Mazo Demonios

Manual Inicial

Indice

Palabras de Apertura.....1

Introduccion.....2

Área de Juego.....3

Pautas Principales.....5

Aliados.....6

Talismanes.....7

Totems.....8

Armas.....9

Oros.....10

Fases del turno.....11

Jugando una carta.....13

Glosario Técnico.....14

Normas Iniciales de Juego.....16

Mi primera partida.....17

Palabras de Cierre.....25

Créditos.....26

Las Hordas del Averno

En Ángeles y Demonios, las huestes del inframundo astral han estado presentes desde el albor de los tiempos. La humanidad fue su primera víctima, y desde entonces, han ido corrompiendo a cualquier alma incauta sedienta de poder. Causa de ruina de gente virtuosa, los demonios y abominaciones acudirán desde el mismo infierno, para esparcir su funesta huella sobre la Tierra. Si tu valor es capaz de igualar la Inteligencia, Sutileza y Liderazgo del mismísimo Lucifer, podrás contar con el apoyo sus hordas infernales en Mitos y Leyendas, para imponerte a cualquier rival que se cruce en tu camino.

Con el fin de promover el desarrollo de la cultura, a través de aspectos históricos vinculados al misticismo medieval en esta edición, como equipo de Mitos y Leyendas, hemos preparado este manual para guiar a quienes desean alcanzar la gloria, a través de sus primeros pasos en este juego legendario.

A través del manual que tienes en tus manos, te mostraremos las nociones basicas para que puedas aprender a jugar Mitos y Leyendas. Con el tiempo, si así lo dispones, podrás desarrollar tus habilidades, de modo que serás capaz de crear barajas a tu gusto, y bajo una estrategia hecha a tu gusto.

Esperamos que tu inicio por este mágico pasatiempo sea la puerta de entrada a gratas experiencias de juego, que te motiven a compartir entre amistades, y aporten al conocimiento o talento que tienes como persona.

Introducción

Mitos y Leyendas, es un juego de estrategia de cartas por turnos, en donde personajes épicos de las distintas culturas del mundo, entran en conflicto. El poder de las mitologías que exploramos con cada edicion de cartas, se refleja en distintos tipos de cartas, que aguardan llegar al campo de batalla desde tu Mazo Castillo. No será fácil, pues tus rivales intentarán asediar sin descanso tu Castillo, al tiempo que desarrollas tu estrategia para lograr lo mismo sobre tus oponentes, desde luego, a tu manera.

Nuestro lugar dentro del juego, empieza en nuestro Mazo Castillo, el cual está conformado por 50 cartas, repartidas entre 5 tipos existentes. Cada una tiene un rol específico dentro del juego, que contribuye a una estrategia general, a gusto de quien lo ocupe.

El mazo que acompaña este manual, contiene una mecanica preconstruida de forma especial, para que puedas familiarizarte mejor con cada una de las cartas que componen este juego. Con el tiempo y algo de práctica, podrás crear un mazo a tu gusto, de modo que elabores una estrategia que vaya con tu estilo, y logres imponerte por sobre el mazo de tu oponente.

A continuación, te mostraremos las pautas principales a entender, para que puedas ocupar de forma adecuada, los aspectos básicos de un juego de Mitos y Leyendas.

Área de Juego

Es el espacio donde se desarrollará la partida, a través de la colocación y juego de nuestras cartas. Cada carta que coloques o saques de una zona en concreto, deberá ser puesta en un sitio específico, según lo que se disponga mientras juegues. El Área de juego se divide en varias zonas, donde cada una cumple una función determinada.

Mazo Castillo: Es la baraja que te representa como duelista, de donde tomarás tus cartas para desarrollar tu estrategia. Es la sección que debes proteger en todo momento, pues su integridad acompaña el desenlace del duelo hacia una derrota o una victoria.

Reserva de Oros: Es el espacio donde tus oros serán colocados al entrar al campo de juego. Estarán en esta zona hasta que los emplees para pagar el coste de alguna carta.

Oro Pagado: Es el área donde tus oros son movidos al ser pagados, o para cumplir ciertas habilidades.

Cementerio: Es la sección donde van a parar las cartas que son destruidas, o los talismanes al ser usados. Además, cuando tu Mazo Castillo reciba daño de algún tipo, se refleja en cartas que se restan desde la parte superior del mismo, y van a parar al Cementerio.

Destierro: Es una zona similar al Cementerio, con la diferencia de que las cartas que llegan aquí, por lo general, no pueden volver a usarse por el resto del duelo**.**

Linea de Defensa: Cuando pagues el coste de un Aliado, es puesto en esta área de juego. Al momento de atacar, los Aliados son movidos desde aquí hasta tu Linea de Ataque. En caso que quieras defenderte, puedes servirte de cualquier aliado que tengas en esta zona, para intentar bloquear el ataque de tu oponente.

Linea de Ataque: Al momento de atacar, tus aliados son movidos a esta zona, desde la Linea de Defensa. Puedes mover cualquier cantidad de Aliados que desees para efectuar tu ofensiva. Al hacerlo, das inicio a una Batalla Mitológica.

Linea de Apoyo: Los Totems, al ser jugados, se colocan en esta zona. Las cartas en esta área, no pueden bloquear, aunque puedes servirte de sus habilidades.

Pautas Principales

El juego tiene a su disposición 5 tipos de cartas, las cuales se ocupan en la proporción que cada persona desee.

Armas – Aliados – Oros – Talismanes – Tótem

Si bien cada tipo de carta tiene sus funciones específicas dentro del juego, comparten rasgos en común.

