

# WAIFUS ARENA KAWAII BATTLE



*¡Derrota a las bestias o vence a tus enemigos para coronarte como el campeón de la Arena!*

## 1. Características

---

**Nombre:**

Waifus Arena, Kawaii Battle

**Público:**

Principalmente adolescentes, pero es un juego que pueden jugar tanto niños como adultos.

**Jugadores:**

2-4 con posibilidad de expandirse.

**Duración:** Aprox 20-40 min.

**Objetivo:** Derrotar a 3 bestias o vencer a tus enemigos para coronarte campeón de la Arena.

## 2. Introducción

---

**Waifus Arena** es un juego de cartas que consta de tres mazos que llamaremos:

- Mazo de Waifus
- Mazo de Acciones
- Mazo de Bestias.



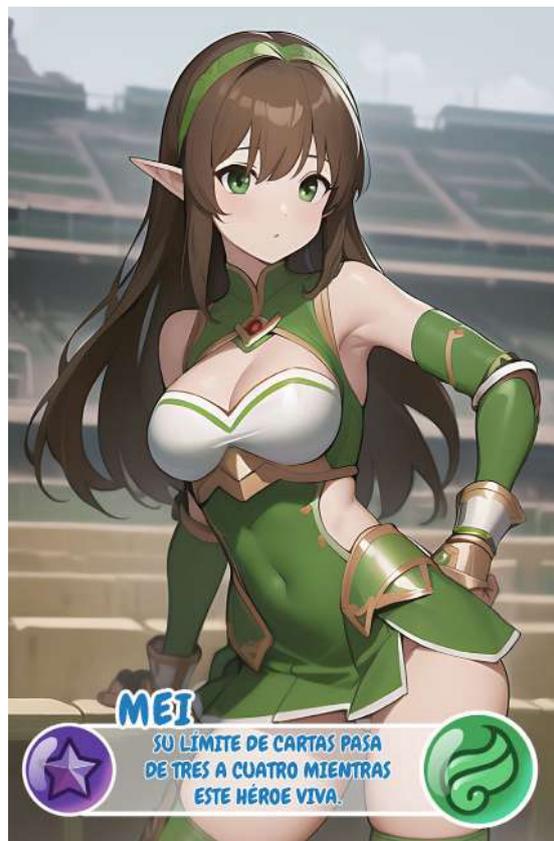
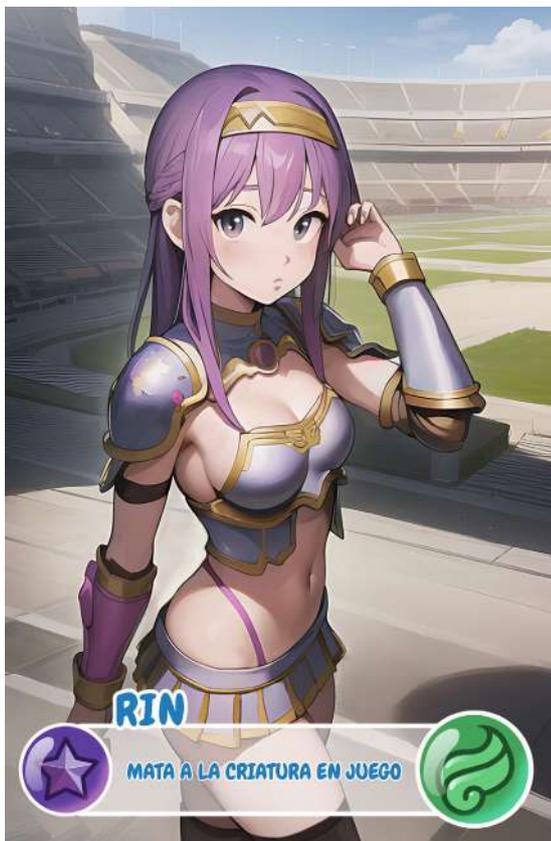
## MAZO DE WAIFUS

Es donde se encuentran nuestros personajes para jugar.

Cada jugador tomará de este mazo, una carta de waifu la cual pondrá abierta en la mesa para que todos puedan verla.

Todas las Waifus cuentan a la derecha con un **elemento de ataque** (Solo podrán atacar a bestias de su mismo elemento).

A la izquierda cuentan con un **hechizo**. El hechizo solo puede ser activado jugando la carta de "Hechizo", o si el jugador tiene en su mano 3 cartas del mismo tipo, podrá jugar las 3 para activar su hechizo.



## MAZO DE ACCIONES

Es donde se encuentran todas las acciones que pueden hacer los jugadores en su turno.

