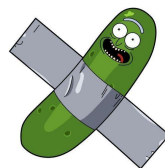


# Gwent-pro

## Guía de juego



Gwent-pro es un juego de cartas para 2 jugadores que enfrenta a dos ejércitos en un campo de batalla.

En cada turno, los jugadores colocan una carta en el campo de batalla. Al final de cada ronda, se suma la fuerza total de todas las cartas de unidad desplegadas en el campo de batalla de cada bando.

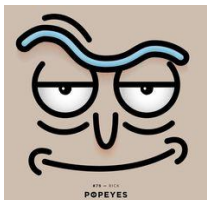
El jugador con la fuerza total más alta gana la ronda. El primer jugador que gane dos rondas gana la partida.

## Preparación

Para poder jugar, cada jugador debe formar un mazo de cartas que contenga:

- 1 carta de líder
- 25 cartas entre cartas de unidad y cartas especiales
- 2 Morty's de tanteo

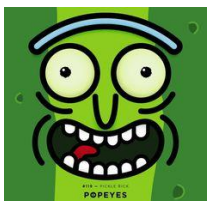
Comienza escogiendo la facción que vas a liderar. Cada facción fomenta fomenta su propio estilo de juego y tiene un líder con un poder especial.



Liderados por el astuto y a menudo impredecible Rick Sanchez, los **Smiths Interdimensionales** son una facción formidable en el campo de batalla intergaláctico. Esta familia no es como cualquier otra; cada miembro aporta habilidades únicas y perspectivas extravagantes que desafían la realidad misma.

Rick Sanchez, el líder, es un científico genio con acceso a tecnología y conocimientos que superan los límites de la comprensión común. Su arsenal incluye armas de rayos, portales a innumerables dimensiones y una astucia que lo convierte en un estratega sin igual. Su habilidad especial es reducir a 1 el poder de todas las unidades del campo del rival, esta habilidad solo puede ser usada una vez en toda la partida, así que elige sabiamente cuándo usarla.

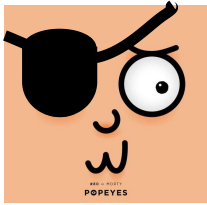
Juntos, los **Smiths Interdimensionales** no solo enfrentan ejércitos, sino que desafían las leyes de la física y la moralidad, todo mientras navegan por los lazos familiares que los unen y las aventuras que los esperan en cada nueva dimensión.



La **Rickpública** es una alianza de camaradería y ciencia, un conglomerado de los más cercanos y confiables compañeros de Rick Sanchez. Unidos por la amistad y las aventuras pasadas, estos aliados se han reunido bajo la bandera de la **Rickpública** para enfrentar cualquier desafío que las infinitas dimensiones puedan arrojarles.

**Rick Sanchez:** El líder carismático y cerebro de la operación. Su conocimiento de la ciencia y el multiverso es incomparable. Con su pistola de portales siempre lista, Rick puede maniobrar a sus tropas a través de dimensiones y tiempos con una precisión asombrosa. Su habilidad especial es reducir a 1 el poder de todas las unidades del campo del rival, esta habilidad solo puede ser usada una vez en toda la partida, así que elige sabiamente cuándo usarla.

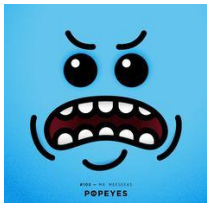
La **Rickpública** no solo representa una fuerza de combate, sino también un ideal. El ideal de que, no importa cuán extraño o peligroso sea el universo, la amistad y la ciencia prevalecerán. Con cada miembro comprometido con la causa, la Rickpública está lista para enfrentar cualquier amenaza, ya sea en este universo o en el siguiente.



Bajo el liderazgo maquiavélico de Evil Morty, el **Vórtice del Caos** es una facción de villanos despiadados que se deleitan en la anarquía y la destrucción. Cada miembro aporta sus propias habilidades siniestras al campo de batalla interdimensional.

