

Weight	Nombre	Tier	Contenido	Cantidad* (2025-06-19)	Conceptos
0	Tutorial	-	Cartas del mazo básico	0	<ul style="list-style-type: none"> <li>Roles</li> <li>Vidas (3 para este nivel)</li> <li>Fases (juicio, draw, action, discard)</li> <li>Distancias y juicio.</li> <li>Tipos de cartas (+ Negar).6</li> <li>Reward/penalty al matar un rol.</li> <li>Prohibido decir cartas, roles o hacer couching (<sup>1</sup>)</li> </ul>
1	-	C y D	+Personajes básicos 标	25	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reparto de personajes</li> <li>Fases (Beginning, End)</li> <li>Personajes: vidas, dinastías y cómo se seleccionan (3 a todos, 3 reyes + 2 al rey) (<sup>2</sup>)</li> <li>Hand cards vs cards</li> <li>Habilidades opcionales y pasivas --&gt; Easy, Medium, Hard (<sup>3</sup>)</li> </ul>
2	-	C y D	+viento 風	+8 (33)	<ul style="list-style-type: none"> <li>flip, cards atop (fuera del juego...), rangeless, lose HP vs suffer dmg</li> </ul>
3	-	C y D	+Military Struggle 军争篇 + fuego 火	+7 (40)	<ul style="list-style-type: none"> <li>cadena, llamarada, Fire/Lighning Sha, etc...,</li> <li>Point Fight, restore</li> </ul>
4		C y D	+bosque 林 + Overknight 2011 一将	+19 (59)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Draw to X, besides, different hero, virtual <i>Sha</i>, field (areas...) (一将),</li> <li>resolved (processing area, trigger order) (林)</li> </ul>
5	Classic	C y D	+montaña 山 + Overknight 2012 二将	+19 (78)	<ul style="list-style-type: none"> <li>awakening, Start/End of Turn, place equipment cards (replace...), use vs play (山)</li> </ul>
6	Standard	C y D	+ Overknight 2013-2016 + SP <= 2016	+72 (150)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nuevo reparto: 5 reyes + 3 random, bolsitas</li> <li>Gods, +X targets (legal) (璀璨星河), show (vale equipo) (六将), change user (四将).</li> </ul>
7	-	B	Breakthrough 界 + thunder 雷	161	<ul style="list-style-type: none"> <li>Treasure slot, disable equipment, Carro</li> <li>Invalidate skills (ver table), random cards, marked cards</li> </ul>
8	Collector's Edition 2020	B	+shadow 阴 + 七将 + OL SP <= 2020	+42 (203)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Switch</li> <li>:Cost, effect, negative hand limit</li> </ul>
9	OL	B	+civil 文德武备 + OL SP <= 2023	+46 (249)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jin dynasty, stealth, ✱Sha</li> </ul>
10	15 <sup>th</sup> Anniversary Collection	B	+飞鸿印雪 + 八将 + 始计篇 + 热爱 + 九鼎	+43 (292)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Quests, Manage Troops, Wise tactics (始计篇)</li> <li>nuevas armas</li> </ul>
11	The Brush and Ink of History	B	+ 江山如故 + 四象封印 + 青史翰墨	+49 (341)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Personajes híbridos, Deliberar, Premeditation, Shadow cards</li> <li>Charges, Shield (手机)</li> </ul>
12	Yokaverse	B, B+	+10th Anniversary + Mobile + GOH + OL + WeChat	+129 (470)	<ul style="list-style-type: none"> <li>forced Order, Concentrity (海外), adjacent (10<sup>th</sup>)</li> <li>Kind area</li> </ul>
13	Asuras	A, A+	门阀士族 + 谋攻篇 + 正音雅乐 + 小程序	411	<ul style="list-style-type: none"> <li>Family, Guerrilla Warfare, Fight with Hands, Strategy Game, Team Up, Spirited, Rhythm, Bi-genre...</li> </ul>
	Clash of Gods	S, S+, S++	Netherworld 阴间	115	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rest, Spellcasting, Act Recklessly, bi-genre, eternal... (手机, 海外)</li> </ul>

### <sup>1)</sup> **Coaching:**

- No se le puede decir a un jugador qué tiene que hacer (ie: "usa tu habilidad en mí", "ataca a este") ni qué quiere que hagas tú (ie: "¿quieres que use mi habilidad en ti?")
  - No se le puede preguntar a un jugador las cartas que tiene en la mano (ie: "¿tienes un Sha?"),
- 

### <sup>(2)</sup> **Selección personaje:**

1. Se comparte la foto del personaje y se sube al grupo.
  2. El jugador lo lee en voz alta, mientras el resto hacen lectura individual simultánea de la foto previamente enviada.
  3. Ronda de preguntas del personaje si las hubiera.
  4. Repetir paso 1-3 con el siguiente personaje.
  5. Durante la partida, cuando alguien tenga que consultar un personaje, lo podrá hacer de las fotos compartidas.
- 

<sup>(3)</sup> El juego se puede jugar en 3 **niveles de dificultad**, dependiendo de la experiencia de los jugadores.

Siempre que una habilidad/arma se pueda activar, se realizará una cuenta atrás (en silencio) de 5 segundos, si tras ese intervalo el usuario no ha mencionado la habilidad/arma ni ha pedido "tiempo" para pensarlo, se aplicará el siguiente criterio según el nivel de dificultad elegido:

- Iniciación: se le recordará al usuario que existe la posibilidad de activar su habilidad y éste podrá, si lo desea, usarla en ese mismo momento.
- Intermedio: se le recordará al usuario que existía la posibilidad de activar su habilidad, pero éste pierde la oportunidad de usarla este mismo turno.
- Avanzado: Si tras ese tiempo el usuario de la habilidad no la ha activado, pierde la oportunidad de usarla en esta activación en concreto. Durante el transcurso de la partida, ningún jugador podrá informarle de que existía esa posibilidad. Sí que es recomendado hacerlo al finalizar la partida.

Es importante que el nivel de dificultad se escoja antes de comenzar la partida.