

FURIA



REGLAS DE JUEGO



Introducción

Bienvenido al mundo de Mitos y Leyendas, el juego número uno del reino.

Mitos y Leyendas es un juego de cartas coleccionables donde, definiendo tu estrategia, te enfrentas a tu oponente con la ayuda de poderosos aliados, tótems, armas, talismanes y oros para convertirte en el gladiador más poderoso del reino.

Tu mazo castillo es tu principal arma y está compuesto de 50 cartas elegidas acorde a tu estrategia. A continuación se presenta el manual de reglas del juego donde encontrarás respuestas a las dudas que se puedan presentar durante el juego.

Objetivo del juego

Mitos y Leyendas es un juego en el que cada jugador representa a un fuerte reino y debe defender su Castillo del ataque de reinos enemigos. Tu Castillo está representado por el mazo de cartas debiendo protegerlo con el apoyo de diversos Aliados y poderosos Talismanes, mientras atacas al Castillo de tu oponente, para obtener la victoria.

Tipos de Carta

Existen 5 tipos de cartas que son necesarias para jugar en Mitos y Leyendas: cartas de Aliados, Tótems, Talismanes, Armas y Oros.

Aliados

Son personajes que reúnes para defender tu mazo Castillo o para atacar al de tu oponente. De esta manera, son las únicas cartas que puedes asignar para la fase de batalla.

La forma de poner a los Aliados en juego es pagar su coste de oro, y ubicándolos en la línea de defensa (ver área de juego).

Cada Aliado tiene habilidades especiales que los diferencian entre sí. En algunos casos, estas habilidades se activan al entrar o salir del juego. En otros, es necesario pagar un cierto coste extra para activar una habilidad.

Los Aliados se reconocen por el ícono de fuerza que tienen en el costado superior izquierdo, que sirve también para representar la fuerza que tiene el Aliado, es decir, la cantidad de daño que puede hacer en un ataque y la capacidad de bloquear un ataque oponente.

No es necesario mover a los aliados para bloquear. No pueden ser declarados atacantes el turno que entran en juego, (a menos que su habilidad diga lo contrario).



Ícono de Fuerza



Coste de Oro

Armas

Son elementos del juego que generalmente otorgan bonificadores al aliado portador y, en algunos casos, le entregan nuevas habilidades. Al igual que los aliados, requieren de un coste para ponerse en juego y se colocan bajo un aliado. Son intransferibles y, al ser portadas, Aliado y Arma se consideran una sola carta, por lo tanto, si un aliado es destruido, el arma será destruida y de la misma manera, si el aliado es barajado el arma también es barajada.

La forma de reconocer este tipo de cartas es por ícono Arma, que aparece en el costado superior izquierdo de la carta. Cada Aliado puede portar sólo un Arma, a menos que su habilidad diga lo contrario.



Ícono de Arma



*Cada Arma se juega
bajo un Aliado.*

Tótems

Son modificadores de juego y sus efectos duran mientras permanezcan en juego y su objetivo es apoyar a tus Aliados y tu estrategia de juego.

Puedes identificarlos por su ícono en la esquina superior izquierda, para jugarlos debes pagar su coste de oro, ubicado en la esquina superior derecha y ponerlos en la zona de apoyo (ver área de juego).



Talismanes

Los Talismanes son cartas que no entran en juego y tiene diversos efectos, una vez jugadas son enviadas al cementerio.

La forma de jugar un talismán es pagar el coste de oro, mostrar la carta a tu oponente, anunciar y resolver el efecto que produce, y enviar la carta de Talismán al cementerio.

Puedes reconocer un Talismán es por el ícono en el extremo superior izquierdo.



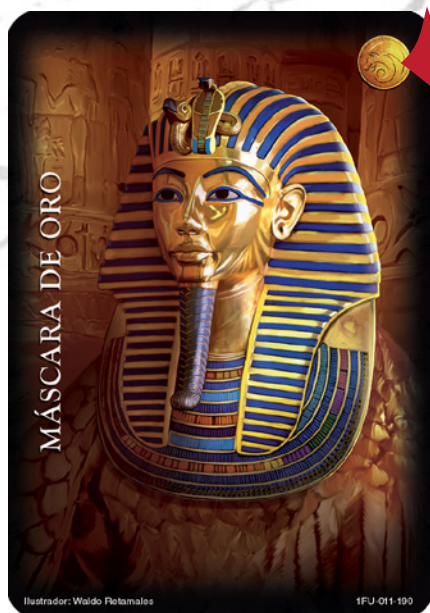
OROS

Son los recursos que tienes para pagar el coste de tus cartas.

