



REGLAMENTO BÁSICO



ממלכת
כהנים

MAMLEJET KOHANIM

– UNA NACIÓN ETERNA –



CONTENIDO

1. CONCEPTOS BÁSICOS

- TRES TIPOS DE RIQUEZA 2
- PARTES DE UNA CARTA 3
- TIPOS DE CARTA 4
- ZONAS 6

2. BASES DEL JUEGO

- OBTENER RIQUEZAS 8
- JUGAR UNA TÁCTICA 9
- HABILIDADES 11
- SISTEMA DE COMBATE / TIPOS DE ACCIÓN 12
- CONSTRUIR TU PROPIO MAZO 15
- LA REGLA DE ORO 15

3. JUGAR M"K

- MODOS DE JUEGO – NIVELES DE DESAFÍO 16
- PUNTOS DE *EMUNÁ* 16
- COMIENCEN EL JUEGO 17
- PARTES DEL TURNO 17
- EL PRÓXIMO TURNO 20
- TÉRMINOS CLAVE Y DEFINICIONES 20

INTRODUCCIÓN

Con este reglamento aprenderás a jugar a *Mamlejet Kohanim* (M"K), un juego de cartas intercambiables inspirado en nuestra Torá y ambientado en la Época de Oro de Israel, cuando se erguía majestuoso el *Mishkán*.

En un juego de M"K eres el comandante de una división del ejército de Israel, y tendrás que defender a tu pueblo de las legiones hostiles del lugar. Tu mazo de cartas representa tu ciudad y los recursos a tu disposición. Contiene las tácticas, armamento y soldados que debes organizar para tener éxito en tu campaña. ¡Vive la aventura de conocer a los héroes de nuestro pueblo ya no como espectador sino como protagonista!

Los juegos de cartas intercambiables como M"K combinan estrategia y colección de cartas. Lo mejor acerca de este tipo de juego es que siempre es una experiencia nueva. Tienes que diseñar y armar tus propios mazos personalizados. Además, tenemos la intención de seguir expandiendo el mundo de M"K con nuevos conceptos y personajes, y estamos muy interesados en escuchar tus ideas.

✓ Visita www.mkkohanim.com donde encontrarás artículos, información interna y noticias sobre futuras colecciones.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego consiste en ser el primero en desmoralizar al ejército enemigo, quitándoles puntos de *emuná* al derrotar a los soldados de sus filas.

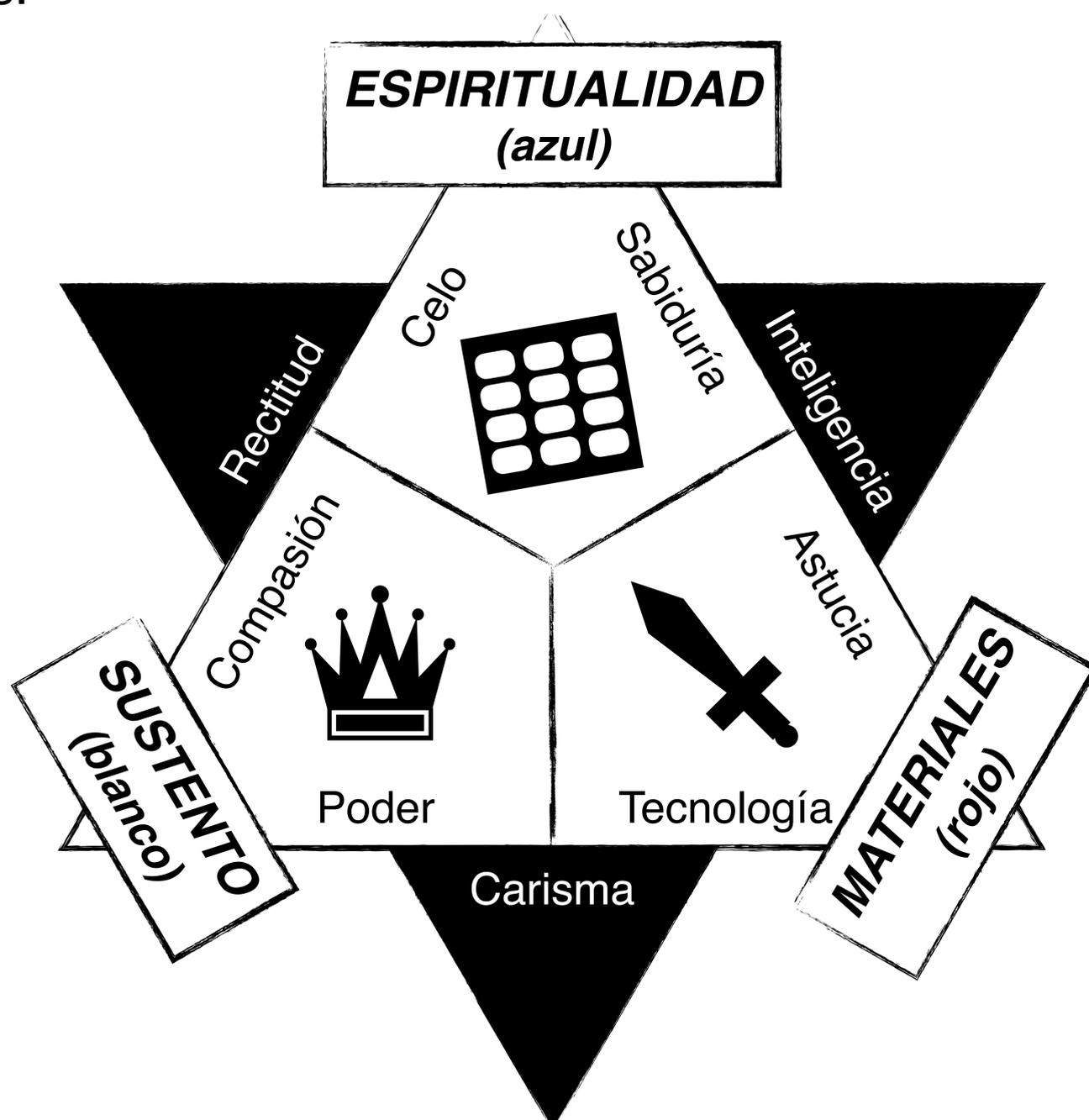
Ver página 16, sección "Puntos de *emuná*".

