

LIBRO DE REGRAS





Un xogo de
Tarasca Arts&Games

fabricado por
Troquel Games



Creación do xogo:
Fernando M. Cimadevila

Deseño gráfico e ilustración:
Ana Santiso

Neste libro encontrarás todo o que necesitas saber para xogar a Criaturas Míticas. Se preferes aprender con un tutorial, consulta o noso vídeo en mythicalbeings.io



2 xogadores



A partir de 8 anos



45 minutos de duración



CONTIDO



DO LIBRO DE REGLAS

1. Que é
2. Tipos de cartas
3. Iniciar a partida
4. Quenda: Fase de Acción e Fase de Coñecementos
5. Normas de Invocación de Aliados e Feitizos
6. Final da partida

1. Que é

Benvido ao xogo de cartas Criaturas Míticas. Xa verás que aprender a xogar é moi sinxelo. Podes ler este manual, aínda que sempre é máis rápido e fácil entender as regras vendo un vídeo, para o cal podes usar o código QR que aparece ao final deste Libro de Regras. Criaturas Míticas é un xogo de confronto entre dous xogadores, cuxo obxectivo é reducir o poder do rival a 0 puntos, comezando ambos os xogadores con 20 puntos. Ao comezo da partida os xogadores escollerán 3 destas criatura mitolóxicas, as cales che proporcionarán puntos de Sabedoría cos que xogar cartas de Coñecemento da túa man. A Sabedoría inicial das Criaturas é pequena, mais non te preocupes porque podes melloralas. Vamos botar unha ollada ás cartas de Criatura.

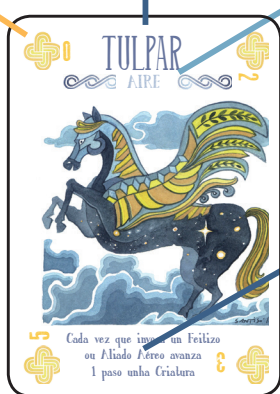
2. Tipos de cartas

A. Cartas de Criatura

Existen 15 criaturas diferentes, cinco de cada medio.

Sabedoría actual da Criatura. Sempre no canto superior esquerdo. Varía dependendo da rotación da carta na fase de Acción.

Nome da Criatura



Medio da Criatura. Terra, Auga ou Aire.

Habilidade da Criatura. Aplícase sempre ou segundo a condición indicada.

Agora que xa coñeces as cartas de Criatura, vamos ver as cartas de Coñecemento. Estas cartas forman o barallo de Mercado dispoñíbel para ambos os xogadores durante a partida, e do cal poderán ir adquirindo cartas á súa man para poder xogalas. Fíxate especialmente no custo de Sabedoría dos Coñecementos, pois para poder xogalos na mesa a Criatura que o invoca debe ter un valor de Sabedoría igual ou superior.

B. Cartas de Coñecemento: Aliados

Existen 9 aliados diferentes, tres de cada medio.

Acción a executar na fase de Coñecementos. Sempre no canto superior esquerdo.

Custo de Sabedoría. Debe ser igual ou inferior á Sabedoría da Criatura que invoca o Aliado.

Nome do Aliado



Medio do Aliado. Terra, Agua ou Aire.

Habilidade

C. Cartas de Coñecemento: Feitizos

Existen 6 feitizos diferentes, dous de cada medio.

Duración do Feitizo. Só está activo cando o canto superior esquerdo mostre o símbolo de maxia.

Custo de Sabedoría. Debe ser igual ou inferior á Sabedoría da Criatura que invoca o Feitizo.

Nome do Feitizo



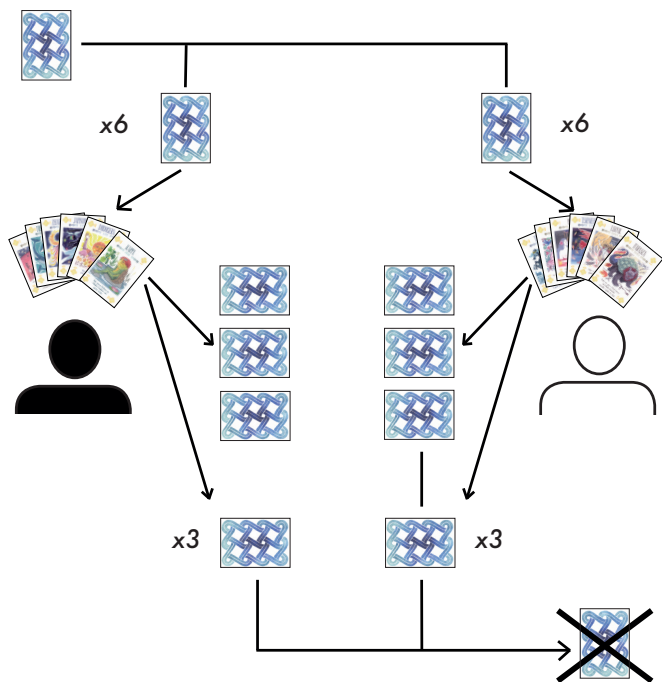
Medio da Feitizo. Terra, Agua ou Aire.