Para jugar un Oro sólo debes ponerlo desde tu mano en la zona de reserva. Esta acción puede ser realizada sólo durante tu turno y al comienzo de la fase de vigilia.

El Oro es la primera carta que juegas durante tu turno y puedes identificarlos por su icono en la esquina superior.

Dentro del juego existen algunas cartas que generan Oros, esta generación está restringida por el texto de las cartas y deben ser utilizadas en el momento de ser generadas, de lo contrario se pierden.



Ícono de Oro

PREPARACIÓN PARA EL JUEGO

El área de juego

El área de juego es el lugar en donde se ubicarán las cartas para desarrollar la batalla.

Cada carta que pongas o retires del juego deberá ser puesta en un lugar específico dentro del mismo, ya que cada lugar representa una función específica.

El Mazo Castillo

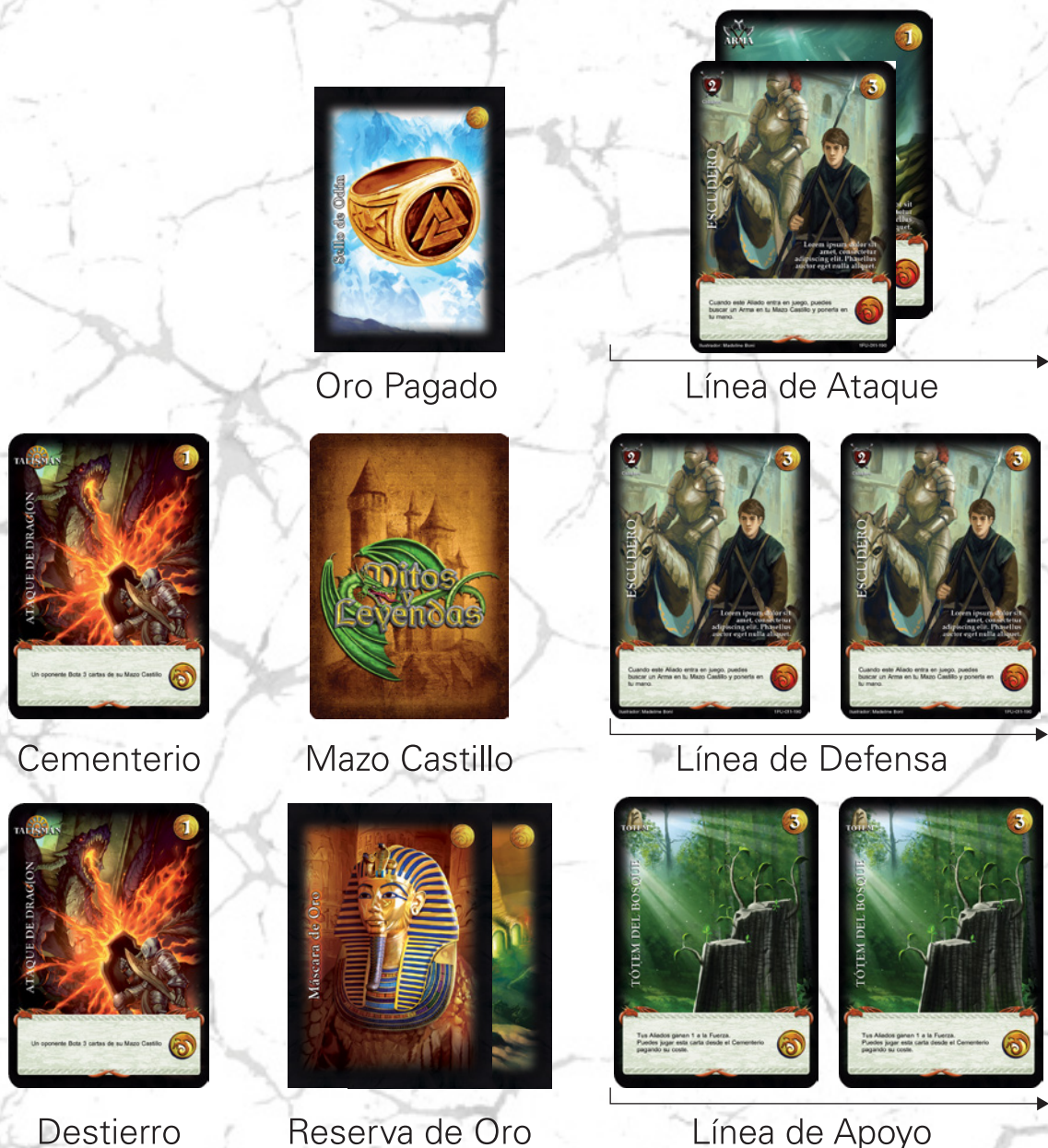
El Mazo Castillo son las 50 cartas que componen tu baraja. Este será tu fuente de recursos para enfrentar la batalla y, al mismo tiempo, recibirá el daño que tu oponente realice por combate y efectos de cartas.

