



AZ

AXIE INFINITY

Cartas tipo Planta



POTATO LEAF Cuerpo a cuerpo



HOT BUTT Cuerpo a cuerpo



YAM Rango



TURNIP

Rango

Cohete de nabo

1

60

80



Apunta a un pájaro si se combina con 2 o más cartas.

SHIITAKE

Soporte

Gracia de Shroom

1

0

40



Cura a este Axie por 120 HP.

BIDENS

Soporte

Aroma Limpio

0

0

50



Elimina todas las desventajas de este Axie.

WATERING CAN

Rango

Aguamarina

1

45

80



Gana 1 de energía si este Axie es golpeado por una carta acuática.

MINT

Soporte

Actualizar

0

0

50



Elimina todas las desventajas de un compañero de equipo si está directamente al frente (la misma fila) de este Axie.

PUMPKIN

Cuerpo a cuerpo

Trato de octubre

1

0

115



Roba una carta si el escudo de este Axie no se rompe esta ronda.

BAMBOO SHOOT

Cuerpo a cuerpo

Clan de bambú

1

80

70



Aumento del 20% de daño cuando se encadena con otra carta de planta.

BEECH

Cuerpo a cuerpo

Puñalada de madera

1

105

40



Infinge 120% de daño si el escudo de este Axie se rompe.

ROSE BUD

Soporte

Aroma curativo

1

0

40



Cura a este Axie por 120 HP.

WATERMELON Rango

STRAWBERRY Shortcake Soporte

CACTUS Cuerpo a cuerpo

1

Bala Semilla

2

Fiesta dulce

1

Trampa espinosa

30

30

0

0

110

20



Apunta al enemigo más rápido.

Cura 270 HP a tu compañero de equipo delantero. Si no hay compañeros de equipo al frente, cura a este Axie en su lugar.

Inflige 120% de daño si este Axie ataca por última vez.

HERBIVORE Cuerpo a cuerpo

SERIOUS Cuerpo a cuerpo

ZIGZAG Cuerpo a cuerpo

1

Dieta vegetariana

1

Vegetal Bite

1

Mordida de drenaje

65

65

30

30

55

55



Cura a este Axie por el daño que esta carta infinge a un objetivo Planta.

Roba 1 energía de tu oponente cuando se combina con otra carta.

Cura a este Axie por el daño que infinge esta carta.

SILENCE WHISPER Rango

CARROT Cuerpo a cuerpo

CATTAIL Cuerpo a cuerpo

1

Espíritu del bosque

1

Martillo de zanahoria

0

Bofetada de totora

0

40

70

40

20

30



Cura a tu compañero de equipo delantero por 190 HP.

Gana 1 de energía si se rompe el escudo de este Axie. Solo se puede activar una vez por ronda.

Roba una carta si te golpea una carta de Bestia, Bug o Mech.



Cartas tipo Bestia

Coste energía

Puntos ataque

Puntos escudo

Parte corporal

GERBIL

Cuerpo a cuerpo

1

Salto de jerbo



Tipo de habilidad

Habilidad

SHIBA

Cuerpo a cuerpo

1 Aullido desenfrenado



Aplica Morale + a tu equipo durante 2 rondas si este Axie ataca mientras está en Last Stand.

HARE

Rango

1

Daga de liebre



Roba una carta si este Axie ataca al comienzo de la ronda.

NUT CRACKER

Rango

1

Lanzamiento de nueces



Infinge 120% de daño cuando se combina con otra carta 'Nut Cracker'.

RONIN

Cuerpo a cuerpo

1 Combate singular



75

0

Golpe crítico garantizado cuando se combina con al menos otras 2 cartas.

RISKY BEAST

Rango

1 Flecha de venganza



125

25

Inflige 150% de daño si este Axie está en Last Stand.

LITTLE BRANCH

Cuerpo a cuerpo

1 Cargo de sucursal



125

25

Aumenta la probabilidad de crítico en un 20% si está encadenado o combinado con una carta de planta.

HERO

Cuerpo a cuerpo

0 Recompensa heroica



50

0

Roba una carta al atacar a un objetivo Acuático, Pájaro o Amanecer.

TIMBER

Rango

1 Woodman Power



50

100

Agrega Escudo igual al daño que estas cartas infligen a los objetivos de Planta.

IMP

Cuerpo a cuerpo

1 Puñalada de marfil



70

20

Gana 1 de energía por cada golpe crítico infligido por tu equipo en esta ronda.

JAGUAR

Cuerpo a cuerpo

1 Salto nitro



115

35

Siempre ataca primero si este Axie está en Last Stand.

