Edición Especial
Ajedrez
Por Mitos y Leyendas
Manual Inicial

Índice

Palabras de Apertura.....1
Introduccion.....2
Área de Juego.....3
Pautas Principales.....5
Aliados.....6
Talismanes.....7
Totems.....8
Oros.....9
Fases del turno.....10
Jugando una carta.....12
Glosario Técnico.....13
Normas Iniciales de Juego.....15
Mi primera partida.....16
Palabras de Cierre.....29
Créditos.....30

Si hay un juego del cual la humanidad se ha servido por cientos de años, ese es el clásico ajedrez. Surgido como una legendaria solución para el sollozo del Rey Sheram, el sabio Sisa había ofrecido un pasatiempo a escala reducida de un combate medieval, donde dos personas pondrían a prueba sus talentos tácticos, capturando piezas de un tablero. Si bien este invento logro extenderse entre la nobleza persa en un inicio exitosamente, con el tiempo, lograría consolidarse como uno de los juegos más famosos de todos los tiempos.

Con el fin de promover el desarrollo de la cultura, a través del ajedrez, 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.

Edición Especial

Ajedrez

Por Mitos y Leyendas

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.

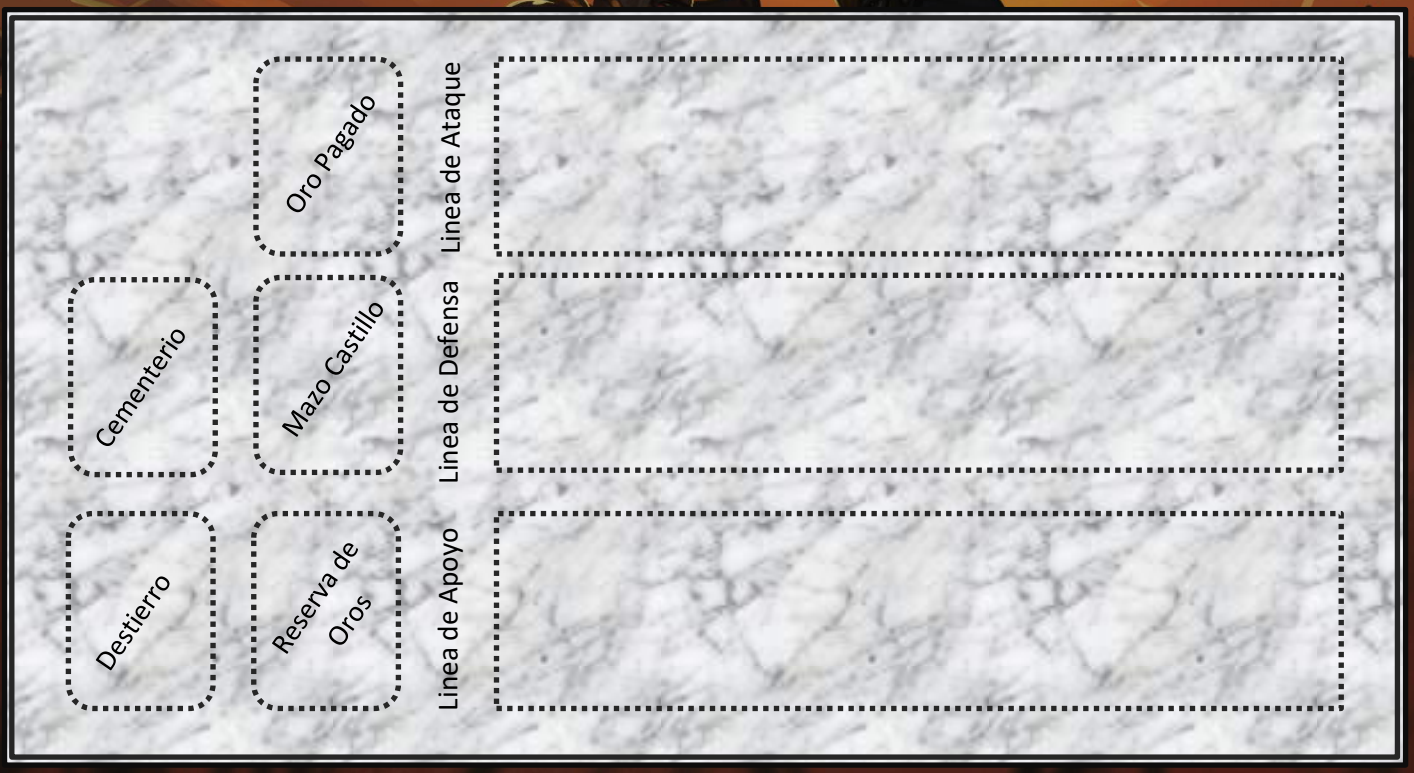
Nuestro lugar dentro del juego, empieza en nuestro Mazo Castillo, el cual está conformado por 50 cartas, repartidas entre 5 tipos existentes. Cada una tiene un rol específico dentro del juego, que contribuye a una estrategia general, a gusto de quien lo ocupe.

