



REGLAMENTO DE BATTLE ANIMALS ARENA 1.0

¿Cómo puedo hacer una carta de Battle Animals Arena?

Tienes 15 puntos para repartir entre Ataque, Defensa, Rapidez y Vida.

Además, puedes escoger un máximo de dos (2) habilidades especiales, pero cuestan dos puntos cada una.

Esto significa que, si escoges una habilidad, solo podrás repartir 13 puntos entre Ataque, Defensa, Rapidez y Vida, y si escoges dos habilidades, solo podrás repartir 11 puntos entre Ataque, Defensa, Rapidez y Vida.

¿Qué hace cada característica?

Ataque: Es el daño que hace una carta al atacar o al defenderse.

Defensa: Es el daño que bloquea una carta al defenderse.

Vida: Si tras defenderse y restar el valor de Ataque del atacante del valor de Defensa del defensor aún queda daño, este tiene que superar el valor de vida para derrotar a la carta.

Rapidez: Indica quien hace daño primero en un ataque, si el atacante o el defensor. En caso de empate, gana siempre el atacante.

¿Qué hace cada habilidad?

Vuela: Solo puede ser bloqueado por animales con la habilidad de “Vuela”.

Nada: Solo puede ser bloqueado por animales con la habilidad de “Nada”.

Excava: Solo puede ser bloqueado por animales con la habilidad de “Excava”.

Agresivo: El animal puede atacar nada más bajar a la Arena de Batalla.

Inteligente: Si es derrotado en un ataque a otro animal, puede escoger volver atrás y no atacar. El animal no es derrotado, pero el jugador atacante pierde el turno.

Veloz: Este animal gana siempre los chequeos de rapidez, excepto si el rival también tiene “Veloz”: En ese caso, se ataca como si ninguno de los dos lo tuviera.

Solitario: Solo puede haber una carta de este animal en la Arena de Batalla. Ni tú ni tu rival podéis bajar otra carta igual del mismo animal hasta que esta sea derrotada.

Grupal: Puede defender juntando el valor de otras cartas del mismo animal que estén en la Arena de Batalla.

Masivo: Puede atacar juntando el valor de otras cartas del mismo animal que estén en la Arena de Batalla.

¿Cuál es la secuencia de juego?

Tú y tu rival hacéis un mazo de 30 cartas.

Escogéis quien va primero.

Robáis ambos cuatro cartas.

Escogéis una carta de la mano y la ponéis gratis en la Arena de Batalla.

En cada turno hacéis lo siguiente:

- Fase de robar:
 - o Robáis una carta.
- Fase de sacrificar:
 - o Ponéis un animal en juego:
 - Para poner un animal en juego, hay que descartar tantas cartas de animal de tu mano como “Vida” tenga la carta que queréis bajar (la primera que ponéis antes de empezar el juego es gratis y no hay que descartar).
 - Si lo acabáis de bajar y el animal no es “Agresivo”, no puede atacar, pero si defender.
- Fase de ataque:
 - o Escogéis un animal que pueda atacar ese turno y atacáis al rival.
 - o Si el animal del rival es derrotado, el rival le da la vuelta, pero lo deja en la Arena de Batalla.
- Fase de victoria:
 - o Si el rival tiene cuatro animales derrotados o se ha quedado sin cartas en la mano, pierde la partida.

¿Cuál es la secuencia del ataque?

- 1- Se escoge una carta para atacar.
- 2- El defensor escoge una carta para defender.
- 3- Se compara la rapidez:
 - a. El que más tenga ataca primero.
 - b. El que tenga “Veloz” ataca primero.
 - c. Si hay un empate, ataca primero el atacante.
- 4- Se resta el ataque de la defensa:
 - a. Si el valor restante es mayor o igual a la vida del defensor, el defensor es derrotado.
 - b. El atacante puede sacrificar, en ese momento, una carta de su mano para añadir un (1) punto de ataque, o dos cartas para añadir tres (3).
 - c. El defensor puede sacrificar, en ese momento, una carta de su mano para añadir un (1) punto de defensa, o dos cartas para añadir tres (3).
- 5- Si el defensor no es derrotado, el defensor ataca al atacante siguiendo la secuencia desde el punto 4.