

REGLAS TEDDYGODS (16 años en adelante)

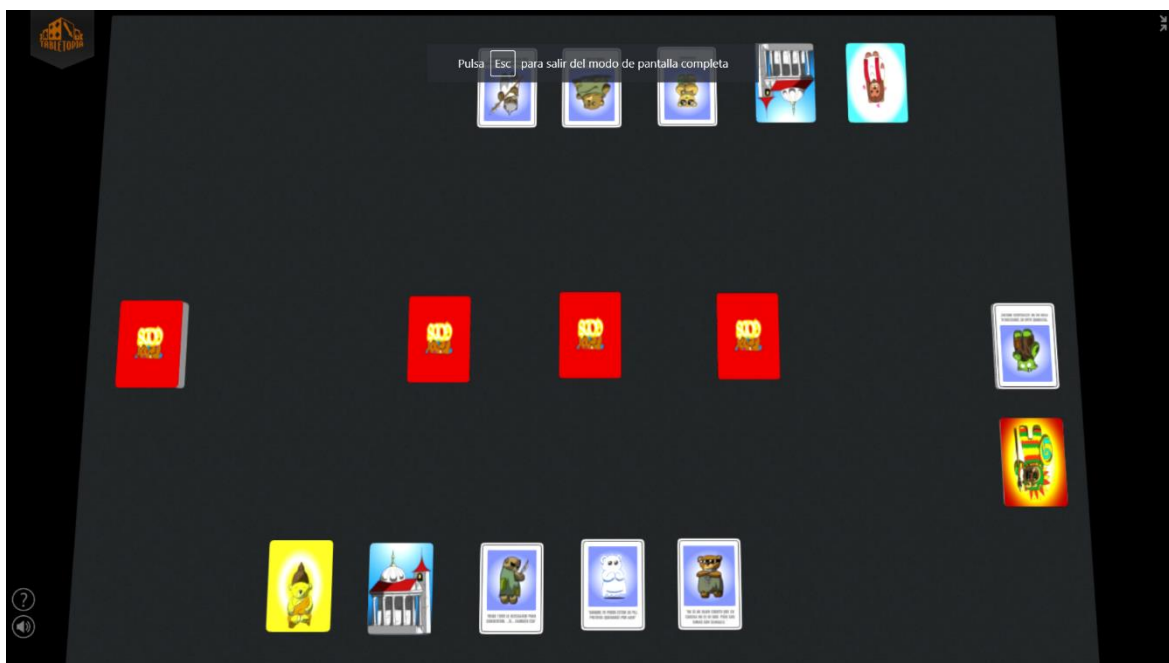
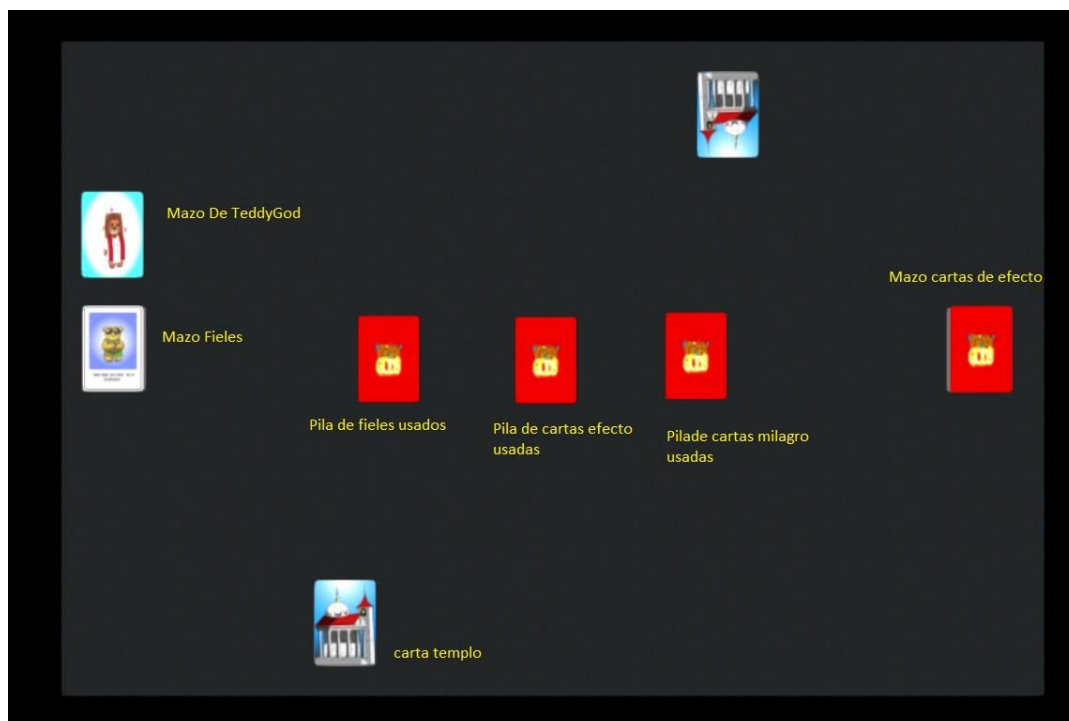
Duración: de 15 a 45 minutos

1 a 2 jugadores

Cada jugador comienza con 1 carta de cualquier Teddy God, 1 carta de Templo y 3 cartas de Fieles.

Estas cartas deben ser visibles para todos los jugadores durante toda la partida. Estas cartas serán consideradas como "campo".