Cuando un jugador no posee cartas en su Mazo Castillo su oponente es declarado vencedor.

Tu Mazo Castillo se ubica a la izquierda de tu área de juego y es la base para determinar las demás zonas de juego.

La Reserva de Oros

La zona de Reserva de Oros contiene a todos losoros que has puesto en juego, recuerda que solo puedes jugar un oro por turno.
Para pagar un oro solo debes moverlo desde tu reserva a la zona de oro pagado.



Zona de Oro Pagado

La zona de Oro Pagado es el lugar donde se ubican losoros que pagas para jugar una carta. Mover losoros desde la Reserva hacia la zona de Oro Pagado es la forma de representar que estás “pagando” los costes de oro requeridos para bajar cartas o activar habilidades. Al pagar un oro, éste permanece en la zona de oro pagado hasta la siguiente fase de agrupación.
La zona de Oro Pagado se ubica al frente del Mazo Castillo.

Línea de Defensa

Es el lugar donde se juegan las cartas de Aliados y desde donde defenderán tu mazo Castillo. Recuerda que para que un Aliado sea declarado bloqueador es necesario que se encuentre ubicado en esta zona.

Tu línea de defensa se ubica a la derecha del Mazo Castillo.

Línea de Ataque

Es el lugar donde se ubican los Aliados declarados atacantes. Para declarar un aliado atacante, debes moverlo a esta zona.

Esta acción puede hacerse sólo durante la fase de Batalla Mitológica.

La línea de ataque está al frente de la línea de defensa.

Cementerio

Es la zona donde van tus cartas cuando salen del juego, ya sea por efectos de cartas o por daño de combate.

El Cementerio está ubicado a la izquierda del Mazo Castillo.

Línea de apoyo

Es la zona donde pones el tótem que juegas y se encuentra a la derecha de la reserva de oro. Si posees más de un tótem debes colocarlos en una fila, uno al lado del otro y no existe límite en la cantidad de tótem que puedas controlar.

Zona de destierro

Es una zona de juego donde van las cartas que, por efectos de juego son enviadas allí, está ubicada bajo el cementerio.

Conceptos importantes

Ronda: consta de 3 partidas. De los resultados de esas partidas, se determinará un ganador.

Turnos: son los momentos en que los jugadores realizan las acciones con las que intentarán ganar la partida, avanzando a través de las fases. El juego se desarrolla en una serie de turnos alternados.

Fases: son el orden en que se desarrolla el juego, y sólo ciertas acciones pueden ser tomadas en cada fase. El hacer acciones durante una fase (distinta de defender un ataque) puede hacerse sólo en el turno de un jugador, sin intervención de su oponente.

Regla de oro: En algunos casos las cartas y sus habilidades estarán en contra de las reglas de juego, cuando ocurran estas situaciones las cartas tendrán la razón. Es decir, las habilidades rompen las reglas.

Empezando el juego

Al comenzar el juego, cada jugador presenta su mazo Castillo ante su oponente y elige uno de sus oros como "oro inicial" ubicándolo en la zona de reserva.

Para determinar qué jugador comenzará la partida se debe utilizar un método aleatorio (moneda, dado, etc.). Posteriormente, cada jugador robará 8 cartas y, si alguno no está conforme con su mano, puede barajarla y robar 7 cartas. Este proceso puede repetirse robando una carta menos hasta que el jugador se sienta conforme con su mano. Si un jugador no tiene cartas en la mano no puede realizar este proceso.

