



INVOCACION

FRONTERAS



HECATE
ediciones

www.hecateediciones.com



Objetivo del juego

El objetivo de Invocación es proclamarte señor de la frontera entre los mundos. Para ello debes conseguir la mayor cantidad de puntos de victoria (PV) entre trofeos y Maná acumulado.

Las cartas obtenidas como trofeos otorgan su valor de Poder en PV, el maná otorga 1 PV por cada uno que tengas en reserva. Estos puntos se contabilizan al final de la partida, que se da al agotarse el mazo de cartas.

Preparación de la primera ronda de juego

Cada jugador recibe 1 carta de resumen, de un lado se encuentra el diagrama de disposición de las cartas en su zona de juego y del otro lado un resumen de las reglas de juego.

Cada jugador toma una carta del mazo y aquella con valor de poder más alto será el jugador inicial que llamaremos Guardián a partir de ahora (en caso de empate toman otra carta los jugadores empatados).

El Guardián mezcla el mazo (que a partir de ahora llamaremos Portal) y lo deja apartado para la fase de inicio (ver página 3).



Elementos de una carta



- 1 Elemento
Fuego Tierra
Agua Aire
- 2 Nombre
- 3 costo
Carta en conjuro
- 4 Poder de invocación/
Puntos de Victoria
- 5 Maná
- 6 Valor de apoyo
- 7 Icono de fase
Preparación
Combate
- 8 Efecto de carta
- 9 leyenda
- 10 Datos de la colección



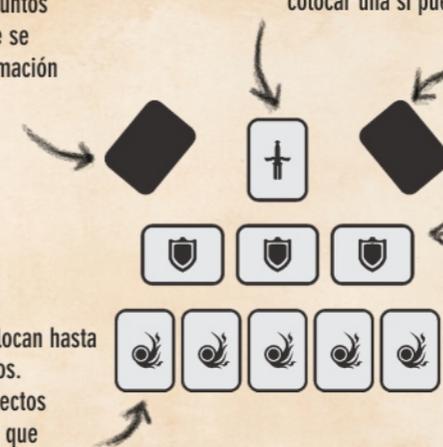
Ronda de juego

Una ronda de Invocación está dividida en tres fases: Inicio, Preparación y Combate.

En la fase de Inicio se entregan nuevas cartas a todos los jugadores, durante la Preparación los jugadores deben planear cuidadosamente su estrategia la que luego, en la fase de Combate, definirá si su invocación es la más poderosa.

Zona de juego

- Area de Maná: En esta zona se van acumulando cartas que representan puntos de maná. Las cartas de maná siempre se conservan boca abajo ya que su información no tiene utilidad.
- Area de Invocación: En esta zona se coloca una única carta que utilizará completa durante el combate. La carta de invocación es obligatoria y todos los jugadores deben colocar una si pueden.
- Area de Victorias: En esta zona se van acumulando las cartas que obtienen los jugadores al ganar un combate .



-Area de Conjuros: En esta área se colocan hasta 5 cartas que se reservan como conjuros. Además, estas pueden disparar sus efectos durante la ronda de combate, siempre que tengan el ícono de Combate. Ningún otro aspecto de la carta se utiliza.

-Area de Apoyos: En esta zona se colocan hasta 3 cartas que pueden llegar a sumar su valor de Apoyo a la Invocación. Es importante recordar que las cartas en posición de apoyo solo utilizan este valor, no se aplica el efecto ni ninguna otro aspecto de la carta.





Fase de Inicio

Si es la primera ronda de juego, el **Guardián** reparte 4 cartas de la baraja a cada jugador (incluido él mismo). Finalmente coloca el Portal a su derecha.

A partir de la segunda ronda, el **Guardián** elige cuántas cartas del Portal entregar exactamente a todos los jugadores, debe ser un número entre 2 a 6 cartas, **NO** puede quedar ningún jugador que reciba menos que el número elegido. El **Guardián** puede contar las cartas del Portal para elegir un número exacto y divisible en la cantidad de jugadores presentes.

Si es imposible entregar como mínimo 2 cartas a cada jugador se pasa instantáneamente al Final del Juego.

Si se logra repartir se pasa a la fase de Preparación.

Fase de Preparación

Durante esta fase, todos los jugadores al mismo tiempo, deben preparar su plan de combate colocando cartas de su mano, boca abajo, en las distintas áreas de su zona de juego (ver el diagrama anterior).