1. CONCEPTOS BÁSICOS

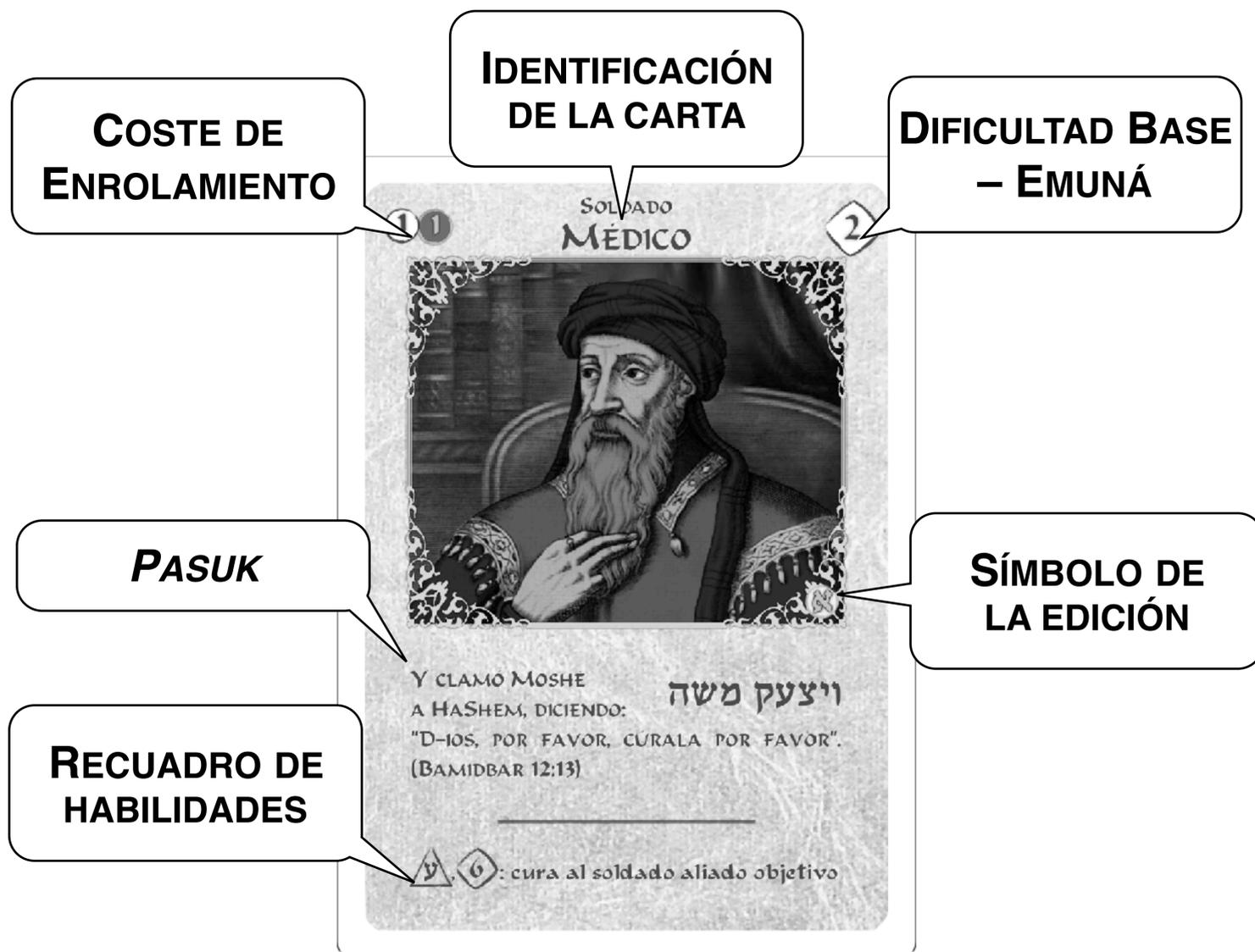
En esta sección describiremos los tres colores de M"K que le dan al juego su estructura básica. Luego revisaremos las partes de una carta de M"K y enumeraremos los distintos tipos de cartas que hay en el juego. También explicaremos las “zonas” del juego, que son las distintas áreas en las que las cartas pueden estar.

TRES TIPOS DE RIQUEZA

M"K tiene tres colores de tácticas y tres tipos de recurso básico asociados a éstas. Por ejemplo, las tácticas azules tienen números en círculos azules incluidos en sus costes, y “dedicar” una carta de Estudio de *Torá* te da 1 punto de *Espiritualidad* (riqueza asociada al color azul) que puedes usar para jugar tácticas. Cada color se especializa en cierta estrategia. De ti depende dominar uno o todos los colores.



PARTES DE UNA CARTA



Identificación de la carta

Indica el nombre y el tipo de carta: soldado, objeto, estrategia, *histadlut*, *tefilá* o recurso.

Coste de enrolamiento / ejecución de táctica

Las riquezas son el principal motor del juego ya que sirven para pagar tus tácticas. Los números en círculos de color en la esquina superior izquierda de una carta te indica el coste para jugar esa táctica. Si el coste muestra un 1 en un círculo blanco y un 1 en un círculo gris, pagas un puntos de *Sustento* (que obtienes de una "Ración de Alimento") más uno de cualquier tipo (genérico) para jugarlo.