Cada jugador deberá tomar 3 cartas de acciones, estas cartas permanecen ocultas al resto de jugadores.

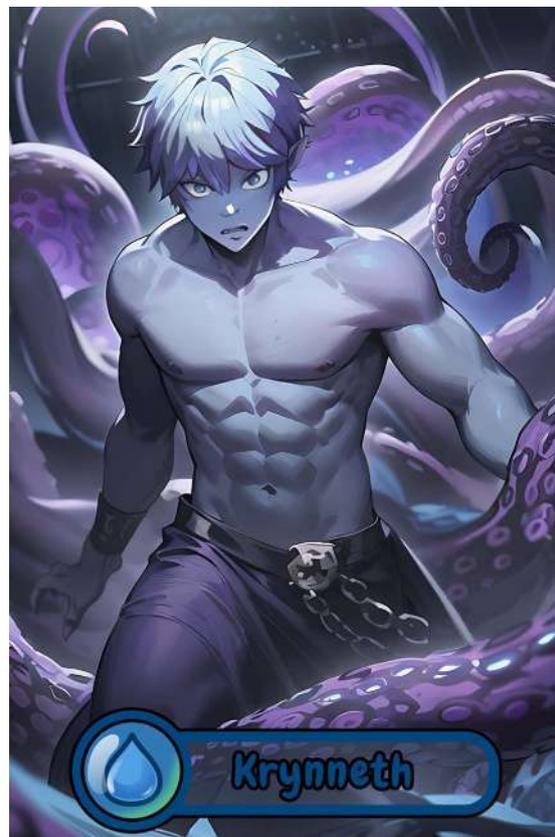
Las "Cartas de Acción" cuentan con el nombre de la carta y una descripción de su efecto.



## MAZO DE BESTIAS

De este mazo se sacará una carta, la cual se ubicará al centro de los jugadores de manera abierta, es la criatura que los jugadores intentarán derrotar.

Cuenta con el nombre de la Bestia y el elemento con el cual se le puede derrotar.



## 3. Cómo jugar

Cada jugador tomará una **Waifu** (la cual debe ser visible) y tres cartas de acciones (las cuales deben permanecer ocultas), al centro se colocará una carta de **Bestia**.



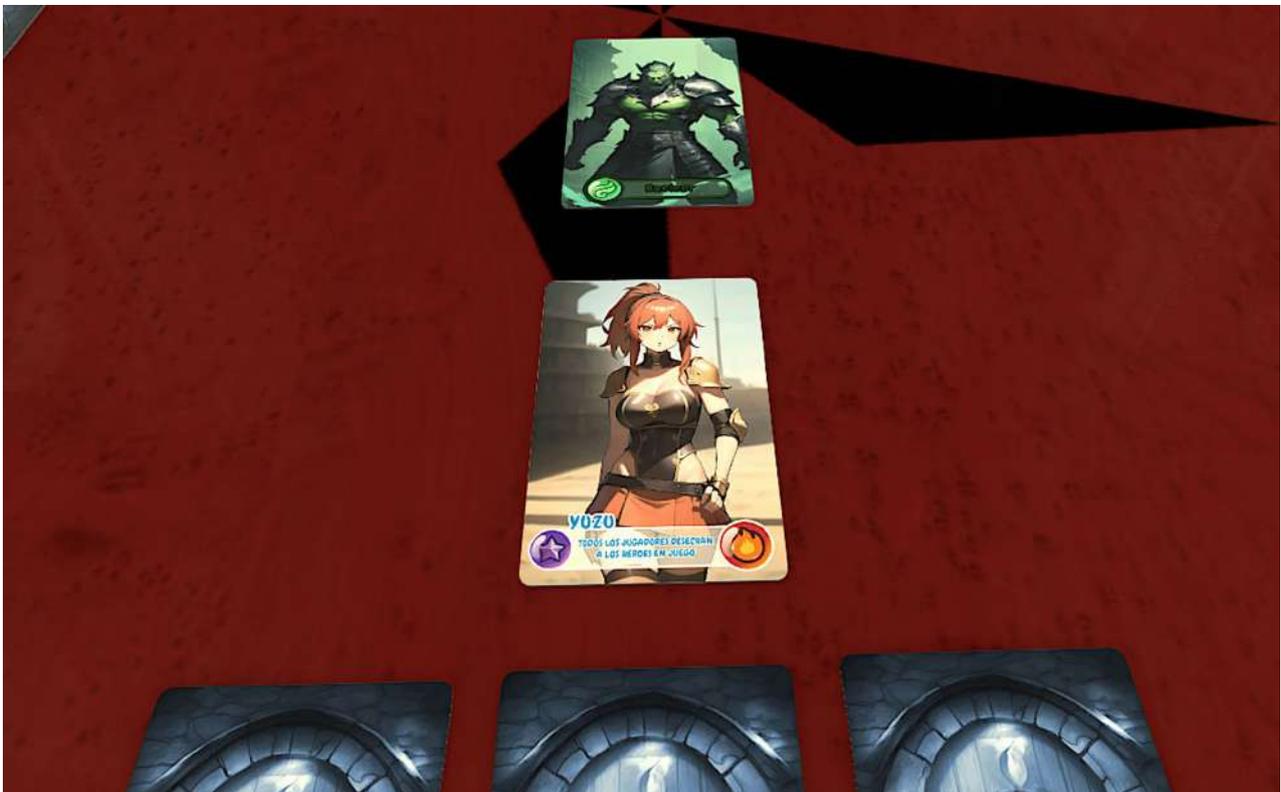
En su turno, cada jugador puede hacer **solo una acción**: ya sea atacar a la bestia, molestar a otro jugador, cambiar su waifu o defenderse de un ataque.

