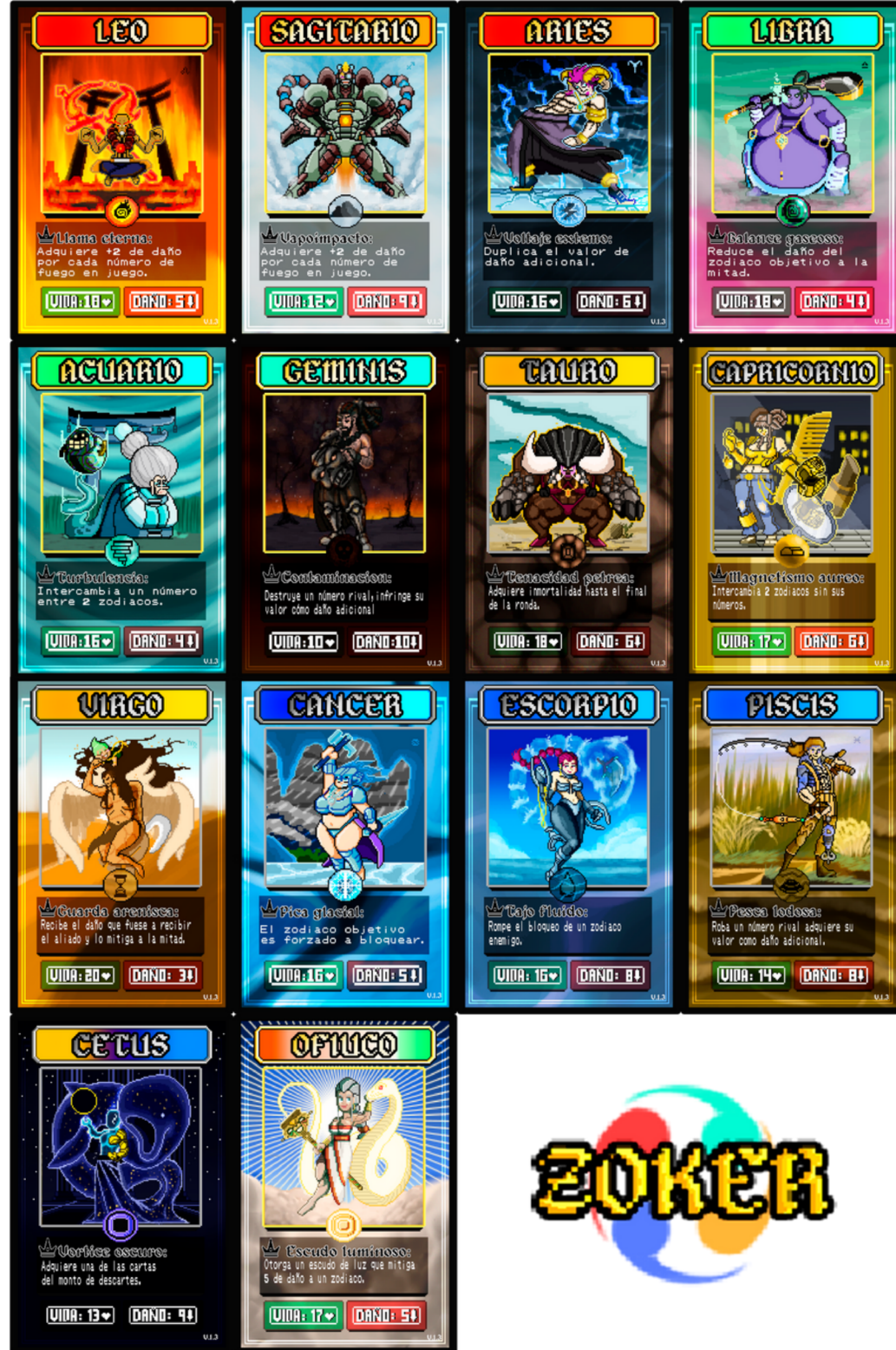


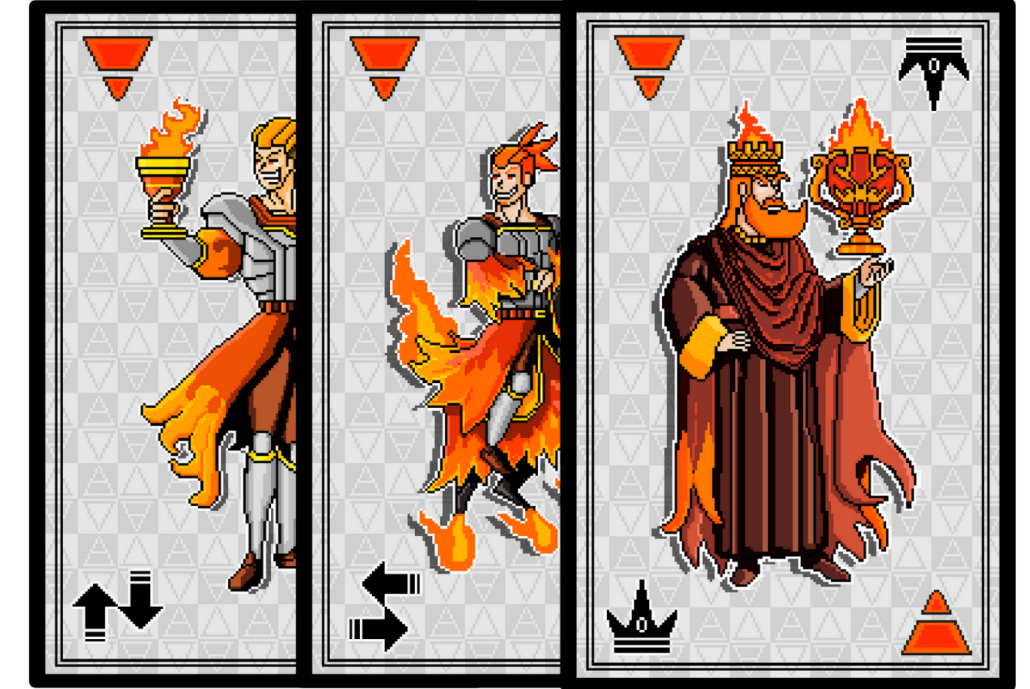


NORMAS DE JUEGO

A)



B1)



COMPONENTES:

El juego conta de un total de 60 cartas que se dividen en dos montos:

- A)Zodiacos (12ud.)
- B)Números (48ud.)

Y dentro del monto de "Números" se subdividen dos categorías:

- B1)Cartas de habilidad (12ud.)
- B2)Cartas de poder (36ud.)

B2)



A) ZODIACOS

Los zodiacos son los protagonistas del juego. Su destino es enfrentar al zodiaco de su lado exterior.

Como jugador tienes que otorgarles poder con los "números" de su elemento, esto aumentara su "DAÑO", pudiendo usar este para atacar o defender.

Si un zodiaco recibe daño por encima de su valor de "VIDA" queda fuera de combate y es retirado de la mesa.

El "DAÑO" infringido al adversario determina quien es el vencedor en la ronda.



TÍTULO:
Identifica al zodiaco y su "palo" dentro del juego.

IMAGEN:
Representación gráfica del zodiaco

BLASÓN:
Indica el elemento

HABILIDAD:
Cuando se juega un Rey en un Zodiaco este se ve beneficiado del texto de su carta

VIDA:
Cantidad de daño que puede recibir antes de ser eliminado de la mesa

DAÑO:
Cantidad de vida que le resta al adversario

B1) CARTAS DE HABILIDAD:

Las cartas de habilidad permiten al zodiaco afín a su palo ejecutar una acción especial que dependiendo del número son las siguientes:

↑↓-**Sota**: Permite intercambiarse con el zodiaco oculto.

