



Terralion Card Game

Terralion Card Game es un juego de cartas 1v1 basado en estrategia de combate utilizando el poder de los personajes de la no-famosa franquicia de **Terralion**. El objetivo principal del juego es destruir, matar, acabar con las vidas del **Equipo** del oponente. El **Equipo** es el grupo de cartas que representa el conjunto de **Aventureros** que se juntan y acompañan en la aventura. El **Equipo** se compone de 3 **Aventureros**, de los cuales, uno de ellos, es llamado **Héroe**. El **Héroe** es el personaje principal que representa al jugador. Cuando un miembro de tu **Equipo** muere, dejas la carta boca abajo, de forma que no puedes volver a utilizar su espacio en el **Equipo**, no puede ser reemplazado.

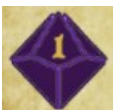
Tipos de Cartas:

- **Aventurero**: Los **Aventureros** son cartas que representan a personajes importantes del mundo que se embarcan en aventuras para tratar lograr las hazañas más grandes.

En tu **Equipo** puedes tener hasta 3 **Aventureros**, de los cuales 1 será el **Héroe**. Tu objetivo en el juego será utilizar sus capacidades y el resto de cartas para impedir que el **Equipo** enemigo destruya el tuyo. Los **Aventureros** tienen 10 de Vida, aumentada a 20 cuando sean **Héroe**.

Las cartas de **Aventurero** tienen 2 Habilidades: la **Habilidad de Aventurero** y la **Habilidad de Héroe**. Solo se puede utilizar una **Habilidad** por turno y la **Habilidad de Héroe** solo la puede utilizar el **Héroe**. Cada **Habilidad** tiene su propio coste de **Astrid**. Jugar una carta de **Aventurero** para añadirla a tu **Equipo** no tiene ningún coste de **Astrid**.

- **Héroe**: La carta de Héroe te representa a ti, el jugador. Eliges una carta de **Aventurero** para funcionar como Héroe cuando creas tu mazo y la mantienes fuera del mismo. Desde el inicio de la partida, lo colocas en el espacio central de tu **Equipo**. Por eso se mantiene fuera del mazo, para evitar tener que buscarlo entre las cartas de tu mazo. El **Héroe** obtiene Vida extra y tiene la posibilidad de usar una **Habilidad** extra que no puede ser usada como **Aventurero**.



Habilidad de Aventurero



Habilidad de Héroe

- **Compañero**: Este tipo de carta representa a aquellos aliados que encontramos por el camino y que nos ayudan en momentos puntuales. Son cartas que tienen un coste de **Astrid** y aplican un efecto instantáneo en el juego.

- **Criatura:** Las **Criaturas** son las cartas básicas para el combate. Son invocadas para pelear junto a ti y protegerte del peligro. Son la principal fuente de daño y protección.

Cuando invocas una **Criatura**, no está disponible hasta tu próximo turno. Una vez esté disponible, tienes la posibilidad de usarla para atacar en este turno. En caso de no atacar, la **Criatura** estará disponible durante el turno del oponente para utilizarla como defensa.

Una **Criatura** cuando eliges atacar con ella, ataca al Aventurero enemigo que elijas. Pero, el oponente, puede utilizar sus **Criaturas** disponibles para defender, es decir, bloquear el ataque de tu **Criatura** con una de sus **Criaturas**, haciendo que ambas entren en un **Combate**, intercambiando un golpe, infligiendo cada una su daño a la otra.

Las **Criaturas** se dividen en **Tipos** o **Familias** de **Criaturas** y también se dividen según su **Calidad**.

El **Tipo** o **Familia** representa que tipo de **Criatura** es a nivel físico, y pertenecer a un **Tipo** puede ofrecerle bonificaciones o ventajas. Puedes conocer a cual pertenece leyendo la **Descripción** de la carta o fijándote en el icono que tiene de fondo la **Descripción**.

Ejemplos de **Tipos** son **Bestia**, **Humanoide**, **Planta**, **No-muerto**, etc.



Icono de Bestia



Icono de No-muerto

La **Calidad** es cuan poderosa y única es la carta, de forma que se dividen en 4 **Calidades** que pueden conocerse según el color del borde de la imagen de la **Criatura** y que limitan cuantas copias puedes tener de dicha carta en el **Mazo**:

-  Criatura Básica (Verde)
-  Criatura Rara (Azul)
-  Criatura Épica (Morado)
-  Criatura Legendaria (Naranja)

- **Lugar:** **Cartas de Lugar** son cartas especiales que se pueden jugar de 2 formas diferentes:

- Como **Entorno**: Un **Lugar** jugado como **Entorno** produce un efecto pasivo y continuo en la partida.



