

ANTES DE EMPEZAR A JUGAR MIRA EL VIDEO DE REGLAS

ACTUALIZACIÓN 3.1 REGLA DE ATAQUE: el primer jugador no puede atacar el segundo en adelante si

<https://afly.co/9gf5>



GUÍA RÁPIDA LADO B

ETAPAS DE JUEGO

ETAPA DE ROBO
ROBA 1 CARTA SI NO TIENES CARTAS ROBA 3

ETAPA DE COMBATE
ESCOGE 1 :
-ENSEÑA UNA HABILIDAD
-ATACA
-ENSEÑA UNA HABILIDAD Y ATACA
(EL PRIMER JUGADOR NO PUEDE ATACAR)

ETAPA DE ACCIÓN
JUEGA 2 CARTAS
(NUNCA 2 PARA EL BONUS)

ETAPA FINAL
TERMINA TU TURNO

GUÍA RÁPIDA LADO A

PREPARACIÓN

- 1 COLOCA A TU RELIKARIO Y LA BARAJA EN SU ZONA
- 2 REVUELVE LA BARAJA Y COLOCA LA PRIMERA CARTA DE LA PARTE SUPERIOR EN LA ZONA DE BONUS
- 3 ROBA 5 CARTAS

SI NO OBTIENES LA CARTA DE HABILIDAD HAS LOS SIGUIENTES PASOS

- 1 AÑADE TODA LA MANO EN LA BARAJA Y ROBA 5
- 2 SI NO OBTIENES LA HABILIDAD VUELVE A AÑADIR TU MANO AL MAZO Y ROBA 4
- 3 SI TAMPOCO SALE LA HABILIDAD TU Oponente TE AÑADE 1 CARTA DE TU MANO AL MAZO AL AZAR Y LUEGO BUSCA TODAS LAS HABILIDADES DEL MAZO Y TU Oponente ESCOGE 1, AÑADELA A LA MANO Y LAS DEMAS BARAJAS DE NUEVO AL MAZO
- 4 LANZA UN DADO Y EL JUGADOR CON EL RESULTADO MAYOR ESCOGE SI VA PRIMERO O SEGUNDO

MODOS DE JUEGO:

MODO EXTREMO:

Juegas con toda la vida y cuando se acabe la baraja vuelves a meter toda tu pila de usados en el mazo, si vuelve a pasar pierdes el juego cuando te quedas sin el segundo mazo.

Tiempo de juego: 10min - 1:30 horas

Nivel 2: muy probable de sacar

MODO DIFÍCIL:

Juegas con toda la vida y cuando se acabe la baraja, inmediatamente lanzas un D6 (modificable con efectos de cartas) y añades X cartas de tu pila de usados a tu mazo, X es el número del dado (tu escoger las cartas de la pila de usados y tienes 1 minuto exacto para escogerlas) cuando se acaben esas cartas el que tenga menos vida pierde

Tiempo de juego: 10min - 50min

Nivel 2: 50% de probabilidades de sacar

MODO NORMAL:

Juegas con la mitad de la vida (aun así, tu máximo de vida sigue siendo el impreso en caso de que ganes mucha vida) y si se acaba el mazo haces el mismo proceso que en el modo difícil.

Tiempo de juego: 10min - 30min

Nivel 2: poco probable de sacar

Modo recomendado de juego

PREGUNTAS FRECUENTES:

¿Qué es cancelar?

R/: cancelar es la acción de dejar una carta o una acción sin efecto en el juego, es como si la carta quedara sin efectos, al hacer error de carga a una carta esa carta se considera sin texto y no cuenta como una de las acciones del turno ya que fue cancelada, si se cancela un ataque se considera que nunca se atacó y no se pueden ganar pr y ya no se puede atacar más en ese turno.

¿Qué es descartar?

Es la acción de llevar una carta de la mano a la pila de usados y solo cuando una carta lo especifique, usar una carta de manera normal no se considera descartar.

¿Tengo que estar preguntando cada vez que activo una carta para ver si mi oponente la va a cancelar?

R/:no, error de carga puede ser jugada en cualquier momento mientras la carta este siendo activada y ejecutada, si se cancela una carta y la acción ya fue ejecutada se tiene que volver al estado de juego anterior, ejemplo: si uso aumento de rp y lanzo el dado mi oponente puede usar error de carga y cancelarla incluso si ya se vio el resultado, existe una contradicción a esta regla y es cuando usas cartas que es imposible volver al estado anterior del juego, como por ejemplo la carta C-RO (envía toda tu mano al mazo y roba 4) ya que si se hace el efecto es imposible saber que cartas se tenían anteriormente en la mano en este caso el que active c-ro tiene que preguntar antes de hacer la acción.

COMO EVOLUCIONAR:

YUNO

Pagar: 1.400 pr

En el mismo momento que saques un 6 en cualquier dado

OSAMU

Pagar: 1.500 pr

Tener 4 o menos puntos de vida

WD

Pagar: 1.000 pr

Descartar 4 cartas de tu mano

YUNO:

© 2018 FUYUHIRO GUSHIKEN

RELICK DESTINY SHUFFLE BY-2/11

ATAQUE-HABILIDAD
 -DESCARTA 3 CARTAS: NIEGA DAÑO DE ATAQUE
 -DESCARTA 4 CARTAS: NIEGA DAÑO CRÍTICO
 COLÓCALA 100 PR EN ESTA CARTA AL USAR UNO DE ESTOS EFECTOS, MAX 200 PR EN ESTA CARTA