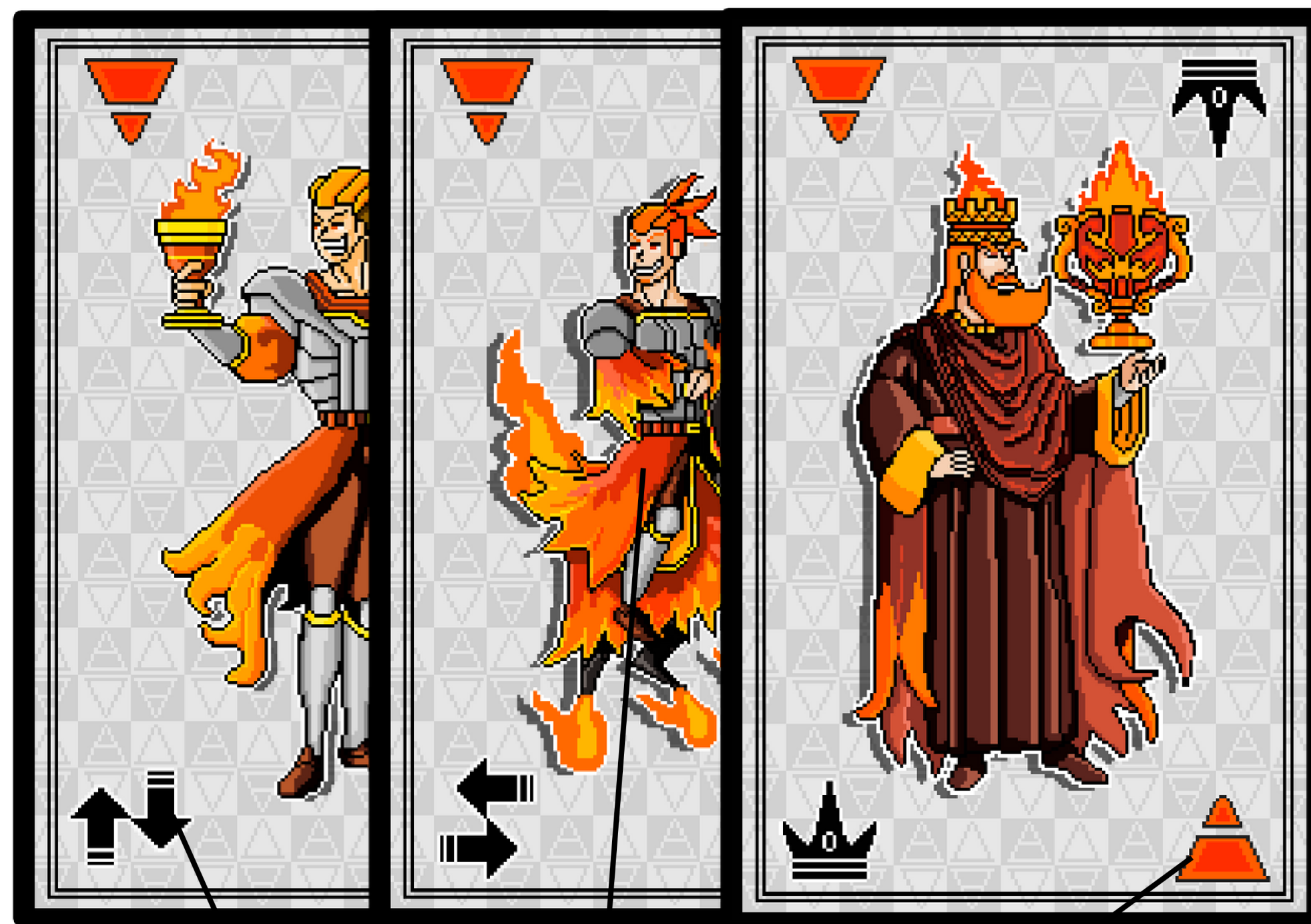
↔-**Caballero**: Permite intercambiarse con el zodiaco aliado.

♠-**Rey**: Permite al zodiaco beneficiarse de su texto de habilidad.

Cambio

Traslación

Habilidad



Símbolo

Imágen

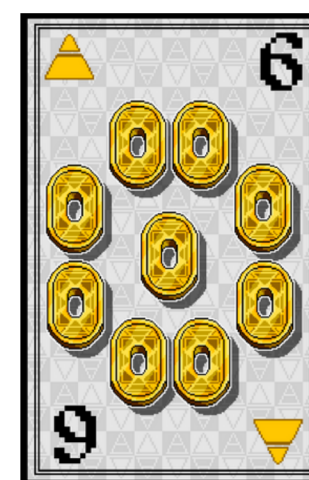
Palo

B2) CARTAS DE P ODER:

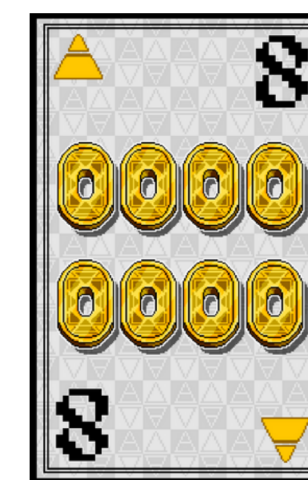
Las cartas de poder permiten al zodiaco afín a su palo ejecutar un **DAÑO** mayor a su adversario. Hay nueve cartas de poder por palo y todas aumentan el daño en función de su número inscrito menos el **AS** que suma diez puntos.