FURBALL

Rango

1 Bolas de malabares



40

30

Golpea 3 veces.

MERRY

Cuerpo a cuerpo



65

85

Agrega un 20% de escudo a este Axie cuando se juega en cadena.

POCKY

Cuerpo a cuerpo

1

Pico de azúcar



120

20

Inflige un 10% de daño adicional por cada Bug Axie aliado.



DUAL BLADE

Cuerpo a cuerpo

1

Golpe siniestro

130

20

Inflige 250% de daño en golpes críticos.



ARCO

Cuerpo a cuerpo

1

Acrobático

100

50

Aplica Speed + a este Axie durante 2 rondas cuando es atacado.

NUT CRACKER

Cuerpo a cuerpo

1

Tuerca



105

30

Inflige 120% de daño cuando se combina con otra carta 'Nut Cracker'.



GODA

Rango

1

Sonido penetrante

80

40

Destruye 1 parte de la energía de tu oponente.



AXIE KISS

Rango

1

Marca de muerte

90

30

Aplica letal al objetivo si el HP de este Axie está por debajo del 30%.

CONFIDENT

Soporte

0

Auto Rally



0

30

Aplica 2 Morale + a este Axie durante 2 rondas.



COTTONTAIL

Rango

0

Luna Absorber

0

0

Gana 1 energía.



RICE

Cuerpo a cuerpo

1

Robo de noche

80

10

Roba 1 energía de tu oponente cuando se combina con otra carta.





AXIE INFINITY

Cartas tipo Pajaro

POST FIGHT



THE LAST ONE

Rango

1

Pluma arriesgada

140

10



Aplica 2 Ataques- a este Axie.

CLOUD

Cuerpo a cuerpo

1

Bofetada hinchada

100

50



Omitir objetivos que están en Last Stand.

GRANMA'S FAN

Rango

1

Brisa fresca

110

30



Aplica Frialdad al objetivo durante 2 rondas.

BALLOON

Rango

0 Estallido del globo

40

0



Aplica miedo al objetivo durante 1 turno. Si estás defendiendo, aplica Miedo a ti mismo hasta la próxima ronda.

CUPID

Rango

1 Corazón roto

120

20



Aplica Moral- al enemigo durante 2 rondas.

RAVEN

Rango

1 De mal agüero

110

30



Aplica Jinx al objetivo durante 2 rondas.

PIGEON POST

Rango

1 Chantaje

120

10



Transfiere todas las desventajas de este Axie al objetivo.

KINGFISHER

Cuerpo a cuerpo

1 Cazador de pacientes

130

0



Apunta a un enemigo de clase Acuática si el HP de este Axie está por debajo del 50%

TRI FEATHER

Rango

0 Triple amenaza

30

10



Ataca dos veces si este Axie tiene desventajas.

EGGSHELL

Rango

1 Eggbomb

120

0



Aplique Aroma en este Axie hasta la próxima ronda.

CUCKOO

Rango

0 Cockadoodledoo

0

40



Aplica Ataque + a este Axie.

TRUMP

Cuerpo a cuerpo

1 Air Force One

120

30



Infinge 120% de daño cuando está encadenado con otra carta "Trump".

KESTREL

Rango

1 Disparo a la cabeza



130

0

Desactiva las cartas de cuerno del objetivo en la próxima ronda.

WING HORN

Rango

1 Disparo inteligente

50

10



Omita el objetivo más cercano si quedan 2 o más enemigos.

FEATHER SPEAR

Cuerpo a cuerpo

1 Estocada de plumas

100

50



Inflige 120% de daño cuando está encadenado con otra carta "Lunge".

DOUBLE TALK

Rango

1 Canción relajante



50

0

Aplicar Sueño al objetivo.

PEACE MAKER

Cuerpo a cuerpo

1 Tratado de paz

120

30



Aplicar ataque al objetivo.

HUNGRY BIRD

Cuerpo a cuerpo

1 Insectívoro

110

40



Objetivo enemigo de clase Bug si el HP de este Axie está por debajo del 50%.

LITTLE OWL

Cuerpo a cuerpo

1 Redada oscura



25

0

Apunta al enemigo más rápido.

SWALLOW

Rango

1 Madrugador

110

20



Inflige 120% de daño si este Axie ataca primero.

FEATHER FAN

Cuerpo a cuerpo

1 Armadura de ruptura

40

90



Agrega un 20% de escudo a este Axie por cada perjuicio que posea.