Para **atacar a la bestia y matarla**, el jugador debe contar con el mismo elemento de la bestia y con la carta de "Ataque", de ser así, el jugador tomará la carta de la Bestia y la guardará para él, al juntar 3 cartas de Bestias, gana la partida.

En el caso de que no cuente con el mismo elemento de la Bestia, el jugador puede optar por jugar otras cartas que **interfieran con el avance de los jugadores**.

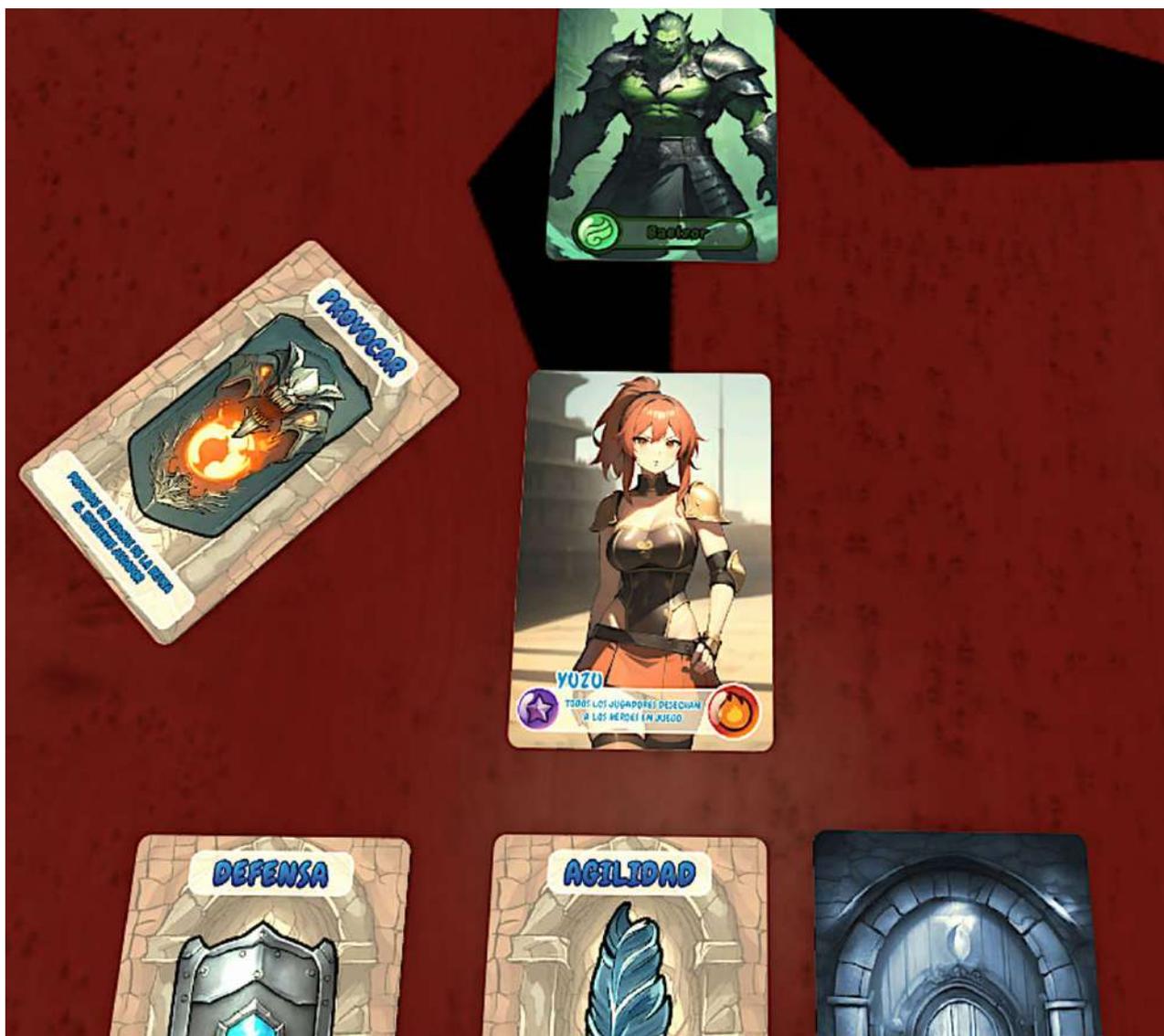
También puede optar por **cambiar a su waifu**, al hacer esto, la waifu regresa al mazo de waifus y también debe descartar toda su mano de acciones. Cambiar de waifu se cuenta como una acción por lo que pasará su turno.