Estructura del turno

a) Fase de Agrupación

En esta fase, todas las cartas de oro y/o Aliados que han sido utilizados, declarados atacantes o movidos por alguna habilidad, vuelven a la Zona de Reserva de Oros y a la Línea de Defensa, respectivamente, para poder ser utilizadas nuevamente.

Si es el primer turno del juego, esta fase no se aplica y se parte desde la fase de Vigilia.

b) Fase de Vigilia

Es la fase de juego donde te preparas para la batalla. En este momento es cuando puedes bajar Aliados, Talismanes, Armas y Tótems.

La primera carta que debes jugar en esta fase es el oro, si no lo haces de esta manera, no puedes jugarlo durante el turno.

c) Fase de Batalla Mitológica:

Esta fase comienza cuando atacas a tu oponente. Es opcional, y un jugador puede decidir no atacar para ayudar a su estrategia.

La fase de Batalla Mitológica se divide en 4 sub - etapas:

1.- Ataque:

El jugador atacante designa a sus Aliados para declararlos atacantes, desplazándolos desde su línea de defensa hacia la línea de ataque.

No podrán atacar los aliados que estén en la zona de ataque y los que no hayan pasado al menos una fase de vigilia bajo el dominio de su controlador.

2.- Defensa:

En esta etapa el jugador defensor elige si desea bloquear con sus aliados el ataque oponente. Bloquear no es una obligación para el jugador defensor.

Solo podrán defender los Aliados ubicados en la línea de defensa.

Los bloqueos se asignan uno a uno es decir un aliado ataca y un aliado defiende. Esta acción se realiza de manera verbal, por lo tanto, es necesario anunciar cada uno de los bloqueos.

3.- Guerra de Talismanes:

Comienza luego de que el jugador defensor designe sus aliados bloqueadores. En esta fase los gladiadores podrán jugar talismanes de manera alternada cediendo prioridades, donde el jugador defensor tendrá la prioridad.

Una vez que ambos jugadores cedan sus prioridades o no puedan seguir jugando talismanes, pasaremos la etapa de asignación de daño.

4.- Asignación del Daño

Es el último paso de la Batalla Mitológica. En esta etapa se asignan los daños entre los aliados atacantes y defensores, además de la diferencia que se traduce en daño al mazo Castillo.

La asignación de daño se rige por las siguientes reglas:

- Si el Aliado atacante tiene mayor fuerza que el defensor, el Aliado defensor es destruido y el resultado de la resta entre las fuerzas de ambos Aliados, es el daño que se asigna al Castillo del jugador defensor.
- Si ambos Aliados tienen la misma fuerza, los dos son destruidos y ninguno de los jugadores recibe daño.
- Si el Aliado defensor tiene más fuerza que el atacante, el Aliado atacante es destruido, y ninguno de los jugadores recibe daño.

d) Fase Final

Luego de la asignación de daño, comienza la fase final. En esta fase, concluyen todos los efectos que dicen “hasta la fase final” y se activan los que dicen “en la fase final”.

e) Fin del Turno

El jugador activo roba una carta de su mazo castillo y verifica que la cantidad de cartas no supere las 8; si supera este número debe descartar cartas hasta llegar a 8 y de esta manera comienza el turno del siguiente jugador.

En el primer turno del juego no se roba esta carta.

Obtención de la Victoria

El juego termina cuando un jugador logra que el castillo oponente no tenga cartas.

Construcción del mazo

Tu mazo Castillo de Mitos y Leyendas debe estar constituido de 50 cartas, en el que puedes tener hasta 3 copias de cada carta. La excepción a esta regla son las cartas únicas, de las que sólo se puede tener una copia en el mazo.

Como recomendación, te proponemos que tengas una proporción equilibrada de todos los tipos de cartas en tu mazo, considerando siempre la estrategia que quieras seguir con él.

Es recomendable, por tanto, tener una buena cantidad de cartas de Aliados (porque son ellos los que realizan las acciones de ataque y defensa); un buen número de cartas de oro y cartas suficientes de Tótems, Talismanes y Armas para equiparte correctamente.

