

Vestigios de sangre

Guía de inicio rápido

Reglas del juego “vestigios de sangre”

Bienvenido a Vestigios de sangre, una alternativa a todos los TCG conocidos. Si ya tienes las cartas, estas son las reglas aprenderás todo lo necesario para iniciarte en el juego.

Conceptos básicos

El objetivo del juego es derrotar al líder enemigo 3 veces, para esto debemos bajarle la vida con los recursos que nos entrega el mazo.

Cada mazo cuenta con 60 cartas, mas 1 carta de líder y sus 2 evoluciones.

Tipos de cartas

El mazo se compone con cartas tipo líder, criaturas, acciones, vestigios y campos.

Líder



criaturas



Acciones



Vestigios



campos



Equipos



Las cartas de líder son las cartas más importantes del juego, son los personajes que debemos proteger. Estos utilizaran habilidades para llevar el juego a tu victoria. Estas cartas líderes cuentan con vida y habilidades únicas. Los líderes al perder su vida estos renacen volviéndose más fuerte, se toma la carta de la zona de retorno y esta va a tu mano. Después toma la carta de líder nivel 2 y se coloca encima. Este hereda la habilidad anterior. Los líderes de mayor nivel cuenta con habilidades mejoradas.



Las criaturas son las cartas de apoyo, quienes batallan y protegen la vida del líder, reciben bonificadores de fuerza, tienen habilidades. Son cartas que permanecen en juego hasta que son destruidos (por combate o por efecto). Las criaturas tienen 3 niveles que se manifiestan en un costado. Las cartas de nivel 1 se juegan al campo sin necesidad de pagar coste. Solo puedes jugar 1 carta de criatura de nivel 1 desde tu mano en tu fase principal. Las criaturas de nivel 1 entran con mareo de invocación, es decir, no pueden atacar en el turno que entran en juego.



Las cartas de criatura nivel 2 deben colocarse encima de una criatura de nivel 1, este hereda la habilidad de la carta anterior. Esta acción se llama DESPERTAR. Al despertar una criatura esta se cura de todo el daño que tenga en ese minuto. No así si esta carta cuenta con contadores (los contadores se mantienen en el tiempo a menos que se retiren por una carta o que hayan cumplido su efecto), también no se puede despertar a una criatura que haya entrado en este turno a menos que una carta lo especifique. Puedes despertar todas las cartas de Lv.2 y Lv.3 que quieras por turno, cumpliendo la condición de despertar. Existen cartas de lv2 que necesitan ser despertadas por una carta lv1 específica. Las cartas de nivel 2 al ser despertadas están se consideran la misma carta en juego así que pueden atacar en el turno que son despertadas. Las cartas de nivel 2 o superior no pueden atacar si su invocación fue distinta desde la mano, es decir, si fueron invocada por una habilidad de una criatura líder vestigio o acción esta carta no puede atacar ya que no ingresó al campo como despertar.



habilidad heredada

Las cartas de criatura de nivel 3 son las más fuerte del juego, estas se colocan en juego encima de una criatura de nivel 2. Este hereda las 2 habilidades anteriores. Tiene un gran impacto en el juego. Al Despertar se cura de todo el daño que tenga en ese minuto, no así si esta carta cuenta con contadores (los contadores se mantienen en el tiempo a menos que se retiren por una carta o que hayan cumplido su efecto), también no se puede despertar a una carta que haya entrado en este turno, a menos que una carta lo especifique. Puedes despertar todas las cartas de Lv.2 y Lv.3 que quieras por turno, cumpliendo la condición de despertar. Recuerda hay cartas que necesitan una carta específica previa para su despertar. Las cartas de nivel 3 al ser despertadas están se consideran la misma carta en juego así que pueden atacar en el turno que son despertadas. Las cartas de nivel 3 no pueden atacar si su invocación fue distinta desde la mano, es decir, si fueron invocada por una habilidad de una criatura líder vestigio o acción esta carta no puede atacar ya que no ingreso al campo como despertar.



habilidad heredada

Las Acciones son cartas que solo se pueden usar 1 por turno. Son cartas de alto impacto, por ejemplo (conjuro del silencio: selecciona 2 criaturas oponentes. Estas cartas no pueden atacar en su próximo turno). Las acciones al utilizarlas van al cementerio.