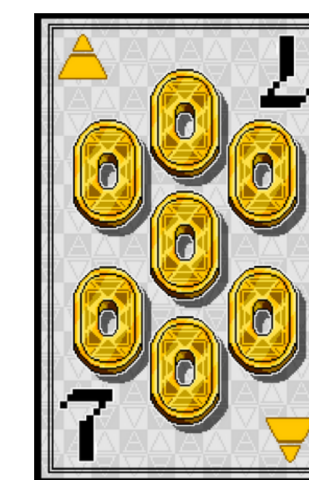
+10



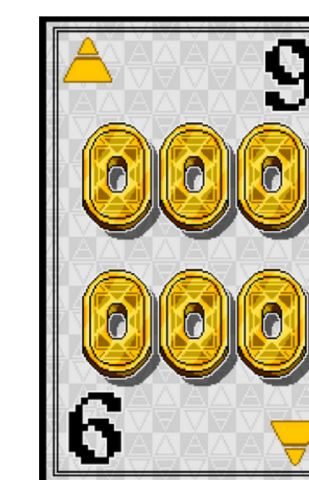
+9



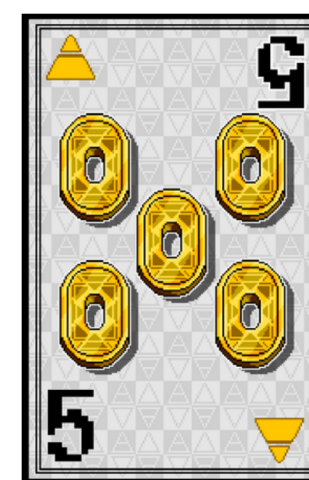
+8



+7



+6



+5



+4



+3



+2

PROCEDIMIENTO DE JUEGO

El juego es muy sencillo ya que solo consta de cuatro fases por ronda:

- 1)Preparación**
- 2)Intercambio**
- 3)Enfrentamiento**
- 4)Resolver**

Gana el jugador al mejor de cinco. Es decir el primero que gane tres rondas.

PREPARACIÓN

Al empezar el juego se entra en esta primera fase:

- 1) Se distribuye tres zodiacos a cada jugador en forma de triangulo invertido, el zodiaco mas cercano al jugador, queda oculto al resto.
- 2) Se reparten cinco cartas a cada jugador y se reparten cuatro cartas boca arriba encima de la mesa.
- 3) Se decide el primer jugador en un piedra papel tijera o a cara/cruz, este tendrá derecho a elegir si coger una carta de la mesa o del monto, pero no puede cerrar la mesa en ese primer turno.



INTERCAMBIO

Con la mesa preparada empieza el juego:

