

LIBRO DE REGLAS





Un juego de
Tarasca Arts&Games

fabricado por
Troquel Games



Creación del juego:
Fernando M. Cimadevila

Diseño gráfico e ilustración:
Ana Santiso

En este libro encontrarás todo lo que necesitas saber para jugar a Criaturas Míticas. Si prefieres aprender con un tutorial, consulta nuestro vídeo en mythicalbeings.io



2 jugadores



A partir de 8 años



45 minutos de duración



CONTENIDO DEL LIBRO DE REGLAS

1. Qué es
2. Tipos de cartas
3. Iniciar la partida
4. Turno: Fase de Acción y Fase de Conocimiento
5. Normas de Invocación de Aliados y Hechizos
6. Final de la partida

1. Qué es

Bienvenido a Criaturas Míticas, el juego de cartas de los seres mitológicos. Jugar es muy sencillo, para aprender puedes leerte este manual o echar mano del código QR disponible en este reglamento y ver un video explicativo que resolverá todas tus dudas.

Criaturas Míticas es un juego de enfrentamiento entre dos jugadores, cuyo objetivo es reducir el poder del rival, de los 20 puntos con los que comienza a 0 puntos. Al comienzo de la partida cada jugador escogerá 3 criaturas, que le proporcionarán puntos de Sabiduría con los que jugar cartas de Conocimiento. La Sabiduría inicial de las criaturas es pequeña, pero no te preocupes, porque puedes mejorarla. Vamos a echarle un vistazo a las cartas de Criatura.

2. Tipos de cartas

A. Cartas de Criatura

Existen 15 criaturas diferentes, cinco de cada medio.

Sabiduría actual de la Criatura. Siempre en la esquina superior izquierda. Varía dependiendo de la rotación de la carta en la fase de Acción.

Nombre de la Criatura



Medio de la Criatura. Tierra, Agua o Aire.

Habilidad de la Criatura. Se aplica siempre o según la condición indicada.

Ahora que ya conoces las cartas de Criatura, vamos a ver las cartas de Conocimiento. Estas cartas forman el mazo de mercado, que compartirán ambos jugadores durante la partida, y del que podrán ir sumando cartas a su mano para poder jugarlas. Fíjate especialmente en el coste de Sabiduría de los Conocimientos, pues para poder jugarlos en mesa, la Criatura que lo invoca deber tener un valor de Sabiduría igual o superior.

B. Cartas de Conocimiento: Aliados

Existen 9 aliados diferentes, tres de cada medio.

Acción a ejecutar en la fase de Conocimientos. Siempre en la esquina superior izquierda.

Nombre del Aliado

Medio del Aliado. Tierra, Agua o Aire.

Coste de Sabiduría. Debe ser igual o inferior a la Sabiduría de la Criatura que invoca el Aliado.



Habilidad

C. Cartas de Conocimiento: Hechizos

Existen 6 hechizos diferentes, dos de cada medio.

Duración del Hechizo. Solo está activo cuando la esquina superior izquierda muestre el símbolo de magia.

Nombre del Hechizo

Medio del Hechizo. Tierra, Agua o Aire.

Coste de Sabiduría. Debe ser igual o inferior a la Sabiduría de la Criatura que invoca el Hechizo.

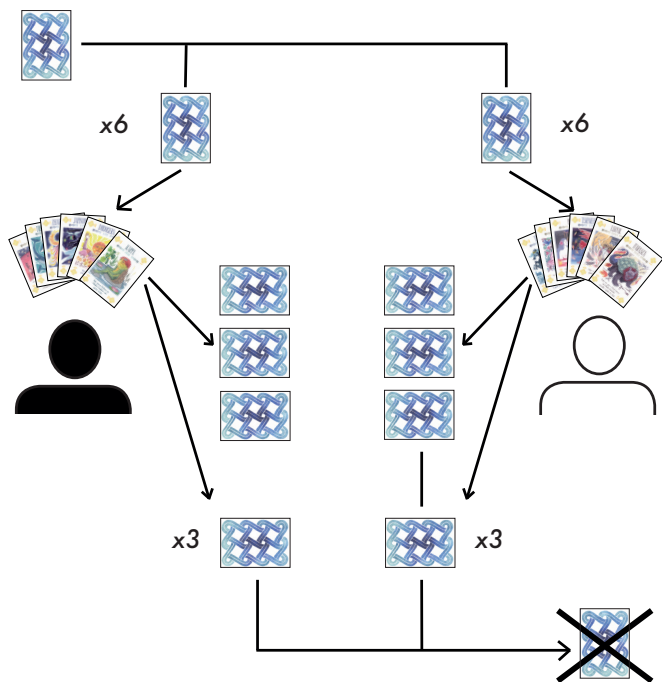


Efecto

3. Iniciar la partida

- Baraja el Mazo de Criaturas y el Mazo de Conocimientos por separado.
- Reparte aleatoriamente 6 cartas de Criatura a cada jugador.
- Cada jugador debe escoger en secreto 3 cartas de Criatura y colocarlas frente a él en la mesa y no mostrarlas hasta que el rival ha elegido también las suyas. Elimina del juego las cartas restantes.