**Evil Morty:** El líder indiscutible, Evil Morty es un Morty de una dimensión alternativa que ha abrazado su lado oscuro. Su inteligencia rivaliza con la de Rick, y su ojo robótico oculta secretos inquietantes. Su objetivo es la dominación total de todas las realidades. Su habilidad especial es anular la habilidad especial del líder rival, así que recuerda usar su habilidad antes de que el líder rival sea capaz de contraatacar!

Juntos, el **Vórtice del Caos** busca sembrar el pánico y la discordia en todas las dimensiones. Su objetivo no es la victoria, sino la entropía total. ¿Quién se atreverá a enfrentarlos en el campo de batalla? Solo el tiempo y las realidades lo dirán.



La **Unidad Cósmica** es una coalición de seres intergalácticos unidos bajo el liderazgo de Unity, una entidad colectiva con la capacidad de asimilar y sincronizar la conciencia de innumerables seres. Esta facción es un mosaico de diversidad, cada miembro aportando sus propias fortalezas únicas al servicio de un objetivo común: la armonía universal.

**Unity:** La mente maestra, Unity dirige a sus seguidores con una visión singular y un propósito compartido. Su habilidad para controlar y coordinar simultáneamente a múltiples individuos hace que la Unidad Cósmica opere como un solo organismo, perfectamente sincronizado y formidablemente eficiente. Su habilidad especial consiste en eliminar cualquier clima que afecte a sus aliados, y puede usarse en cualquier momento de la partida.

Juntos, el **Vórtice del Caos** busca sembrar el pánico y la discordia en todas las dimensiones. Su objetivo no es la victoria, sino la entropía total. ¿Quién se atreverá a enfrentarlos en el campo de batalla? Solo el tiempo y las realidades lo dirán.

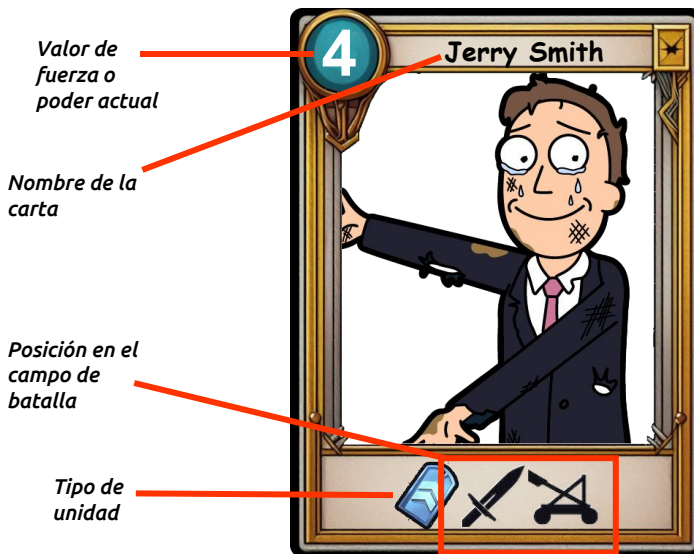
# Carta de líder

Esta carta se elige antes de empezar la partida y se colocará boca arriba en el campo de batalla. Le otorga al jugador una habilidad especial, puedes ver la habilidad de tu líder en la descripción de la facción en las páginas anteriores o durante la batalla.



Puedes identificar la carta líder por el símbolo de "carta líder" en la parte inferior al centro de la carta

## Cartas de unidad



Las cartas de unidad son cartas que cuando se colocan en el campo, se suma el valor de su fuerza, indicado en la esquina superior izquierda, al total del jugador.

Cada carta de unidad tiene asignada una o varias posiciones en el campo de batalla representada en la parte inferior central por íconos situados al lado derecho del tipo de unidad. Más adelante se explicará la disposición del campo de batalla.

Algunas cartas de unidad son cartas de Héroe (tienen el ícono de carta de unidad en color dorado, a diferencia de unidades de Plata, que lo tienen en color plateado). Las cartas de Héroe son las únicas a las que no les afecta ninguna habilidad especial (habilidades de cartas especiales, cartas de unidad o cartas de líder).



Las cartas de unidad poseen habilidades especiales, estas se describen en un cuadro que aparece al señalar la carta con el mouse cuando estás seleccionando las cartas de tu mazo o durante la batalla. Las habilidades de las cartas de unidad tienen efecto inmediato una vez se hayan colocado en la fila adecuada.