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**.**

Línea 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 Línea 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.

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

Línea de Apoyo: Los Tótem, 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

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.

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 Línea 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 Línea 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.

- 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.
- El Aliado atacante tiene **igual** fuerza que el Aliado bloqueador, donde ambos son destruidos, sin cobrarse daño a ningún Castillo
- 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, tomarás cartas de la parte superior de tu castillo, hasta tener esa cantidad. Desde luego, a medida que juegues tus cartas, ese número irá variando, pudiendo rebasar el límite establecido en algunos casos. Solo en tu Fase de Robar, es cuando deberás descartar 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 ocurra 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

Atacar: Asignar un Aliado ubicado en la Línea 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 Línea 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. Además, no necesita pasar por una Fase de agrupación para atacar.

Guardián: 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.

Indesterrable: Esta carta no puede ser desterrada, 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: sólo puedes tener una copia de esta carta en tu Mazo Castillo.

Normas Iniciales de Juego

Toda partida de Mitos y Leyendas, se dan entre mínimo dos personas, donde la elaboración 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 iniciarás 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.

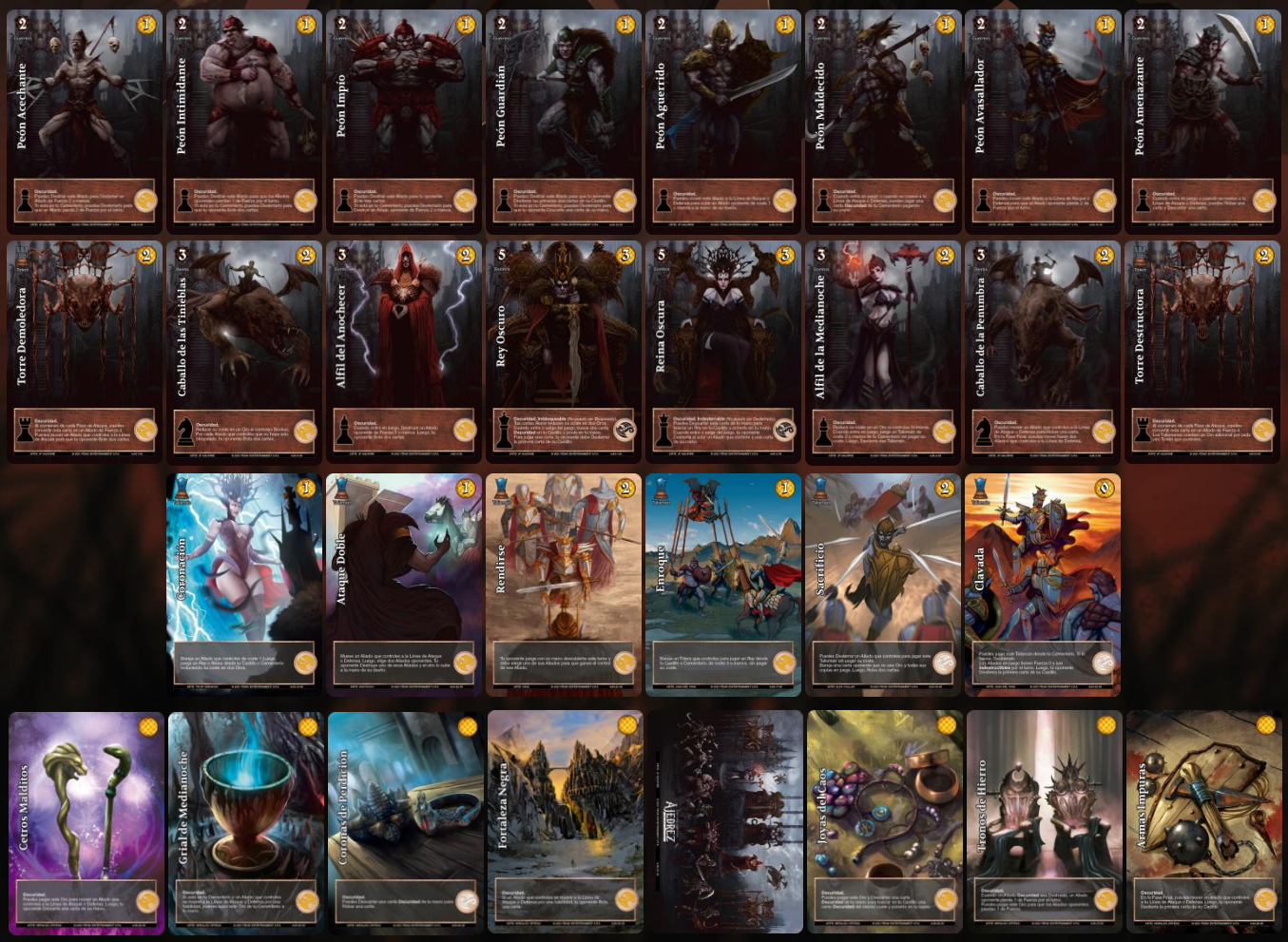
Al empezar cualquier duelo, cada persona toma cartas de la parte superior de su Mazo Castillo, hasta que tenga ocho cartas en su mano. En caso que esta mano no sea de su argado, puede devolverlas al mazo, y robar cartas de nuevo. En caso que ocurra esto, deberá tomar una carta menos, con cada mezcla 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 el mazo de 30 cartas, que conforman el bando de las piezas negras. Tu oponente usará el mazo de las piezas blancas, con el fin de agregar dinamismo a este tutorial. Si bien no incluiremos las Armas en este ejemplo, será provechoso para ti el que domines los cuatro tipos de carta incluidos en este producto.