AZ

AXIE INFINITY

Cartas tipo Acuatico

SHRIMP

Coste
energia

Cuerpo a cuerpo

Tipo de
habilidad

Puntos
ataque

30

30

Puntos
escudo

Parte
corporal



Habilidad

TADPOLE

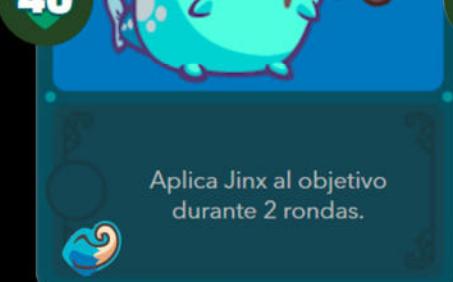
Rango

1

Burbuja negra

100

40



RANCHU

Rango

1

Esfera de agua

110

30



NAVAGA

Cuerpo a cuerpo

1

Golpe de flanqueo

100

40



HERMIT

Cuerpo a cuerpo

1

Abrigo



0

115

Inhabilita los golpes críticos en este Axie durante esta ronda.

SPONGE

Cuerpo a cuerpo

1

Naufragio

60

90



Aplica Ataque + a este Axie si su escudo se rompe.

BLUE MOON

Rango

1

Dardo de escala

120

30

Roba una carta si el objetivo está en Last Stand.



ANEMONE

Cuerpo a cuerpo

1

Aqua Vitality

80

40

Los ataques exitosos restauran 50 HP por cada parte de anémona que posee este Axie.



BABYLONIA

Cuerpo a cuerpo

1

Shell Jab

100

50



Inflige 130% de daño al atacar a un objetivo inactivo.

TEAL SHELL

Cuerpo a cuerpo

1

Deep Sea Gore

50

80

Agrega un 30% al escudo de este Axie al atacar.



GOLDFISH

Cuerpo a cuerpo

1

Escape rápido

110

20

Aplica Speed + a este Axie durante 2 rondas cuando es atacado.

PERCH

Cuerpo a cuerpo

1

Grifo espinal

100

20

Prioriza el objetivo inactivo cuando se combina con al menos 2 cartas adicionales.



CLAMSHELL

Cuerpo a cuerpo

1

Tajo de almejas

110

40

Aplica Ataque + a este Axie al atacar objetivos Bestia, Bug o Mech.



ANEMONE

Rango

1

Acuaponia

80

40



Los ataques exitosos restauran 50 HP por cada parte de anémona que posee este Axie.

ORANDA

Rango

1

Perdición del héroe

120

30



Termina la última resistencia del objetivo.

SHOAL STAR

Rango

1

Estrella Shuriken

115

10



El objetivo no puede entrar en Last Stand si esta carta reduce su HP a cero.

LAM

Cuerpo a cuerpo

1

Enojado lam

110

40



Inflige 120% de daño si el HP de este Axie está por debajo del 50%.

CATFISH

Cuerpo a cuerpo

1

Tragar

80

30



Cura a este Axie por el daño infligido con esta carta.

RISKY FISH

Cuerpo a cuerpo

1

Anzuelo

110

30



Aplica Ataque + a este Axie al atacar objetivos Planta, Reptil o Anochecer.

PIRANHA

Cuerpo a cuerpo

1

Agua carmesí

130

20



Apunta al enemigo herido si el HP de este Axie está por debajo del 50%.

KOI

Cuerpo a cuerpo

1

Nado corriente arriba

110

30



Aplica Speed + a este Axie durante 2 rondas cuando se combina con otra carta de clase Acuática.

NIMO

Cuerpo a cuerpo

0

Bofetada de cola

30

0



Gana 1 de energía cuando se combina con otra carta.



AZ



AXIE
INFINITY

Cartas tipo Reptil

GRASS SNAKE



TINY DINO

Cuerpo a cuerpo

1 Pequeño columpio

80

40

Inflige 150% de daño
después de la ronda 4.

SNAKE JAR

Rango

1 Jarra aluvión

70

10

Los ataques que rompen
el escudo de este Axie no
pueden causar daño
adicional. Solo se puede
activar una vez por ronda.

GILA

Rango

1 Neuro toxina

100

50

Aplicar Ataque- a
objetivos envenenados.

BONE SAIL, RUGGED SAIL

TRI SPIKES

GREEN THORNS

Cuerpo a cuerpo

1

Chuleta de marfil

80

70



Roba una carta si el escudo de este Axie se rompe.

Rango

1

Lanzamiento de pico

80

50



Apunta al enemigo con el escudo más bajo cuando se combina con 2 o más cartas.

0

Viene la daga

20

30



Doble escudo de esta carta cuando se combina con una carta de planta.

INDIAN STAR

Cuerpo a cuerpo

1

Bulkwark

20

70



Refleja el 40% del daño cuerpo a cuerpo al atacante.