Cualquier carta puede ir en cualquier zona de juego, no hay restricciones ni condiciones para bajar una carta al tablero. Así también se pueden levantar y cambiar de lugar todas las cartas puestas o que vengan ya colocadas de rondas anteriores.

Es importante recordar:

La carta elegida como **Invocación** utiliza **TODA** la información de la carta, desde el **Elemento**, los **Sacrificios**, **Poder**, **Maná**, **Apoyo** y **efecto**.



Las cartas en la zona de **Conjuros** solo considera su texto de **Efecto**, pero pueden colocarse cartas sin efecto.



Algunas cartas contienen historia, la misma se diferencia de los textos de Efecto por su letra pequeña.



Las que se colocan en **Apoyos** sólo utilizan su valor de **apoyo**.



No es necesario utilizar todas las cartas de la mano, pero las cartas en mano no pueden usarse durante el Combate.

La única carta que es obligatoria es la **Invocación**, el resto son opcionales.

Efectos de Preparación

Durante esta fase es posible jugar cartas de la mano que contengan el símbolo (*) en su esquina inferior derecha para aplicar su Efecto. Para esto no es necesario esperar al turno, simplemente debe descartarla y anunciar en voz clara lo que indica la carta en **Efecto** y realizar la acción indicada.

(*) **Icono de Preparación**



Terminar la Preparación

Una vez que un jugador está conforme con su Preparación, debe anunciar claramente que finaliza esta fase colocando el **Contador de Poder** sobre su **Invocación**. Esto le impide realizar cambios a su mesa de juego o jugar cartas de su mano, al mismo tiempo **impide** que otros jugadores puedan usarlo de

objetivo en **Efectos** que utilicen.

El primer jugador en terminar recibe 1 **Maná**, toma la primera carta del descarte y la coloca boca abajo en su zona de **Maná**, si no hay pila de descarte entonces no recibe mana. Si hay duda, se utiliza la **Prioridad de Ronda** (ver más adelante).

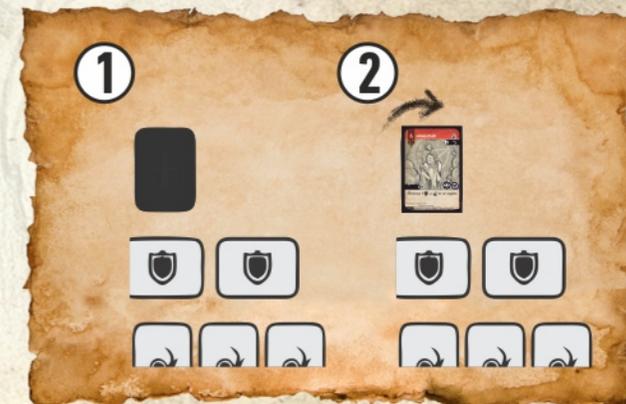
Cuando todos los jugadores terminaron su preparación se procede a la **Fase de Combate**.



Fase de combate

La fase de **Combate** debe resolverse en el siguiente orden:

1º- Se revelan simultáneamente las **Invocaciones** de todos los jugadores.



2º- Todos deben pagar los Sacrificios de su carta de Invocación. Esto se hace llevando al Descarte desde sus Conjuros y/o Apoyos, la cantidad indicada de cada una en la esquina superior derecha (no todas tienen costo).



Si no se puede pagar el sacrificio de Invocación **COMPLETO**, no paga y el jugador queda inmediatamente fuera de la ronda, no podrá ganar el combate. Su carta de Invocación permanece en juego, ya que podrá ser objetivo de otros efectos o considerarse Trofeo.



3º- Si la Invocación tenía uno o más iconos de Maná  ubicados debajo del Poder, el jugador debe tomar esa cantidad de cartas del descarte (siempre respetando el orden de la pila) y colocarlas boca abajo en su zona de Maná. Si no hay pila de descarte entonces no gana Maná (es importante recordar que las cartas colocadas como maná se consideran como un Token, ya no tiene utilidad de frente).



4º- Comenzando por el Guardián y siguiendo hacia la izquierda, todas las Invocaciones activan su Efecto (si lo tienen). La activación del efecto de Invocación es obligatoria.

5º- A continuación se debe anunciar la carta ganadora de apertura del Combate, aquella cuyo Poder resulte el más alto luego de aplicar los efectos.

