

4to Informático
Instituto P-029 “Del Carmen”

Manual de juego preliminar – “Tierra de nadie”

Índice

1. Introducción al manual, descripción básica del juego
2. Objetivo del juego, condiciones de victoria
3. Tipos de cartas y funciones
4. Sistema de recursos
5. Fases del turno y flujo de la partida
6. Sistema de combate, mecánica principal
7. Ejemplos prácticos

Introducción al manual, descripción básica del juego

Tierra de nadie es un juego estratégico de 2 a 4 jugadores donde cada uno lidera una manada de criaturas salvajes en un mundo antiguo y mágico. El juego combina fusión de criaturas, control de territorio y decisiones tácticas rápidas. Perfecto para jugar en pareja o en grupo, con partidas de 30 a 60 minutos. Ideal para quienes les gustan los animales, las fusiones épicas y los juegos donde la estrategia importa más que la suerte.

Objetivo del juego / Condiciones de victoria

Tu objetivo es dominar el territorio. Cada jugador comienza con 4 cartas que representan sus territorios.

Ganas si logras:

- Conquistar las 4 cartas de territorio del rival.
- Dejar a tu rival sin ninguna criatura en el campo.

Componentes básicos del juego

Estos son los elementos que necesitas para jugar:

Mazo de cartas de:

- 40 cartas de Criaturas (base y fusiones).
- 4 cartas de territorio (desierto, agua, hielo, selva).
- 15 cartas de efecto (modifican las condiciones del territorio a favor o en contra de criaturas específicas).
- 3 cartas de Energía Salvaje (se usan para que una criatura ataque y para realizar fusiones, en cada turno se vuelven a recuperar).

Espacio Curricular: Lengua; Producción multimedial;
Funcionamiento de sistemas digitales.
Profesor/a: Lucio Ravagnani; Félix Río Allaime; Roberto Argumedo.
Estudiante: Carricondo; Correa; Gonzalez; Waisman.
Fecha: 14/10/25



4to Informático

Instituto P-029 “Del Carmen”

Espacio que funcione como tablero de juego (puedes utilizar el predeterminado con zonas marcadas para una mejor experiencia de juego). Las cartas deben ordenarse según se indica en el siguiente gráfico, este patrón de orden se repite para cada jugador.



En donde:

Mazo: Se compone de cartas bestia, criatura y efecto, mezcladas aleatoriamente.

Mazo activo: Tu baraja de cartas que puedes jugar durante tu turno, no debe ser visible para los demás jugadores. Comienza con tus 4 cartas de territorio.

Territorios conquistados: Aquí se colocan los territorios conquistados del enemigo.

Pila de descarte: Aquí se colocan tus criaturas derrotadas y cartas de efecto usadas.

Territorio: En estas zonas puedes colocar una carta de territorio siempre acompañada de una carta criatura, bestia o efecto.

Zona de ataque: Aquí puedes colocar cartas criatura y bestia para formar un ataque hacia un territorio enemigo. Puedes acumular máximo 4 cartas de ataque y 3 de energía para iniciar un ataque.

Tipos de cartas y funciones

Criaturas Base:

- Costo de colocación: 1 a 3 Energías Salvaje.
- Poseen las siguientes estadísticas:
 - Fuerza: Determina el daño que provoca la criatura al atacar o ser atacada.
 - Defensa: Determina la cantidad de puntos que deben restarse para que la criatura sea derrotada.

4to Informático

Instituto P-029 “Del Carmen”

- Velocidad: Determina que criatura ataca primero durante un enfrentamiento.
- Tipo: Determina en que territorio se desenvuelve mejor una criatura, las criaturas beneficiadas reciben un aumento de estadísticas o mejora adicional al colocarse en el territorio de su tipo.
Aun así, las criaturas pueden colocarse en cualquier territorio independientemente de su tipo, los jugadores deben tener en cuenta que algunos tipos de criatura se ven en desventaja en ciertos territorios.
- Habilidad: Cada criatura posee una habilidad única. Esta habilidad puede ser pasiva, es decir, generar un cambio permanente en las estadísticas sin coste de energía; o activa, produciendo una acción durante una cantidad de turnos limitada y costando energía salvaje para activarse.
Las habilidades activas pueden activarse en cualquier momento y usarse cuantas veces se desee.