DAÑO NORMAL **3** DAÑO CRÍTICO **5** PREMIO **600 PR**

© 2018 FUYUHIRO GUSHIKEN

RELICK MAGNET SHUFFLE BY-3/11

ATAQUE-HABILIDAD
 AL REALIZAR UN CRÍTICO PUEDES TOMAR UNA CARTA DE LA MANO O BONUS DE TU ADVERSARIO

DAÑO NORMAL **4** DAÑO CRÍTICO **4** PREMIO **1000 PR**

OSAMU:

© 2018 FUYUHIRO GUSHIKEN

RELICK TURBO OVERLAP BO-3/11

ATAQUE-HABILIDAD
 ANTES DE RECIBIR DAÑO TIRA UN DADO: 6: CANCELA EL DAÑO Y TU Oponente RECIBE LA MITAD DE ESAS HERIDAS

DAÑO NORMAL **3** DAÑO CRÍTICO **ESCOGE UNO** PREMIO **300 PR**

© 2018 FUYUHIRO GUSHIKEN

RELICK TURBO SWORD BO-2/11

ATAQUE-HABILIDAD
 SI HACES DAÑO CRÍTICO ROBA 2

DAÑO NORMAL **-1** DAÑO CRÍTICO **+1** PREMIO **500 PR**
SI SALE 1 NO RESTES SI SALE 6 NO SUMES

WD:

© 2018 FUYUHIRO GUSHIKEN

RELICK WILD DRIVE BW-2/11

ATAQUE-HABILIDAD
 UNA VEZ POR TURNO, SI UNA CARTA VA A SER DESCARTADA, EN VES DE ESO, COLÓCALA EN UNA ZONA PARA BONUS.

DAÑO NORMAL **3** DAÑO CRÍTICO **# PILA DE USADOS (MIN 4)** PREMIO **400 PR**

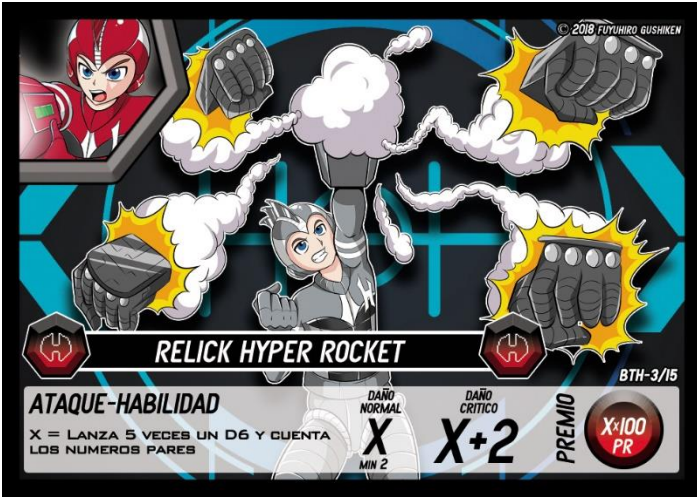
© 2018 FUYUHIRO GUSHIKEN

RELICK MULTI DRIVE BW-3/11

ATAQUE-HABILIDAD
 SI FALLAS EL ATAQUE PUEDES DESCARTAR 1 CARTA Y RELANZAR EL DADO. ?=CARTAS EN MANO

DAÑO NORMAL **P ÷ 2** DAÑO CRÍTICO **P + 2** PREMIO **P x 100 PR**
MIN 2 MAX 8

HIPERMAN:



© 2018 FUYUHIRO GUSHIKEN

RELICK HYPER ROCKET BTH-3/15

ATAQUE-HABILIDAD
 X = LANZA 5 VECES UN D6 Y CUENTA LOS NUMEROS PARES

DAÑO NORMAL **X** MIN 2

DAÑO CRITICO **X+2**

PREMIO **X100 PR**



© 2018 FUYUHIRO GUSHIKEN

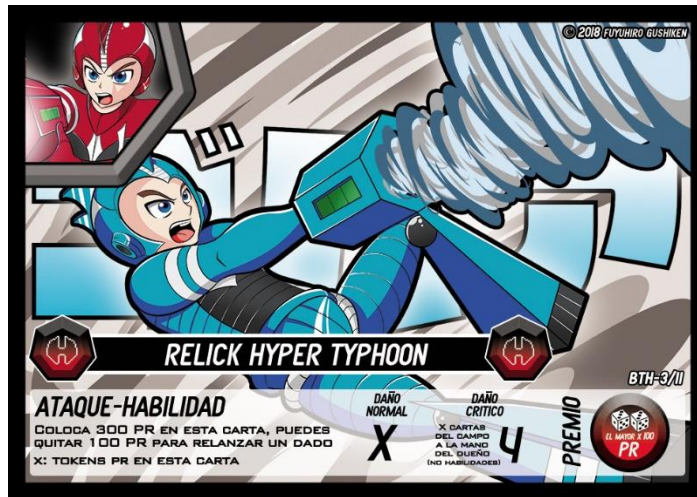
RELICK HYPER ATTACK BTH-1/11

ATAQUE-HABILIDAD
 COLOCA 200 PR SOBRE ESTA CARTA. SI TIENES MENOS VIDA QUE TU Oponente: QUITA 100 PR DE ESTA CARTA Y REDUCE A LA MITAD EL DAÑO DE UN ATAQUE

DAÑO NORMAL **÷2**

DAÑO CRITICO **3**

PREMIO **500 PR**



© 2018 FUYUHIRO GUSHIKEN

RELICK HYPER TYPHOON BTH-3/11

ATAQUE-HABILIDAD
 COLOCA 300 PR EN ESTA CARTA, PUEDES QUITAR 100 PR PARA RELANZAR UN DADO
 X: TOKENS PR EN ESTA CARTA

DAÑO NORMAL **X**

DAÑO CRITICO **4**
 X CARTAS DEL CAMPO A LA MANO DEL QUEERO (NO HABILIDADES)

PREMIO **EL MAYOR X 100 PR**