Los vestigios son cartas que más se utilizan en el juego, puedes utilizar todos los vestigios que deseas. Existen 2 tipos de vestigios: los vestigios normales al utilizarlas van al cementerio, por ejemplo:



Y existen los vestigios tipo amuleto. Estas últimas tiene en su recuadro azul el termino de amuleto. Esta carta permanece en el campo, hasta que cumpla su condición o sea destruido por una habilidad oponente.



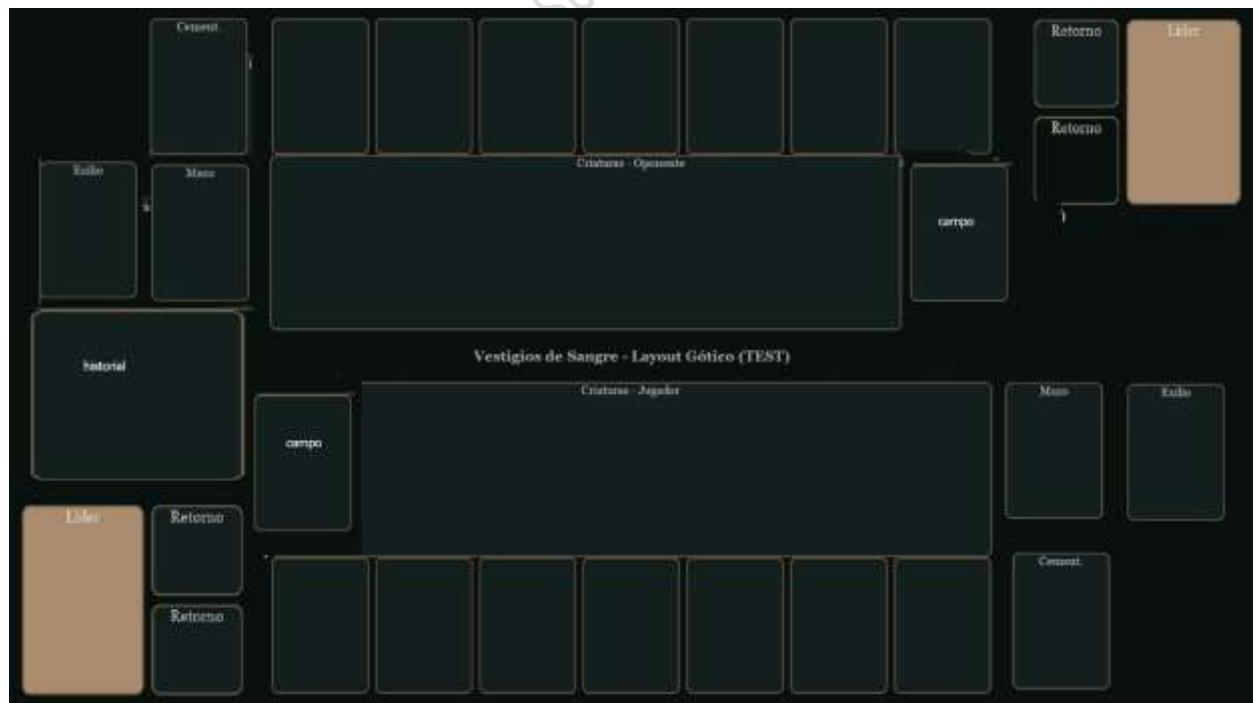
Equipo: son cartas que van a modificar ataque o vida de tus criaturas. Estas cartas solo pueden ser jugadas en tus criaturas, sin ningún coste adicional. Una vez destruida la criatura que la porte, esta carta queda en el campo y puede ser jugada en otra criatura pagando su coste de porte (descartándote 1 de la mano).



Los campos son cartas únicas que impacta tu zona de juego, estas cartas bonifican a la mesa en tu lado del campo. Pueden ser destruidas o cambiadas por otro campo. No se puede tener 2 campo en juego.



Zona de juego



Definición de las zonas de juego.