Bestias

- Se juegan combinando 2 criaturas compatibles ya colocadas en un territorio o en la zona de ataque.
- Se gastan las 3 cartas de energía salvaje obtenidas en el turno.
- Las cartas combinadas van directamente a la pila de descarte y son suplantadas por la carta bestia invocada.
- Las cartas bestia poseen las mismas características que las criaturas básicas, pero con estadísticas mejoradas y nuevas habilidades. Heredan su tipo de ambas criaturas básicas combinadas.

Entornos/Territorios

- Se colocan sobre una zona de territorio en el tablero.
- Sobre ellos se colocan cartas de criatura, bestia y/o efecto.
- Generan una ventaja para criaturas del mismo tipo, es decir, pertenecientes al territorio colocado.
- Generan una desventaja para criaturas parcial o completamente incompatibles con el territorio elegido. Dicha información se puede apreciar en la carta territorio.
- Si las criaturas enemigas logran derrotar a todas las criaturas de un territorio y/o sobrevivir a los efectos aplicados en este, el territorio queda conquistado y se mueva a la pila de territorios conquistados del oponente.

4to Informático
Instituto P-029 “Del Carmen”

Efectos

- Modifican las condiciones del entorno a favor o en contra de las criaturas colocadas en él.
- Sólo pueden usarse en territorio propio.

Sistema de recursos

El recurso principal de “Tierra de nadie” es la energía salvaje, la cual necesitas para jugar cartas y hacer fusiones.

Se genera en la primera fase del turno (fase de nacimiento), en la que ganas 3 energías salvajes.

Se usa:

- Para jugar criaturas base (paga su costo)
- Para jugar cartas de efecto
- Para fusionar criaturas
- Para activar habilidades activas
- Para iniciar ataques hacia territorio enemigo

! No puedes guardar energía entre turnos. Si no la usas, se pierde.

Fases del turno y flujo de la partida

Cada turno tiene 4 fases obligatorias, ordenadas de forma lineal:

1. Fase de Nacimiento

- Robas 2 cartas de tu mazo y las añades a tu mazo activo.
- Ganas 3 Energías Salvajes.

2. Fase de Invocación

Puedes jugar:

- Una criatura base sobre un territorio o sobre tu zona de ataque.
- Un entorno con una criatura o efecto adjuntado (siempre y cuando haya espacio disponible).
- Un efecto sobre uno de tus territorios.
- Una bestia, fusionando criaturas ya colocadas en turnos anteriores:
 - Si tienes 2 criaturas activas compatibles y 3 Energías Salvajes, puedes fusionarlas.
 - Se descartan las cartas fusionadas y se reemplazan por la bestia (fusión).
 - Al morir la bestia esta se descarta como cualquier otra carta normal.

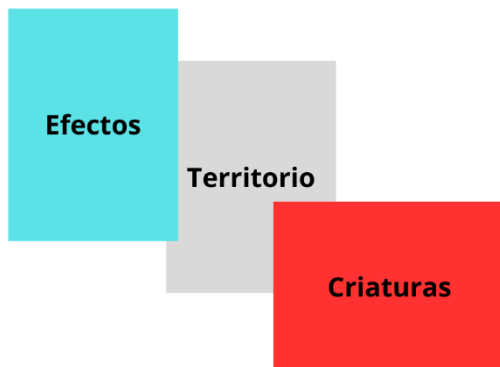
Espacio Curricular: Lengua; Producción multimedial;
Funcionamiento de sistemas digitales.
Profesor/a: Lucio Ravagnani; Félix Río Allaime; Roberto Argumedo.
Estudiante: Carricondo; Correa; Gonzalez; Waisman.
Fecha: 14/10/25



4to Informático

Instituto P-029 “Del Carmen”

Las cartas se agrupan alrededor del territorio de la siguiente forma:



Puedes, si no, iniciar un ataque utilizando todas las criaturas que hayas colocado en tu zona de ataque. Si tu zona de ataque esta vacía no puedes iniciar un ataque.