RED EAR

Cuerpo a cuerpo

1

Escudo resbaladizo

10

135



Agrega el 15% del escudo de este Axie a los compañeros de equipo adyacentes.

CROC

Rango

1

Huelga del Nilo

80

60



Appy Speed: apuntar durante 2 rondas.

UNKO, PINKU UNKO

SCALY SPEAR

Rango

1

Poo Fling

30

40



Aplique Stench al objetivo hasta el final de la ronda.

Cuerpo a cuerpo

1

Estocada escamosa

100

50



Inflige 120% de daño cuando está encadenado con otra carta de "estocada".

CERASTES

Cuerpo a cuerpo

1

Invasión sorpresa

80

60



Inflige 130% de daño si el objetivo es más rápido que este Axie.

SCALY SPOON

Rango

1 Pequeña catapulta

40

60



Refleja el 50% del daño a distancia al atacante.

TOOTHLESS BITE, VENOM BIT

Cuerpo a cuerpo

1 Incursión furtiva

20

40



Apunta al enemigo más lejano.

TINY TURTLE

Cuerpo a cuerpo

1 Masticar

80

50



Aplica Aturdir al enemigo cuando se combina con al menos 2 cartas adicionales.

INCISOR

Cuerpo a cuerpo

1 Desarmar

100

40



Aplica Speed- al atacante durante 2 rondas.

KOTARO

Cuerpo a cuerpo

1 Mordida de Kotaro

80

20



Gana 1 de energía si el objetivo es más rápido que este Axie.

WALL GECKO, ESCAPED GE

Cuerpo a cuerpo

1 Escape crítico

90

30



Reduce el daño recibido en un 15% esta ronda.

BUMPY

Cuerpo a cuerpo

1 Recimiento excesivo de queratina

80

20



Recupera 20 escudos por turno.

RAZOR BITE

Cuerpo a cuerpo

1 Por qué tan serio

90

50



Cura a este Axie por el daño infligido con esta carta a objetivos acuáticos.

IGUANA

Rango

1 Dardo de escala

90

60



Genera 1 energía al atacar a un objetivo mejorado.



Axie INFINITY

Cartas tipo Bicho



FISH SNACK

Cuerpo a cuerpo

GRAVEL ANT

Rango

PUPAE

Cuerpo a cuerpo



SNAIL SHELL

Cuerpo a cuerpo

1 Goo pegajoso

40

60



Aturde al atacante si se rompe el escudo de este Axie. Solo se puede activar una vez por ronda.

GARISH WORM

Rango

1 Golpe de púa

100

50



Aplica veneno al objetivo cuando se juega en cadena.

BUZZ BUZZ

Rango

1 Ruido de errores

100

40



Aplicar ataque al objetivo.

SANDAL

Cuerpo a cuerpo

1 Splat de error

110

50



Inflige un 50% más de daño al atacar objetivos de insectos.

SCARAB

Rango

1 Aldición del escarabajo

100

40



El objetivo no se puede curar hasta la próxima ronda.

SPIKY WING

Rango

0 Viento Zumbante

10

30



Aplica Fragile al objetivo hasta la próxima ronda.

LAGGIN

Cuerpo a cuerpo

0 Mystic Rush

40

0



Aplica velocidad al objetivo durante 2 rondas.

ANTENNA

Rango

1 Señal de error

80

60



Roba energía a tu oponente cuando está encadenado con otra carta de "Señal de error".

CATERPILLARS

Rango

1 Grub Sorpresa

80

50



Aplica Miedo a los objetivos protegidos.

PLIERS

Cuerpo a cuerpo

1 Agarre aburrido

120

0



Inflige un 30% más de daño a los objetivos protegidos.

MOSQUITO

Cuerpo a cuerpo

1 Sabor a sangre

70

40



Cura a este Axie por el daño infligido con esta carta.

PARASITE

Rango

1 Tercer vistazo

90

50



Descarta al azar 1 carta de la mano de tu enemigo.

PINCER

Cuerpo a cuerpo

0 Garra rompedora

30

10



Descarta al azar 1 carta de la mano de tu enemigo.

LEAF BUG

Cuerpo a cuerpo

0 Ocultar

20

20



Gana 1 de energía cuando se combina con una carta de planta.

SQUARE TEETH

Cuerpo a cuerpo

0 Mordedura de ácaro

30

0



Agrega un 100% más de daño cuando se combina con otra carta.

ANT

Cuerpo a cuerpo

1 Guerra química

30

40



Aplica hedor al enemigo durante 1 asalto.

TWIN TAIL

Rango

0 Aguja gemela

30

0



Ataca dos veces cuando se combina con otra carta.