Al final del turno, el jugador debe **tener siempre 3 cartas de acciones**, por lo que repondrá las cartas que le falten del mazo de acciones.

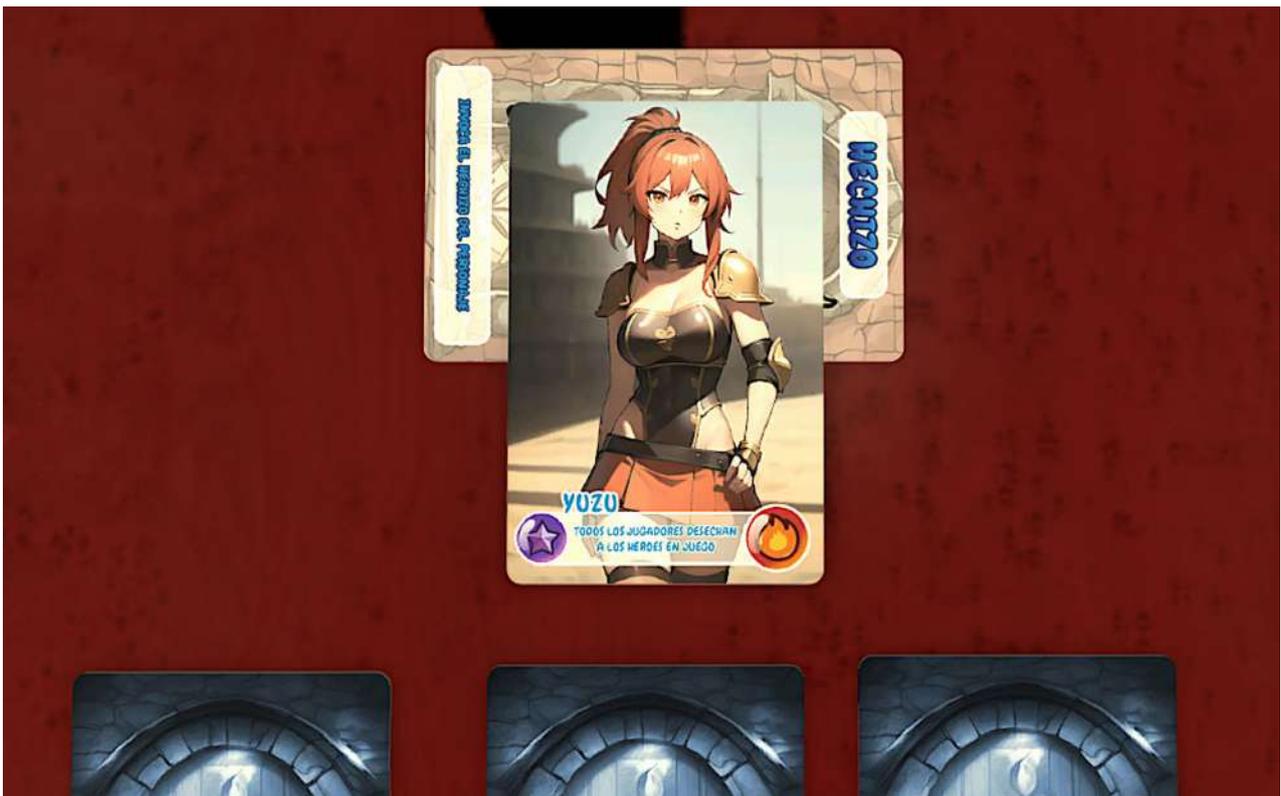


Si el jugador anterior a ti, juega la carta "Provocar", en tu turno tu recibirás el **ataque de la bestia**. La manera de evitarlo es con la carta de "Defensa", la cual detendrá el ataque y ambas cartas se irán al descarte, también se puede usar la carta de "Agilidad" pero en este caso solo la carta de "Agilidad" se irá al descarte mientras que la carta de "Provocar" pasará al siguiente jugador obligándolo a **defenderse en su turno**.