Mazo: Tu mazo consta de 60 cartas, con un máximo de 3 copias de cada carta a menos que la carta o la lista de prohibiciones lo especifique.

Cementerio: esta es la zona donde son enviadas las cartas una vez usadas, descartadas o destruidas.

Exilio: esta es la zona que se envía las cartas fuera del juego, las cartas enviadas acá ya no vuelven. No existe retorno de esta zona.

Líder: aquí se colocar el líder de nivel 1. El líder está en mesa desde el principio del juego.

Criaturas: se puede tener un número ilimitado de criaturas en juego, esto incluye a fichas y cartas que controles de tu oponente. Recordad que las cartas de nivel 1 entran con mareo de invocación, es decir, las criaturas no pueden declarar ataque en el turno que entran en juego, al igual que las criaturas de nivel 2 o 3 traídas por un efecto.

Retorno: en esta zona se colocan 2 cartas del tope del mazo como cartas de retorno. Cada vez que tu líder baja su vida a 0, este “renace”. Como jugador debes tomar una carta de zona de retorno, ponerla en tu mano. Acto seguido tomar la evolución de tu líder y ponerlo encima. Cuando tu líder muera por 3 vez pierdes el juego.

Campo: En esta zona colocas tu carta de campo. Solo tú puedes activar las habilidades de tu campo.

Como jugar una carta

Las cartas normalmente se juegan desde tu mano, aunque existen habilidades que te permiten jugar desde zonas fuera del juego (mazo o cementerio, creación de fichas). Muestra la carta que quieras jugar y colócala en el tablero, una vez completado su efecto si es acción u vestigio esta va al cementerio u exilio, sino queda en la zona correspondiente.

Jugar una habilidad:

Declara la habilidad que quieras utilizar, elige los objetivos de la habilidad. Si es necesario paga los costes adicionales (descartar, sacrificar criaturas, pagar vida de tu líder o botar cartas del tope). Una vez hecho eso el efecto se resuelve y se aplica su efecto.

Combate:

El juego se gana reduciendo el total de vida del líder oponente a 0. La forma más habitual de hacerlo es atacarlo con las criaturas en juego durante la fase de combate.

Como atacar y bloquear

Durante tu turno, decides si alguna criatura atacara y cuáles no. No puedes atacar con una criatura de nivel 1 o con una criatura que entro de manera especial al campo en este turno. Una vez que inicias la fase de combate eliges la criatura con la que atacaras.

Ahora imagina a tu oponente te declara ataque con una criatura. Como jugador defensor debes elegir si bloquear esa criatura o dejar pasar el daño.

Ejemplo de combate

En el siguiente ejemplo de combate tu oponente te ha atacado la primera carmilla draeven. Tu defiendes con eirik el errante.

Criaturas atacantes



Criatura defensora



Opción A

Las criaturas no bloqueadas hacen una cantidad de daño a tu líder igual a su fuerza. Que serían 2.

Opción B

Bloqueas a una sola criatura. Por ende, la carmilla draeven le hace un punto de daño a eirik el errante. Este queda con 1 punto de vida. El otro ataque de la carmilla pasa bajándole la vida al líder en un punto.

Opción C

Bloqueas a la primera carmilla, quedando a un punto. Luego tu oponente ataca con la segunda carmilla y decides bloquear de nuevo con eirik el errante. Este al ya poseer un 1 de daño, con el ataque de la carmilla se muere. Pones la criatura en tu cementerio. No pasa daño a tu líder ya que ambas carmillas fueron bloqueadas.

Como Jugar

- 1.- Elije de forma aleatoria que jugador empieza la partida
- 2.- Baraja tu mazo de 60 cartas, una vez alzado, se roban 6 cartas. Cada jugador elige si quedarse con la mano o cambiar. Al realizar cambio, tu robas las mismas 6 cartas, pero seleccionas 1 carta que va al fondo del mazo. Si no estas conforme, realizas un nuevo cambio, pero esta vez devolviendo 2 cartas al fondo, etc. El máximo permitido es 7 cartas en mano.
- 3.- Una vez terminado el cambio de mano, toma las primeras 2 cartas de tu mazo y colocas en tu zona de retorno. Colocas a tu líder en la mesa.
- 4.- Ya están listo para jugar.