barallo



- Crea el mercado mostrando las 5 primeras cartas del mazo de Conocimientos.



- Para determinar quién comienza la partida podéis echarlo a suertes o usar el método que prefirais. Aunque es recomendable alternar el jugador inicial entre partidas.

4. Turnos

Es el momento de comenzar a jugar. Los jugadores se irán alternando cada turno, que consta de dos fases: Fase de Conocimientos y Fase de Acción. En la primera son los Conocimientos (es decir, los Aliados y los Hechizos) que hayas invocado en turnos anteriores los que intervienen, sin que los jugadores tengan que tomar ninguna decisión. Pero como acabáis de empezar la partida vuestras criaturas aún no han invocado ningún Conocimiento, por lo que en este primer turno pasaréis directamente a la Fase de Acción.

- **FASE DE ACCIÓN**

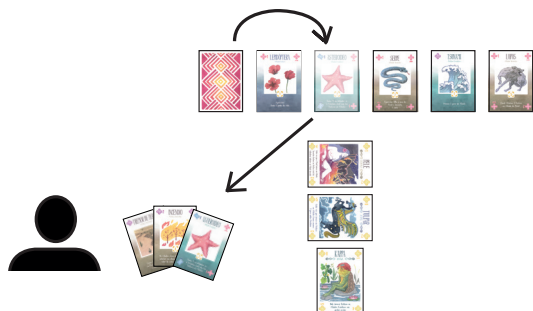
Esta es la fase durante la cual puedes llevar a cabo 2 acciones a elegir de las siguientes:

a) **Girar una carta de Criatura.** Gira 90° una de tus cartas de Criatura en sentido contrario a las agujas del reloj. Esto hará aumentar su Sabiduría y así podrás invocar Conocimientos más poderosos.



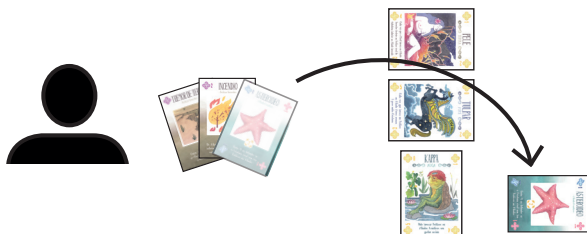
Al girar, esta Criatura ha pasado de tener 0 puntos de Sabiduría a 1.

b) Robar una carta de Conocimiento del Mercado. Sube a tu mano una carta de Conocimiento de las disponibles y recuerda que el máximo de cartas en mano es de 5. Si superas en cualquier momento ese máximo debes descartar cartas hasta tener 5. Cada vez que robes una carta en el Mercado sustitúyela por una nueva. Cuando el Mercado se agote baraja los Conocimientos descartados y vuelve a crear el Mazo.



c) Jugar una carta de Conocimiento. Puedes invocar un Aliado o un Hechizo bajando la carta de tu mano a la mesa. Para ello debes colocarla delante de una Criatura cuyo nivel de Sabiduría actual sea igual o superior al del Conocimiento y que no tenga ya asignado otro Conocimiento.

En caso de tenerlo puedes descartar el antiguo y colocar en su lugar la nueva carta.



El jugador puede jugar la misma Acción dos veces, pero deben ser sólo dos en total cada turno. Cuando las haya realizado su turno finaliza y empieza el del rival.

• FASE DE CONOCIMIENTOS

Es la primera fase de cada turno, exceptuando el primer turno de cada partida. En ella los Conocimientos causan los efectos previstos, de forma automática, por lo que los jugadores no pueden tomar ninguna decisión.

a) **Actuar.** En primer lugar, se ejecutan las acciones indicadas en la esquina superior izquierda de las cartas de Conocimientos, así como las acciones descritas en los textos de las cartas si así lo indican.

Estas acciones pueden ser:



Atacar: Suma el total de Ataque de todos tus Conocimientos invocados. Esa será la cantidad de poder que le restes al rival. Si algún Conocimiento rival está en posición de Defensa, tendrás que restar tantos puntos como indique.