## Cartas especiales

Las cartas especiales (como las cartas de clima, señuelo, etc) no tienen valor de fuerza propio, pero poseen una gran variedad de habilidades diferentes con las que se puede, por ejemplo, modificar la fuerza de unidades que ya estén colocadas en el campo de batalla. Las habilidades de las cartas especiales aparecerán descritas en un cuadro que se muestra al señalar la carta con el mouse cuando estás seleccionando las cartas de tu mazo o durante la batalla.

Las cartas especiales tienen el ícono de “carta especial” en la parte inferior a la derecha.

A su lado se encuentran íconos describiendo el tipo de carta especial que es:



*Climas*



*Aumento*



*Despeje*



*Señuelo*

Las habilidades de las cartas de unidad tienen efecto inmediato una vez se hayan colocado en la fila adecuada.



## Morty's de tanteo



Los Morty's de tanteo se utilizan para llevar la cuenta de las rondas ganadas. Son visibles en el campo de batalla debajo del nombre del jugador luego de que el jugador ha ganado al menos una partida. Cuando el jugador tiene dos Morty's ha ganado la partida.

# Elegir tu mazo

Haz click sobre el nombre de la facción que deseas seleccionar.



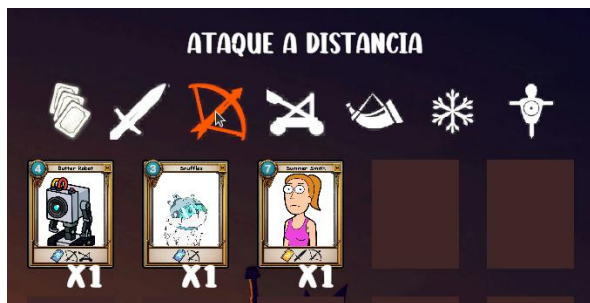
Una vez seleccionada la facción aparecerán al lado izquierdo de la pantalla las cartas de la colección de cartas disponibles para añadir a tu mazo. Las cartas disponibles son las cartas de la colección de cartas que pertenecen a la facción, y aquellas cartas que son neutrales.

Para añadir una carta a tu mazo solo haz click sobre la carta que deseas añadir en las cartas de la colección de cartas. Si deseas añadir una copia de la carta al mazo, haz click nuevamente sobre la carta que deseas duplicar.

Las Unidades de plata tienen un límite en el mazo de tres copias, mientras que los Héroes y las cartas especiales pueden tener sólo una.

Al lado derecho de la pantalla aparecerán las cartas que tienes actualmente en tu mazo. Al seleccionar una facción las unidades que pertenecen a ella se añadirán automáticamente a tu mazo.

Para eliminar cualquier carta de tu mazo, basta en hacer click sobre ella en las cartas del mazo.



Puedes filtrar el tipo de cartas que se muestran, tanto en las cartas de la colección, como en las cartas de mazo haciendo click sobre los íconos que aparecen encima.



Debajo de cada, a la derecha aparece un indicador con la cantidad de veces que aparece la carta en el mazo





# Intercambiar dos cartas

Al iniciar la partida, 10 cartas son seleccionadas aleatoriamente del mazo que el jugador escogió. Antes de que empiece la batalla, los jugadores pueden escoger hasta 2 cartas para regresarlas al mazo y sustituirla por una nueva escogida también aleatoriamente.

Para cambiar una carta solo haz click sobre ella en la mano.









En su lugar será mostrada la nueva carta.



Cuando se haya terminado de intercambiar cartas (o si no desea intercambiar más cartas), debe presionar el botón "OK" en la parte inferior derecha de su mano.

Cuando ambos botones sean presionados, iniciará la batalla.

# Disposición del campo de batalla

Jugador 2	
	Combate de Asedio "S"
	Combate a Distancia "R"
	Cuerpo a cuerpo "M"
	Cuerpo a cuerpo "M"
	Combate a Distancia "R"
	Combate de Asedio "S"
Jugador 1	

## Comienzo

El computador tomará la decisión de qué jugador empieza al azar. En este momento ambos jugadores contarán con 10 cartas en la mano.