Pasuk

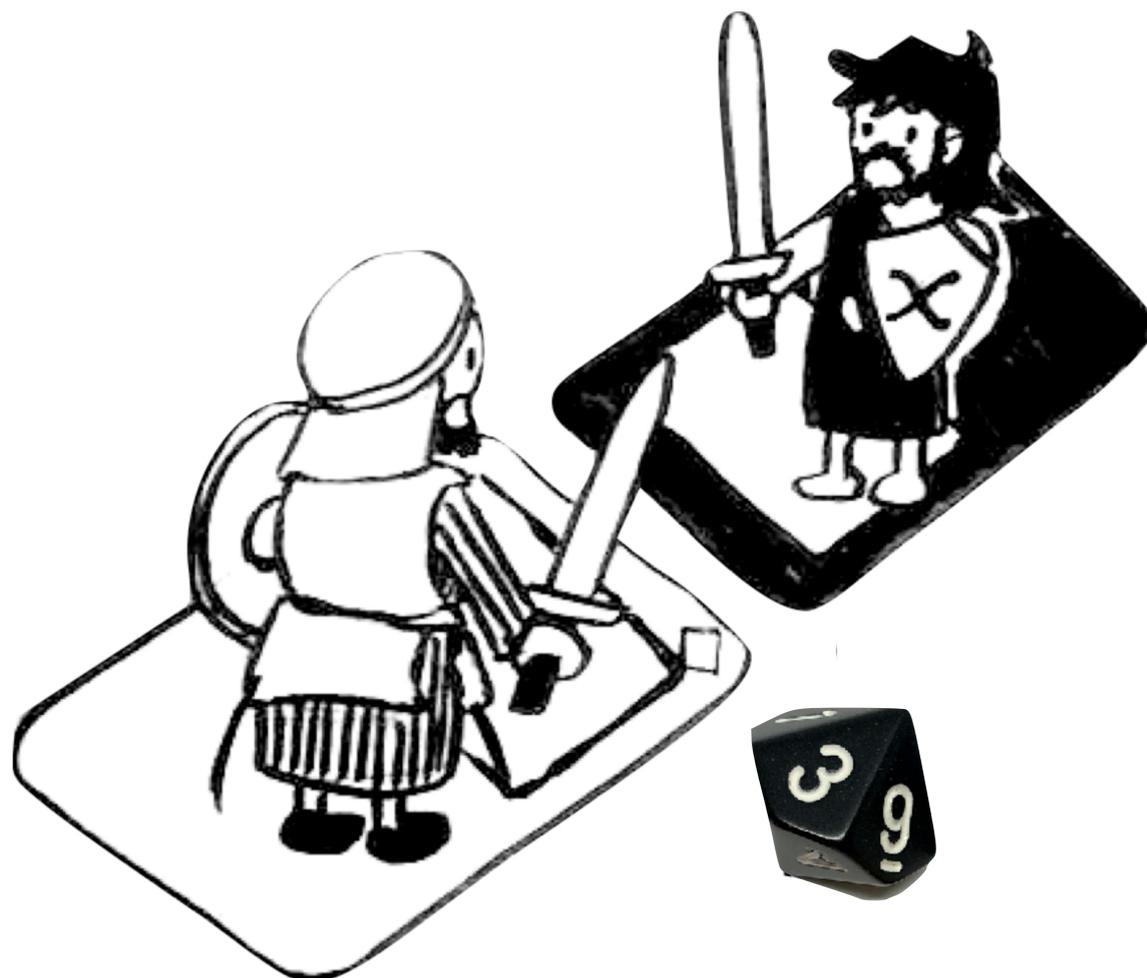
Aquí se ofrece una cita del *Tanaj* o de *Jazal* de donde se desprende el concepto representado por la carta, y su fuente.

Recuadro de habilidades

Es donde se describen las habilidades de la carta.

Dificultad Base – Emuná

Cada carta que puede participar en combate tiene una figura de dado arriba a la derecha que indica la dificultad en una tirada de dado de 10 caras (D10) que se debe igualar o superar para vencerla; es un indicador de resistencia, destreza y/o protección D-ivina. Ésta puede ser modificada por otros efectos (ver más adelante, en el apartado sobre Combate). Además indica cuántos “puntos de *emuná*” vale dicha carta.



Símbolo de la edición

Este símbolo te indica a qué edición de M"K pertenece una carta (que BS"D podamos ver futuras ediciones).

TIPOS DE CARTA

Hay dos tipos de cartas en M"K: las cartas de táctica, con las cuales construyes tu campaña y cuyo reverso es azul, y las cartas enemigas – cuyo reverso es rojo, y que explicaremos más adelante.

Hay distintos tipos de carta de táctica, de lo cual depende cuándo puedes jugarla y qué sucede con ella después de que lo haces.

Hishtadlut

Una *hishtadlut* representa una acción o esfuerzo necesario para obtener algún logro material o espiritual. Sólo puedes jugar una *hishtadlut* antes de iniciar el combate, y tampoco puedes jugarla mientras haya algún efecto sin resolver (ver más abajo). Una *hishtadlut* realiza su efecto (en otras palabras, sigues las instrucciones en la carta) y luego la colocas en tu *guenizá*, que es el nombre del juego para tu pila de descarte.

Tefilá

Una *tefilá* representa un trabajo espiritual que, a diferencia de una *hishtadlut*, no requiere una acción, y por lo tanto puedes jugarla en cualquier momento que quieras, incluso fuera de tu turno, o en respuesta a algún evento. Al igual que una *hishtadlut*, una *tefilá* hace su efecto y luego la colocas en tu *guenizá*.

Estrategia

Una estrategia es una táctica cuyo efecto permanece en juego una vez ejecutada. Puedes jugar una sólo en la fase principal de uno de tus turnos y, después de jugarla, la colocas en la mesa junto a tu ciudad, cerca de tus recursos: la carta ahora está en juego.

Objeto

Un objeto representa una estructura o una reliquia y, como tal, permanecerá en juego, afectándolo. Algunos objetos son armas. Puedes pagar para “guarnecer” con un arma a un soldado que controlas para hacerlo más poderoso. Si el soldado deja el juego, el arma permanece en juego. Si tienes estructuras en juego y tu ciudad recibe “daño catastrófico”, elimina una de tus estructuras al azar.

Soldado

Los soldados constituyen tu ejército. Son permanentes, pero a diferencia de los otros tipos, pueden realizar distintas acciones (atacar o usar habilidades especiales). Todos los soldados tienen asociado un índice de dificultad, que representa el valor que se debe igualar o superar en una tirada de D10 para derrotarla. Los soldados actúan durante la fase de combate.

Recurso

Aunque las cartas de recurso son permanentes, no se juegan como otras tácticas. Para jugar una carta de recurso, simplemente ponla en juego durante la fase principal de tu turno. No puedes jugar más de una por turno. Cada carta de recurso básico tiene la habilidad de producir riquezas de un determinado tipo. La Ración de Alimento produce *Sustento* (blanco), la Mina produce *Materiales* (rojo), y el Estudio de *Torá* produce *Espiritualidad* (azul). También existen otras cartas de recursos especiales.

