

Krallante

PREPARACIÓN

Elige 3 campeones para tu zona
Baraja y Roba 5 cartas
Decide quién empieza
Marca 20 puntos de vida

Lado A: Fundamentos

OBJETIVO

Elimina todos los campeones enemigos o reduce los puntos de vida del oponente a 0.

VENTAJAS ELEMENTALES

Fuego→Aire→Tierra→Agua→Fuego (+1 daño)

UNIDADES

★

ATQ: Daño que causa

🛡️

DEF: Reduce daño recibido

💛

VIDA: Si igual a 0 la unidad es derrotada

CAMPEÓN

CRIATURA

EQUIPO

HECHIZO

Consulta el lado B para instrucciones de juego

Lado B: Turno de juego

FASES

- Robo:** Toma 1 carta
- Principal:**
 - Invoca 1 criatura
 - Juega equipos/hechizos
- Ataque:**
 - Declara atacantes
 - Oponente declara bloqueadores
 - Daño = ATQ - DEF
 - Ataques sin bloqueo afectan a campeón o puntos de vida
- Final:** Descarta hasta 7 cartas

Krallante

LÍMITES

- Máximo 3 campeones
- Máximo 3 criaturas en juego

20

1

2

3

4

5

6

7

8

9

X

1

2

3

4

5

6

7

8

9

Consulta el lado A para conceptos básicos