La máxima cantidad de cartas que se puede tener en la mano es 10, cualquier carta que sea robada mientras se está en este límite será descartada (enviada al cementerio).

## Consejo

Durante la partida, el jugador no puede sacar cartas de su mazo. Existen cartas con habilidades que te permiten robar cartas adicionales, pero la mayoría de las veces será más sensato reservarlas para más adelante. Elige con cuidado en qué momento jugar cada carta y recuerda que, en ocasiones, pasar es la mejor estrategia.

## Rondas

En cada turno, los jugadores pueden colocar una carta en el campo, usar la habilidad de su líder o pasar el turno. Pasar significa dejar de jugar por toda la ronda y que el otro jugador pueda seguir jugando cartas de su mano, de una en una, hasta que también pase.



Fuerza total del jugador

## Resolución

Cuando ambos jugadores pasen, se suman las fuerzas de todas las cartas del campo de batalla. El jugador que tenga la mayor fuerza total gana y agrega un Morty a sus Morty's de tanteo. Si la ronda termina en empate, cada jugador obtiene un Morty. En ese momento, se retiran todas las cartas del campo de batalla y se colocan en sus respectivos cementerios. El ganador comienza la siguiente ronda.

# Habilidades de las cartas de unidad

Nota: El nombre de la habilidad cambia para cada carta, el efecto es el mismo, pero el nombre se ajustará al personaje de la carta que lo tiene.

---

***Invocador de aumentos:*** Examina el mazo del jugador y si encuentra la carta de aumento especificada en la descripción del efecto la juega de inmediato. En caso de que la carta no se encuentra en el mazo, no sucederá nada.

---

***Invocador de climas:*** Examina el mazo del jugador y si encuentra la carta de clima especificada en la descripción del efecto la juega de inmediato. En caso de que la carta no se encuentra en el mazo, no sucederá nada.

---

***Ataque al más fuerte:*** Elimina la unidad de plata con más poder del campo, ya sea del campo propio o del rival. En caso de que varias cartas compartan este mayor poder, solo será eliminada una de ellas.

---

***Ataque al más débil:*** Elimina la unidad de plata con menos poder del campo del rival. En caso de que varias cartas compartan este menor poder, solo será eliminada una de ellas.

---

***Robar una carta:*** Roba una carta del mazo del jugador

---

***Quemadura:*** Elimina todas las unidades de plata de la fila no vacía, con menos unidades del campo, ya sea del campo propio o del rival.

---

***Average:*** Calcula el promedio de la fuerza de todas las unidades en el campo (propio y del rival), e iguala la fuerza de las unidades de plata de todo el campo a ese promedio.

---

***Lazo estrecho:*** Multiplica por n el ataque de cada carta igual a ella en el campo, siendo n el número de cartas iguales a ella en el campo.

---



# Habilidades de las cartas especiales

---



**Aumento:** Colócala en una fila de combate. Aumenta en 1 el poder de cada carta en esa fila. Se limita a 1 carta por fila.

---



**Granizo de portales:** Colócala en el centro de la fila de los climas. Reduce a 1 el poder de todas las cartas en la fila Distancia mientras esté colocada.

---



**Tormenta interdimensional:** Colócala en la derecha de la fila de los climas. Reduce a 1 el poder de todas las cartas en la fila Asedio mientras esté colocada.

---



**Señuelo:** Sustituye una de tus cartas de unidad del campo de batalla con la carta Señuelo. Devuelve la carta de unidad seleccionada a tu mano. La carta de señuelo permanecerá en el campo de batalla en la fila en el que se encontraba la carta de unidad antes de la sustitución. Su valor de fuerza es 0. No puedes usar una carta señuelo para reemplazar cartas de Héroe ni cartas especiales.

---



**Lluvia de plumbuses:** Colócala en izquierda de la fila de los climas. Reduce a 1 el poder de todas las cartas en la fila Cuerpo a cuerpo mientras esté colocada.

---



**Despeje:** Arrástrala hacia cualquier lugar del campo, será descartada uego de este movimiento. Envía al cementerio todas las cartas de clima en el campo de batalla y anula sus efectos.