Defender: Suma el total de Defensa de tus Conocimientos. Se restará del daño que te inflija tu rival durante su fase de Conocimientos (el daño efectuado en la Fase de Acción no puede defenderse).



Los Hechizos causan el efecto que indica la carta.

En el turno de este jugador, en su Fase de Conocimientos, el **Hechizo** hace ganar 1 punto de Poder al jugador, y el **Aliado** hace perder 1 punto de Poder al rival.



b) Girar. En segundo lugar, todas las cartas de Conocimiento del jugador (no del rival) deben girarse obligatoriamente 90° en sentido contrario a las agujas del reloj. Si tras girar la carta de conocimiento no tiene ninguna Acción en su esquina superior izquierda o ya ha dado una vuelta completa 360°, esta se envía al descarte.



5. Normas de invocación de Aliados y Hechizos

- Se juegan siempre desde la mano.



MAL



BIEN

- Se colocan frente a las cartas de Criatura. Por lo tanto el número máximo de Conocimientos en juego nunca puede ser superior a, igual que las Criaturas.
- La carta de Conocimiento que pongas en juego frente a la criatura debe tener un coste de Sabiduría igual o inferior a la Sabiduría actual de la Criatura.



Como la Criatura tiene Sabiduría 1, solo podría invocar a la Lepidóptera.

Ahora la Criatura ya tiene 4 puntos de Sabiduría y podría invocar a la Sierpe, pero no al Galápagos



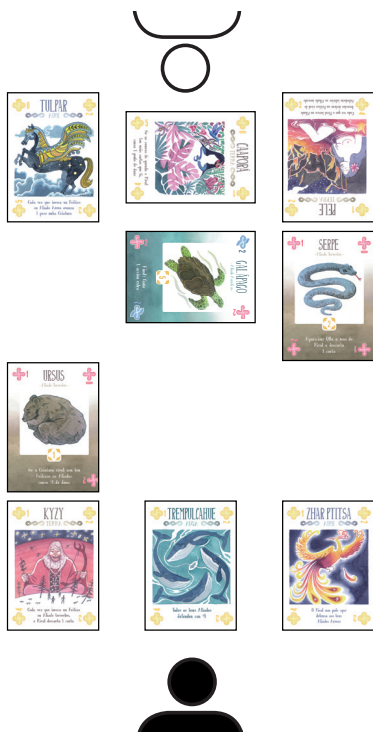
- Las habilidades de las cartas de Conocimiento se juegan cuando se indica. Algunas se aplican según una condición; las de Aparición se resuelven inmediatamente al ser invocadas; y las de Final se resuelven justo antes de irse de la mesa al ser descartadas.

Al invocar a la Sierpe en la fase de Acción, el jugador debe mirar inmediatamente las cartas de la mano del rival y descartar una.



En su última fase de Conocimientos, el Galápagos primero causa 2 puntos de daño, y antes de descartarse proporciona una Acción extra al jugador en su fase de Acción.

- Una carta que indique a una Criatura rival, está haciendo referencia a la Criatura del rival que tiene justo enfrente a la suya.




En su fase de Conocimientos, el Ursus causa 2 puntos de daño al Rival: 1 que indica la carta, +1 porque la Criatura rival, el Tulpar, no tiene Aliado.

6. Final de la partida

Cada jugador empieza con 20 puntos de Poder. El primer jugador que consiga reducir los puntos

de Poder del rival a 0 gana la partida.
 Para contabilizar los puntos de Poder perdidos o ganados durante la partida por cada jugador se puede usar lápiz y papel, fichas o contadores de cualquier tipo.

 2 puntos



 1 punto

*Si el turno del jugador negro comienza así, su Ursus causará 3 puntos de daño al jugador blanco, que solo conservaba 2.
 Finaliza la partida ganando el jugador negro.*

[About](#)[How to play](#)[Blog](#)[Login](#)

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](#)

Encuentra las 50 criaturas, disfruta de sus historias y aprende sobre las culturas que les dieron vida. Seleccionamos 10 seres míticos de cada continente, de pueblos conocidos y remotos, modernos y tradicionales... Las cartas son digitales y es muy fácil cambiarlas con otros usuarios. Si consigues reunir toda la colección, recibirás una recompensa muy especial: la carta más escasa de todas, el dragón occitano Tarasca, además de un jackpot con el 50% de las ventas de cartas.

mythicalbeings.io

¿Tres cartas de regalo? Usa este código para reclamar tu primer paquete de cartas.