El mazo oponente, como anteriormente se mencionó, lo conformarán las cartas que pertenecen al bando de las piezas blancas. Como puedes ver, ambos bandos tienen recursos de gran poder, que en manos de cualquier persona, pueden asegurar la victoria, si se les presta algo de práctica. Desde luego, cada facción tiene su estrategia propia para lograr imponerse.

A medida que repases la información incluida en cada parte de este manual, podrás ir puliendo tu enfoque y visión táctica, sin importar la base estratégica que elijas.

Antes de iniciar el duelo, te recomendamos considerar algunos aspectos, respecto a la configuración que tenga el mazo que prepares con este producto en especial.

Con tu pareja de duelo, una vez que decidan el bando por el que ira cada quien, pueden repartir de forma aleatoria los talismanes que conforman este producto. Esta sugerencia apunta a la creación de un factor aleatorio, que haga más interesante el desarrollo del juego, ya que estas cartas representan algunas de las jugadas más típicas del Ajedrez, las que pueden usarse bajo cualquier estrategia. Es por esto, que recomendamos repartirlas bajo el azar, para fomentar un juego más equilibrado.

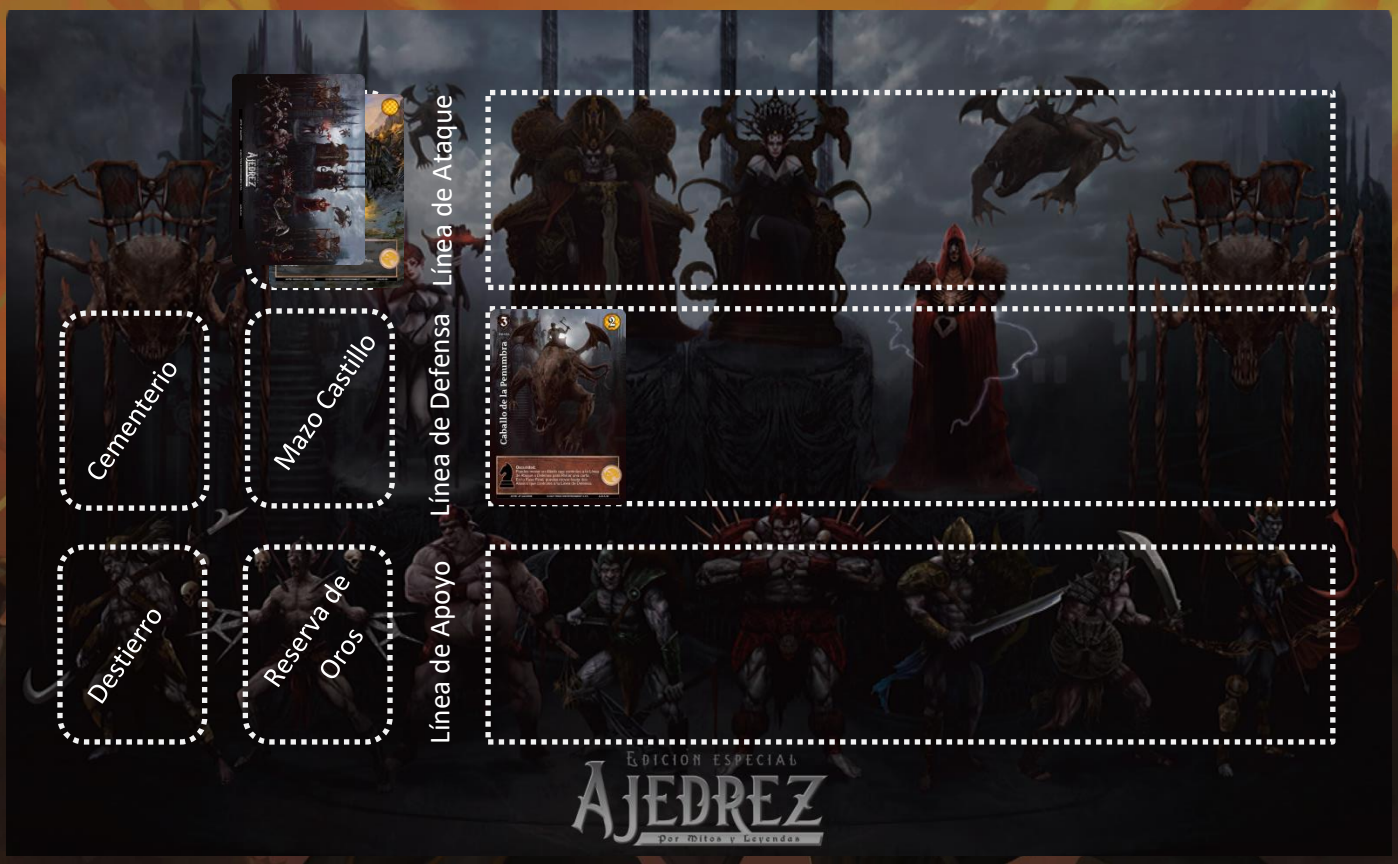
Desde luego, el poder de estas “jugadas”, añadidas en cualquier mazo de Mitos y Leyendas, serán una valiosa opción a considerar, cuando diseñes la vía con que alzarte con la victoria