Efecto

3. Iniciar a partida

- Baralla as Criaturas e os Coñecementos por separado.
- Reparte aleatoriamente 6 cartas de Criatura a cada xogador.
- Cada xogador debe escoller en segredo 3 cartas de Criatura e colocalas fronte a el na mesa, e non mostralas ata que o rival escolleu tamén as súas. Elimina do xogo as cartas restantes.

barallo



- Crea o mercado mostrando as 5 primeiras cartas do barallo de Coñecementos.



- Para determinar quen comeza a partida podedes botalo a sortes ou usar o método que prefirades. Aínda que é recomendábel alternar o xogador inicial entre partidas.

4. Quendas

É o momento de comezar a xogar. Os xogadores íranse alternando cada turno, que consta de dúas fases: Fase de Coñecementos e Fase de Acción. Na primeira son os Coñecementos (é dicir, os Aliados e os Feitizos) que teñas invocado en quendas anteriores os que interveñen, sen que os xogadores teñan que tomar ningunha decisión. Mais como acabades de comezar a partida as vosas Criaturas aínda non invocaron ningún Coñecemento, polo que nesta primeira quenda pasaredes directamente á Fase de Acción.

• FASE DE ACCIÓN

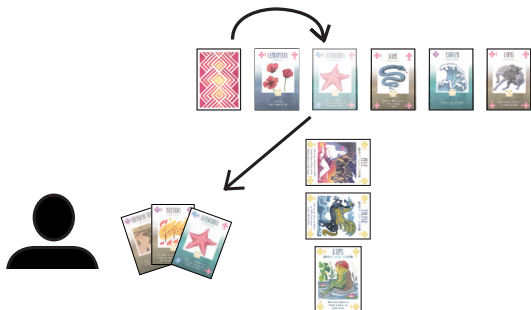
Esta é a fase durante a cal podedes levar a cabo 2 accións, a escoller entre as seguintes:

a) **Xirar unha carta de Criatura.** Xira 90° unha das túas Criaturas en sentido contrario ás agullas do reloxo. Isto fará aumentar a súa Sabedoría e así poderás invocar Coñecementos máis poderosos.



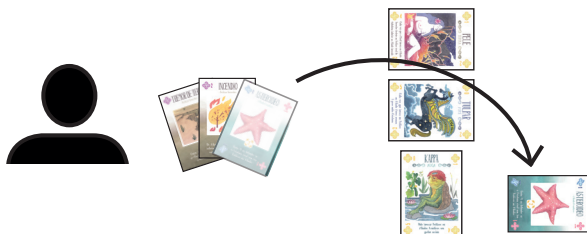
Ao xirar, esta Criatura pasou de ter 0 puntos de Sabedoría a 1.

b) **Roubar unha carta de Coñecemento do Mercado.** Sube á túa man unha carta de Coñecemento das dispoñíbeis. Lembra que o máximo de cartas na man é 5. Se superas en calquera momento ese máximo debes descartar cartas ata ter 5. Cada vez que roubes unha carta no Mercado substitúea por unha nova. Cando o Mercado se esgote baralla os Coñecementos descartados e crea outra vez o Barallo.



c) **Xogar unha carta de Coñecemento.** Podes Invocar un Aliado ou un Feitizo baixando a carta da túa man á mesa. Para iso debes colocala diante dunha Criatura cuxo nivel de Sabedoría actual sexa igual ou superior ao do Coñecemento, e que non teña xa asignado outro Coñecemento. En

caso de telo podes descartar o antigo e colocar no seu lugar a nova carta.



O xogador pode xogar a mesma Acción dúas veces, mais deben ser só dúas en total cada quenda. Cando as teña realizado a súa quenda finaliza e comeza a do rival.