6º- A partir de este punto los jugadores pueden revelar, en cualquier momento, cartas de su zona de Conjuros para activar sus efectos, cartas de la zona de Apoyos para sumar su valor de Apoyo al combate, o utilizar Maná para mejorar cualquiera de sus cartas, logrando que su Invocación sea la más poderosa de la ronda. No es necesario respetar un orden de ronda en esta etapa.

Es recomendable, de no tener el contador, utilizar dados o anotaciones para llevar cuenta del poder de las Invocaciones en todo momento. Siempre debe estar claro cuál es la Invocación más poderosa (y por lo tanto ganadora de la ronda) y su valor de poder total.

Los jugadores pueden retirarse de la ronda en cualquier momento declarando en voz alta que está derrotado, a partir de ese momento ya no puede influir de ninguna forma el resultado del combate pero los efectos aplicados previamente continúan.

Efectos de Combate

Durante esta fase es posible usar el Efecto de Conjuros o la Invocación que tengan el símbolo  en su esquina inferior derecha.

En el caso de las Invocaciones, estos se activan en el orden de Prioridad, en el caso de los Conjuros simplemente debe **REVELAR** el Conjuero y anunciar en voz clara lo que indica la carta en su Efecto y realizar la acción indicada. Los Conjuros permanecen en su lugar a menos que indiquen lo contrario; estas cartas reveladas siguen contando como Cartas en Conjuros.

Conjuros

Al revelar una carta de conjuero no hay vuelta atrás, éste debe aplicar su efecto obligatoriamente. Si la carta no tiene efecto o no puede aplicarse por razones varias, la carta vuelve Boca Abajo (no se puede revelar un Conjuero que no tenga Acción que realizar). Una vez aplicado los Conjuros, se quedan boca arriba hasta el final de la ronda. Siguen contando para todos los efectos que requieran espacios utilizados de conjuros.

Los efectos de los Conjuros que modifican el poder de las Invocaciones son **CONSTANTES y APILABLES** a menos que indiquen lo contrario (los efectos que dicen "En este instante" o "En este momento" solo se aplican 1 vez al revelarse).

La única forma de deshacer efectos constantes es eliminando la carta de Conjuero.

Los efectos que se aclaran como "**tu poder es igual a**" no tienen en cuenta el valor actual de poder de la Invocación, sino que lo modifican a un nuevo valor específico. Sin embargo, luego de aplicar el efecto, deben recalcular el valor si éste se ve afectado por otros Conjuros persistentes. Al igual que los otros Conjuros que modifican el poder, estas cartas se actualizan si sus condiciones se ven modificadas. **Si la condición de un Conjuero es modificada también lo hace su efecto.**

1º- **Ejemplo:** "Tu poder es igual a tus conjuros X2" con 4 Conjuros en su tablero, actualiza el poder de la Invocación a 8, pero en el campo está jugada una carta de "todas las criaturas fuego reducen su poder en 3". Si tu criatura es fuego debe actualizar su valor a 5. Si en algún momento le destruyen el conjuero inicial, la Invocación pasa a tener nuevamente su valor impreso en carta - 3 por el conjuero penalizador.

2º- **Ejemplo:** "Suma a tu poder la cantidad de Maná en reserva". Si durante la ronda varía la cantidad de Maná en reserva, entonces también lo hace el valor que aporta esta carta a tu Poder. **Los efectos que se aplican sobre el valor de poder se actualizan constantemente.**



Maná

Existen dos posibles posiciones para el Maná: En Reserva, que es el pozo donde cada jugador guarda el Maná que va adquiriendo, y En Juego, que es cuando se utiliza durante el Combate.

El Maná tiene múltiples usos con resultados directos sobre EL INVOCADOR durante el combate:

Prioridad: Por única vez en el combate, puedes ganar prioridad en la ronda para la aplicación de efectos de invocación o conjuros gastando 1 Maná. Cualquiera de los jugadores puede hacer el mismo pago para ganar esa prioridad nuevamente y reescribir el orden de la ronda. Si el guardián hace el pago, es irrevocable e irremplazable, es decir, no pueden ganarle prioridad.

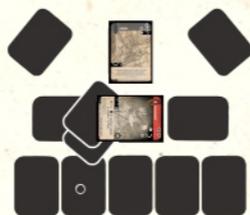
Barrera de Maná: Un jugador puede, en cualquier momento, pagar 1 Maná para proteger un Conjuro revelado. Coloca 1 Maná de su reserva sobre el Conjuro a proteger. Esto impide que su carta pueda ser objetivo de otros Conjuros hasta el final de la ronda.