Una vez que tengamos con quien jugar, deberán preparar respectivamente sus mazos. De las 30 cartas que componen esta baraja, elegiremos el oro sin habilidad para que sea nuestro oro inicial. Este oro lo colocaremos en la Reserva de Oros. Las restantes 29 cartas las mezclaremos entre sí, y las colocaremos boca abajo, conformando nuestro Mazo Castillo. Luego, toma cartas desde la parte superior del mismo, hasta que tengas ocho cartas en tu mano. Si no te gusta la mano que tienes, puedes devolverlas a tu Mazo Castillo, y robar cartas de nuevo, aunque esta vez, deberás tomar una carta menos. 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 dará 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 cinco aliados, dos oros, y un tótem. Perfecta para poder iniciar con buen pie.

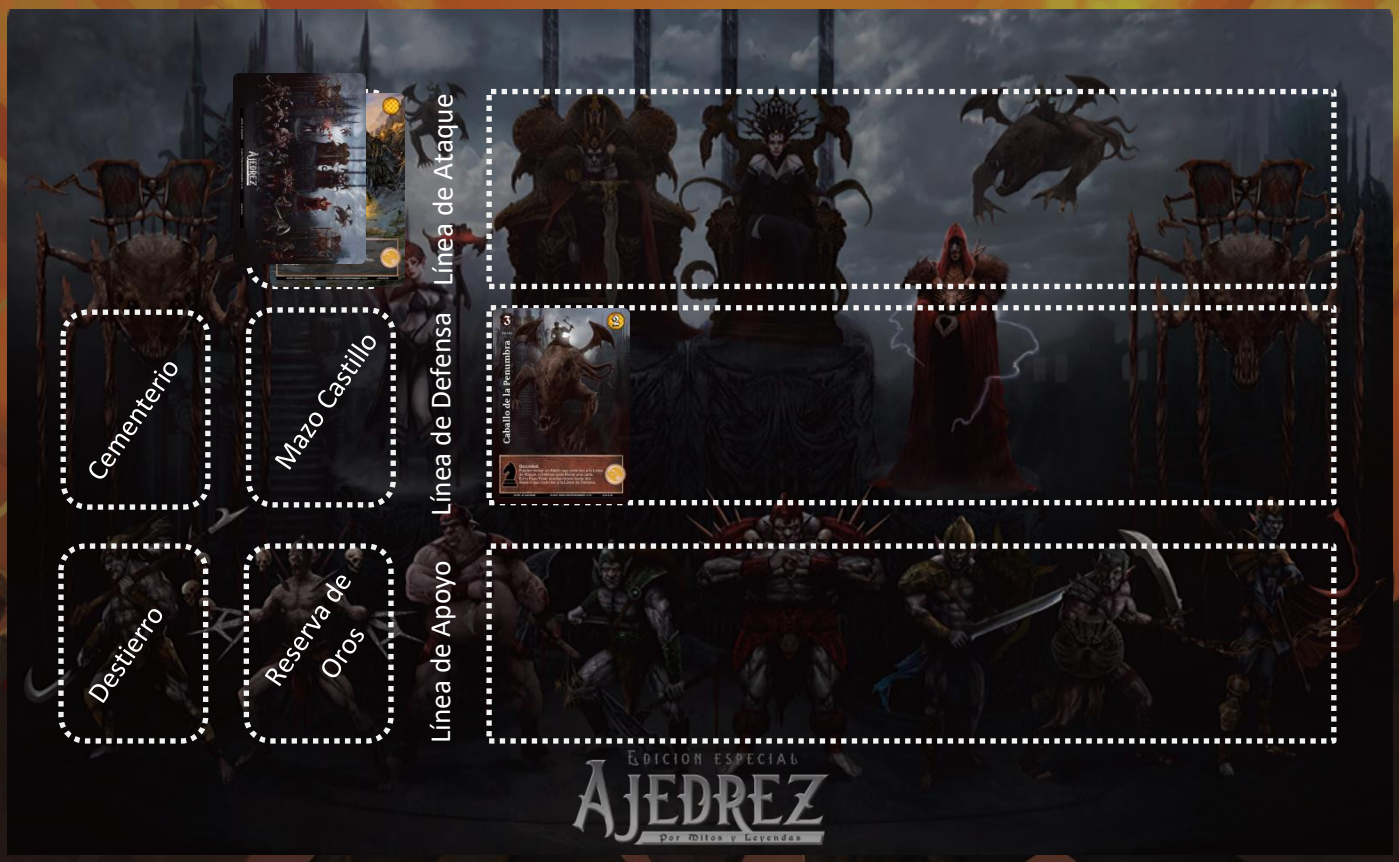
Quien empieza el juego, empieza en su Fase de Vigilia, instancia que puede aprovechar para colocar su primer oro en juego. En nuestro caso, pondremos un oro de nuestra mano como primer movimiento.