Coste:
Indica el valor a pagar, en forma de cartas Oro, para poder jugarla.

Nombre de la carta

Texto Épico

Frecuencia:
Indica la regularidad con que podremos encontrar esa carta, que además habla del nivel de su poder dentro del juego.
Vasalla (Azul) – Cortesana (Roja)
Real (Amarilla) – Mega Real (Blanca)
Ultra Real (Negra) – Promocional (Verde)

Texto de Habilidad:
Indica el poder que tiene la carta. Pueden activarse en determinadas situaciones dentro del juego, ayudándote a poner el juego a tu favor.

Aliados

Son las criaturas y personajes de leyenda que te ayudaran a defender tu castillo, o bien, atacaran al Mazo Castillo de tu rival. Son las únicas cartas que pueden dañar el Mazo oponente por medio de la declaración de Ataque.

Fuerza:
Es el icono distintivo de este tipo de carta. Se representa por un valor que refleja su capacidad ofensiva al atacar, o defensiva cuando bloquea un ataque oponente. Debajo de este número, se indica la raza del Aliado, el cual es un rasgo distintivo que le permite interactuar con habilidades en base a ello.

Coste:
Para llevar tu Aliado al campo de batalla, primero debes pagar su coste. Si tienes la cantidad suficiente de cartas Oro, podrás costearlo y ponerlo en tu Línea de Defensa.

Texto de Habilidad:
Todos los Aliados tienen poderes especiales únicos entre sí. Algunos se cumplen bajo ciertas circunstancias, o bien, pagando un coste específico.

Razas:
Cada Aliado está vinculado a una raza que le distingue. Son lazos temáticos que los diferencian entre sí, y les permite elaborar estrategias. Verás la raza del Aliado, debajo del icono de fuerza.

Talismanes

Son poderosos hechizos o conjuros que pueden emplearse para cambiar el rumbo del juego. Cuando son jugados, sin importar si cumplen su efecto o no, son enviados al Cementerio.

Icono Distintivo:
Los Talismanes se distinguen por una figura exclusiva, que la identifica como tal.

Coste:
A diferencia de los otros tipos de carta, al ser pagados, los talismanes son puestos en el Cementerio de quien los use.

Texto de Habilidad:
Los Talismanes ejecutan efectos para apoyar tu estrategia, los cuales suelen ser inmediatos, y de uso único.

Tótem

Son edificaciones históricas, que ofrecen una bonificación a tu estrategia, o modificación al juego en general. A diferencia de los Aliados o los Talismanes, los Tótem se juegan en la Linea de Apoyo.

Icono Distintivo:
Los Tótem se distinguen por una figura exclusiva, que los identifica como tal.

Coste:
A diferencia de los otros tipos de carta, al ser pagados, los Tótem son puestos en la Línea de Apoyo.

Texto de Habilidad:
Los Tótem ofrecen bonificaciones continuas, en tanto permanezcan en juego. Además, pueden modificar el desarrollo del juego.

Armas

Son herramientas o instrumentos de combate, que ofrecen bonificaciones a los aliados que las porten. A diferencia de los Tótems o Talismanes, las Armas solo pueden jugarse sobre los Aliados, y no pueden transferirse entre ellos, a menos que especifiquen lo contrario.

Icono Distintivo:
Las Armas se distinguen por una figura exclusiva, que las identifica como tal.

Coste:
A diferencia de los otros tipos de carta, al ser pagadas, las Armas son puestas sobre un Aliado.

Texto de Habilidad:
Las Armas otorgan bonificaciones a los Aliados que las portan, siempre y cuando ambos se mantengan en juego.

Modo de Empleo:
Para portar un arma, después de haberla pagado para jugarla, basta con que la coloques detrás de un Aliado en juego, y sea visible para ti y tu oponente.

Oros

Son los recursos que tiene tu Castillo para pagar el coste de todas las cartas previamente mencionadas. Cada oro, al usarse para pagar un coste, se mueve a la zona de Oro Pagado, y estará ahí, al menos durante el resto del turno. Un oro común por lo general no tiene habilidad, pero también los hay aquellos que tienen ofrecen algún apoyo a tu juego, a través de un texto específico.

Observación: Habrán oportunidades que algunas cartas “Generen Oros”. Estos oros son el fruto de una habilidad o efecto, los cuales suelen tener una duración limitada al turno en que aparecen. No cuentan como oros dentro de una Zona de juego.

Fases del turno

Antes de disponer nuestras cartas para una partida, debemos conocer el funcionamiento del juego, a través de los pasos que componen un turno.

Fase de Agrupación: Es el paso inicial de cada turno, el cual restituye a la Reserva de oros a todos los Oros que estén en tu Oro Pagado, así como a los aliados que estén en tu Línea de Ataque a la Línea de Defensa.

Fase de Vigilia: Una vez que agrupes tus cartas, puedes emplear las habilidades de tus cartas en juego, o bien, jugar otras que desees. Al iniciar esta fase, puedes colocar un oro que tengas en tu mano en la Reserva de oros, cosa que solo podrás hacer en este momento. (*A menos que una habilidad o efecto especifique lo contrario)*

Batalla Mitológica: una vez que hayas concluido tus acciones en la Fase de Vigilia, puedes pasar a esta fase, por medio de la declaración de ataque de al menos un aliado.