Puedes usar cualquier carta de TeddyGod del mazo de Teddy Gods, y cualquier carta de fieles del mazo respectivo, pero recuerda que sólo se usan tres. Para poder comenzar el juego, cada jugador deberá acomodar su campo como se muestra en la imagen #2



Los jugadores comienzan con 3 cartas de efecto en la mano repartidas al azar.

El primer turno de cada jugador puede comenzar con una carta de defensa, no puedes usar cartas de ataque en el primer turno.

El turno de cada jugador termina cuando toma una carta de efecto del mazo.

Puedes tener hasta 6 cartas en tu mano, si en tu turno te quedas con seis cartas no puedes tomar otra carta, tienes que usar una carta de tu mano para poder tomar una carta nueva, no puedes saltar tu turno para evitar usar una carta.

Puedes sacrificar dos cartas del mismo efecto de tu mano para tomar una carta de la mano de tu adversario, éste movimiento puede ser bloqueado por la carta "protección divina".

Durante el turno de cada jugador puede hacer todas las combinaciones de cartas tanto de ataque como defensa como quiera, sin embargo, no se puede usar más de una vez las cartas del mismo efecto por turno, las combinaciones tienen que ser entre cartas de distinto efecto.

Todas las cartas de efecto y milagro tienen que ser descartadas después de su uso.

Hay tres pilas de cartas descartadas/usadas, una para cartas de efecto, una para cartas milagro, y una para cartas de fieles.

La partida termina cuando el jugador contrario pierde todas sus cartas de fieles o su templo es destruido.

Cartas de TeddyGod

Las cartas de TeddyGod son cartas especiales que representan al dios que debe proteger sus files y su templo, sólo hay una por cada jugador, se puede usar como cualquier carta de efecto, (no cartas milagro) pero sólo una vez por partida, una vez usada no se puede volver a utilizar. Al usarse se tiene que voltear para representar su estado de "usado".

Cartas de Templo

Las cartas de templo representan la comunidad del TeddyGod del jugador, si ésta es destruida y el jugador no tiene cartas de efecto para reconstruirla, la partida termina para ese jugador, sólo hay una por cada jugador. Cuando ésta carta es atacada debe ser volteada por el jugador atacado. La carta Templo puede resistir sólo un ataque, si se encuentra en ruinas y es atacada de nuevo esta será destruida y la partida termina.

Cartas de Fieles

Los files son los seguidores de cada TeddyGod, si un jugador termina sin fieles en su lado pierde inmediatamente, no tienen efecto por sí mismos, pero sirven para activar efectos de otras cartas. Si un fiel es atacado por una carta de efecto y el jugador no tiene como defenderse esa carta pasará a la pila de fieles usados. Si en cualquier momento el jugador queda sin cartas de fieles la partida termina.

CARTAS DE EFECTO:

Cartas de Defensa:

Barrera: Protege a tus fieles de cualquier carta de efecto, sólo se puede activar durante tu turno, puedes tener mas de una carta de barrera en tu lado. Esta carta debe colocarse de forma horizontal delante del campo de tu campo para indicar que está activa, cuando una carta de barrera es atacada ésta se envía al mazo de cartas descartadas.

Bendiciones: Esta carta es usada para poder curar a tus fieles de la carta “plaga”. Después de ser usada tiene que ser enviada al mazo de cartas usadas de efecto.

Protección divina: Ésta carta sólo se puede usar cuando es el turno del jugador contrario, se usa para protegerte al instante de cualquier ataque enemigo, una vez usada debe ser descartada.

Reconstrucción: Ésta carta sirve para restaurar es estado del templo de “ruinas” a estable. Sólo se puede usar durante tu turno.

Resurrección: Puedes resucitar a cualquier fiel de la pila de fieles ya sea tuyo o del jugador contrario y ponerlo de tu lado.

Cartas de Ataque:

Desastre natural: Esta carta envía un ataque directo al Templo del jugador contrario, dejándolo en ruinas,

Plaga: Libera un plaga sobre los fieles del jugador contrario, el jugador afectado deberá descartar una carta de fieles al final de cada turno, mientras no desactive la carta plaga. La carta debe colocarse en el campo del jugador contrario, una vez “curada” se descarta en su pila respectiva

Robo de fieles : Roba a un fiel de cualquier jugador contrario y añádelo a tu campo.

Sacrificio: Sacrifica a uno de tus fieles o el estado de tu templo, para poder regresar a tu mano una carta de efecto de la pila descartada, puedes sacrificar dos fieles o un fiel y el estado de tu templo para poder regresar una carta milagro.

CARTAS MILAGRO:

Son cartas especiales repartidas en el mazo principal, sólo existen 8 en total y se dividen de la siguiente manera:

Cambio de fieles: Cambia todos tus fieles por todos los fieles del jugador contrario.

Fulminación: Elimina al instante a un fiel del jugador contrario, ésta es la única carta que ignora a la carta “barrera”.

Derribamuros: Elimina todas las cartas de barrera que tenga activas el jugador contrario.

Inmunidad: Vuelve a todo tu campo invulnerable a cualquier ataque del jugador contrario durante todo un turno, si el jugador que activa esta carta está afectado por la carta “plaga” se anulará el efecto de ésta carta. Al igual que la carta barrera esta se usa colocándola sobre el campo del jugador que la activó, al regresar su turno se descarta a la pila correspondiente.