Potenciar la invocación: Coloca X cantidad de Maná desde la reserva, tanta como quiera, sobre la Invocación. Suma esa cantidad de Maná al Poder Total del Invocador. Esta acción solo puede realizarse una vez por combate.



Invocar Apoyo: Un jugador puede, por única vez, pagar 2 Maná para revelar un apoyo. Coloca 2 Maná desde su reserva sobre una de sus Cartas en la zona de Apoyos, la revela, muestra su Valor de Apoyo y este se suma al Poder Total del Invocador.



El Poder Total de Invocador

Poder impreso en la carta de Invocación + Efectos de conjuro + Potencia agregada con Maná + Apoyo invocado..

Ejemplo: Si un jugador aplica el efecto "Ataraxia: Iguala al Poder Más alto en Este Momento", igualará el Poder más alto considerando los efectos y maná ya aplicados.

ADVERTENCIA: La carta Archangel, sólo intercambia el Poder Impreso en la carta entre dos jugadores. Los efectos, potencia y apoyo se aplicarán sobre el valor intercambiado pero no se transfiere.

Ganador del Combate

Una vez que todos los jugadores se retiraron aceptando que la Invocación de un jugador es la más poderosa, el ganador toma la Invocación cuyo Poder impreso en la carta sea el más alto y la coloca boca arriba a su zona de Trofeos. Si solo una parte de los jugadores decide ya no participar del combate pueden retirarse pero siempre su carta permanecerá en mesa.

Si hay empate, éste se define comparando el valor de Apoyo de las Invocaciones. Si el empate persiste y no tienen forma de romper el equilibrio, entonces ninguno se lleva la victoria y todas las Invocaciones se descartan.

Fin de la ronda

Al declararse un ganador o empate total, la ronda se da por finalizada. Todo el Maná utilizado se mezcla nuevamente en el Portal, todas las cartas que fueron utilizadas (las que están boca arriba) se colocan en el pozo de descarte y el jugador Guardián pasa el mazo al jugador de su izquierda, éste será el Guardián de la próxima ronda.

Fin del juego

Cuando no puede repartirse el mínimo de cartas a todos los jugadores, se acaba la partida. Se contabilizan los puntos de Victoria, sumando el Poder de sus Trofeos más la cantidad de Maná en reserva que tienen. El jugador con más puntos será el ganador absoluto. Si se produce un empate se suman los puntos de Apoyo de los Trofeos. Si el empate persiste entonces se mezcla todo en el Portal y los jugadores en empate juegan una última ronda

repartiéndose 10 cartas a cada uno.

Es importante recordar:

Cada Maná en reserva es 1 Punto de Victoria al final del juego. Al finalizar la Ronda, todo el Maná utilizado se mezcla de vuelta en el Portal, ésta es también una estrategia para regular el final del juego.

Efectos

Prioridad de Ronda

Invocación es un juego que no sigue orden de turno y por lo tanto es posible que, durante la fase de Preparación o Combate, varios jugadores quieran activar simultáneamente Efectos contradictorios, o que necesitan un orden para ejecutarse. En estos casos, las cartas se resuelven a partir del Guardián y continuando hacia la izquierda; una vez que una carta se resolvió completamente se pasa a la siguiente, si es que aún puede resolverse.

Cadena de Efectos

Un mismo jugador no puede activar otro efecto hasta terminar el primero y que se cumplan todas las respuestas de sus oponentes. Cualquier jugador puede detener el Combate para pedir que las cartas se resuelvan en orden si le parece que hay efectos que se resolvieron mal. Las acciones del juego no pueden deshacerse; sin embargo, es posible que un jugador deshaga una acción si entra inmediatamente en conflicto con algo que fuera a hacer otro jugador más cercano al Guardián.

Acción y Reacción

Para ejecutar y resolver acciones, Invocación se basa en el concepto de "Acción y Reacción".

Mientras las cartas no entren en conflicto, es decir que no se requiera orden para resolverlas, todas las cartas se consideran Acciones.

Siempre que un jugador accione (juegue un efecto) cualquier otro jugador puede Reaccionar: responder con otra carta. Como se explicó anteriormente, se resolverán en Orden de Prioridad, lo cual significa que primero va una y luego, si aún puede resolverse, se activan las reacciones.