- Declaración de Ataque: El primer paso, consta de escoger a los aliados que habrán de atacar. Puedes designar a quienes estimes convenientes, de tu línea de Defensa, para moverlos a tu Linea de Ataque
- Declaración de Bloqueo: En caso que se desee detener o reducir el daño producto del ataque, puedes designar aliados para bloquear. Cada bloqueo se hace desde un aliado defensor hacia un único aliado atacante, usando Aliados en tu Linea de Defensa.
- Guerra de Talismanes: Para apoyar el ataque o bloqueo, se pueden emplear Talismanes aquí de forma excepcional. Al momento de llegar a este paso, quien está bloqueando tiene prioridad para usar Talismanes en primera instancia. El juego de Talismanes se hace de forma alternada, empezando por quien bloquea, seguido por quien ataca.
- Asignación de Daño: Una vez se hayan resuelto todos los Talismanes o habilidades posibles, se procede a calcular mediante suma y resta la resultante del ataque y/o bloqueo. En caso que el ataque supere la defensa, dicho daño se cobra en cartas de la parte superior del Castillo atacado, que irán a parar al Cementerio correspondiente.

A continuación, te mostraremos situaciones clásicas, respecto a la asignación de daño.

1. El Aliado atacante tiene **mayor** fuerza que el Aliado bloqueador, donde éste último es destruido, y la resta resultante se cobra en cartas del Castillo atacado.
2. El Aliado atacante tiene **igual** fuerza que el Aliado bloqueador, donde ambos son destruidos, sin cobrarse daño a ningún Castillo
3. El Aliado atacante tiene **menos** fuerza que el Aliado Bloqueador, donde el primero es destruido, y no hay daño a ningún Castillo.

Fase Final: Es el paso donde concluyen las habilidades o efectos de las cartas que se hayan jugado este turno (*A menos que una habilidad o efecto especifique lo contrario).* Posterior a esto, se procede a acabar el turno.

Fase de Robar: Habiéndose resuelto el paso previo, se procede a Robar una carta para dar fin al turno. (*En el caso que al robar, el número de cartas en mano supere las ocho cartas, se han de descartar a voluntad las necesarias para que se tenga esa cantidad)*

Observación: el número máximo de cartas en tu mano es ocho. Al iniciar cualquier partida, tomaras cartas de la parte superior de tu castillo, hasta tener esa cantidad. Desde luego, a medida que juegues tus cartas, ese número ira variando, pudiendo rebasar el límite establecido en algunos casos. Solo en tu Fase de Robar, es cuando deberás restar cartas de tu mano, en caso que tengas más de ocho cartas.

Jugando una carta

Por lo general, cuando vayamos a jugar una carta, es desde la mano. Desde luego, también es posible que ello se dé desde otros sitios del campo, como el Castillo o el Cementerio.

Paso 1: selecciona los oros en tu Reserva de oros que quieres usar, para pagar el coste de la carta que deseas jugar. Estos oros, serán movidos a tu zona de Oro Pagado, y mientras estén ahí, no podrás usarlos para pagar otras cartas.

Paso 2: muestra la carta que deseas jugar, colocándola en la zona de juego que le corresponde. En este caso, como es un Aliado, ponlo en la Linea de Defensa.

Paso 3: En caso de ser necesario, designa los objetivos de los efectos o habilidades de la carta que estés jugando.

Paso 4: Si la carta que juegues puede entrar en juego, y podrás emplear sus habilidades o efectos. En caso que juegues un Aliado, debe pasar por al menos una fase de agrupación bajo tu control para que pueda atacar.

Glosario técnico básico

Atacar: Asignar un Aliado ubicado en la Linea de Defensa para causar daño al Mazo Castillo oponente. Para hacer esta acción, mueve uno o más Aliados de tu Línea de Defensa a tu Línea de Ataque.

Botar: Es una acción referente al daño directo o de combate. Cuando un jugador deba Botar cartas, pone esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su Castillo en su Cementerio.

Bloquear: Asignar un Aliado ubicado en la Linea de Defensa para detener a un Aliado atacante. Sólo los Aliados en Línea de Defensa pueden ser declarados bloqueadores.

Descartar: Poner una carta de la mano en el Cementerio correspondiente.

Desterrar: Enviar una carta desde cualquier zona de juego a la Zona de Destierro

Destruir: Eliminar una carta en juego poniéndola en el Cementerio correspondiente.

Exhumar: En tu Vigilia, puedes jugar esta carta desde tu cementerio. Si es un talismán, Destiérralo.

Errante: Solo puedes controlar una copia de esta carta.

Fuerza: Número impreso en la esquina superior izquierda en las cartas de Aliado, representando la cantidad de daño que asigna. La fuerza de un Aliado considera el número impreso más los modificadores aplicados al mismo.

Furia: Este Aliado puede atacar el turno que entra en juego. Ademas, no necesita pasar por una Fase de agrupación para atacar.

Guardian: este Aliado no puede ser declarado atacante

Ilusión: Cuando este Aliado sea destruido, ponlo en juego como un aliado sin habilidad.

Imbloqueable: Este Aliado no puede ser bloqueado.

Indestructible: Esta carta no puede ser destruida, mientras este en juego.

Pagar: Mover Oros de la Reserva de Oros a la Zona de Oros Pagados, esta acción es realizada para jugar cartas o activar habilidades que lo requieran.

Portar: es la acción de anexar un Arma a un Aliado en juego, una vez que ésta ha sido jugada.

Purificar: es la acción que una persona toma sobre una carta en un Cementerio, pudiendo barajarla o desterrarla.

Retador: Cuando este Aliado sea declarado atacante, puedes elegir un aliado oponente para que lo bloquee.

Relámpago: esta carta puede jugarse al inicio de cualquier fase o paso del juego.

Robar: Tomar una carta del tope de un Mazo Castillo y ponerla en la mano.

Objetivo: Un objetivo es una carta o duelista a escoger para aplicar un efecto o habilidad sobre ellas.