• FASE DE COÑECEMENTOS

É a primeira fase de cada quenda, exceptuando a primeira quenda de cada partida. Nela os Coñecementos causan os efectos previstos, de forma automática, polo que os xogadores non poden tomar ningunha decisión.

a) **Actuar.** En primeiro lugar, execútanse as accións indicadas no canto superior esquerdo das cartas de Coñecemento, así como as accións descritas nos textos das cartas se así o indican. Estas accións poden ser:



Atacar: Suma o total de Ataque de todos os teus Coñecementos invocados. Esa será a cantidade de poder que restes ao rival. Se algún Coñecemento rival está en posición de Defensa, terás que restar tantos puntos como indique.



Defender: Suma o total de Defensa dos teus Coñecementos. Restarase do dano que che inflixa o teu rival durante a súa fase de Coñecementos (o dano efectuado na Fase de Acción non pode defenderse).



Os Feitizos causan o efecto indicado na carta.

Na quenda deste xogador, na súa Fase de Coñecementos, o **Feitizo** fai gañar 1 punto de Poder ao xogador, e o **Aliado** fai perder 1 punto de Poder al rival.



b) **Xirar**. En segundo lugar, todas as cartas de Coñecemento do xogador (non do rival) deben xirarse obrigatoriamente 90° en sentido contrario ás agullas do reloxo. Se despois de xirar a carta de Coñecemento non ten ningunha Acción no seu canto superior esquerdo ou xa deu unha volta completa 360°, descártase.



5. Normas de invocación de Aliados e Feitizos

- Xóganse sempre desde a man.



MAL



BEN

- Colócanse fronte ás cartas de Criatura. Polo tanto o número máximo de Coñecementos en xogo nunca pode ser superior a 3.
- A carta de Coñecemento que poñas en xogo fronte á Criatura debe ter un custo de Sabedoría igual ou inferior á Sabedoría actual da Criatura.



Como a Criatura ten Sabedoría 1, só podería invocar a Lepidóptera.

Agora a Criatura xa ten 4 puntos de Sabedoría e podería invocar a Serpe, mais aínda non o Galápagos.



- As habilidades das cartas de Coñecemento xóganse cando se indica. Algunhas aplícanse segundo unha condición; as de Aparición resólvense inmediatamente ao seren invocadas; e as de Final resólvense xusto antes de irse da mesa ao seren descartadas.

Ao invocar a Serpe na fase de Acción, o xogador debe mirar inmediatamente as cartas da man do rival e descartar unha.



Na súa última fase de Coñecementos, o Galápagos primeiro causa 2 puntos de dano, e antes de descartarse proporciona unha Acción extra ao xogador na súa fase de Acción.

- Unha carta que indique unha Criatura rival, está facendo referencia á Criatura do rival que ten xusto fronte á súa.




Na súa fase de Coñecementos, o Ursus causa 2 puntos de dano ao Rival: 1 que indica a carta, +1 porque a Criatura rival, o Tulpar, non ten Aliado.

6. Final da partida

Cada xogador comeza con 20 puntos de Poder. O primeiro xogador que consiga reducir os

pontos de Poder do rival a 0 gaña a partida.
 Para contabilizar os puntos de Poder perdidos
 ou gañados durante a partida por cada xogador
 pódese usar lapis e papel, fichas ou contadores
 de calquera tipo.

 2 puntos



 1 punto

*Se a quenda do xogador negro comeza así, o
 seu Ursus causará 3 puntos de dano ao xogador
 branco, que só conservaba 2.
 Finaliza a partida gañando o xogador negro.*



Mythical Beings

Mythical Beings is a blockchain based card collection game by Tarasca Art & Games. Every card and creature is unique and has an ancient story. You can collect, buy, exchange, play and make money by playing!

Buy cards



Watch video



Atopa as 50 criaturas, goza das súas historias e aprende sobre as culturas que lles deron vida. Seleccionamos 10 seres míticos de cada continente, de pobos coñecidos e remotos, modernos e tradicionais... As cartas son dixitais e é moi doado cambialas con outros usuarios. Se consigues reunir toda a colección, recibirás unha recompensa moi especial: a carta máis escasa de todas, o dragón occitano Tarasca, ben como un jackpot co 50% das vendas de cartas.

mythicalbeings.io

¿Tres cartas de regalo? Usa este código para reclamar o teu primeiro paquete de cartas.

