

¡Bienvenid@ a Waifus Arena!

Entra a un universo donde las chicas más poderosas y deslumbrantes se enfrentan en combates estratégicos llenos de magia y estilo.

Pero no todo es belleza: una amenaza oscura ha despertado. Los Noctas, criaturas sombrías, quieren destruir el equilibrio del mundo.

¿Estás list@ para el desafío? Forma tu equipo de Waifus, domina sus habilidades únicas y descubre quién merece el título de Waifu Legendaria.

¡Colecciona, combate y vive la emoción en cada partida!

Objetivo

El objetivo es capturar el mayor número de Bestias o ser el último jugador en pie.

¿Quién Comienza Primero?

Cada jugador toma una carta de Acciones y el que saque una carta de Ataque comienza primero, si dos o más jugadores sacan una carta de Ataque solo esos jugadores vuelven a sacar carta hasta que solo uno gane.

Preparación

1. Cada jugador toma una carta del mazo de Waifus y la pondrán visible para el resto de jugadores. La carta del Turno de la Bestia, se colocará a la izquierda del primer jugador con la cara Agresiva boca arriba.
2. Despues cada jugador tomará cuatro cartas de Acciones.
3. El jugador en turno sacará una carta del mazo de Bestias y la pondrá boca arriba al centro de los jugadores.



El Starter Deck contiene:

13 Cartas de Waifus
14 Cartas de Nocta
70 Cartas de Acciones
9 Cartas de Juego
1 Carta de Créditos
1 Carta Especial



Pártida

La partida se divide en turnos del jugador y turno de la bestía, este último se lleva al final de los turnos de los jugadores.

Turno del Jugador

Cada jugador tiene un Punto de Acción en su Turno y cada carta tiene un valor de Puntos, existen cartas que no tienen costo.



Al inicio del Turno de cada jugador, tomará una carta del mazo de Acciones que podrá ir acumulando.

Si al finalizar su Turno el Jugador tiene menos de 4 cartas de acción tomará tantas cartas como sean necesarias para reponer las 4 Cartas de Acciones en su mano.

Si al terminar su Turno, el jugador tiene más de 4 cartas, podrá conservarlas, pero no tomará más cartas al final de su turno.



Turno de la Bestia

La carta de la Bestia tiene dos caras, Pasivo y Agresivo.

Cuando llegue el turno de la Bestia, la carta se volteará y atacará con la cara que quede expuesta al voltearse.



Pasivo, la prioridad de ataque de la Bestia es:

- Si hay dos o más jugadores que comparten el mismo elemento, atacará a todos ellos, sin importar su elemento.
- En cualquier otro caso, atacará al jugador que tenga el mismo elemento que la Bestia.

Agresivo, La Bestia Atacara a todos los jugadores.



En caso de tener un elemento especial, atacará a todos tanto en modo Pasivo como Agresivo.

Agresivo



Ataque de la Bestia



Formar Ataques

Cuando la Bestia Ataca a un jugador o más, a cada jugador se le entrega una carta de Ataque de la Bestia y solo podrá intentar Defenderse en su Turno, pero si la Bestia es derrotada antes del Turno del jugador con el Ataque, la carta de Ataque se descarta.

Climax de la Batalla

Cuando se juega de dos jugadores o solo dos jugadores quedan en la arena, la Bestia no Atacara en modo Pasivo, solo atacara en modo Agresivo.

Muerte de la Bestia

Cuando una bestia es derrotada por un jugador, el jugador tomará la carta de la bestia y la guardará para él, todas las acciones activas ligadas a la bestia se descartan (provocar, embestida, alquimia, artillería y las cartas de Ataque de la bestia).

Provocar Ataques

Un jugador puede recibir ataques con la carta de Provocar. Cuando un jugador usa esta carta contra otro jugador, la carta se queda con el jugador receptor hasta que llega su turno, entonces podrá defenderse del ataque o morir de no tener modo para defenderse.

Las Waifus solo tienen un punto de vida.

Si un jugador tiene formada una carta de Provocar, no puede recibir otra carta directamente, sin embargo, se le puede formar más de una carta indirectamente, por ejemplo en el caso de que otro jugador desvíe una Ataque con la carta de Agilidad. Y suponiendo que siga el turno de la Bestia y esta ataca al jugador se le formará, por ejemplo, una tercera carta de Ataque.

Muerte de una Waifu

Las Waifus solo cuentan con un punto de vida, lo que las hace tan frágiles como poderosas. Si no logran defenderse de un ataque... iserán eliminadas del combate!

Cuando un jugador pierde a su Waifu, tiene que guardarla en su cementerio de Waifus donde se irán acumulando las Waifus que vaya perdiendo, también deberá descartar toda su mano al igual que las cartas ligadas a la Waifu (Barrera, Alquimia, Hibridación y Compañeros).

El jugador tomará una Waifu nueva y 4 cartas nuevas de Acción y si al momento de morir el jugador no gasto su Punto de Acción, podrá iniciar jugando con su nuevo personaje.