Ejemplo: Un jugador que va perdiendo juega "Intercambia el Poder entre dos jugadores", esto es considerado una Acción. Su oponente, que casualmente es el Guardián, decide declarar una reacción y juega "Bloquea 3 Conjuros de un jugador", este Efecto se aplica primero y bloquea a la carta jugada por su oponente, la cual queda inutilizada.

En otro escenario, el orden de turnos le da la prioridad al otro jugador, entonces el bloqueo se hubiera producido de forma tardía (como otra acción) y no hubiera tenido influencia sobre efectos ya resueltos. Por lo tanto el Guardián siempre tendrá una ventaja táctica con este tipo de cartas que influyen sobre otras.

Reglas alternativas

Una vez que los jugadores se han familiarizado con las reglas básicas de Invocación pueden probar algunas alternativas para modificar el juego. Pueden encontrar más información sobre

estos y otros modos de juego en nuestra página <http://www.hecateediciones.com.ar>

Partida Extendida (3 o más Jugadores)

En partidas de 3 o 4 jugadores es recomendable, cuando se da la condición de última ronda de juego, mezclar todo el descarte en el Portal y jugar hasta que se agote nuevamente.

Cronometrada

La Preparación tiene una duración máxima de 30 segundos. Pueden utilizar un cronómetro o reloj de arena para controlarlo. Finalizado ese tiempo, los jugadores pasan inmediatamente a la fase de Combate. Pasado ese tiempo, si alguno se quedó sin Invocación, el Guardián tomará al azar una carta del tablero o la mano de ese jugador y la colocará como su invocación.

El Combate tiene una duración máxima de 60 segundos. Finalizado ese tiempo se define el ganador con el potencial actual de las Invocaciones.

Armagedón (5 a 8 jugadores)

Agregando un mazo extra pueden jugar hasta 8 jugadores. En este modo de juego el Guardián no participa de la ronda de juego, sino que hace de árbitro. Su función es poner orden, administrar el Portal y el encadenamiento de efectos. Al finalizar la ronda, el Guardián toma la primera de la baraja y la agrega a sus Trofeos.

Cuando la baraja se acaba, se vuelve a mezclar el descarte y se coloca como Portal, esto se hace hasta que todos los jugadores hayan sido la misma cantidad de veces Guardián del Portal.

Construido

Si varios jugadores poseen un mazo de Invocación cada uno puede construir previamente el mazo con el que va a jugar.

Cada mazo debe contener 30 cartas, de las cuales 10 deben ser sin efectos. La baraja no puede tener repetida más de 2 veces ninguna carta. Sólo puede tener 1 copia de las cartas promocionales (marcadas con una estrella en su numeración) Cuando cualquiera de las dos barajas se agota, se da el Fin del Juego.

Leyendas

Se debe construir entre los jugadores un mazo de 15 cartas a elección que será considerado de Leyendas; éste se coloca aparte del Portal. El mazo de Leyendas siempre debe tener la carta superior revelada. Para tomar la primera carta del mazo Leyenda se debe pagar 1 Maná durante la fase de Preparación. Si varios jugadores quieren la misma carta se respeta la prioridad de ronda. Cada jugador sólo puede tomar 1 Leyenda por ronda. Cuando se toma 1 Leyenda, se revela la siguiente. Las Leyendas descartadas durante el juego van al descarte normal, por lo que pueden llegar a mezclarse.





Resumen

Fase de Inicio:

El guardián reparte entre 2 a 6 cartas para todos los jugadores. Si no hay mínimo 2 cartas para cada jugador, se pasa al Final del Juego.

Fase de Preparación:

Los jugadores preparan su tablero de juego, colocando cartas boca abajo en cualquiera de las 3 posiciones: Invocación (obligatoria), Apoyos o Conjuros. Puede utilizar efectos que estén marcados con el icono de Preparación.

Fase de Combate:

1° Se revelan todas las invocaciones.

2° Uno por uno paga el costo de invocación si lo tuviera. Si no puede pagarlo, sale de la ronda pero deja sus cartas.

3° Ganan el Maná indicado en su invocación.

4° Activan en orden los efectos de las invocaciones.

5° El jugador con más Poder es el que va ganando.

6° De ahora en más pueden usar cartas que tengan en Conjuros (las revelan y aplican su efecto) o el Mana que tenga en reserva para mejorar su invocación.

7° Cuando ya todos los jugadores decidieron no seguir participando del combate, el ganador se lleva la carta con el Poder impreso más alto a su Zona de Trofeos.

El Maná:

Coloca Maná de tu reserva sobre tu Invocación para aumentar su Poder igual a la cantidad que colocaste, sólo puede usarse 1 vez.