3. Fase de Ataque

Si en la fase anterior decidiste atacar:

- Eliges un territorio enemigo para atacar.
- Envías tus criaturas desde tu zona hacia el territorio enemigo.
- Comparas las estadísticas de tus criaturas y las del rival, además de tener en cuenta el daño o los efectos proporcionados por las cartas de efecto aplicadas en ese territorio.
- Si tus criaturas derrotan a las criaturas enemigas y/o sobreviven a los efectos aplicados en territorio enemigo → ¡conquistas la zona! Colocas la carta del territorio rival en tu pila de territorios conquistados.
- Las criaturas derrotadas y los efectos del territorio conquistada van a la pila de descarte del rival.
- Las criaturas que utilizaste para conquistar el territorio, y que no fueron derrotadas, vuelven a tu zona de ataque y recuperan la salud perdida.
- Si no logras conquistar el territorio enemigo, las criaturas restantes en esta también recuperan su salud y permanecen en el territorio del rival.

Si en la fase anterior solo jugaste una carta, la fase de ataque descripta no tiene lugar y se pasa directamente a la fase final.

4. Fase Final

Se eliminan efectos temporales aplicados por cartas de efecto o habilidades activas.

¡Fin de tu turno! Pasa al siguiente jugador.

Espacio Curricular: Lengua; Producción multimedial;
Funcionamiento de sistemas digitales.
Profesor/a: Lucio Ravagnani; Félix Río Allaime; Roberto Argumedo.
Estudiante: Carricondo; Correa; Gonzalez; Waisman.
Fecha: 14/10/25



4to Informático
Instituto P-029 “Del Carmen”

Funcionamiento del sistema de combate; mecánica principal

La mecánica central es el Control de Territorio, basado en ataques y defensas por zonas.

¿Cómo funciona el combate?

- Atacas enviando criaturas desde tus zonas a una zona rival.
- Las criaturas atacan según el orden en el que estén colocadas en tu zona de ataque, comienza la última carta que colocaste, siendo esta la que está en la cima de la pila.
- De igual forma, las criaturas defensoras del territorio enemigo atacan y son atacadas según el orden en el que estén colocadas, comenzando la última colocada al ser la que esta en la cima de la pila.
- Se enfrentan la primera criatura atacante contra la primera criatura defensora.
- Comienza atacando la criatura que posea mayor velocidad, restando cuantos puntos de ataque posea a los puntos de defensa de su oponente. Si estos no superan los del rival, este ataca de la misma forma.
- Se sigue el modelo de batalla por turnos hasta que una criatura sea derrotada.
- Si es así, sigue atacando la próxima criatura del jugador que perdió un integrante.
- Este sistema continuo hasta que una manada haya quedado completamente sin criaturas.
- En caso de empate el territorio no se conquista y todas las criaturas utilizadas van al descarte, el territorio regresa al mazo activo del jugador que lo colocó.
- Si se conquista el territorio este se traslada a la pila de territorios conquistados del ganador.

IMPORTANTE

- Las criaturas solo pueden defender la zona en la que están.
- Una zona puede tener varias criaturas (tanto tuyas como rivales, si hay batalla) y todas se ven afectada por los efectos aplicados en aquel territorio.
- A la hora de luchar, tener en cuenta si hay efectos aplicados por cartas de efecto, se recomienda tener un cuaderno u hoja para realizar los cálculos necesarios.

EJEMPLOS PRÁCTICOS

Ejemplo de turno completo de jugador:

1. Fase de Nacimiento
 - Roba 2 cartas del mazo (ahora tiene 6 cartas en su mazo activo).
 - Obtiene 3 Energías Salvajes.