Traición: Es un coste que posee una carta, que puede ser pagado por cualquier persona en su Fase de Vigilia, para poder ganar su control.

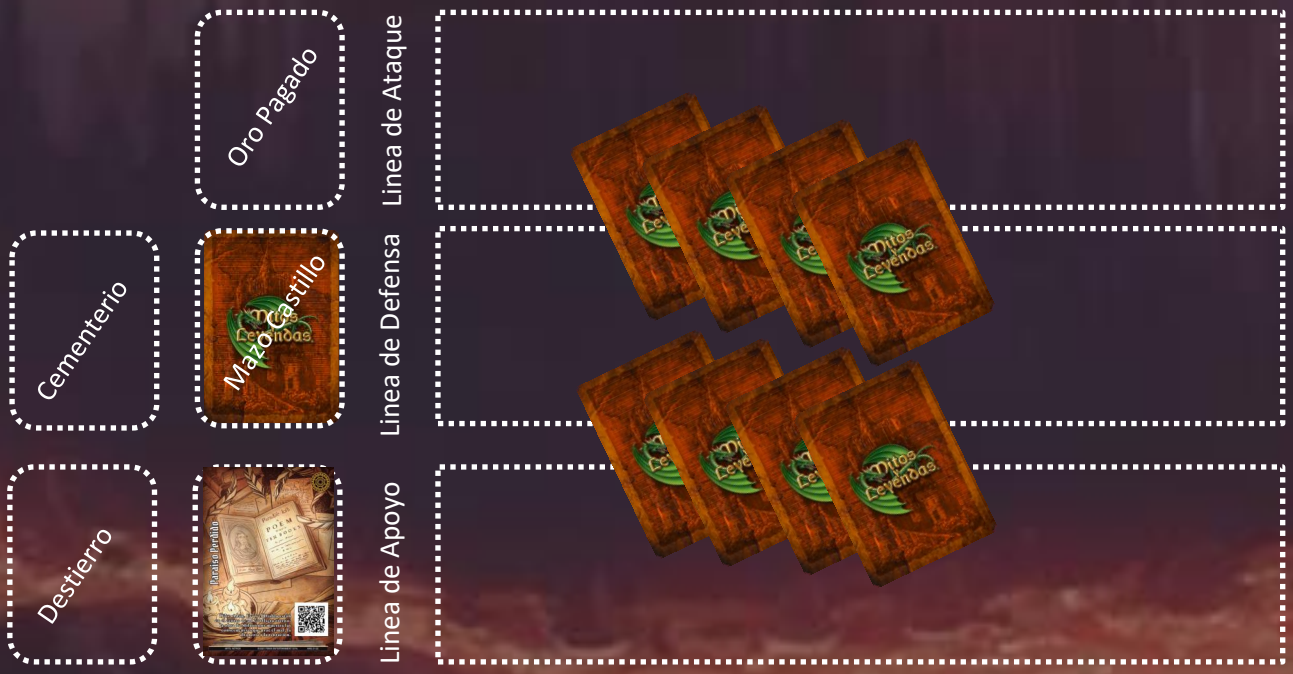
Trascender: Cuando este Aliado sea destruido, ponlo en juego como un Tótem.

Única: solo puedes tener una copia de esta carta en tu Mazo Castillo.

Normas estándar de juego

Toda partida de Mitos y Leyendas, se dan entre mínimo dos personas, donde la composición del mazo de cada una varía en función de la estrategia a emplear. La composición de cualquier mazo contempla 50 cartas, las cuales se reparten entre los cinco tipos de cartas existentes, a gusto de la persona. De estas 50 cartas, una de ellas será el oro inicial sin habilidad con que iniciaras el duelo, siendo puesto éste en tu reserva de oros. El resto de las cartas, serán puestas boca abajo, tomando posición como tu Mazo Castillo.

Al empezar cualquier duelo, cada persona toma cartas de la parte superior de su Mazo Castillo, hasta que tenga ocho cartas en su mano. En caso que esta mano no sea de su argado, puede devolverlas al mazo, y robar cartas de nuevo. En caso que ocurra esto, deberá tomar una carta menos, con cada mezcla que haga. Esto en los juegos de cartas, se llama Mulligan.



Mi primera partida

Ahora que conocemos los aspectos, ha llegado el momento de poner en práctica lo aprendido. Con el fin de guiar tu aprendizaje en esta materia, hemos preparado una demostración introductoria de los aspectos más importantes del juego.

Preparación:

Un mazo normalmente se compone de 50 cartas, repartidas entre los distintos tipos de carta existentes. Puedes incluir un máximo de tres copias de una misma carta en tu mazo, a menos que se especifique lo contrario. En esta oportunidad, usaremos un mazo de 25 cartas, hecho con las que componen el mazo que incluye este manual. El contenido que ocuparemos para este ejemplo, serán al menos 8 oros y el resto en solo aliados. Conforme dominemos los roles de estos dos tipos de carta, incluiremos los restantes para configurar una estrategia.

Hemos seleccionado para este ejemplo estas 25 cartas. Sus Habilidades son relativamente sencillas, por lo que serán perfectas para mostrarte lo esencial de una partida común.