Mazos Estratégicos

Mitos y Leyendas es un juego con una gran cantidad de variables estratégicas, por lo tanto, puedes elegir distintas temáticas para construir tu mazo. Si deseas presionar a tu oponente con rápidos ataques, puedes configurar tu mazo con aliados de bajos costes y de gran fuerza; al mismo tiempo, si deseas proteger tu castillo a toda costa, puedes utilizar aliados especializados en la defensa y talismanes que los apoyen. Las posibilidades de juego son infinitas, sólo debes aceptar el desafío.

Frecuencia de las cartas

La frecuencia en la que aparecen las cartas se expresa en el rango que presenta cada carta. Estos rangos son cinco:

- Vasallos: son cartas comunes. Se reconocen por el icono azul impreso en la carta.
- Cortesanos: son cartas infrecuentes, con el ícono rojo impreso.
- Reales: son cartas raras y muestran un ícono dorado en la carta.
- UltraReales: son las cartas más difíciles de encontrar. Muestran un ícono blanco.
- Milenarias: cartas de diferentes frecuencias emblemáticas de las antiguas ediciones de Mitos y Leyendas.



Vasallo



Cortesano



Real



*Milenaria y
Ultra Real*

Razas

En el universo de Mitos y Leyendas confluyen diferentes personajes que serán tus aliados en múltiples batallas. Estos se agrupan en 4 razas:

- Caballeros.
- Guerreros.
- Bestias.
- Eternos.

Cada raza tiene diferentes características que las diferencia de las otras, tanto en su historia como en su carácter estratégico, por lo tanto, cada raza representa un desafío para crear nuevas estrategias.

Glosario

Anular: acción de evitar que una carta entre en juego. Puedes anular una carta solo en el momento que es jugada y, en vez de entrar al juego, esta carta va directamente al cementerio.

Barajar: es la acción de revolver tu mazo. Debes hacer esto cada vez que tu mazo es intervenido.

Bloquear: cada vez que asignas a uno de tus Aliados para ser el defensor.

Botar: el enviar cartas del mazo Castillo al cementerio. Cada vez que recibas daño, bota al cementerio, del tope de tu mazo Castillo, una cantidad de cartas igual a la cantidad de puntos de daño recibidos.

Controlar: tener alguna carta ya sea tótem, aliado, arma u oro en tu zona de batalla.

Destruir: enviar una carta al cementerio desde el área de juego.

Fuerza: número impreso en la esquina superior izquierda en las cartas de Aliado, representa la cantidad de daño que un determinado Aliado puede hacer y recibir antes de ir al cementerio.

Habilidad de carta: es el texto impreso en el recuadro de la parte inferior de cada carta, que crea modificaciones o genera acciones en el juego.

Imbloqueable: habilidad que impide que los Aliados sean bloqueados

Pagar: se refiere a la cantidad de oro que se necesita para jugar una carta o activar una habilidad. Los oros se pagan moviéndolos de la zona de reserva a la zona de oro pagado.

Robar: tomar una carta del tope de tu mazo castillo y ponerla en tu baraja.

Staff Mitos y Leyendas

Director General MyL:

Javier Jadue

Director de Desarrollo:

Conrado Aciares

Director de Arte:

Ricardo Errecalde

Historiador:

José Correa

Director de Ilustradores:

Waldo Retamales

Reglas de juego y Habilidades:

Conrado Aciares, José Correa, Ricardo Errecalde, Julio Novella, Cristopher Orellana.

Playtesting:

Bahiron Bahamondes, Hans Bustos, Ricardo Cuevas, Gustavo Fuentes, Jorge Hernandez, Diego Morales, Sergio Poblete, Marcelo Torres.

Ilustradores:

Christian Aguirre, JP Aguirre, Badillaflloyd, Javier Bahamonde, Daniel Bernal, Madeline Boni, Brolken, Brolo, David Bueno, Carapalou, Draco, Carolina Eade, Ergues, Felipe Gaona, Genzo, Gnomo del Bosque, Gonzo Snow, J. Sebastián Gutierrez, Josu Hernaiz, Mauricio Herrera, Loncho, Lucius Blacklung, Fabián Mayta, Nezt, Joel Ossandón, Sergio Quijada, Waldo Retamales, Sebastián Rodríguez, Alejandro Rojas, Francisco Ruíz, Carlos Semper, Snoop, Trejoe, Valgutie, Juan Vasquez, Marcos Villarroel.