Espacio Curricular: Lengua; Producción multimedial;
Funcionamiento de sistemas digitales.
Profesor/a: Lucio Ravagnani; Félix Río Allaime; Roberto Argumedo.
Estudiante: Carricondo; Correa; Gonzalez; Waisman.
Fecha: 14/10/25



4to Informático
Instituto P-029 “Del Carmen”

2. Fase de Invocación

- Coloca la carta de territorio “Selva” en una de sus zonas de territorio.
- Sobre ese territorio, invoca la criatura base “Jaguar” (costo: 2 Energías Salvajes).
 - Estadísticas: Fuerza 3 / Defensa 4 / Velocidad 5 / Tipo: Selva.
 - Habilidad pasiva: +1 Velocidad en territorio de Selva.
- Usa 1 Energía restante para jugar la carta de efecto “Niebla Espesa” sobre su territorio de Selva.
 - Efecto: Todas las criaturas enemigas en este territorio pierden 1 de Velocidad, vigente durante 5 turnos.

3. Fase de Ataque

- No tiene criaturas en su zona de ataque, por lo tanto, no ataca.
- Se salta esta fase.

4. Fase Final

- No hay efectos temporales activos, así que no se elimina nada.
- Fin del turno. No se desperdiciaron energías salvajes.

Ejemplo de fusión de criaturas

Contexto:

- En el territorio “Hielo” del Jugador A hay dos criaturas compatibles:
 - “Oso Nevado” (Tipo: Hielo)
 - “Águila” (Tipo: Aire)
- Ambas fueron colocadas en turnos anteriores.
- Jugador A comienza su turno con 3 Energías Salvajes.

Fase de Invocación:

- Decide fusionar ambas criaturas.
- Paga las 3 Energías Salvajes.
- Descarta Oso Nevado y Águila Gélida.
- Invoca la bestia “Grifo Glacial” en su lugar.

Espacio Curricular: Lengua; Producción multimedial;
Funcionamiento de sistemas digitales.
Profesor/a: Lucio Ravagnani; Félix Río Allaime; Roberto Argumedo.
Estudiante: Carricondo; Correa; Gonzalez; Waisman.
Fecha: 14/10/25



4to Informático
Instituto P-029 “Del Carmen”

- Estadísticas: F5 / D6 / V4
- Tipo: Hielo/Aire
- Habilidad activa (costo: 1 Energía): “Congelar” → la criatura enemiga objetivo no puede atacar durante 2 turnos.

Ejemplo de ataque

Contexto:

- El Jugador A ataca el territorio “Desierto” del Jugador B.
- En la zona de ataque de A hay: “Lobo de Cumbre” (F3/D3/V4) y “Serpiente de Arena” (F2/D2/V6).
- En el territorio “Desierto” de B hay: “Escorpión Colmillo” (F4/D3/V3).

Desarrollo del combate:

1. Orden de ataque:
 - Atacantes: Primero Serpiente de Arena (última colocada, V6), luego Lobo de Cumbre (V4).
 - Defensor: Solo Escorpión Colmillo (V3).
2. Primera ronda:
 - Serpiente (V6) ataca primero → inflige 2 de daño a Escorpión (Defensa 3 → queda en 1).
 - Escorpión (V3) responde → inflige 4 de daño a Serpiente → Serpiente es derrotada (Defensa 2 < 4).
3. Segunda ronda:
 - Lobo de Cumbre (V4) entra en combate.
 - Ataca primero → inflige 3 de daño → Escorpión es derrotado (Defensa 1 – 3 = 0).
4. Resultado:
 - No quedan defensores en el territorio “Desierto”.
 - Jugador A conquista el territorio → lo mueve a su pila de “Territorios conquistados”.
 - El Lobo de Cumbre regresa a la zona de ataque de A con su Defensa restaurada.