Coloca 2 Maná sobre un Apoyo propio para revelarlo y aumentar el valor de Apoyo al Poder de tu invocación. (esta acción solo se puede realizar una vez).

Coloca Maná sobre conjuros para evitar que sean destruidos por otros efectos.

Fin de la Ronda:

Al declararse un ganador o empate total, la ronda se da por finalizada.

Todo el Maná en juego se mezcla nuevamente en el Portal. Se descartan todas las usadas.

El Guardián pasa el mazo a su izquierda para que sea Guardián de la próxima ronda.

Fin del Juego:

Se suma el Poder de cada Trofeo más la cantidad de Maná en Reserva. El jugador con más puntos es el ganador.

En un empate suman el apoyo de los trofeos y si se mantiene juegan una mano con 10 cartas cada uno.



Glosario

Apoyo: Es el valor impreso en la carta en la parte inferior, se encuentra impreso acostado para que no se confunda con ningún otro. Este valor se utiliza en caso de empate entre invocaciones. Si una carta puesta en la Zona de Apoyo se revela gastando 2 Maná, aumenta el valor de apoyo de esta carta al Poder de la invocación.

Conjuro: Son cartas colocadas boca abajo para ser sacrificadas o activadas durante el Combate, si es que la misma tiene el icono de Efecto de Combate. Estas cartas activadas permanecen en juego hasta el final de la ronda o ser destruidas.

Descarte: Es un lugar en la mesa que no pertenece a ningún jugador en particular y donde se colocan apiladas las cartas descartadas. Cuando un jugador gana Mana, debe tomar la primera carta del descarte y llevarla a su Reserva de Maná.

Elemento: Agua, Aire, Tierra, Fuego, son los 4 elementos, algunas cartas pueden tener dos elementos o más o incluso ninguno. Los elementos se utilizan para aumentar el Poder o algunos efectos específicos que afectan a la invocación según esta característica.

Efecto: Es un texto descriptivo que indica paso a paso acciones que deben realizarse, algunos efectos pueden contradecir las reglas o agregar nuevas acciones o condiciones. Las cartas con efecto también tienen un icono que indica en qué etapa de la ronda puede aplicarse: si es de preparación la carta se descarta, si es en combate la carta debe revelarse desde conjuros o ser la invocación.

En juego: son cartas que están participando del combate.



Fase: El juego tiene 3 fases, cada fase tiene sus propias reglas, son el proceso de inicio, preparación y combate.

Invocación: Es la carta colocada al frente para que haga alarde de su poder ante los otros invocadores. Esta carta hace uso de todas sus características incluso su Elemento.

Intercambio: si es sólo de valores las cartas permanecen en su lugar pero los números indicados cambian como si fueran de la otra carta. Cuando se intercambian cartas, estas cambian su lugar y estado (respetando si una carta estaba boca abajo y la otra no, al cambiarse la carta que no lo estaba debe ponerse boca abajo).

"Igual a": Efecto que reemplaza el valor impreso en la carta por el indicado en el efecto. Este cálculo matemático es constante, si hay alguna modificación de los elementos el valor se actualiza, a menos que indique lo contrario como "en este instante" o "en este momento".

Maná: Son cartas que vienen del descarte a la Zona de Maná Boca abajo. Pueden usarse para activar un apoyo, proteger un conjuro o potenciar la invocación

Poder: Es el valor superior de una carta puesta en invocación. El poder impreso en la carta es el que se muestra en la carta, mientras que el poder del invocador (el que hará que gane el combate) se compone por el Poder de la carta + los efectos + la potencia de Maná + apoyo activado.

Portal: Es la baraja de juego, cuando la baraja se acaba el juego se termina.

Puntos de Victoria: Al final del juego se suma el poder de las cartas y la cantidad de cartas en Maná para saber quién es el ganador.

Reserva: son cartas de Maná en el tablero del jugador que NO están en juego.

Ronda: Comienza con el Guardián tomando la baraja y entrando en la Fase de Inicio. Cuando se cumplen las 3 Fases, se termina una Ronda.

Trofeo: Son las cartas de invocación que se acumulan al ganar Combates, aportan su Poder como Puntos de Victoria al final del juego.

Zona de Apoyo: Se colocan cartas boca abajo para ser sacrificadas o invocadas para sumar su Apoyo durante el Combate.



INVOCACION
FRONTERAS



HECATE
ediciones