Cuando un jugador junta 3 Waifus en su cementerio, queda eliminado de la partida.

Victoria

El objetivo es capturar el mayor número de Bestias o ser el último jugador en pie.

Cada Bestia tiene un valor y cada jugador guardará las cartas de las Bestias que vaya matando. Cuando no queden más cartas de Bestias, cada jugador sumará los puntos de valor de cada Bestia que haya capturado y restará un punto por cada Waifu que tenga en su cementerio.

Si 3 de los 4 jugadores son eliminados, ganará el jugador que quedo en pie, sin importar sus puntos.



Combos

Un combo te permite jugar más de una carta con el valor de un Punto de Acción.

Combo Simple

Cuando un jugador tiene 2 cartas iguales, estas podrán ser jugadas como Ataque o Defensa.



Combo Simple

Ataque Fulminante

El Ataque Fulminante es un poderoso movimiento que no puede ser defendido por la Bestia, y además ignora el Elemento de la Bestia.

Para efectuar un Ataque Fulminante contra la Bestia es necesario tener 3 cartas de Ataque ya sean naturales o combinadas, entonces se permite jugar las cartas con el coste de un Punto de Acción, para efectuar el Ataque contra la Bestia.



Ataque Fulminante Natural o Combinado

Una vez activado, el Ataque se resuelve de inmediato contra la Bestia. Si la Bestia estaba realizando un ataque contra el jugador, ese ataque se descarta al recibir un Ataque Fulminante.



Elemento Especial

Existen Bestias especiales que no tienen elemento por lo que en su turno siempre atacarán a todos los jugadores y para vencerlas hay que tener las cartas que piden, por ejemplo una espada y un escudo o dos espadas, si un jugador tiene ambas cartas, las puede jugar como un Combo es decir que solo le va a costar 1 punto de acción jugar ambas cartas al mismo tiempo.



Elemento Especial

Cartas de Acción

Las cartas se componen por

1. Efecto,
2. Coste de Puntos de Acción,
3. Imagen
4. Descripción con Símbolos.

Efectos

Hay 3 tipos de efectos:



Efecto Inmediato: Este efecto se efectúa al momento en que se juega, acciones como atacar o defender.



Efecto Pasivo: Este efecto se activa al finalizar el turno y ejecutará su efecto al inicio del siguiente turno del jugador con la carta o cuando se cumpla la condición de la carta.



Efecto Ligado: Estas cartas permanecerán con el jugador o la Bestia hasta que el personaje con la carta ligada, muera. Cada Waifu puede tener como máximo 2 Bonificaciones.

Las cartas se forman a la derecha de la Waifu visibles para el resto de los jugadores.

Puntos de Acción

Marca la cantidad de puntos que cuesta usar dicha carta.

Símbolos

Waifus Arena usa un sistema de símbolos independiente del idioma, el cual se usan para dar un apoyo visual al jugador de los efectos en las cartas.



Cartas de Waifus

Las cartas de Waifus se componen por

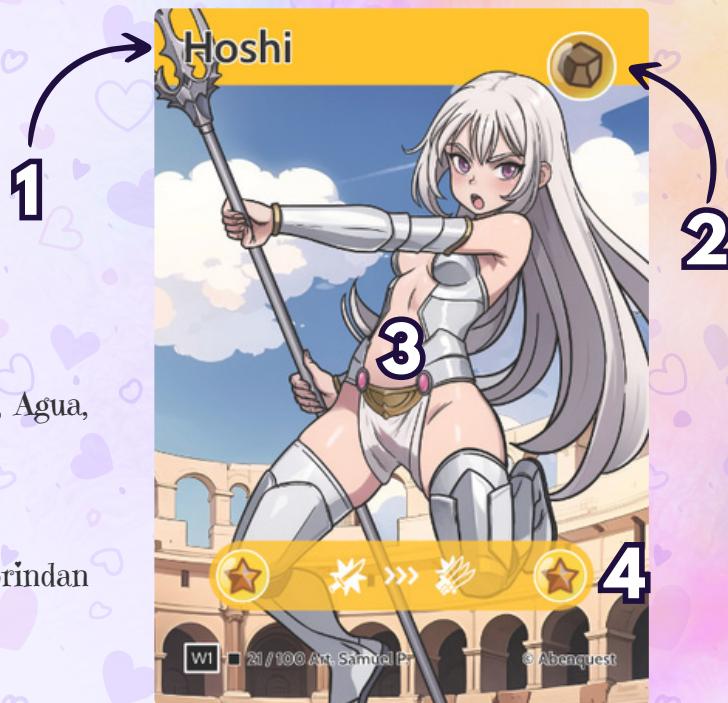
1. Nombre
2. Elemento
3. Imagen
4. Hechizo / Habilidad

Elemento

Existen 4 elementos actualmente: Tierra, Agua, Fuego y Aire.

Hechizo / Habilidad

Cualidad especial de algunas Waifus, brindan ventajas.