ZONAS

Como M"K no tiene un tablero, las zonas son las áreas de juego que existen en tu mesa.

Ciudad

Cuando comienza el juego, tu mazo de cartas se convierte en tu ciudad (tu montón para sacar cartas). La ciudad se mantiene boca abajo y las cartas se quedan en el orden en que estaban al principio del juego. Nadie puede mirar las cartas que hay en tu ciudad, pero puedes saber cuántas cartas hay en la ciudad de cada jugador. Cada jugador tiene su propia ciudad, y una "ciudad enemiga" aparte, con sus cartas de reverso rojo.

Mano

Cuando sacas cartas, van a tu mano, al igual que en la mayoría de los juegos de cartas. Sólo tú puedes ver las cartas de tu mano. Cada jugador tiene su propia mano.

En juego

Comienzas el partido sin nada en juego, pero así es como empieza la diversión. En cada uno de tus turnos, puedes jugar una carta de recursos de tu mano. Los soldados, objetos y estrategias también entran en juego después de que se resuelven. Puedes arreglar tus permanentes de la forma que quieras, pero los demás jugadores deben poder verlos todos y saber cuándo están "dedicados" (es decir, designados para alguna acción).



Cada jugador tiene su propio *majané* (campamento), en el cual se encuentra su ciudad y sus recursos, además de los soldados que no están dedicados al combate.

Guenizá

Tu *guenizá* es tu montón de descarte. Tus cartas de *hishtadlut* y *tefilá* se van a tu *guenizá* cuando se resuelven. Tus cartas van a tu *guenizá* cuando se descartan o llegan ahí por un efecto. Además, tus soldados van a tu *guenizá* si son derrotados en batalla. Las cartas de tu *guenizá* siempre estarán boca arriba y cualquiera debe poder verlas. Cada jugador tiene su propia *guenizá*.

Pila de Resolución

Las tácticas y habilidades existen en la pila de resolución. Esperan ahí hasta que todos los jugadores eligen no jugar nuevas tácticas o habilidades. Luego, la última táctica jugada se resuelve, y los jugadores tienen una nueva oportunidad de jugar tácticas o habilidades (ver próxima sección). Esta es un área común para todos los jugadores, y también para los enemigos.

Frente de Batalla

Los ejércitos invasores (enemigos) entran en juego en el Frente de Batalla, en donde se enfrentarán a los soldados de los jugadores. La frecuencia con la que entran en juego depende del Modo de juego que elijan jugar.

Recomendamos marcar las cartas enemigas de cada jugador para que no se confundan.

En general las cartas enemigas son similares a las cartas de soldado u objeto, y actúan en el juego en función de la táctica específica que cada una indica (ver más adelante, en el apartado sobre Combate).



2. BASES DEL JUEGO

En esta sección describiremos las acciones que puedes tomar durante un juego. Aprenderás a producir riquezas para jugar tus otras cartas. Luego describiremos cómo jugar tácticas y cómo usar habilidades. Te explicaremos las reglas básicas de combate. La sección termina con una breve descripción de cómo construir tu primer mazo y una explicación de la “Regla de oro” del juego.

OBTENER RIQUEZAS

Para hacer prácticamente todo en el juego, primero necesitas obtener riquezas, que sirven para pagar el coste de la mayoría de tus tácticas. Las riquezas pueden ser de uno de los tres colores de M"K, o genéricas. Cuando un coste requiera riquezas de algún tipo específico, verás números en círculos de color. Cuando puedas usar indistintamente cualquier clase de riqueza para pagar el coste, verás un número en un círculo gris.

Los puntos de riqueza pueden obtenerse desde cartas de recurso, pero también de otras tácticas especiales. Tienen un texto del tipo: “Pone ① a tu disposición”. Puedes jugar tantas tácticas como dispongas de riquezas cada turno para pagarlas, pero no se puede acumular las riquezas del turno anterior. Cuando se juega una táctica se deja junto a ésta los recursos que fueron designados para pagarla, los cuales se quedan “dedicados” hasta el comienzo de tu próximo turno.

Dedicar

“Dedicar” a una carta es apartarla y declarar que será usada para un propósito específico. Haces esto cuando usas una carta de recurso para producir riquezas, cuando atacas con un soldado o cuando juegas una habilidad-acción (ver más abajo). En el caso de un permanente significa que éste está dedicado a una determinada tarea por este turno, y por lo tanto no puede realizar otra acción hasta que haya sido “liberado” de ésta. Un efecto puede dedicar a un permanente. Si esto sucede, este ya no puede realizar otra acción hasta el inicio de tu próximo turno.

Al comienzo de cada turno, los jugadores “liberan” sus cartas dedicadas para poder usarlas de nuevo.

Si una habilidad o efecto requiere dedicar una carta, aparecerá indicado con el símbolo .

JUGAR UNA TÁCTICA

Ahora que sabes cómo producir riquezas, querrás usarlas para jugar tácticas. Todas las cartas de *hishtadlut*, *tefilá*, soldados, objetos y estrategias se juegan como tácticas.

Puedes jugar soldados, objetos y estrategias durante la fase principal de tu turno, o *hishtadluyot* antes de iniciar el combate – siempre y cuando no haya nada en la pila de resolución. En cambio, las *tefilot* se pueden jugar en cualquier momento.

Para jugar una táctica, toma la carta que quieres jugar de tu mano, muéstrala a los demás jugadores y ponla en tu *majané*. Si la táctica es una *hishtadlut* o *tefilá* y tiene un objetivo, eliges cuál será su objetivo. Las tácticas de estrategia también pueden tener como objetivo específico un permanente al que afectarán. Otras elecciones se realizarán luego, cuando la táctica se resuelva.

Objetivo

Cuando la palabra “objetivo” aparezca en una táctica o en una habilidad, tienes que elegir lo que va a verse afectado por ella. La mayoría de las veces, sólo podrás elegir cierto tipo de cosas, como “ciudad objetivo” o “soldado objetivo”.

Cuando juegas una táctica o habilidad, eliges los objetivos. Si no puedes cumplir con los requisitos de objetivo, no puedes jugar la táctica o habilidad. Una vez que eliges los objetivos, ya no puedes arrepentirte. Cuando la táctica o habilidad se resuelve, verifica los objetivos para ver si siguen siendo legales (que todavía están allí y cumplen los requisitos enunciados por la táctica o habilidad). Si un objetivo no es legal, la táctica o habilidad no puede afectarlo. Si ninguno de los objetivos es legal, la táctica o habilidad se va a tu *guenizá* y no hace nada.

