

ELIRIA® TCG
Reglamento técnico 1.1

1. Requisitos para jugar: 1 mazo, 1 tablero (opcional) y 3 dados.
2. Tablero: Se compone por 3 espacios para cartas de combate en la parte superior (con 3 espacios para los dados/contadores), cinco espacios para cartas de invocación/reacción en la parte inferior, un espacio para el mazo en la parte superior izquierda y un espacio para la pila de descarte (lugar en el que se colocan las cartas destruidas de ese tablero) en la parte superior derecha.
3. Dados: Hacen las veces de contadores, deben tener 12 lados.
4. Mazo: Puede ser del tamaño que guste el jugador, la limitante es que no puede contener más de una carta con el mismo nombre.
5. Objetivo del juego: Destruir las cartas de combate del oponente o hacer que pierda la partida por descarte (7.c).
6. Tipos de cartas:
 - a) Combate: Solo pueden jugarse en tu turno y se destruyen si el ataque enemigo supera los puntos de resistencia de tu carta. Suelen ser de color arena, y se componen por los siguientes elementos:
 - I) Potencial: Representa el número máximo de puntos de poder que puede acumular. Generalmente van del 1 al 9.
 - II) Clase: La categoría a la que pertenece. Por ejemplo, guerrero, mística, bestia, objeto vivo, espíritu, reanimado.
 - III) Habilidad pasiva: Solo algunas cartas tendrán actividad pasiva, y ésta solamente se activa mientras el combatiente esté boca arriba.
 - IV) Ataques (o habilidades activas): Algunos tienen efectos, pero todas tienen puntos variables (x) o constantes de ataque. El número que aparece a la izquierda del ataque es la cantidad mínima de puntos de poder que el combatiente deberá acumular para utilizarlo.
 - V) Puntos de resistencia: Es el umbral que deberá superar el ataque de tu oponente para destruir la carta de combate. En caso de que el ataque sea igual o inferior a la resistencia, simplemente no se destruye la carta atacada.
 - b) Reacción: Se juega boca abajo en tu turno, y solo puede activarse en el turno del oponente en el momento que se cumpla la condición de su activación (en caso de que dos reacciones puedan activarse simultáneamente deberás elegir una de ellas). Si al terminar el turno próximo del oponente, la reacción no fue activada, esta pasa a la pila de descarte en la fase inicial correspondiente, sin surtir sus efectos. Suelen ser de color rojo y llevan el símbolo “R”.
 - c) Invocación: Solo pueden jugarse en tu turno, suelen ser de color azul, llevan el símbolo “J” y la duración y alcance de sus efectos depende de su subtipo:
 - I) Efímera: Generalmente sus efectos solo duran un turno y la carta pasa a la pila de descarte al final del turno.
 - II) Adhesión: Sus efectos están ligados a una de tus cartas de combate activa. Si ésta es destruida, también la invocación.
 - III) Campo: Sus efectos le aplican por igual a ambos jugadores y su duración es indefinida.
7. Condiciones de derrota:
 - a) Que se rinda el jugador por voluntad propia.
 - b) Que durante la fase de poder el jugador no tenga cartas de combate en su tablero.
 - c) Que en cualquier momento un jugador deba robar de su mazo y no pueda hacerlo porque se terminaron las cartas.

8. Juego boca abajo: Todas las cartas pueden jugarse boca abajo, pero sus efectos no se activarán hasta que queden boca arriba. Una vez boca arriba, el jugador no puede poner boca abajo una carta, salvo que algún efecto así lo permita. Las cartas de combate boca abajo no pueden atacar, pero sí pueden ser atacadas con normalidad como si estuvieran boca arriba, y en ese momento quedan reveladas, activándose cualquier habilidad pasiva que el combatiente tuviera, en su caso, y reduciendo cualquier excedente de puntos de poder para que quede ajustado a su potencial.
9. Regla de tres: En una partida un jugador únicamente puede jugar de su mano al tablero tres cartas de combate, ya sean todas al mismo tiempo o de forma diferida durante la partida. Solo por excepción de efectos especiales se podrán jugar combatientes adicionales.
10. Regla de alineación: Solamente podrás decretar un ataque en tu fase de ataque si tu atacante está directamente frente al combatiente de tu oponente, salvo que algún efecto permita hacerlo de otra manera. Es decir, deberán estar alineados espacialmente.
11. Inicio de partida:
 - a) Ambos jugadores deberán revolver bien su respectivo mazo y posteriormente partir el del oponente.
 - b) Deberán tomar cinco cartas cada uno. Si uno de los dos jugadores no obtuvo al menos una carta de combate de su mazo (que no lleve el símbolo de la cruz “†”), tiene derecho a un *mulligan*: deberá mostrarle su mano al oponente, seleccionar una de sus cartas y enviarla a la pila de descarte, revolver su mazo nuevamente y sacar cinco hasta que obtenga al menos una carta de combate o eventualmente descartes todas y pierdas la partida (7.c).
 - c) Deberán tirar cada uno un dado y quien gane decidirá quién inicia la partida.
 - d) Quien inicie, en su primer turno saltará su fase inicial y su fase de ataque.
12. Fases del turno:
 - a) Inicial: Debes enviar todas las cartas de reacción en tu tablero (boca arriba y boca abajo) a la pila de descarte y tomar obligatoriamente una carta de tu mazo.
 - b) Movimiento: Puedes activar (cambiar de boca abajo a boca arriba) cartas de tu tablero, jugar cartas de tu mano y mover de lugar una de tus cartas de combate a un espacio adyacente, solo si está desocupado.
 - c) Poder: Los combatientes en tu tablero, incluso boca abajo, aumentan un punto de poder sin sobrepasar su potencial (los combatientes boca abajo aumentan hasta llegar al 9, independientemente de su potencial, que al revelarse o activarse se reducirán automáticamente a su potencial en caso de ser necesario). Si no tienes una carta de combate en tu tablero durante esta fase, pierdes la partida.
 - d) Ataque: Una vez por turno puedes declarar un ataque con alguna carta de combate en tu tablero a una de las cartas de combate de tu oponente, o bien no atacar. Decretar un ataque no consume puntos de poder, salvo que algún efecto determine lo contrario.
13. Derechos:
 - a) Mazo: En cualquier momento de la partida, los jugadores tienen derecho a contar las cartas de cualquier mazo.
 - b) Mano: En cualquier momento de la partida, los jugadores tienen derecho a contar las cartas de la mano del oponente.
 - c) Descarte: En cualquier momento de la partida, los jugadores tienen derecho a consultar cualquier pila de descarte.
 - d) Marcador: Al finalizar el turno de tu oponente, tendrás derecho a colocar un marcador (una ficha o equivalente) sobre sus cartas de invocación boca abajo para llevar la cuenta de su naturaleza y poder advertir sobre la posible activación de una reacción extemporánea.

14. Tokens: Los tokens son cartas de uso opcional para representar efectos de otras cartas y no necesitan estar en el mazo o en la mano del jugador para poder ser utilizadas. Los tokens de combate tendrán el mismo tratamiento que las cartas de combate incluso aunque no sean mencionadas en algún efecto, con salvedad de dos excepciones:
- a) Sacrificios: A diferencia de las cartas de combate, los tokens de combate no pueden ser sacrificados para activar el efecto de alguna carta a menos que dicho efecto lo permita expresamente.
 - b) Trato fuera del campo: Cuando un token deja el campo, ya sea porque es pasa a la pila de descarte (es destruida), porque se intercambia de lugar con una carta de la mano o del mazo, o por cualquier otra razón, solo desaparece sin dejar rastro alguno.