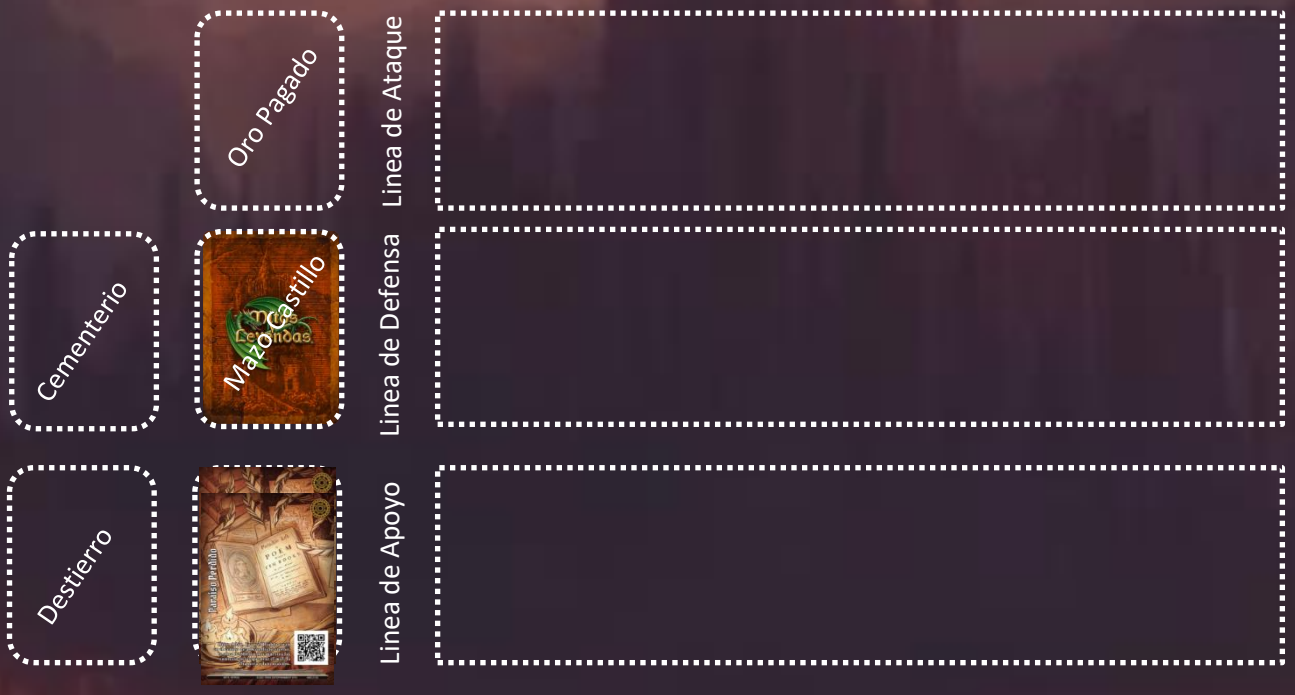
Primero que nada, debemos contar con alguna persona que guste de jugar un duelo, y pueda jugar como tu oponente, usando su propio Mazo Castillo.

Una vez que tengamos con quien jugar, deberán preparar respectivamente sus mazos. De las 25 cartas que componen esta baraja, elegiremos un oro sin habilidad para que sea nuestro oro inicial. Este oro lo colocaremos en la Reserva de Oros.

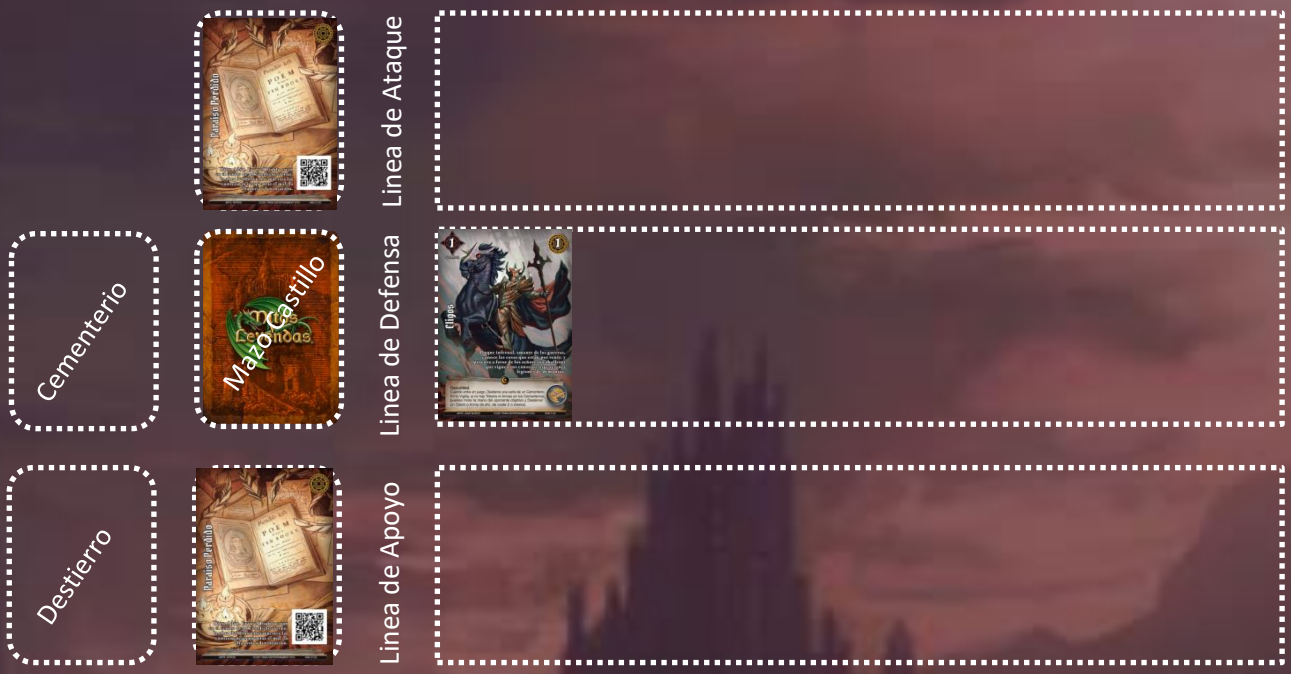
Las restantes 24 cartas las mezclaremos entre sí, y las colocaremos boca abajo, conformando nuestro Mazo Castillo. Al empezar cualquier partida, luego de haber dispuesto nuestra mesa de juego, debemos tomar ocho cartas del tope de nuestro Mazo Castillo. Si no te gusta la mano que tienes, puedes devolverlas a tu Mazo Castillo, mezclarlas, y robar cartas de nuevo, aunque esta vez, deberás tomar una carta menos. Esta acción es lo que se llama Mulligan, lo cual restará una carta a tu mano, cada vez que quieras cambiar de mano. Habiendo echo esto ustedes, el juego puede empezar. Para decidir quién empieza, pueden servirse del azar para averiguarlo *(Lanzar una moneda, un dado, etc.)*