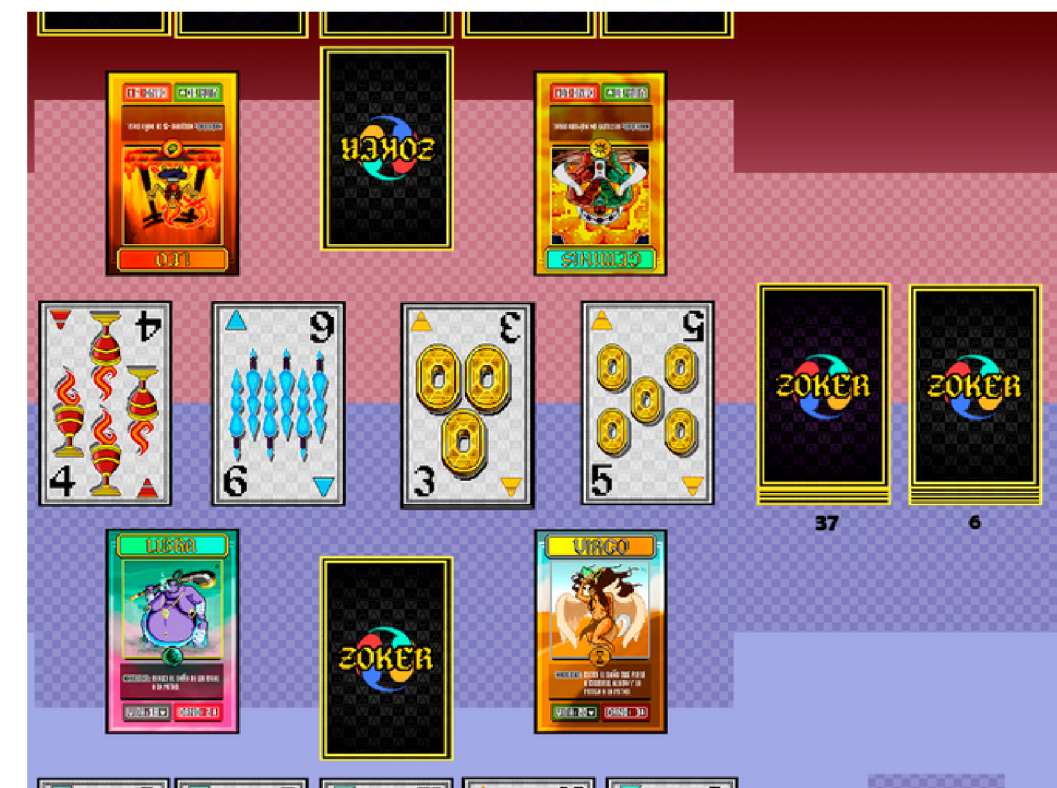
1) El jugador que gana el piedra papel tijera empieza la ronda. Elije entre tomar una carta de la mesa o del mazo.

2) Una vez el jugador tenga seis cartas en mano puede realizar las siguientes acciones:

A- Dejar la carta sobre una de las cuatro cartas visibles. Si la carta que has escogido deja un hueco se debe llenar obligatoriamente.

B- Cerrar la ronda dejando la carta boca abajo en horizontal. Esta acción no se puede realizar sin que antes todos los jugadores hayan tenido la opción de coger carta.

Al finalizar el turno de cada jugador este debe tener cinco cartas en mano.



ENFRENTAMIENTO

Cuando se cierra la mesa y se declara un ataque :

1)El jugador atacante distribuye boca abajo las cartas de su mano sobre los zodiacos, tras distribuirlas tiene dos opciones:

A-Atacar con ambos zodiacos.

B-Atacar con un zodiaco y bloquear con el otro , a esto se le conoce como *ataque unilateral*.

2)El jugador atacado tiene tres opciones:

A- Atacar con ambos zodiacos.

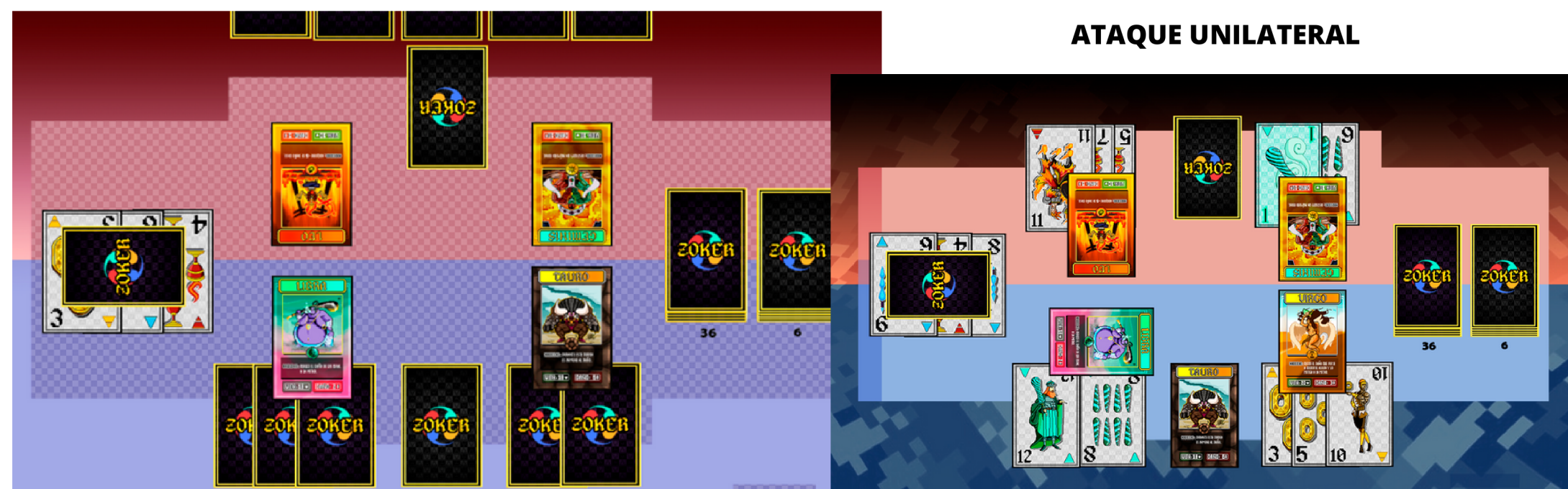
B- Ataque unilateral.