Una buena opción, será preparar nuestra estrategia, en base a un buen ataque. El Caballo de la Penumbra es una buena opción para iniciar prepararnos. Al ser un Aliado de coste 2, usaremos los dos Oros que tenemos en Reserva, y los pagaremos para jugarlo. Estando en juego, podemos usar su habilidad sobre sí mismo, para robar una carta, cosa que nos ayudara mucho.

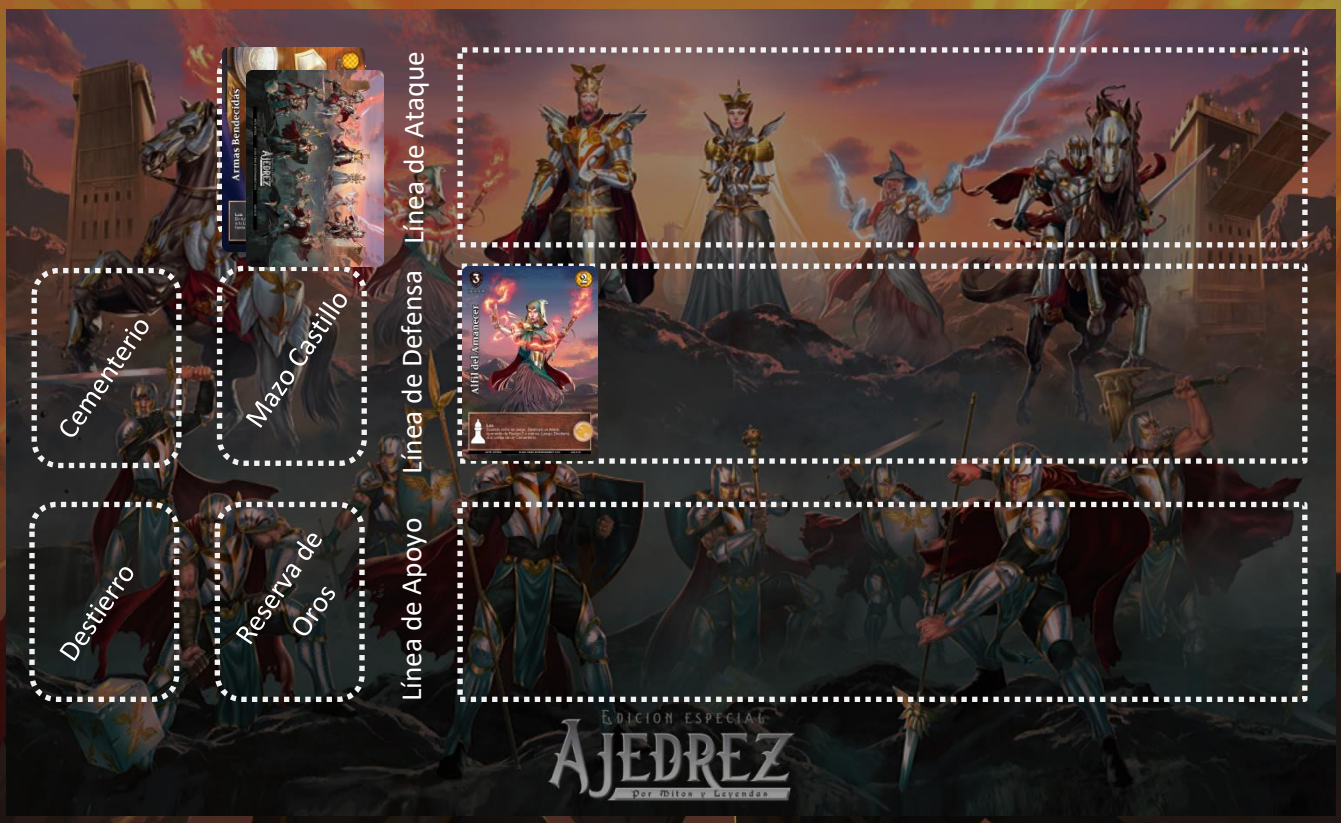
Como no nos quedan oros en reserva, el resto de nuestros aliados que tenemos en nuestra mano, no podremos jugarlos ahora. Sin embargo, cuando vuelva a ser nuestro turno, podremos agrupar los oros que pagamos para jugar a Caballo de la Penumbra, y usarlos para jugar esos Aliados.