Supongamos que empiezas el duelo, cosa que te dara la oportunidad para abrir el juego y desarrollar tu estrategia en primer lugar.

Esta es la mano que hemos robado para empezar el juego, en primera instancia. Como ves, tenemos seis aliados y dos oros. Perfecta para poder iniciar con buen pie.



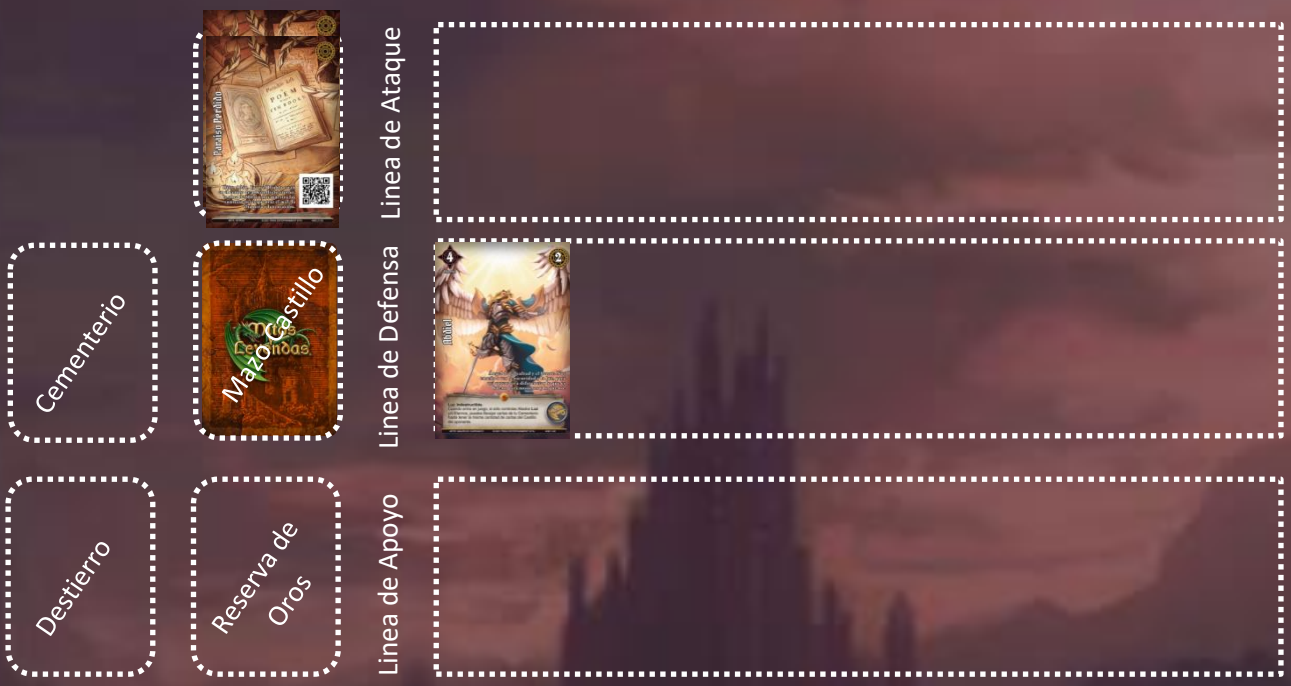
Quien empieza el juego, empieza en su Fase de Vigilia, instancia que puede aprovechar para colocar su primer oro en juego. En nuestro caso, pondremos un oro de nuestra mano como primer movimiento.