C-Bloquear con ambos zodiacos. En este caso los bloqueos que resulten en 0 de daño recibido contarán como una eliminación.

3)Tras la toma de decisiones por parte los jugadores se termina el enfrentamiento y se resuelve el calculo de batalla en un único choque frontal en 1vs1 o lateral cuando hayan mas de dos jugadores lo que determinará el resultado de la ronda.

Cuando se bloquea el daño se convierte en ARMADURA

Declaración de ataque



Ataque (V-D)

Bloqueo (V- (D-A))

RESOLUCIÓN

Cuando se resuelve se tienen en cuenta los siguientes factores:

1) Se resuelven primero las figuras ($\updownarrow, \rightleftarrows$) y después se suma el daño adicional de los números por último se activa (\clubsuit).

2) Las cartas depositadas en un zodiaco que no sean de su color suman cero.

3) En el choque frontal se aplican las siguientes ecuaciones:

A) En un ataque: se resta a la vida adversaria el daño usuario para determinar el daño total. Si esta operación da 0 o menos se considera que el zodiaco ha sido eliminado. **(V-D)**

B) En un bloqueo: se resta a la armadura enemiga el daño usuario, si esta primera operación da 0 o menor se considera que el bloqueo ha fallado, este se resta a la vida adversaria. De tener un resultado mayor a 0 constará como un bloqueo perfecto. **(V-(A-D))**