Ahora verifica cuál es el coste de la táctica. Dedicar tus recursos para producir las riquezas necesarias para pagar ese coste, y págalo. Una vez que haces esto, la táctica fue jugada.

Una táctica o habilidad no se resuelve (hace su efecto) directamente; debe esperar en la pila de resolución. Cada jugador, incluyéndote, tiene ahora una oportunidad de jugar una *tefilá* o habilidad-acción en respuesta. Si un jugador lo hace, esa *tefilá* o habilidad va a la pila sobre el otro que ya está esperando allí. Cuando ambos jugadores deciden no jugar nada más, la primera táctica o habilidad de la pila se resuelve.

“En respuesta”

Cuando juegas una táctica o habilidad-acción justo después de que se jugó otra táctica o habilidad, jugaste algo “en respuesta”. Como la última táctica o habilidad en la pila se resuelve primero, una táctica o habilidad jugado en respuesta a otro se resolverá antes.

Cuando se resuelve una táctica sucede una de dos cosas dependiente del tipo de táctica. Si la táctica es una *hishtadlut* o *tefilá*, hace su efecto (en otras palabras, sigues las instrucciones en la carta) y luego pones la carta en tu *guenizá*. Si la táctica es un soldado, objeto o estrategia, pones la carta en la mesa frente a ti, en tu *majané*. La carta ahora está “en juego”. Cualquiera de tus cartas en juego se llama permanente porque se queda permanentemente (en realidad, hasta que algo le sucede). Muchos permanentes tienen habilidades, que es texto en ellas que afecta el juego.

Después de que una táctica o habilidad se resuelve, ambos jugadores tienen la oportunidad de jugar algo nuevo. Si ninguno lo hace, lo próximo que espera en la pila se resuelve (o si la pila está vacía, terminará la parte actual del turno y el juego proseguirá a la siguiente parte). Si cualquier jugador juega algo nuevo, va a la parte superior de la pila y el proceso se repite.

HABILIDADES

En cuanto comiences a acumular permanentes en juego, el juego cambiará. Eso es porque muchos permanentes tienen texto sobre ellos que afecta el juego. Ese texto te indica las habilidades del permanente en cuestión. Hay tres tipos distintos de habilidades: habilidades fijas, habilidades provocadas y habilidades-acción.

Habilidades fijas

Una habilidad fija es un texto que es siempre cierto mientras la carta está en juego. Una habilidad fija no se juega. Simplemente hace lo que dice. Por ejemplo: “El Jinete tiene *zerizut*”.

Habilidades provocadas

Una habilidad provocada es un texto que sucede cuando ocurre un evento específico en el juego. Todas las habilidades provocada comienzan con “cuando”, “siempre que” o “al”. Una habilidad provocada no se juega: se gatilla automáticamente siempre que suceda la primera parte de la cláusula. La habilidad va a la pila al igual que una táctica y se resuelve como tal. Si la habilidad se gatilla pero el permanente que da origen a la habilidad deja el juego, la habilidad igual se resolverá. No puedes elegir retrasar o ignorar una habilidad provocada. Sin embargo, si la habilidad tiene un objetivo, no sucede nada si no puedes elegir un objetivo legal.

Habilidades-acción

Una habilidad-acción es una habilidad que puedes jugar siempre que quieras. Toda habilidad-acción indica que se debe dedicar la carta que la ejecuta (con el símbolo , y puede incluir un coste adicional indicado por círculos de colores – al igual que un coste de enrolamiento, y/o una tirada de D10 (en cuyo caso aparecerá indicado un dado con la dificultad de base, que puede ser un valor x entre 2 y 10, como esta forma , luego dos puntos (“:”) y luego un efecto. Jugar una habilidad-acción funciona exactamente igual que jugar una *tefilá*, excepto que no hay una carta para poner en la pila. La habilidad va a la pila al igual que una táctica y se resuelve como tal. Si juegas una habilidad-acción y luego el permanente con la

habilidad deja el juego, la habilidad igual se resolverá. Todas las habilidades-acción cuentan como acciones, es decir, no puedes jugar la habilidad si el permanente ya está dedicado a otra tarea.

Casos especiales:

a. Riquezas: Cuando el efecto de una habilidad provocada o de una habilidad-acción genera riquezas, éstas quedan a tu disposición de forma inmediata, sin ir a la pila.

b. Habilidades especiales: Algunos permanentes tienen habilidades especiales que se resumieron en una sola palabra o frase. En la Primera Edición estas habilidades son: coraje, curar, daño catastrófico, disparar proyectiles, frenesí, guarnecer, infundir miedo, robustez y *zerizut*. La mayoría son habilidades estáticas, pero también pueden ser habilidades provocadas o habilidades-acción. Las explicaciones detalladas de cada una de éstas pueden encontrarse en el léxico al final de este reglamento.

SISTEMA DE COMBATE / TIPOS DE ACCIÓN

En M"K te enfrentas a las “cartas enemigas”: un oponente que no es humano. Para eso desarrollamos una forma de “inteligencia artificial” que dirige sus acciones en el juego.

Además, como el resultado de una batalla siempre es impredecible – depende por una parte de las aptitudes de los distintos soldados, y de la “intervención D-ivina” por otra – introdujimos un sistema basado en dados, en donde el “índice de dificultad” da cuenta de ambos factores. El efecto de muchas tácticas y habilidades también se define de la misma forma.

Para ganar el juego debes derrotar a los soldados enemigos con tus propios soldados – u otras tácticas – para ser el primero en quitarles sus puntos de *emuná*.

Una vez que los jugadores deciden sus planes de ataque (preparación), se da inicio a la fase de combate, en la cual los soldados aliados enfrentan a los soldados enemigos. Explicaremos en detalle las partes de un turno en la próxima Sección.

1. Preparación. Cada jugador en su propio turno decide cuál de sus soldados enfrentará a cuál de los soldados enemigos disponibles (es decir, que no tenga ya designado un oponente). El combate siempre debe ser uno contra uno.