Icono de Entorno

- Como **Terreno Dificil**: Un **Lugar** jugado como **Terreno Dificil** se coloca boca abajo y es una carta que producirá un efecto cuando una condición se cumpla. Al ser secreto que carta se juega como **Terreno Dificil**, para evitar problemas, el jugador declara cuanto **Astrid** consume la carta que coloca como **Terreno Dificil**.



Icono de Terreno Dificil

Creando un Mazo:

- Un **Mazo** tiene 40 cartas y la carta de **Héroe**. Cada tipo de carta tiene un límite de cuantas copias puedes añadir en tu mazo.

- **Aventurero**: 4 copias.
- **Compañero**: 4 copias.
- **Criatura**: Depende de su **Calidad**:
 - **Básica**: 4 copias.
 - **Rara**: 3 copias.
 - **Épica**: 2 copias.
 - **Legendaria**: 1 copia.
- **Lugar**: 4 copias.

Jugando al Juego:

- **Decidir quien empieza**: Ambos jugadores tiran un dado. Quien saque mayor puntuación escoge si desea empezar jugando o si desea empezar de segundo. Quien empieza de segundo, recibe como compensación para contrarrestar la ventaja de ir primero una carta llamada el **D20**, que es una carta sin coste de **Astrid** que te otorga 1 extra de **Astrid** ese turno.

- **Mulligan:** Tras decidir quien empezará, los Jugadores colocan su **Héroe** en el centro de su **Equipo**, barajan su mazo y roban 5 cartas. A continuación, de las 5 cartas, pueden escoger las que quieran para volverlas a meter en el mazo y robar otras vez hasta tener 5. Tras ello, baraja el mazo de nuevo.

- **Jugar en tu turno:** En tu turno, al inicio, robas una carta de tu mazo. Tras ello, puedes jugar las cartas según tu **Astrid** te lo permita. Al principio, ambos jugadores empiezan con 1 de **Astrid**, que se incrementa de 1 en 1 hasta llegar a 10. Al inicio de cada turno recuperas el **Astrid** que gastaste. Si tienes **Criaturas** disponibles en tu mesa, puedes decidir atacar con ellas o dejarlas disponibles para defender en caso de que el oponente ataque con las suyas. Cuando una **Criatura** es usada para atacar o defender, representa que no está disponible girándola 90 grados.

Keywords:

- Las **Keywords** o **Palabras Clave** son un conjunto de palabras especiales que significan algo en las descripciones de las cartas.

Existen las siguientes **Palabras Clave**:

- **Iniciativa:** Efecto que ocurre al ser invocada la **Criatura**.

- **Tirada de Muerte:** Efecto que ocurre cuando la **Criatura** muera.

- **Preparación:** Efecto que ocurre antes de que la **Criatura** ataque.

- **Acción Bonus:** Efecto que ocurra después de haber atacado.

- **Reacción:** Efecto que ocurre tras haber defendido.

- **Tirada de Ataque:** Lanza 1d6. De izquierda a derecha desde la perspectiva de quien tira el dado, los numeros representan los espacios de **Criatura**. La **Criatura** que requiera de una **Tirada de Ataque** para atacar, toma como objetivo el espacio de **Criatura** decidida por el dado. Si en el espacio resultante no hay **Criatura**, el ataque falla.

- **Contrahechizo:** Anula los efectos de las **Cartas** de **Criatura** o destruye un **Lugar**.

- **Acción Legendaria:** Acción que se puede hacer durante el turno del oponente.

- **Descartar X cartas:** Coge las X cartas superiores de tu mazo y colocalas en el **Cementerio** o **Pila de Descartes**.

Tablero:

El tablero tiene espacios de la siguiente forma como se representan en la siguiente imagen:



Como se puede observar, cada jugador posee:

- 3 **Espacios de Aventurero**, siendo 1 el **Héroe**
- 1 **Espacio** para el **Mazo** y el **Cementerio**
- 6 **Espacios de Criatura**
- 4 **Espacios de Terreno Difícil**
- 2 **Espacios de Entorno**