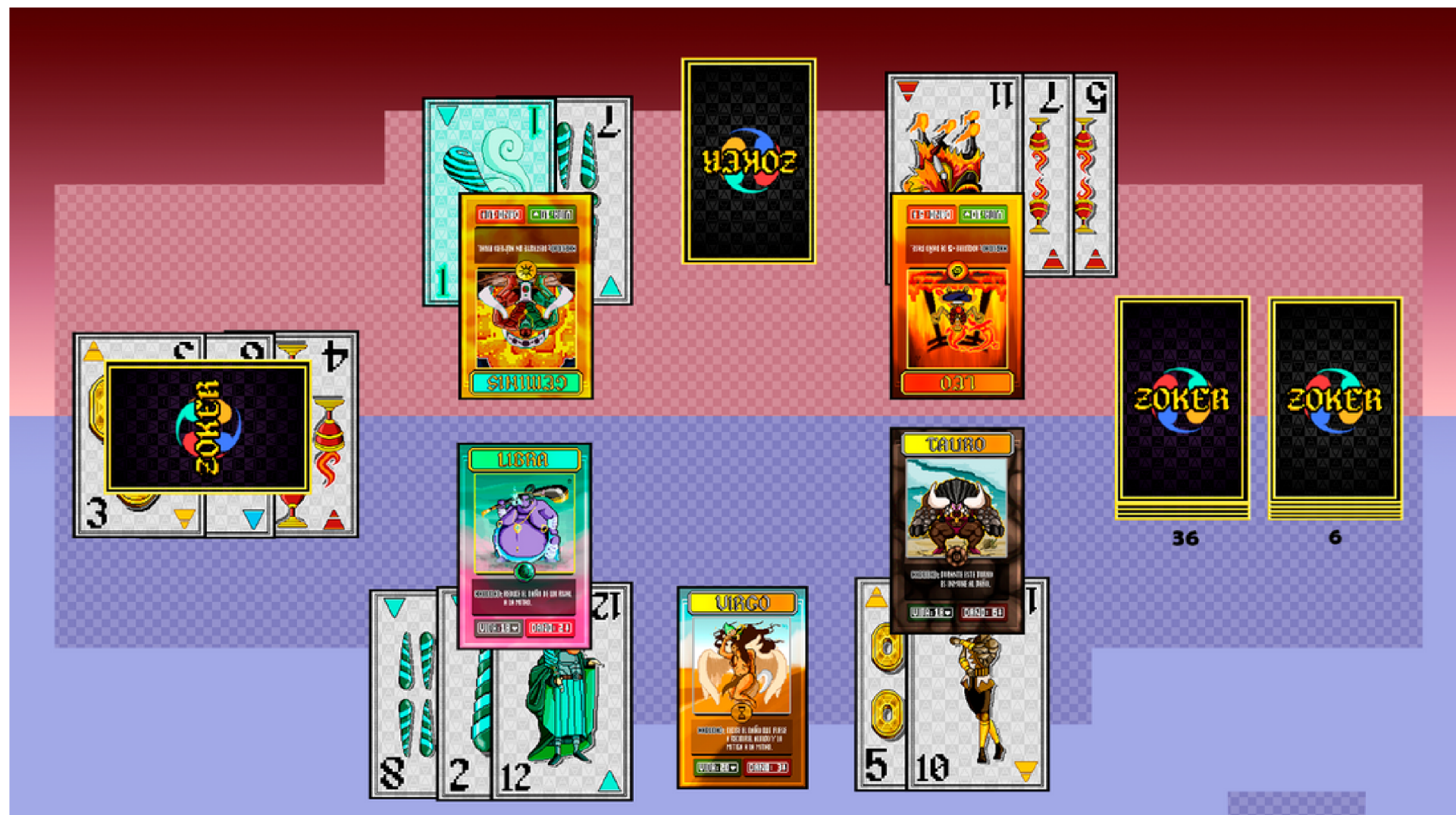
Gana el jugador que más daño haya infringido a los zodiacos adversarios. Eliminar un Zodiaco decanta la victoria sin tener en cuenta el cálculo de daño, pero si los dos jugadores eliminan a uno se tiene en cuenta el cálculo de daño para proclamar el vencedor de la ronda. Un bloqueo perfecto, es decir un bloqueo cuyo resultado sea 0 de daño recibido, se cuenta como una eliminación.

$$\begin{array}{r} \text{Armadura} \quad \text{Daño} \\ 6 \quad - \quad 7 \quad = -1 \text{ de vida} \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \text{Armadura} \quad \text{Daño} \\ 7 \quad - \quad 6 \quad = 1 \text{ de armadura} = 0 \text{ daño} \end{array}$$

RESOLUCIÓN

Ejemplo de como se resolvería la mesa en una situación de doble ataque frontal, clarifico que esta mesa se podría resolver de muchas formas diferentes dependiendo de que zodiaco ataca y que zodiaco bloquea.



Primero se resuelven los "movimientos" (cambio y traslado), se suma el daño adicional de los números y se resuelve la habilidad.

Sale Tauro por Virgo y Leo cambia su posición con Géminis

Geminis $10V/10D+(10D+7D)=10V/27D$

Leo $10V/5D+(7D+5D)=10V/17D$

VS

Libra $18V/2D+(8D+2D)=18V/12D$

Tauro $18V/6D+5D=18V/11D$

Se resuelven las habilidades.

En este caso la habilidad de Libra mitiga el daño de Geminis a la mitad, convirtiéndolo en en $10V/14D$

Por último se procede al choque y a escrutar el resultado de la batalla.

FIN DE LA RONDA

Tras escrutar los resultados se declara el vencedor de la ronda.



Geminis 10V/10D+(10D+7D)=10V/27D

Leo 10V/5D+(7+5)=10V/17

vs

Libra 18V/2D+(8+2)=18V/12D

Tauro 18V/6D+5D=18V/11D

(V1-D2)=10-12=-2 (eliminado)

(V2-D1)=18-14=4

(V3-D4)=10-11=-1 (eliminado)

(V4-D3)=18-17=1

Jugador 1 = Doble eliminación

Jugador2 = 31D

Player 1 = Gana la ronda

¡A JUGAR!