No se puede atacar a un oponente que no sea válido, es decir, a uno al que no se podría infligir daño (ejemplo: un soldado con robustez sólo puede ser derrotado por otro que inflija daño catastrófico).

2. Fase de ataque. Una vez que se decidió quién lucha contra quién, se debe enfrentar tiradas de ataque con D10 para cada soldado en combate, cada uno contra el índice de dificultad de su oponente (que es igual a su dificultad base, más todas las penalizaciones, y menos todas las bonificaciones que apliquen).

Si obtienes un valor superior o igual al índice de dificultad del oponente significa que el ataque tuvo éxito y el soldado enemigo fue derrotado.

Cuando sale “10” (marcado como “0” en la mayoría de los dados), la tirada es automáticamente un éxito – incluso que el índice de dificultad calculado sea mayor a 10.

Por el contrario, si obtienes un valor menor al índice de dificultad significa que el ataque falló (fue bloqueado o esquivado).

Si sale un “1” es siempre un fracaso, aunque el índice de dificultad calculado sea menor a 1. Peor, un “1” es un fracaso épico (se tropezó, se le cayó su arma, etc.) y se penaliza su propio índice de dificultad con -1 hasta el final del turno, dando cuenta de su posición vulnerable.



Otras reglas de combate

1. Asignación de daño. En condiciones normales, todos los soldados que atacan lo hacen al mismo tiempo. En otras palabras: a pesar de que se tira un D10 para cada soldado que ataca, la asignación de daño tiene lugar para todos, simultáneamente, al final de cada fase de ataque. Esto significa que un soldado que haya recibido daño todavía puede atacar, y sigue siendo un objetivo válido para *tefilot* o habilidades-acción mientras no se le haya asignado el daño. Asimismo, si éste no ha sido dedicado, todavía puede ejecutar una habilidad-acción. Todos los soldados derrotados son puestos en la *guenizá* de sus respectivos propietarios.

2. Zerizut. Los soldados que tengan la habilidad de *zerizut* atacan primero, es decir, tiene lugar para ellos una fase de ataque especial en la cual solamente atacan los soldados que tengan *zerizut*. Luego de ésta, se asigna el daño infligido – enviando a la *guenizá* de sus respectivos propietarios a los soldados aliados que fueron derrotados y a la de quien las derrotó en el caso de los soldados enemigos, y posteriormente tiene lugar la fase de ataque común para el resto de los soldados.

3. Frenesí. Si un soldado que tiene la habilidad de “frenesí” obtiene un éxito en una tirada de ataque, y hay un soldado enemigo que no tenga adversario asignado y sea un oponente válido, se le asigna este enemigo como oponente y realiza una nueva tirada de ataque antes de la asignación de daño, es decir, aunque este soldado con “frenesí” haya recibido daño, igual tiene su tirada de ataque extra. Esta habilidad se puede usar una vez por turno. Si hay más de un soldado con “frenesí” para un solo enemigo o más de un oponente válido, el jugador que inició el turno tiene prioridad para decidir.

4. Curar. Existen *tefilot* y soldados con la habilidad de curar que pueden contrarrestar el daño infligido a un soldado aliado (tuyo o de tu compañero) que haya sido derrotado este turno, para lo cual se debe superar una “tirada de curación”. Ver Léxico.

CONSTRUIR TU PROPIO MAZO

Juegas M"K con tu propio mazo personalizado. Lo construyes tú mismo usando las cartas de M"K que quieras. Hay dos reglas: Tu mazo debe tener 60 cartas de táctica y 15 cartas enemigas(*), y tu mazo no puede tener más de cuatro copias de una misma carta (excepto los recursos básicos). Una buena base es que 2/5 de tus cartas de táctica (eso sería 24 cartas de 60) deberían ser recursos, y el resto debería ser de otros tipos.

Cuando empiezas a jugar, construir tu mazo desde cero puede parecer difícil. Prueba con esto: elige tus dos colores favoritos. Por ejemplo, azul y blanco. Consigue 12 “Estudio de *Torá*” y 12 “Ración de Alimento”. Luego consigue 10 soldados azules y 10 soldados blancos. Añade 12 *hishtadluyot* o *tefilot*, azules o blancas. Luego completa el mazo con 2 objetos y 2 estrategias. Baraja y... ¡a jugar!

Cuando hayas jugado unos cuantos partidos con tu mazo, puedes comenzar a personalizarlo. Saca las cartas que creas que no funcionan y añade las que quieras probar. Lo mejor de los juegos de cartas intercambiables es que puedes jugar con las cartas que quieras, así que ¡comienza a experimentar!

LA REGLA DE ORO

Cuando una carta de M"K contradice las reglas del juego, la carta gana. ¡Una de las cosas que hace que sea tan entretenido jugar a M"K es que hay cartas que te permiten quebrantar casi todas las reglas!

(*) Por defecto cada mazo incluye: “Guerrero Pelishtí” x3, “Arquero Pelishtí” x3, “Carruaje Pelishtí” x2, “Ariete Pelishtí” x2, “Sacerdote de Dagón” x2, “Elefante Pelishtí” x1, “Necromante” x1, y un Héroe Enemigo al azar.

3. JUGAR M"K

Ahora que sabes lo básico del juego y cómo realizar las acciones principales, es hora de estudiar un turno. Esta vez veremos qué sucede en cada parte de un turno. En un juego típico, te saltarás muchas de esas partes (por ejemplo, normalmente no sucede nada en el paso de “Fin del combate”). Un juego real de M"K es bastante casual, sin importar lo compleja que pueda parecer la mecánica.

MODOS DE JUEGO – NIVELES DE DESAFÍO

M"K está diseñado para ser jugado de forma semi-colaborativa por dos jugadores, pero se puede jugar solo y con hasta cuatro jugadores. Cada jugador debe tener su propio mazo.

Antes de comenzar el juego, los jugadores deben elegir uno de los tres Niveles de Desafío que proponemos:

1. Escudero: Cada turno entra en juego un soldado enemigo, salvo que ya haya en juego más de dos enemigos por jugador.
2. Guerrero: Cada turno entra en juego un enemigo.
3. Héroe: Cada turno entra en juego un enemigo por jugador.

¡Te invitamos a crear también tus propios modos de juego personalizados!