Fases del juego

1. **Fase de robo:** aquí se inicia con el robo de la carta del tope (esta fase se salta si eres el primer jugador en empezar)
2. **Fase principal:** aquí es donde puedes jugar tus criaturas, acciones, vestigios, campos y equipos. Puedes Despertar de tus criaturas. Las criaturas de nivel 1 entran con mareo de invocación.
3. **Fase de combate:** aquí las criaturas atacan al oponente. El combate se hace uno por uno, no todos a la vez.
 - Elije la criatura con la cual atacar

- Úsalo para atacar al líder oponente.
 - Al atacar tu oponente elige si defiende o deja pasar el daño al líder.
 - Asignación de daño, una criatura atacante sin la habilidad de perforar debe asignar todo su daño de combate únicamente entre la criatura que la bloquea. No puede asignar daño al líder enemigo.
 - Si la criatura tiene la habilidad de perforar, al asignar el daño de combate, debe asignar al menos el daño letal a la criatura que la bloquee (o asignar todo el daño si no puede asignar el daño letal). El exceso de daño pude ser asignado al líder enemigo.
 - El daño es acumulativo (se mantiene en las fases de juego) si la criatura oponente baja a 0 su vida, esta es destruida y es enviada al cementerio. Si tiene efecto de salida se cumple su efecto y se continua después con el combate.
 - No existe el daño de vuelta
4. **Fase final:** se terminó tu turno, ahora es el turno de tu adversario que inicia con su fase de robo.

Glosario del juego:

Ciertas cartas cuentan con habilidades específicas como aplicación de contadores o costes. Aquí explicaremos algunas que te encontrarás a lo largo del juego.

Sanar: recupera la vida de líder o criaturas.

Perforar: cuando el ataque es mayor a la vida de la criatura, el daño restante pasa al líder en juego.

corromper: se bota cartas del tope del mazo al cementerio.

Daño a las criaturas: las criaturas cuando atacan si esta tiene más vida que ataque estas se mantienen en juego, pero el daño recibido se mantiene.

Descartar: se toma una carta de la mano del oponente y se envía al cementerio.

Robo: se toma una carta del tope del mazo y se pone en la mano

Masivos: destrucción de 2 o más criaturas en juego.

Retraso: son cartas que se consideran bloqueadores como por ejemplo que no te permitan subir de nivel las cartas, o no te permitan robar por un turno.

Baraje: son habilidades que tomas cartas de tu cementerio, mano o campo y van al mazo.

Investigar: revela x cartas del tope, devuelve en tu tope o fondo de tu mazo en el orden que quieras

Reciclar: si una criatura con la habilidad de reciclar sale del juego, coloca en tu zona de equipos como un equipo con coste de porte 1

Búsqueda: son habilidades que te permiten buscar cartas del mazo y ponerlas en tu mano

Equipos: son cartas tipo equipo que se unen a la carta de criatura, esta se mantiene en juego hasta que sea destruida. La carta equipo se mantiene en capo.

Devolución: son habilidades que permiten que cartas de la zona de juego vuelva a la mano al mazo.

Bonificadores: son habilidades que aumentan el ataque o la vida de las criaturas

De potenciadores: son habilidades que disminuyen el ataque o vida de las criaturas.

Reanimación: habilidades de cartas que te permitan devolver una criatura de tu cementerio al campo de batalla.

Duelos o batallas extras: estas son habilidades de pelea antes de la fase de batalla. Estas batallas son las únicas con daño de vuelta.

ejecutar: Las cartas con habilidades de ejecutar, destruyen la criatura con la vida específica sin contar el daño.

Resistencia: las cartas con resistencia aguantan una vez el daño de combate o daño directo que baje su vida a 0, quedando a 1 de vida. Se retira el contador de resistencia.

Porte: es el coste de las cartas equipos, el coste de porte es descartar una carta.

Secuestro: las cartas que están bajo la habilidad de secuestro son cartas que siguen en juego, pero su controlador no puede ocupar sus habilidades o atacar o bloquear mientras la carta que la mantiene secuestrada este en juego.