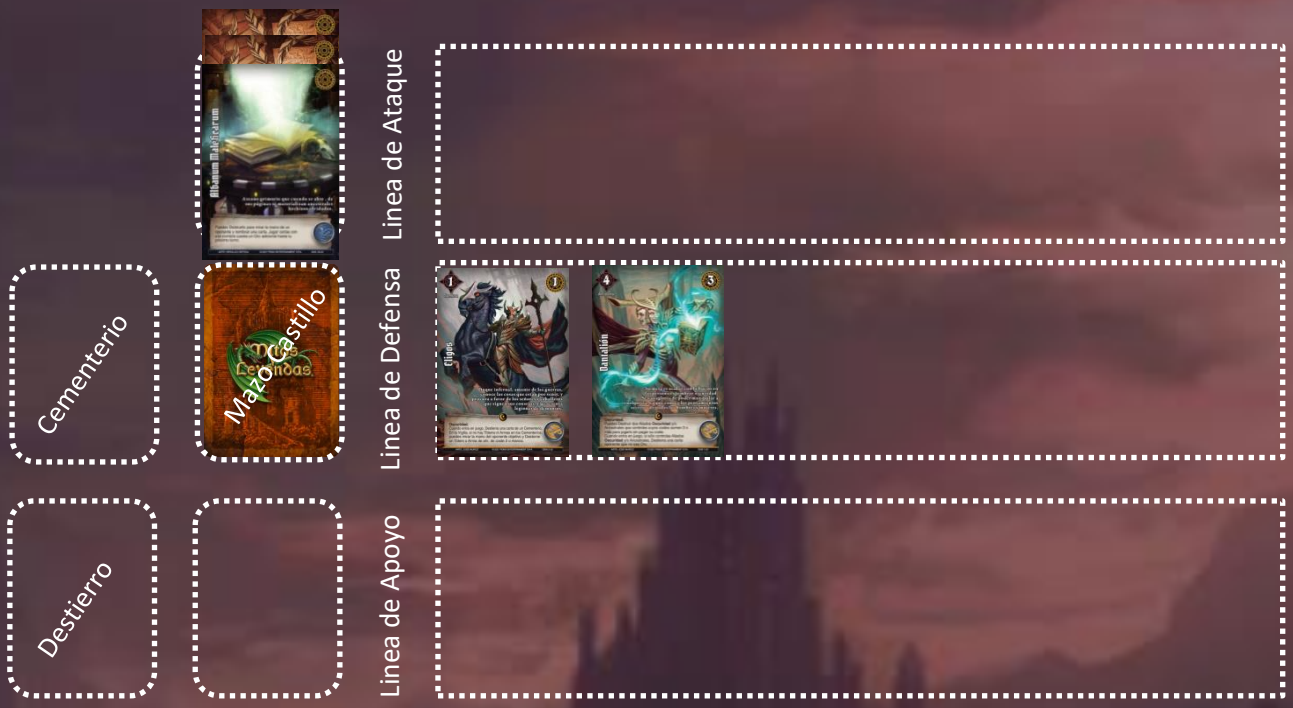
Una buena opción, será preparar nuestras defensas para proteger nuestro Mazo Castillo. Vamos a jugar un aliado que nos ayudara bastante. Eligos es un Aliado de coste 1 y fuerza 1, por lo que para poder jugarlo, debemos pagar un oro de nuestra Reserva de Oros. Al hacerlo, pondremos este aliado en nuestra Linea de Defensa, y un oro en la zona de Oro Pagado para pagar su coste. Como Eligos no ha pasado por una Fase de Agrupación, no puede atacar ahora.

Como no nos quedan oros suficientes en reserva, el resto de nuestros aliados que tenemos no podremos jugarlos ahora. Sin embargo, cuando vuelva a ser nuestro turno, podremos agrupar el oro que pagamos para jugar a Eligos, y usarlo para jugar esos Aliados.

De momento, empezamos bien, pero ahora nuestro turno acaba. Esto significa que pasamos a la Fase Final. Como no hay habilidad que se necesite resolver ahora, iremos a la Fase de Robar, donde robas una carta para finalizar tu turno. Quien inicie el duelo, no robara esta carta en su primer turno.



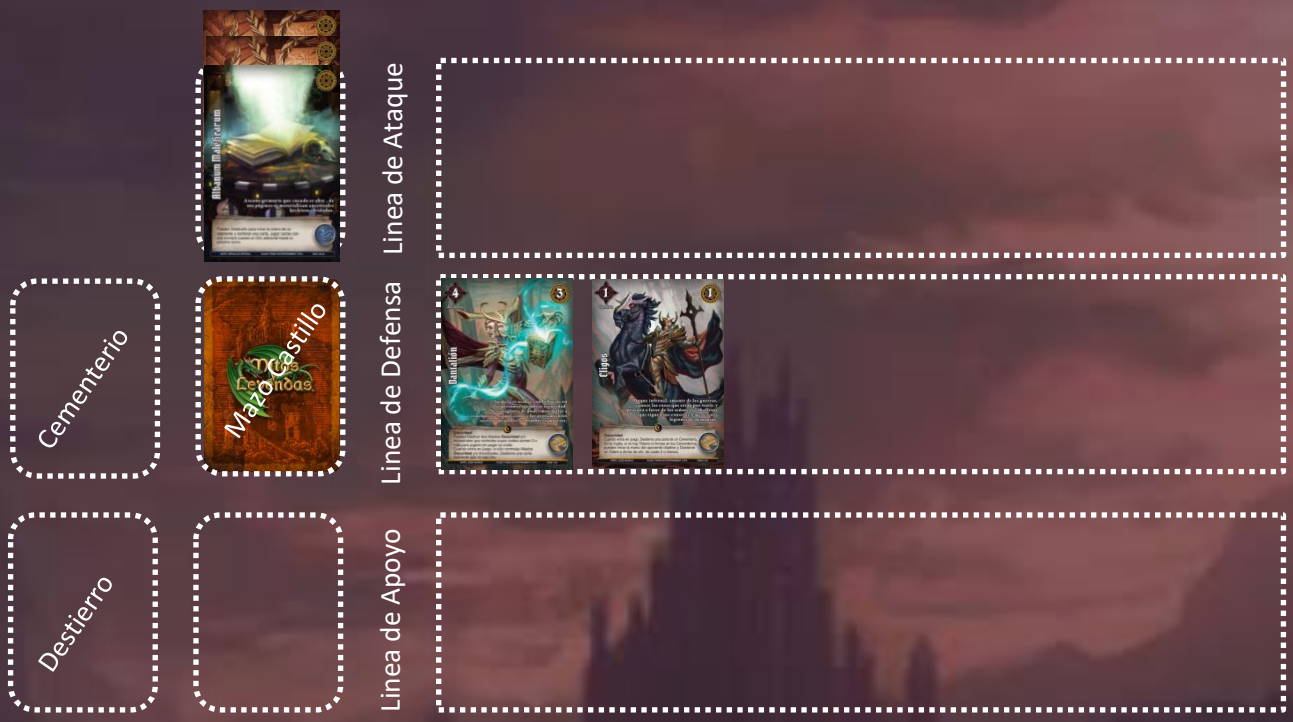
Ahora es turno de tu oponente. Por lo visto, quiere preparar una ofensiva considerable, y ha jugado un Aliado de fuerza 4 que además es Indestructible. Puede ser un problema para nuestros ataques, ya que si nos bloquea, e igualamos o sobrepasamos su fuerza, no será destruido. Si bien no puede atacar ahora, puede ser peligroso que esté en juego, especialmente si en su siguiente turno juega más aliados, y se anima a atacar. Debemos impedirlo mientras podamos. Afortunadamente, su turno por ahora termina, y para acabarlo, roba su carta, lo que da inicio a nuestro turno.