PUNTOS DE *EMUNÁ*

El avance en M"K se mide en puntos de *emuná* (confianza en HaShem o, en el caso de los enemigos, en sus ídolos), que representan la voluntad de seguir luchando de un ejército. **El objetivo del juego consiste en ser el primero en quebrantar la *emuná* de los enemigos – derrotando a sus soldados, para quitarles al menos 50 puntos de *emuná*.** Para calcular el puntaje alcanzado por un jugador, simplemente suma el valor total de puntos de *emuná* de las cartas enemigas que haya en su *guenizá*.

Otra variante del juego es el Modo “Contra el Reloj”, en la cual gana el que logre el mejor puntaje en un límite de tiempo preestablecido.

Si los invasores llegan a reducir la *emuná* de alguno de los dos jugadores en 50 puntos de *emuná* o más, ambos pierden el juego. También pierden si cualquiera de los dos tiene que sacar una carta y no le queda ninguna en su mazo.

COMIENCEN EL JUEGO

Cada jugador baraja su mazo y saca una mano de siete cartas para comenzar. Si no te gusta tu mano inicial, puedes hacer *mulligan*: baraja tu mano con tu mazo y saca una nueva mano de seis cartas. Puedes seguir haciendo esto, sacando cada vez una mano de una carta menos, hasta que decidas quedarte con tus cartas.

PARTES DEL TURNO

Aquí abajo están las partes de un turno. Cada turno sigue la misma secuencia. Siempre que comiences un nuevo paso, cualquier habilidad provocada que suceda durante ese paso se gatilla y va a la pila. El jugador activo (el jugador cuyo turno se está jugando) puede jugar *hishtadluyot*, *tefilot*, estrategias, objetos, soldados y habilidades. Cuando ambos jugadores consecutivamente deciden no jugar nada y no hay nada esperando resolverse, el juego prosigue al siguiente paso. Con cada paso verás una descripción de lo que puedes hacer en él durante tu turno.

1. Fase Inicial

a. Liberación: Todos los jugadores liberan sus permanentes dedicados. Como en el primer turno del juego no tienes permanentes, simplemente te saltas este paso. No se puede jugar tácticas o habilidades en este paso.

b. Iniciativa: Al comienzo de cada ronda, todos los jugadores hacen una “tirada de iniciativa”: el que obtenga el número mayor en un D10 juega primero (si hay empate se repite la tirada). En un juego de más jugadores, seguiría el que obtuvo el segundo mejor resultado.

c. Amenaza enemiga: **Esta fase se omite los primeros dos turnos de cada partido.** A partir del tercer turno, entran en juego los soldados enemigos según el Nivel de Desafío elegido al comienzo del juego. Si hay soldados enemigos con habilidades como disparar proyectiles o tiradas de dados, éstas se activan ahora (incluidas las de los que acaban de entrar en juego). Cuando un enemigo dispara proyectiles lo hace contra la ciudad de uno de los jugadores al azar, decidido por dados, con Dificultad base , y queda dedicado. En caso de éxito, la carta superior de su ciudad va a la *guenizá* de su propietario. Los jugadores pueden jugar *tefilot* y habilidades-acción.

2. Fase Principal / Preparación

Cada jugador en su turno, según el orden establecido por el resultado de la “tirada de iniciativa”, juega su fase principal.

a. Saque: Saca una carta de tu ciudad ponla en tu mano. Los jugadores pueden jugar *tefilot* y habilidades-acción.

Nota: El jugador que inicia el partido no saca en su primer turno, para compensar por la ventaja de jugar primero.

b. Enrolamiento: Puedes jugar cualquier cantidad de *tefilot*, *hishtadluyot*, soldados, objetos, estrategias y habilidades-acción que puedas “pagar”. También puedes jugar una carta de recurso en esta fase, pero recuerda que sólo puedes jugar una por turno. Los otros jugadores solo pueden jugar *tefilot* y habilidades-acción.

c. Dedicación: Luego procedes a asignar tus soldados para dedicarlos al combate con los soldados enemigos “libres”. Los jugadores pueden jugar *tefilot* y habilidades-acción. Entrar en juego para un soldado aliado cuenta como acción, y por lo tanto un soldado recién enrolado no puede atacar ni usar habilidades-acción.

d. Fin: Una vez decidido su plan de ataque, el jugador “activo” declara el fin de su fase principal, y el jugador que le sigue en “iniciativa” juega su turno según esta misma secuencia.

3. Fase de Combate

a. Inicio del combate: Si después de la fase de preparación todavía quedan soldados enemigos “libres”, cada uno de estos atacará la ciudad de alguno de los jugadores al azar, decidido por dados, con Dificultad base  y, en caso de éxito, envía a la *guenizá* de su propietario a la carta superior de su ciudad. Cada jugador puede decidir en vez de eso asignar soldados para defenderla, incluso que no sean oponentes válidos o que acaben de entrar en juego. Los jugadores pueden jugar *hishtadluyot*, *tefilot* y habilidades-acción.

b. Ataque precoz: Si hay soldados que tengan *zerizut*, éstos hacen sus tiradas de ataque primero. Los jugadores pueden jugar *tefilot* y habilidades-acción.

c. Primera asignación de daño: Cada soldado asigna el daño de combate infligido al oponente al que haya atacado con éxito. Luego el daño se “fija” y va a la pila, incluso si el soldado que lo infligió sale del juego. Los jugadores pueden luego jugar *tefilot* y habilidades-acción para intentar contrarrestar el daño infligido a sus soldados o a los de sus aliados antes de asignar definitivamente el daño. Una vez que se hayan resuelto, se hará efectivo el daño de combate.

d. Ataque principal: Se tiran los dados correspondientes a cada soldado involucrado en combate que no haya atacado previamente, y los soldados con la habilidad de “frenesí” que tengan una segunda tirada de ataque también la hacen en esta fase (en cuyo caso *zerizut* ya no aplica). Los jugadores pueden jugar *tefilot* y habilidades-acción. Los soldados enemigos con “frenesí” siempre intentarán atacar una ciudad al azar en su segundo ataque.

e. Segunda asignación de daño: esta fase es idéntica a la fase de Primera asignación de daño, en todos sus detalles.

g. Fin del combate: Los jugadores pueden jugar *tefilot* y habilidades-acción.

