidas en esta fase las puedes realizar en cualquier orden y son las siguientes:

#### Aura

Solamente puedes jugar auras en tu turno y 1 aura por turno.

#### Maleficio

Solamente puedes jugar maleficios en tu turno y 1 maleficio por turno.

#### Objeto

Solamente puedes jugar objetos en tu turno y 1 objeto por turno (no importa el subtipo).

#### Habilidad

La habilidad de cada objeto listo puede ser jugada en cualquier turno, incluyendo el de tus oponentes.

#### Evento

Los eventos pueden ser jugados en cualquier turno, incluyendo el de tus oponentes, y no hay límite en la cantidad que puedas jugar. Sin embargo, recuerda que algunos cuestan una ficha épica.

Cú tienes la oportunidad de realizar la primera jugada en tu turno, luego se le concederá la oportunidad a los demás jugadores para que puedan responder con alguna jugada (siguiendo el orden de los turnos).

La oportunidad de realizar jugadas seguirá dando la vuelta a los jugadores hasta que en la última vuelta ningún jugador haya realizado jugada alguna. De ser así, se resuelve únicamente la carta o habilidad que está en la parte superior de la zona de espera. Luego, la oportunidad de realizar jugadas volverá a dar la vuelta a los jugadores empezando por ti.

Esta fase termina cuando en la última vuelta ningún jugador haya realizado jugada alguna y además la zona de espera esté vacía.

3

### fase de Batalla

#### Paso de Ataque

Para atacar, deberás cambiar tu estado de preparado a agotado y seleccionar el oponente al cual va dirigido tu ataque.

(En una partida con más de 2 jugadores, algún otro oponente que se encuentre en estado preparado puede escoger proteger al oponente que estás atacando. De ser así, tu ataque cambia de objetivo y ahora se va dirigido hacia este nuevo oponente).

Si decides atacar, entonces desencadenas una nueva Fase de Jugadas idéntica a la explicada en el punto 2.

#### Paso de Daño de Ataque

Infliges una cantidad de daño de batalla al oponente que estás atacando igual a tu ataque menos su defensa. Si el valor es menor que 1, entonces no lograrás infligir daño.

Este daño será de todos los tipos de tus armas (físico, mágico e infernal). De no tener armas equipadas, será por defecto físico.

#### Paso de Contraataque

Si el oponente al cual atacaste se encuentra en estado preparado, puede elegir contraatacar. Para ello deberá cambiar su estado a agotado.

Si el oponente decide contraatacar, entonces desencadena una nueva Fase de Jugadas idéntica a la explicada en el punto 2.

#### Paso de Daño de Contraataque

El oponente contraatacante te inflige una cantidad de daño de batalla igual a su ataque menos tu defensa. Si el valor es menor que 1, entonces no lograrás infligirte daño.

Este daño será de todos los tipos de tus armas (físico, mágico e infernal). De no tener armas equipadas, será por defecto físico.

4

### fase final de Jugadas

Esta fase es idéntica a la fase de Jugadas explicada en el punto 2 y sirve para que los jugadores realicen las últimas jugadas del turno.

5

### fase de fin del Turno

Con esta fase termina tu turno y no se puede jugar ningún tipo de carta o habilidad. Sin embargo, pueden existir efectos que se resuelvan en esta fase.

#### Paso de Efectos finales

Se resuelven todos tus efectos que hagan referencia a "Al final de tu turno". De ser necesario, tú escoges el orden.

#### Paso de Limpieza

Se terminan todos los efectos que hagan referencia a "Durante este turno". De ser necesario, tú escoges el orden en el que terminan (incluso si no son tuyos).

#### Paso de Descarte

Si tienes más cartas en tu mano que el límite establecido, deberás descartar tantas cartas sean necesarias para llegar nuevamente a dicho límite.

## Palabras clave

**Buscar:** Se refiere a la acción de buscar en tu mazo la carta indicada por el efecto, mostrarla a todos los jugadores y ponerla en tu mano. Finalmente, deberás barajar tu mazo incluso si no encuentras la carta buscada.