Antes de pasar a la Fase final, usaremos la habilidad de nuestro Aliado, y lo moveremos a la Línea de ataque, para robar una carta. Habiendo hecho eso, pasamos a la Fase Final, instancia que usaremos para usar su segunda habilidad, y moverlo a la Línea de Defensa. Quien inicie el duelo, no robará la carta en su Fase de Robar, en su primer turno.



Así es como quedo nuestro primer turno. Imitando la versatilidad que tiene el caballo en el tablero, tu aliado ha logrado darnos una rápida ventaja al inicio. Además de ser un fuerte apoyo, nos ha dado buen robo, el cual fue uno de los Talismanes que incluye el mazo, una herramienta que nos ayudará más tarde.

Ahora que nuestro turno ha concluido, veamos que hace tu oponente para responder a nuestra estrategia.

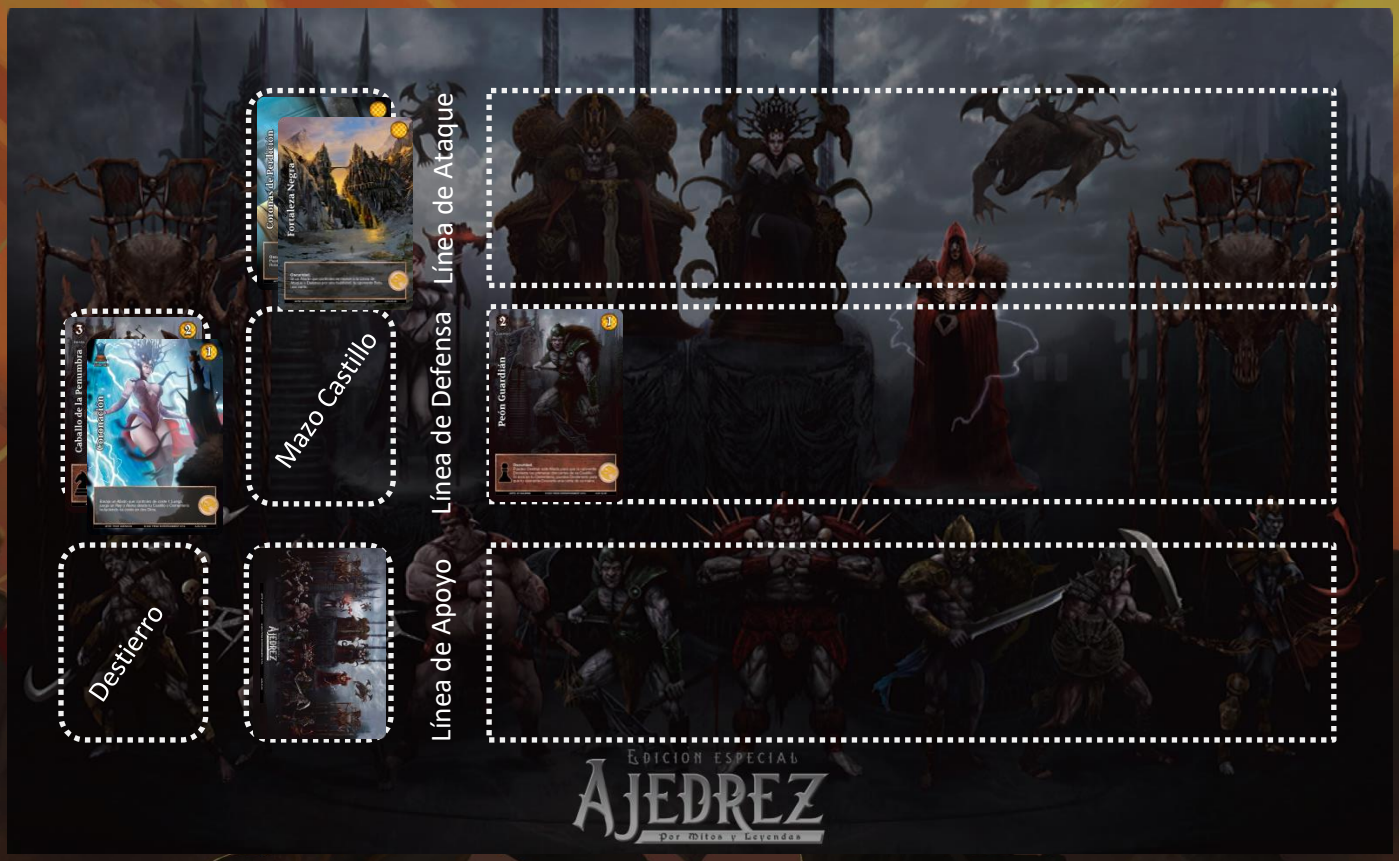