4. Fase Final

a. Final del turno: Las habilidades gatilladas “al final del turno” van a la pila. Los jugadores pueden jugar *tefilot* y habilidades-acción.

b. Paso de limpieza: Si tienes más de siete cartas en la mano, elige y descarta hasta que te queden sólo siete cartas. A continuación, todos los efectos de “hasta el final del turno” desaparecen. Nadie puede jugar tácticas o habilidades a menos que una habilidad se gatille durante este paso.

EL PRÓXIMO TURNO

Ahora se vuelve a hacer una tirada de iniciativa, y se repite la secuencia descrita arriba. Sigán así hasta que uno de los jugadores logre quitar sus puntos de *emuná* a los enemigos.

TÉRMINOS CLAVE Y DEFINICIONES

Coste: El total de recursos que pagas para jugar una táctica o una habilidad. Sólo es posible pagar un coste completo.

Coraje: Es una habilidad especial que permite a un soldado atacar a un oponente con la habilidad de “infundir miedo”.

Curar. Es una habilidad que permite contrarrestar el daño infligido a un soldado aliado (tuyo o de tu compañero) que haya sido derrotado este turno. Se debe superar una “tirada de curación” con dificultad de base indicada en la misma carta.

Daño catastrófico: Es una habilidad especial que permite dañar a soldados con la habilidad de “robustez”.

Descartar: Es tomar una carta de tu mano y ponerla en tu *guenizá*. Si una táctica o una habilidad te obliga a descartarte, podrás elegir las cartas, a menos que la táctica o la habilidad diga otra cosa.

Disparar proyectiles: Es una habilidad-acción especial que permite dirigir daño a un objetivo sin entrar en combate. Para activarla se debe “dedicar” al permanente con esta habilidad y superar una “tirada de ataque” con penalización +1.

Eliminar: Es remover un permanente del juego y ponerlo en la *guenizá* de su propietario. Los soldados son eliminados cuando reciben daño. Además, algunas tácticas y habilidades pueden eliminar permanentes sin hacerles daño de combate. Si el efecto de una carta elimina así a un enemigo, éste va a la *guenizá* del jugador que activó dicho efecto.

Empate: Es un juego de M"K que termina sin ganador. Por ejemplo, si un jugador y los enemigos llegan simultáneamente a sufrir una pérdida de 50 puntos de *emuná*, el juego es un empate.

Entrar en juego: Cuando se resuelve una táctica de objeto, soldado o estrategia, entra en juego como un permanente. Los recursos también entran en juego como permanentes.

Frenesí: Es una habilidad especial que permite una segunda tirada de ataque tras un éxito en combate. Ver página 14.

Guarnecer: Es una habilidad especial de las armas. Te dice cuánto cuesta anexar el arma a uno de tus soldados. No importa si el arma está desanexada o anexada a otro soldado. Puedes jugar esta habilidad sólo durante tu fase principal, cuando no haya tácticas o habilidades en la pila. La habilidad de guarnecer hace objetivo al soldado al que estás moviendo el arma.

Infundir miedo: Es una habilidad especial que evita que un soldado sea atacado por otros soldados que no tengan la habilidad de “coraje”, aunque sí es vulnerable a daño por proyectiles.

Legendario: Significa que sólo puede haber en juego una copia de dicho permanente legendario. Si dos o más permanentes legendarios con el mismo nombre están en juego al mismo tiempo, todos se ponen en las *guenizot* de sus respectivos propietarios.

Liberar: Termina la acción en la que esté “dedicada” una carta dada para que esté lista para usarse nuevamente.

Robustez: Es una habilidad especial que evita que un permanente sea atacado por otros que no inflijan “daño catastrófico”.

Salir del juego: Un permanente sale de juego cuando se mueve de la zona en juego a cualquier otra zona, por ejemplo la mano de un jugador o una *guenizá*. Si una carta sale del juego y luego vuelve a entrar se la considera como una carta nueva. Es decir, no “recuerda” nada de lo que pasó la última vez que estuvo en juego.

Zerizut: Es una habilidad especial que otorga a los soldados que la tengan una fase de ataque especial. Ver página 14.

AGRADECIMIENTOS

A HAKADOSH BARUJ HU POR DARME FUERZAS.
A MI ESPOSA ZAHAVA POR SUS SABIOS CONSEJOS
Y SU APOYO INCONDICIONAL. A MI HIJO AHARÓN
ITZJAK POR SER MI FAN #1. A MOISÉS SOFER POR SU
ARDUO TRABAJO ARTÍSTICO Y LOGÍSTICO. A CATY
FRIDMAN POR PINTAR MIS DIBUJOS. A LA RABANIT
JANA LIBEDINSKY POR SU FEEDBACK. A R. DANIEL
BANACH, IGAL ROITMAN Y SHMUEL SCHACHER POR
SU APOYO. A LORENA ROSENBLITT, A MI PADRE, A
ALLAN SCHLESINGER Y A MICKEY GELERSTEIN POR
LAS CORRECCIONES EN EL DISEÑO DE LAS CARTAS. A
MI MAMÁ POR TRADUCIR ESTE REGLAMENTO AL
INGLÉS. A LAS FAMILIAS CUCHACOVICH, SCHAPIRO,
RAPPAPORT Y MITTELMAN POR CREER EN EL
PROYECTO, PARTICIPAR ACTIVAMENTE EN LAS
PRUEBAS Y POR SU ENTUSIASMO.

TAMBIÉN A R. ARIEL MILSTEIN, R. DOVID BERNSTEIN,
R. AARÓN BENCHIMOL, R. AVI Y SHIRA HOROWITZ,
R. JAIM ROSENBAUM, R. MOSHÉ SAMSONOWITZ,
R. MATIS LIBEDINSKY, R. ITZJAK SHAKED, R. GABRIEL
CUCHACOVICH, LAS FAMILIAS BERDICHESKY Y
AUSZENKER, ARIEL REIZIN, MARCOS SEGAL,
EDUARDO POLLACK, R. YOSEF LANCRY, LEIBE
PORTMAN, LINDA HOLTZ, JAVIER CHAME,
ALBERTO KLABER, MARCOS KOHEN, IVY
KONG, Y TANTOS OTROS...