

Reglas del juego “Vestigios de Sangre”

Bienvenido a Vestigios de sangre, una alternativa a todos los TCG conocidos. Si ya tienes las cartas, aquí 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 reducir a 0 sus puntos de vida con los recursos que nos entrega cada baraja. Esta baraja cuenta con 60 cartas, más 1 carta de líder y sus 2 evoluciones.

adicionalmente puedes tener un side deck de 10 cartas para intercambiar entre cada duelo

Tipos de cartas

El mazo se compone de distintos tipos de cartas.

Líder

Vestigios

Criaturas

Acciones

Campos

Equipos

Líder:

Son las cartas más importantes del juego, son quienes debes proteger de los ataques de tu rival.

Los Líderes cuentan con Habilidades Únicas y Solamente poseen puntos de Vida. Al reducir a 0 los puntos de vida de un Líder este Despierta volviéndose más fuerte y Hereda las Habilidades de su fase Anterior (Coloca la carta de nivel 2 encima del Líder Nivel 1) y es invulnerable por el resto del turno.

Criaturas: son quienes batallan y protegen los puntos de vida del líder.

Son cartas que permanecen en juego hasta que son destruidas (por combate o por efecto).

Las criaturas, al igual que los líderes tienen 3 niveles que se manifiestan en un costado de la carta.

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. (excepcionalmente estas restricciones pueden ser ignoradas por el efecto o habilidad de otra carta)

Las cartas de criatura nivel 2 deben colocarse encima de una criatura de nivel 1
Esta acción se llama **DESPERTAR**. Al despertar una criatura esta se cura de todo el daño que tenga en ese momento y hereda las Habilidades del nivel 1.

El Despertar no elimina los **Contadores de Estado**.

No puedes despertar a una criatura que haya entrado en juego durante este turno (excepcionalmente estas restricciones pueden ser ignoradas por el efecto o habilidad de otra carta)

Puedes despertar todas las cartas de Nivel 2 y 3 que quieras por turno, cumpliendo la condición de **Despertar**.

Existen cartas de lv2 que necesitan ser despertadas por una carta específica de Nivel 1.

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.

Las cartas de criatura de nivel 3 son las más fuertes del juego y tienen un gran impacto en la partida, estas se colocan sobre una criatura de nivel 2 y hereda todas las habilidades anteriores.

Las cartas de Nivel 3 siguen las mismas reglas de las cartas de Nivel 2 al ser despertadas.

Acciones: Son cartas de alto impacto en el juego, por esta razón solo se puede jugar 1 de estas cartas por turno. Las acciones al utilizarlas resuelven su efecto y luego van al cementerio.

Vestigios: son cartas que más se utilizan en el juego, No existe límite de Vestigios utilizados por turno.

Podemos encontrar 2 Tipos de vestigios:

Vestigios Normales: al utilizarlas van al cementerio, por ejemplo:

Vestigios Amuleto: Estas se reconocen por su recuadro azul con la palabra Amuleto. Esta carta permanece en el campo, hasta que su condición de salida se cumpla 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. Si la criatura que porta el equipo es destruida, el equipo queda en el campo y puede ser jugada en otra criatura pagando su coste de **Porte** (descarta 1 de la mano).

Campos: son cartas que permanecen en juego en zona específica, estas cartas te entregan beneficios importantes para desarrollar tu juego.

Solo puedes tener 1 Campo en tu zona de juego. para jugar otro campo debes reemplazar el campo existente en juego por el nuevo.

Zonas de Juego

Definición de las zonas de juego.

Mazo: Tu mazo consta de 60 cartas, con un máximo de 3 copias de cada una, con excepción de las cartas únicas.

Adicionalmente puedes tener un side deck de 10 cartas para intercambiar durante los duelos

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

Exilio: en esta zona del juego son enviadas las cartas que ya no vuelven por ninguna circunstancia a la partida. No existe retorno de esta zona.

Líder: aquí se coloca el líder de nivel 1. El líder está en juego desde el principio de la partida.

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: al Inicio de la Partida y después de robar tu mano inicial coloca 2 cartas de tu Códice y ponlas en esta zona. Cada vez que los puntos de vida de tu líder lleguen a 0, este despierta. Como jugador debes tomar una carta de zona de retorno, ponerla en tu mano.

A continuación Toma la carta de Nivel 2 o 3 de tu líder según corresponda y Despiertalo

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 (Códice o Cementerio, Creación de Fichas). Muestra la carta que quieras jugar y colócala en el tablero en su zona correspondiente, si es una criatura Lvl 1 solo puedes jugar 1 por turno, si es una carta Lvl 2 o 3 puedes jugar todas las que puedas cumpliendo sus requisitos. Si la carta es una acción o vestigio, una vez completado su efecto, esta va al cementerio o exilio.