Veamos que planea tu rival. Al parecer, desea frenar nuestra estrategia, y ha jugado Alfil del Amanecer. Cuando entra en juego, puede Destruir un Aliado de Coste 3 o menos, y ha elegido como objetivo para esa habilidad a nuestro Caballo de la Penumbra. Fue un buen movimiento, pues nos dejó sin una fuente de robo. Además estamos sin defensas, y si eso permanece así por mucho tiempo, podría costarnos el duelo. Debemos repuntar, algo que nos vendría bien, ahora que tu oponente finaliza su turno. Como el duelo inicio con nuestro turno, tu rival podrá robar una carta al final de su turno.

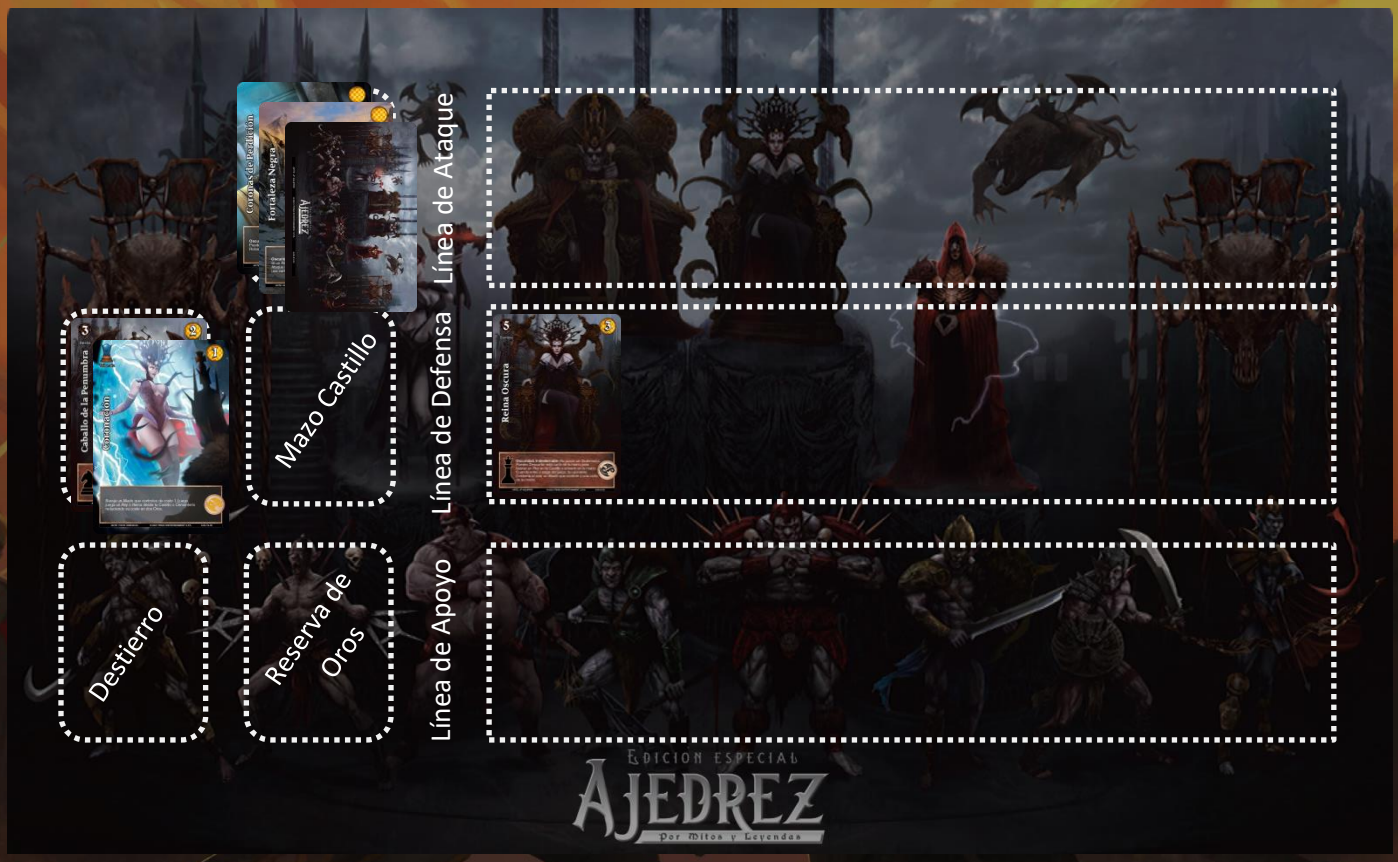
Si bien es un aliado poderoso, el Alfil del amanecer no tiene habilidades adicionales, que eviten salga del juego de alguna forma en especial. Esto puede jugar a favor nuestro, pues el talismán que robamos nos será útil para remontar en la partida.