Cartas de Bestias

Las cartas de Bestias se componen por

1. Nombre
2. Elemento
3. Imagen
4. Puntos

Elemento

Existen 4 elementos actualmente: Tierra, Agua, Fuego y Aire.

Puntos

Puntos de victoria que brinda la bestia al ser derrotada.

Acciones

Agilidad



Desvía un Ataque de la Bestia al siguiente jugador. La carta de Agilidad pasa al descarte, pero la carta de Ataque pasa al siguiente jugador.

Alquimia



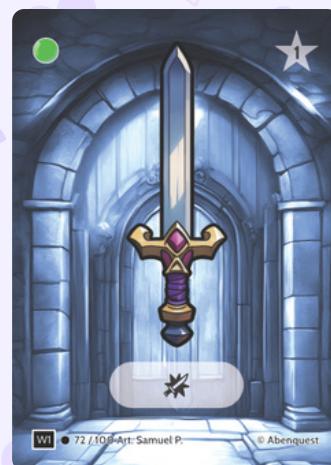
Cambia el elemento de la Bestia al elemento de la Waifu que lo use. Si la waifu tiene más de un elemento, el jugador elige a qué elemento lo quiere cambiar. La tarjeta se queda ligada entre la Bestia y la Waifu, por lo que si uno de los dos muere, esa carta se desechará, también se desechará si otro jugador juega Alquimia posteriormente.

Artillería



Cuando se juega esta carta, queda ligada a la Bestia y al siguiente turno del jugador que usó la carta, automáticamente ejecuta un Ataque Fulminante. Este ataque no se puede detener ni desviar e ignora los ataques de la bestia al jugador. Si la Bestia es eliminada antes del turno de Artillería o Trocada, la carta de Artillería se eliminará.

Ataque



Se usa para atacar a las Bestias cuando tu Waifu es del mismo Elemento que la bestia. Con tres cartas de Ataque puedes jugar un Ataque fulminante.

Barrera



Su efecto se activa a partir del siguiente turno y no protege en el mismo turno en que se juega. La protección se activa automáticamente al inicio del turno del jugador que recibe un ataque, sin costo de Puntos de Acción. Una vez que bloquea un ataque, la carta se descarta.

Convección



Se puede usar para cambiar el sentido de los turnos o cambiar de 1 a 4 cartas de la mano del jugador.

Embestida



El jugador pierde 10 Puntos de Acción en su Turno.

Empatía



Al jugar esta carta, el jugador objetivo no podrá Atacar a la Bestia por un turno.

Escudo



Bloquea un Ataque de la Bestia y se descartan ambas cartas.

Hechizo



Esta carta desencadena el hechizo de la Waifu o se puede usar como reemplazo de una Defensa o una Ataque.

Hibridación



Otorga al jugador con un elemento extra para atacar.

Ovación



Si al siguiente Turno de jugar esta carta, matas a la Bestia, conservarás ambas cartas y el valor de esa Bestia se multiplicará por dos. Si no logras matar a la Bestia en el siguiente Turno o la matan antes, esta carta se descarta.

Potencia



Da al jugador 2 Puntos de Acción.

Provocar



Se puede usar contra cualquier jugador para provocar un Ataque de la Bestia, no se puede Atacar a un jugador que ya tengan una carta de Provocar formada, ya sea por otro jugador o la Bestia. Esta carta también permite cambiar de lugar el Turno de la Bestia.

Solo se puede hacer una u otra acción.

Sebo



Esta carta puede ser jugada sobre cualquier jugador, y cuando uno o más jugadores tienen Sebo, en el Turno de la Bestia, atacara solo a esos jugadores ignorando a los demás.

Táctica



Al jugar esta carta, tomas del mazo 2 cartas de acción adicionales, estas cartas se quedarán en tu mano solo de manera temporal hasta que las gastes.

Trocar



Dogy

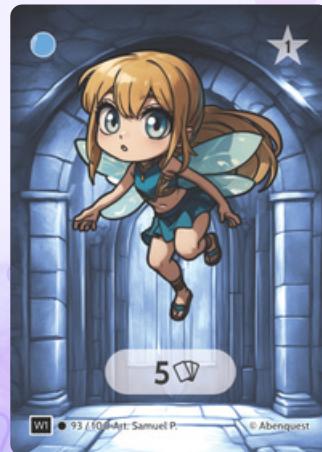


Cambia a la Bestia en turno, la Bestia queda descartada del juego y las cartas ligadas a la Bestia se descartan y da un Punto de Acción al jugador.

Tip: Se puede usar como defensa contra uno o más ataques.

Las cartas de Escudo, te costarán 0 Puntos de Acción, pero solo con las cartas de escudo.

Lucy



Tu mano pasa de 4 cartas mínimas a 5 cartas mínimas.

Simbolos



Ataque



Ataque De La Bestia



Ataque Fulminante



Bestia



Cambio



Carta



Defensa



Defensa Pasiva



Elemento



Hechizo



Jugador



Mano



Puntos



Puntos de Acción



Siguiente



Turno