Si el jugador siguiente no cuenta con una carta para defenderse del ataque de la bestia, **su waifu caerá en la batalla** pasando la carta a un cementerio del jugador, el jugador debe conservar a la waifu caída, descartar su mazo de acciones y sacar una nueva waifu y tres acciones nuevas. Al juntar tres cartas de waifus caídas, el jugador queda fuera del juego.



Los **hechizos** tienen varios efectos, algunos son de efecto inmediato como puede ser que todos los jugadores descarten una carta de acción, o pueden funcionar como un efecto pasivo que va durar siempre que la waifu que invocó tal hechizo, siga en juego. Los hechizos solo se pueden invocar una sola vez por waifu y cuando juegas la carta hechizo, ésta se coloca en vertical detrás de la carta de la waifu para indicar que el hechizo ya se ha jugado o que el efecto está activo.



Si el hechizo es invocado con tres cartas iguales, solo se colocara una carta de las 3 debajo de la waifu, las otras 2 se irán al Descarte.

Si el **Mazo de Acciones** se llegara a terminar, se baraja el mazo de descarte y repondrá al Mazo de Acciones.



## ATAQUE

Sirve solo para atacar a la bestia, para que el ataque contra la bestia sea efectivo la waifu debe ser del mismo elemento que la bestia.

Tres cartas de ataque, en caso de tener tres cartas de ataque puedes jugar las tres cartas como una sola acción y matar a cualquier bestia sin importar su elemento.



## DEFENSA

Esta carta sirve para detener el ataque de otros jugadores o el ataque de una bestia.

Algunas Bestias piden como requisito una espada y un escudo para ser derrotadas, en ese caso se tiene que jugar una carta de "Ataque" y esta carta de "Defensa" al mismo tiempo, para derrotar a la Bestia.

## PROVOCAR

El jugar esta carta, provoca que la Bestia ataque al jugador siguiente en el turno, obligándolo a defenderse o su waifu caerá en la pelea.



## AGILIDAD

Esta carta sirve para evadir el ataque de una Bestia enviando la carta de "Provocar" al siguiente jugador en turno.

Excepción: Cuando se usa la carta de "Custodiar" se puede usar esta carta para evadir los ataques de otros jugadores, pero el ataque evadido no pasa a otro jugador.





## ROTAR

Cambia el sentido en que se están llevando los turnos, de izquierda a derecha o de derecha a izquierda.

Si en tu turno juegas dos cartas de "Rotar" y una carta de "Ataque", puedes vencer a cualquier Bestia.



## PEDRADA

Esta carta sirve para evitar que el siguiente jugador pueda hacer alguna acción y lo obliga a perder su turno.

## CUSTODIAR

Cuando se juega esta carta, se coloca sobre la Bestia durante una ronda. El jugador que use esta carta recibirá los ataques que pudieran matar a la bestia, obligándolo a defenderse de estos, con "Defensas" o "Agilidad". Si vuelve el turno al jugador que custodia a la bestia y este ha sobrevivido a los ataques y además, juega la carta "Provocar", todos los jugadores se deberán defender del ataque o morir. Mientras la carta de "Custodiar" este activa, ningún otro jugador puede jugar la carta de "Provocar".



## TROCAR

Con esta carta regresas a la Bestia que esté en juego, al fondo del mazo y sacas una nueva.





## HECHIZO

Esta carta invoca el hechizo del jugador, cuando se usa se debe colocar de manera horizontal detrás de la carta de la waifu.

Otra manera de invocar el hechizo es tener tres cartas iguales, en este caso solo una de las tres cartas se colocará detrás de la waifu para indicar que ya ha usado su hechizo.



## ESCAMOTEO

Si un jugador juega esta carta, puede jugar dos cartas al mismo tiempo en ese mismo turno, la única condición es que no pueden ser iguales.

Se puede jugar antes defenderse de un ataque, para esto debe contar con "Defensa" o "Agilidad" y después de evitar el ataque, podrá jugar una carta más.

### WAIFU LEGENDARIA

Durante su turno, si un jugador cuenta con dos cartas de "Ataque" y la carta de waifu legendaria, puede vencer a cualquier Bestia, sin importar el requisito de esta.

