



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.

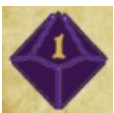
Tipos de Cartas:

- **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**: 2 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 empieza jugando. Quien empieza de segundo, recibe una carta llamada el **D20**, como compensación para contrarrestar la ventaja de ir primero. El **D20** es una carta sin coste de **Astrid** que te otorga 1 extra de **Astrid** durante un turno.

- **Mulligan:** Tras decidir quien empezará, los Jugadores colocan su **Héroe** en el centro de su **Equipo**, barajan su mazo y roban 4 o 5 cartas dependiendo de si se va primero o segundo. El jugador que empieza jugando, comienza con 4 cartas mientras que el que vaya segundo comienza con 5 cartas y el **D20**. A continuación, de las cartas robadas, pueden escoger las que quieran para volverlas a meter en el mazo para sustituirlas. Baraja el mazo y roba otras vez hasta tener el mismo número. Tras ello, baraja el mazo de nuevo.

- **Jugar en tu turno:** Un turno se divide en varias fases, que son las siguientes:

- **Fase de Restablecimiento:** Esta es la primera fase del turno. Primero, las **Criaturas** vuelven a estar disponibles para ataque y defensa. Para ello, giras las **Criaturas** que no tengas disponibles para que estén en vertical. A continuación, restauras tu **Astrid** hasta la cantidad máxima que puedas poseer y por último en esta fase, robas una carta. La cantidad de cartas máximas en mano son 10. Si obtienes una carta cuando ya tienes 10, la nueva se descarta.

- **Fase de Acción:** Durante esta fase puedes utilizar tu **Astrid** para realizar acciones como invocar **Criatura**, utilizar una **Habilidad de Aventurero**, expandir un **Entorno**... Todo aquello que tus **Aventureros** y **Cartas** te permitan.

- **Fase de Ataque:** Una vez terminada la **Fase de Acción**, puedes elegir atacar con las **Criaturas** que tengas invocadas. Si tienes **Criaturas**, puedes elegir con cuales atacar, a que **Aventurero** atacará cada una y en que orden realizarán su ataque. Si no tienes **Criaturas**, esta fase se omite. De la misma forma, atacar es optativo, de forma que puedes omitir la fase si quieres aunque tengas **Criaturas**.

- **Fase de Defensa:** En esta última fase, el oponente decide si quiere defender, con que **Criaturas** defenderá y a cuales defenderá, siguiendo el orden dictado por el atacante. Si no hay **Fase de Ataque**, esta fase se omite. Una vez rematadas las fases, es turno del oponente.

- **Durante el turno del oponente:** Cuando ya hayas terminado tu turno y sea el de tu contrincante, hay ciertas acciones que puedes seguir realizando. Activar tus **Terrenos Difíciles** cuando se cumpla la condición (es obligatorio activarla cuando la condición es requerida, no puedes elegir que no se active para activarla en otro momento más oportuno), realizar una **Acción Legendaria** de alguna **Criatura** o **Compañero**, alguna **Habilidad de Aventurero** como puede ser **Protección** (la **Habilidad de Héroe** de **Piplop**, en caso de que sea una **Habilidad de Aventurero** solo puedes usarla si no has usado ninguna **Habilidad de Aventurero** durante tu turno.), o **Defender** con tus **Criaturas** en la fase de ataque del oponente, al final de su turno, son varios ejemplos de acciones que se pueden realizar durante el turno del adversario.

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 o defienda.
- **Acción Bonus**: Efecto que ocurre después de haber atacado o defendido.
- **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**.

Orden de prioridad: Hay momentos en que el orden de los efectos es muy decisivo para los jugadores. Para evitar conflictos, los efectos tienen ordenes de prioridad. En general, se puede resumir en que las **Keyword** generales tienen mayor prioridad que los **Terrenos Difíciles**.

Ordenes de prioridad:

- Invocación y muerte de de **Criatura**:

Iniciativa > Terreno Difícil (Cuando se invoque una Criatura...) > Efecto normal > Tirada de Muerte > Terreno Difícil (Cuando muere una Criatura...)

- Ataque y Defensa:

Preparación > Terreno Difícil (Cuando vaya a atacar...) > Efecto normal > Acción Bonus > Terreno Difícil (Cuando haya atacado...)

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**