**Causar:** Al causar amnesia a un jugador, coloca la cantidad indicada de cartas de la parte superior de su mazo en su pila de descarte.

**Desarmar:** Se refiere a la acción de mover un arma o escudo equipado a cierto jugador de su inventario hacia su mano.

**Descartar:** Se refiere a la acción de tomar cierta cantidad de cartas de tu mano y ponerlas en tu pila de descarte en el orden deseado.

**Destruir:** Cuando una carta es destruida, se coloca en la pila de descarte. Solo se pueden destruir cartas que estén en la barra de estado o en el inventario de un jugador.

**furioso:** Cada vez que un jugador furioso pierda vida o reciba daño, obtiene una cantidad de ataque durante este turno igual a la vida perdida o daño recibido.

**Infligir:** Al infligir daño a un jugador, restas la cantidad indicada a la vida de ese jugador. El daño puede ser de uno o varios tipos a la vez. Los tipos de daño son físico, mágico e infernal.

**Inhabilitar:** Cuando un objeto es inhabilitado, dicho objeto no otorgará ataque ni defensa mediante su ataque base, defensa base ni efectos al jugador que lo tenga equipado y tampoco se podrán jugar sus habilidades. Esto solo aplica a partir de que el efecto de inhabilitar se resuelva.

**Instantáneo:** Una carta con este efecto se resuelve a penas entra a la zona de espera sin hacer que la oportunidad de hacer jugadas pase a otro jugador.

**Jugar Gratis:** Cuando una carta es jugada gratis, no aplicarán las restricciones referentes al turno en el que pueda ser jugada, la cantidad de veces que pueda ser jugada ni su costo de ficha épica.

**Negar:** Solo se puede negar una carta o habilidad que esté siendo jugada y se encuentre en la zona de espera. Cuando dicha carta o habilidad es negada, sale de la zona de espera sin resolverse (Sus efectos no suceden).

**Paralizar:** Cuando un jugador está paralizado no puede cambiar de estado ni infligir daño de batalla.

**Potenciar:** Cuando un objeto es potenciado, dicho objeto otorgará el doble de ataque base y defensa base al jugador que lo tenga equipado.

**Predecir:** Se refiere a la acción de ver cierta cantidad de cartas de la parte superior de un mazo. Luego, devolver la cantidad de cartas vistas que desees a la parte superior del mazo en cualquier orden y el resto a la parte inferior del mazo en cualquier orden.

**Realizar:** Al realizar una sanación a un jugador, sumas la cantidad indicada a la vida de ese jugador.

**Reciclar:** Se refiere a la acción de tomar cierta cantidad de cartas de tu pila de descarte y ponerlas en tu mano.

**Refrescar:** Solo se puede refrescar un objeto que está en recarga y al hacerlo pasará a estar listo.

**Remover:** Solo se puede remover una carta que esté en la pila de descarte y al hacerlo, dicha carta deja de formar parte de la partida (La colocas fuera del tablero y es como si dejase de existir para cualquier efecto y jugador).

**Renovar:** Cuando un aura es renovada, se le quitarán o agregarán tantas fichas de duración sean necesarios para que llegue a su duración base.

**Requiere:** Se refiere a que para poder jugar la carta se debe cumplir la condición de tener al menos la cantidad indicada de Auras/Maleficios tuyos activos u objetos equipados. No afecta en nada a la resolución de dicha carta si luego de jugarla se deja de cumplir la condición.

**Robar:** Se refiere a la acción de tomar cierta cantidad de cartas de la parte superior de tu mazo y ponerlas en tu mano.

**Robo de Vida:** Cada vez que un jugador con este efecto inflija daño de batalla, se cura esa misma cantidad de vida.

**Saquear:** Cuando saqueas los restos de un jugador eliminado, te quedas con las fichas épicas que no gastó. Además, deberás barajar boca abajo todas sus cartas que quedaron fuera del mazo. Luego, robarás cartas de ahí hasta que se acaben o hasta que llegues al límite máximo de cartas en tu mano. Usa dichas cartas como si te pertenecieran.