Utilizar una habilidad:

Declara la habilidad que quieres 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.

Fases del Juego

Iniciando la Partida:

- Elige de forma aleatoria qué jugador empieza la partida
- Baraja tu Códice de 60 cartas, luego tu oponente alza o corta tu codice
- Roba 6 cartas de la parte superior de tu Codice. elige si conservas tu mano inicial o la cambias. Al realizar cambio, robas las mismas 6 cartas, pero debes elegir 1 carta por cada cambio de mano que hagas y debes enviarla al fondo del Códice.
- Una vez tengas tu mano de juego, toma las primeras 2 cartas de tu Códice y colócalas en tu zona de retorno.
- Ubica a tu líder Lvl 1 en la mesa. y ya está todo listo para comenzar

Fases :

Robo: Comienzas tu turno robando la carta superior de tu Codice (Si comenzaste la partida, no robas en tu primer turno)

Principal: es la fase más importante del juego ya que es acá donde planteas tu estrategia de juego, puedes jugar tus criaturas, acciones, vestigios, campos y equipos. Despertar de tus criaturas cuando cumplas con los requisitos. Las criaturas de nivel 1 entran con mareo de invocación.

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

En esta fase se asignan las criaturas que participarán en el combate atacando al líder oponente. El combate se hace uno por uno, no todos a la vez.

- Elige la o las criaturas con las cuales atacar al líder oponente
 - Tu oponente elige si bloquea el ataque o deja pasar el daño al líder.
en este punto del juego pueden darse varias situaciones
 - No bloquear el ataque y el daño pasa directamente al líder reduciendo sus puntos de vida
 - bloquear el ataque oponente y que la criatura reciba el daño
 - si este daño es mayor a la vida de la criatura que bloquea esta se destruye y sale del juego una vez resuelta la fase de combate
 - si el daño es menor a la vida de la criatura que bloquea esta recibe el daño reduciendo sus puntos de vida en la cantidad del ataque recibido (la criatura atacante no recibe daño de vuelta)
- hay criaturas que tienen la habilidad **perforar**, en este caso cuando el ataque es mayor a los puntos de vida de una criatura bloqueadora la diferencia de el ataque pasa como daño al líder

Una vez asignadas las criaturas bloqueadoras y resueltos los daños tanto a las criaturas como al líder oponente. las criaturas destruidas en el combate salen del juego y pueden activar sus habilidades de salida si las tuvieran.

Fase Final: se terminó tu turno, ahora es el turno de tu adversario que inicia con su fase de robo.

Glosario

Aquí explicaremos algunas palabras clave 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 botan cartas del tope del mazo al cementerio.

Daño: 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

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 devuelven cartas de tu cementerio, mano o campo al Códice

Investigar: revela x cartas del tope, devuelve en tu tope o fondo de tu códice 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 códice y ponerlas en tu mano

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

Despotenciadores: 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.

Duelo : 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, destruye la criatura con la vida específica sin contar el daño.

Resistencia: las criaturas con resistencia, una vez que reciben un ataque que sea mayor a sus puntos de vida, esta queda en 1 y el contador se retira

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.

Contadores: En el juego existen diferentes tipos de contadores que iremos encontrando a medida que se juegue contra las diversas facciones de vestigios de sangre. Los contadores son efectos de estado que tiene la criatura y su efecto se aplica 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**.

Aturdir: una criatura con un contador de aturcido 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.

Tóxico: una criatura con un contador tóxico recibe 1 de daño al iniciar la fase principal. Este dura hasta que la criatura sale del juego o sea retirado el contador por una carta habilidad de carta.

Sangrado: una criatura con un contador de sangrado recibe 1 de daño al final del turno. Este dura hasta que la criatura sale del juego o sea retirado el contador por una carta habilidad de carta.

Maldición: una criatura puede acumular hasta 3 contadores de maldición, una vez ocurra esto la criatura pierde su habilidad y es destruida. este contador se mantiene si la criatura despierta.

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

Invulnerabilidad: Esta es una habilidad exclusiva del líder cuando sus puntos de vida llegan a 0. Este efecto evita que el líder siga recibiendo daño de cualquier tipo hasta el final del turno.

Habilidades prohibidas en el juego

Anulaciones

Indestructible.

Ganar turnos extras.

Condiciones de victoria:

Existen 3 condiciones de victoria en el juego

- Los Puntos de vida de tu Líder llegan a 0 por tercera vez.
- Quedarse sin cartas en el Códice al llegar a tu fase de robo
- Que se cumpla la condición de victoria de una carta específica