Como ha vuelto a ser nuestro turno, empezamos en la Fase de Agrupación. Lo primero a hacer, es agrupar los oros que usamos para pagar a Ruiz de Gamboa en el turno anterior. Ahora que Eligos ha pasado esta Fase bajo nuestro control, podrá atacar este turno. Es hora de preparar nuestra ofensiva.

Ahora que es nuestra Fase de Vigilia de nuevo, podremos poner el otro oro que tenemos en nuestra mano en juego. Esto nos dejara tres oros en nuestra Reserva de Oros, lo suficiente para responder a la estrategia rival. En nuestra mano, contamos con un Aliado que nos servirá bastante para ello.

Dantalion es un Aliado de coste 3, que además tiene habilidades muy útiles para nuestra estrategia. Puede Desterrar cualquier carta que no sea oro, lo que resultará perfecto para eliminar el aliado oponente.



Ahora que logramos romper la defensa oponente, es hora de pasar al combate. Es hora de empezar una Batalla Mitológica.

Lo primero es designar a los Aliados que atacaran. En este caso, Eligos será quien encabece de nuestra ofensiva.

Al atacar, quien defiende puede bloquear a los atacantes, si así lo desea. Sin embargo, como no hay ningún Aliado oponente que bloquee nuestro ataque, no tendrá esa opción. Sin embargo, en una situación común de ataque y bloqueo, ante un ataque en concreto, quien defiende puede optar por intentar bloquear.

Habiendo pasado la Declaración de Ataque y de Bloqueo, se va a la Guerra de Talismanes. Como en esta demostración no hemos incluido Talismanes, omitiremos este paso para explicar unas cuantas cosas:

- Como es tu oponente quien se está defendiendo, tiene la preferencia para usar sus habilidades o talismanes primero. En este caso, escoge no hacerlo.
- Cualquier carta, a menos que especifique el paso en que se puede utilizar, puede emplearse una vez por turno, ya sea en tu Vigilia o en Guerra de Talismanes.
- La diferencia de fuerza, si es a favor de quien defiende, se resuelve destruyendo al aliado de menor fuerza. En caso contrario, la diferencia de fuerza entre dos aliados interactuando en una situación de ataque y bloqueo, se cobra en cartas que el defensor bota de su Castillo.

Habiendo concluido la Guerra de Talismanes, pasamos a la Asignación de Daño. Como Eligos no fue bloqueado, su daño al castillo se cobra en la totalidad de su fuerza. Este caso, como tiene 1 de fuerza, tu oponente bota 1 carta de la parte superior de su Mazo Castillo.

Conforme avance el juego, se repiten los pasos mostrados previamente, hasta que a raíz de los ataques o jugadas que realices, puedas dejar sin cartas el Mazo Castillo oponente, sellando tu victoria. A medida que vayas dominando la función de cada carta, podrás integrarlas de forma adecuada a la estrategia que desees emplear. Cartas como las Armas, los Talismanes y los Tótem se agregan al abanico de posibilidades, donde además sumaremos la caja de habilidades de las cartas al momento de jugar y un par de fases de juego con reglas especiales. Todos estos conceptos y nuevas interacciones de juego un poco más avanzadas las iras comprendiendo con el tiempo y algo de práctica.

Si buscas más información o quieres perfeccionar tu estilo de juego, te invitamos a poner en práctica lo aprendido y seguir puliendo tus habilidades en el juego número uno del reino.

Staff Mitos y Leyendas

Edicion de contenido

David Osben

Victor Cortez

Artistas

Alejandro Catalán - Alexis Collao - Camilo Palma - Carlos Semper - Cristián Huerta - Diego Frías - Feig - Francisco Ruiz - Genzo - Guz - Hanyo - Ikkitouch - Javier Bahamonde - Javier Ramos - José Canales - José Muñoz - JP Aguirre - Juanex del Pino - Lucius Blacklung - Luis Hernández - Marcos Villarroel - Matías Habert - Matías Machuca - Mauricio Carrasco - Nadinne Neira - Nicole Jiménez - Nicolás Espinoza - Nitrox - Peyeyo - Rodo Alarcón - Sara Contreras - Sol Devia - Tomoyink - Trejoe - Wero

Editado y distribuido por FENIX ENTERTAINMENT S.P.A.

R.U.T. 76.115.338-2

José Manuel Infante 1251, Providencia, Santiago, Chile.

©2021 Fénix Entertainment S.P.A. Todos los derechos reservados.

Hecho en Chile