Los Contadores:

En el juego existen diferentes tipos de contadores que iremos encontrando a lo largo de los arquetipos inventados. Los contadores son efectos de estado que tiene la criatura y su efecto se aplica al principio del juego, final del juego o cuando se cumpla la condición de dicho contador para desaparecer. Los

contadores son acumulativos. Se pueden tener más de 1 contador del mismo tipo a excepción del contador de “resistencia”.

“Aturrido”: una criatura con un contador de aturrido no puede atacar en su próximo turno. Este contador se retira al terminar la fase de combate correspondiente.

“escudo”: una criatura con un contador de escudo no recibe el daño de una criatura con la cual batallo. Una vez cumplido se retira el contador de escudo.

“toxico”: una criatura con un contador toxicoo recibe uno de daño al iniciar la fase principal. Este dura hasta que la carta muere o sea retirado el contador por una carta habilidad de carta.

“Sangrado”: una criatura con un contador de sangrado recibe uno de daño al final del turno. Este dura hasta que la carta muere o sea retirado el contador por una carta habilidad de carta.

“maldición”: una criatura con al juntar 3 contadores de maldición la criatura muere sin activar su efecto de salida. El contador de maldición, no bonifica ni des potencia a la criatura, este contador de mantiene si la criatura evoluciona.

“resistencia”: una criatura con contador de resistencia, esta criatura al recibir el primer daño 0 esta carta no muere y queda en juego con una 1 vida. Se retira su contador resistencia. (este efecto no se aplica si la carta recibió el efecto de maldición).

“necrófago”: una criatura con el contador de necrófago, esta criatura al salir del juego se exilia.

Habilidades prohibidas en el juego

Anulaciones

Indestructible.

Ganar turnos extras.

Condiciones de victoria:

Existen 3 condiciones de victoria en el juego

La primera es que bajen la vida de tu líder 3 veces.

La segunda es que no tengas cartas en el mazo al momento de tu fase robar

La tercera que se cumpla la condición de victoria de una carta específica

Lista de prohibiciones

Esta es una sección en caso de que un arquetipo, carta o algo supere la ratio de victoria, la cual merece un ajuste acorde para que los participantes no se sientan que el juego sale de las manos. Ban list con cada expansión nueva(6meses).

Banquillo

Se puede llevar 10 cartas de banquillo. Las cuales se pueden cambiar con las cartas de tu mazo entre duelo al mejor de 3. Recordad que al hacer banquillo deben quedarte en total tu mazo con 60 cartas y 10 de banquillo.

Costes de las cartas explicación:

Las cartas no tienen coste, pero si existe limitaciones.

Las cartas de criatura de nivel 1 solo puedes jugar 1de tu mano al campo de batalla.

Puedes despertar todas las cartas de Lv.2 y Lv.3 de tu mano cumpliendo la condición de invocación. (condición para Despertar una carta debe pasar una de tu fase de robo).

Solo puedes jugar 1 carta de acción por turno.

Puedes jugar todas las cartas de vestigio que quieras por turno.

Puedes jugar 1 campo en juego. Puedes jugar otro campo, pero segundo reemplaza al primero. Este se envía al cementerio. Recordad que no se puede tener 2 campos en tu mismo lado del juego.

Las criaturas de nivel 1 entran con mareo de invocación, es decir, no pueden atacar en el turno que entran en juego.

Las criaturas al ser despertadas pueden atacar ya que se considera la misma carta en juego.

Las criaturas de nivel 2 o 3 que hayan sido invocadas por una habilidad, no pueden declarar ataque ya que no estaban en juego y entran con mareo de invocación.

Preguntas frecuentes

¿puedo Despertar una carta de mi oponente si tome su control?

No puedes, a menos que la caja de texto lo diga.

¿Entonces en que influye el tipo de criatura?

En la creación del mazo, esta debe contar con solo cartas del mismo tipo que el líder, pero no influye en su evolución tomar cartas del oponente para hacer funcionar tu estrategia. Esto solo influye a las criaturas. Las cartas vestigios acciones equipo y campo son para todos los tipos.

Recordad que hay cartas que solo pueden ser evolucionadas por una carta con nombre especificado o un tipo específico.

¿puedo matar a mi propio líder para subirlo de nivel?