Ahora que ha vuelto a ser nuestro turno, deberíamos responder a la estrategia rival lo antes posible. Como el aliado oponente tiene fuerza 3, no podremos desterrarlo con nuestro Peón Acechante. Sin embargo, nuestra Reina Oscura puede lograrlo, especialmente si tenemos una forma de jugarla desde nuestro Castillo. Usaremos nuestro Talismán Coronación como medio para traer a nuestra Reina Oscura.

Como ves, este Talismán cuesta un oro jugarlo, aunque si sumamos el oro que usaremos para jugar a nuestro Aliado a emplear con él, y el oro que debemos pagar para jugar a nuestra Reina, hacen un total de tres oros. Afortunadamente, tenemos los recursos para hacerlo. Primero, jugaremos nuestro Aliado de coste 1, el cual será Peón Guardian. Teniendo nuestro aliado en posición, podremos desarrollar nuestra jugada.



Al jugar nuestro Talismán, debemos enviarlo al Cementerio. Luego, resolvemos su efecto, el cual baraja el Aliado de coste 1 que jugamos hace un momento, y nos permitirá jugar un Aliado que sea Reina o Rey desde nuestro Cementerio o Castillo, reduciendo su coste en dos oros. Si bien nuestra Reina Oscura cuesta tres oros, por medio del Talismán que acabamos de jugar, nos costará solo un oro.

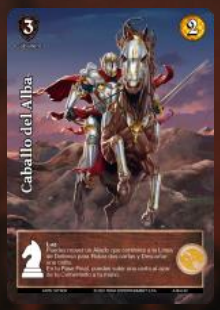


La entrada de nuestra Reina Oscura no podría haber sido en mejor momento. Cuando es jugada, podemos Desterrar al azar un Aliado en juego, y una carta de su mano. Un daño atroz, que bien vale la jugada que acabamos de hacer.

Habiendo logrado derribar la defensa oponente, podremos finalizar nuestro turno en calma, de momento. Por suerte, acabamos nuestro turno, robando un oro, dándonos recursos extra para jugar nuestras cartas. Veamos que hará tu oponente para responder tu estrategia.

Por lo visto, tu oponente solo va a defender su Castillo, lo que nos da vía libre para atacar sin problemas. Desde luego, veremos cómo hacer el mayor daño en nuestro ataque, cuando sea nuestro turno.

Después de agrupar nuestros oros pagados, podremos jugar nuestras cartas para preparar nuestro ataque. Empecemos jugando nuestra Torre Demoledora, la cual como recordaras, al ser un Tótem, se pone en la Linea de Apoyo. De paso, jugaremos Peón Acechador y Peón Intimidante, para poder defendernos. Teniendo listo todo, es momento de atacar.



Recuerda que para atacar, debes elegir los aliados que desees de tu Línea de Defensa, y enviarlos a tu Linea de Ataque. Tu oponente puede bloquear este ataque, usando Aliados de su Linea de Defensa, cosa que hará a través de su Caballo del Alba, que tiene tres de fuerza. Como nuestra Reina Oscura tiene cinco de fuerza, se impone a la defensa destruyéndola, y cobrándose el daño que no pudo bloquearse en cartas que botara de su castillo tu oponente, es decir, dos cartas.

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

Thor Odenson – Nitrox – JP Aguirre – Alex Collao – Ismael Jiménez – Franxo – Juan del Pino – Oxul – Ikkitouch – Heraldo Ortega

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