No, para cumplir la condición de una carta o habilidad de tu líder se debe completar al 100 sin poner en riesgo la vida de tu líder. En resumen, si una carta dice que debes pagar el coste de 2 vida y tu líder tiene 1 vida no puedes pagar ese coste ya que tu líder baja a 0.

Si tu líder llegara a tener 1 vida y queda en 0 no se puede cumplir el efecto de la carta.

¿Cómo se resuelve una cadena en juego?

Para resolver una cadena primero se debe resolver la primera carta al 100%. Ejemplo activas una acción que sacrifica criaturas y un amuleto que cuando se sacrifica una criatura creas otra criatura. La resolución de la carta es que primero debes cumplir al 100 la primera acción es decir la de sacrificar la criatura una vez resuelta la carta recién se inicia la segunda acción que es el crear criaturas.

¿la zona de retorno que significa?

Es una zona donde se coloca las 2 primeras cartas del tope de tu mazo, al morir tu líder se toma una carta de retorno, esta es una carta que te permite retornar al juego, ya que tu oponente tomo ventaja.

¿la información de las cartas, zonas de juego y demás son públicas o privadas?

A excepción de tu mano y robo de la fase principal, la información es publica, desde el baraje al mazo, el descarte de una carta del cementerio al mazo. Si tu oponente te descarto una carta. Las búsquedas también son publicas ya que debe demostrar que busco la carta en específico. Si tu oponente de descarto una carta o jugo una carta específica que debes mostrar tu mano, y descartas la carta nombrada debe comprobar que dicha carta está en tu mano, debes mostrar tu mano, lo cual tu oponente puede comprobar y anotar dichas cartas de tu mano. Una vez hecho eso, las cartas se mantienen en tu mano como información oculta.

¿los contadores de escudo salvan si reciben daño directo?

No, los contadores de escudo solo sirven en batalla. No afectan la cantidad de vida de la criatura. Si al momento que una criatura con contador de escudo recibe un daño directo que lo ejecuta, esta carta es enviada al cementerio.

¿los contadores se pierden si se evoluciona una carta?

No se pierden. Al evolucionar la carta solo recupera su salud, pero mantiene todos los contadores y efectos de estado que tenga ya que se considera la misma criatura.

¿si mi criatura tiene un contador de aturrido y uso una carta como “no hay público”, esta criatura puede atacar?

Si puede atacar, ya que dicha restricción del contador de aturdimiento no se encuentra en juego al iniciar la fase de batalla. El contador para cumplir su efecto debe estar al minuto en que se realiza el daño o la restricción. Aquí como el contador fue retirado antes de la batalla esta carta puede atacar.

¿las invocaciones desde fuera de la mano cuentan en la limitación de 1 criaturas de lv1 por turno?

No, toda criatura de lv.1 jugada desde fuera de la mano o por una habilidad de una carta no cuenta, ya que esta restricción es para las cartas que uno juega desde la mano.

¿Cómo se resuelve una jugada en la que 2 cartas que cumplan efecto?

Para resolver el efecto de 2 cartas que activan al mismo tiempo se usa el orden de prioridad de 1 y 2. Por ende al resolver se resuelve de atrás hacia adelante, es decir se resuelve el efecto 2 y después el efecto 1. Debes dejar en claro cual carta dejar como 1 y como dejas la carta como 2.

Hay un cazador de juego de lv2 en juego con “isolde the nightbane” como habilidad heredada, le juego “sin salida” ¿puede robar?

No, la carta “sin salida” especifica que la carta queda sin habilidad, por ende, como es una habilidad heredada se borra. Queda como caja vacía.



¿se pueden jugar cartas en el turno oponente? y ¿Puedo usar las habilidades de mi líder en el turno oponente?

No, pero se pueden resolver habilidades mas no activar habilidades cartas. Un ejemplo de esto es:

Habilidades que no se pueden usar en el turno oponente.

Alaric duskbane: una vez por turno puedes sacrificar una criatura que controles, para buscar una criatura de tipo cazador Lv.2 o menos y ponerla en tu mano.



Habilidades que si pueden.

Isolde nightbane

Cuando esta carta sale del juego, roba 2 cartas.

