Tinta Inmortal
Art Nouveau
Manual Iniciático
Mitos y Leyendas

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

Nivel de Habilidades……15

Mi primera partida……17

Palabras de Cierre……25

Créditos……26

Los cuentos con que crecimos en nuestra infancia, han sido el origen de muchas fantasías que nos han motivado a aprender, y ser mejores personas en la vida. Las grandes aventuras que allí se narran, han podido trascender a lo largo del tiempo, y darse a conocer entre muchas generaciones. Hoy, esas historias están más vivas que nunca, tomando protagonismo total, en nuestra nueva propuesta para ustedes.

Mitos y Leyendas, con el fin de acercar el aprendizaje del juego, a través de estas historias legendarias con que crecimos en nuestra infancia, ha creado este manual para nuestro público novicio. A través de la guía que tienes en tus manos, te mostraremos las nociones basicas para que puedas aprender a jugar nuestro juego de estrategia. Con el tiempo, si así lo dispones, podrás desarrollar tus habilidades, de modo que serás capaz de crear barajas a tu manera, 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.

Tinta Inmortal
Art Nouveau

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.

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.

Área de Juego

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 Apoyo. 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.

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.

Habilidad Inicial:
Pensada para su uso por personas que dan sus primeros pasos en el juego.

Habilidad Avanzada:
Pensada como adición a la habilidad inicial, para quienes dominan el juego.

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 en Mitos y Leyendas, a lo largo del tiempo, ha estado vinculado a una raza que le distingue. Son lazos temáticos que los diferencian entre sí, y les permite elaborar estrategias o mecánicas propias, de modo que puedan desenvolverse mejor en el campo. Veras 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.

Tótems

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 Tótems se distinguen por una figura exclusiva, que los identifica como tal.

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

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

Armas

Son herramientas 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.

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

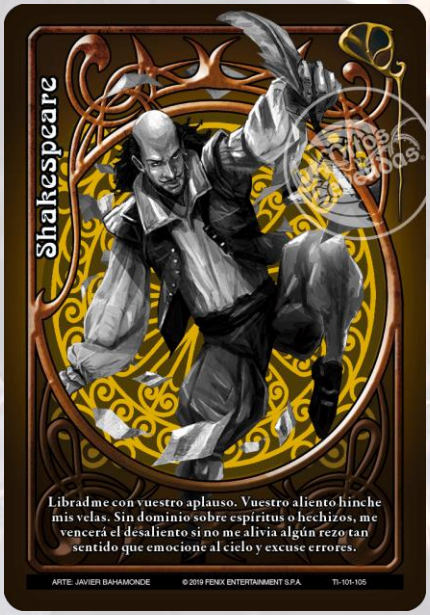
Coste:
A diferencia de los otros tipos de carta, al ser pagadas, las Armas son puestas sobre un Aliado.

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.

Además, hay Oros con la habilidad “Oro Inicial”, lo que les permite ser usados como tu primer oro, al iniciar cualquier 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)*

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.

Fases del turno

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
- 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.
- 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 puede 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.

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.

Pasó 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 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.

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.

Glosario técnico

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

Imbloqueable: Este Aliado no puede ser bloqueado

Inmunidad: Estas cartas no pueden ser escogidas como objetivos, por cartas específicas.

Maquinaria: Esta carta se juega en tu Línea de Apoyo, y para usar su habilidad, debes controlar tantos aliados como se indica.

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.

Relámpago: estas cartas pueden jugarse al inicio de cualquier paso o fase del juego, sea tuya o de tu oponente.

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

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.

Luz y Oscuridad: son atributos temáticos, que permiten establecer relaciones estratégicas, sin importar su tipo de carta, o la raza si es Aliado.

Nivel de Habilidades

Mitos y Leyendas, a fin de acercar de mejor forma su juego a quienes se inician en este pasatiempo, ha diseñado una modalidad especial de empleo de habilidades. Si bien algunos conceptos pueden ser algo confusos de entender en un principio, hemos optado por diseñar textos más simples en las habilidades, de modo que se pueda aprender de forma más llevadera. Estas son las llamadas Habilidades Iniciales, que conforman la sección base del poder de la carta. Una vez que hayas entendido bien los conceptos y reglas basicas del juego, podrás usar también la Habilidad avanzada, que funciona como un complemento que permite a la carta alcanzar su potencial completo.

Habilidad Inicial: Conforma la base del poder de la carta. Para quienes dan sus primeros pasos en Mitos y Leyendas, se recomienda usar solo esta habilidad.

Habilidad Avanzada: Es el complemento de la Habilidad Inicial, con que la carta alcanza todo su potencial. Quienes ya dominan los conceptos básicos del juego, podrán usar esta habilidad, en conjunto con la Habilidad Inicial.

Habilidad Inicial

Habilidad Avanzada

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:

En esta oportunidad, usaremos un mazo de cartas, donde nos limitaremos a mostrarte el curso de acción de las fases de juego. Para hacerlo más didáctico, usaremos las cartas de “Romeo y Julieta”.

Las habilidades que veremos en este ejemplo son relativamente sencillas, por lo que serán perfectas para mostrarte lo esencial de una partida común. Usaremos las habilidades iniciales, a fin de que podamos entender lo esencial.

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 cartas que componen la baraja, elegiremos un oro para que sea nuestro oro inicial. Este oro lo colocaremos en la Reserva de Oros. Las restantes 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 tomando una carta menos. Habiendo hecho 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 cinco aliados, dos oros, y un talismán. Perfecta para iniciar con buen pie.

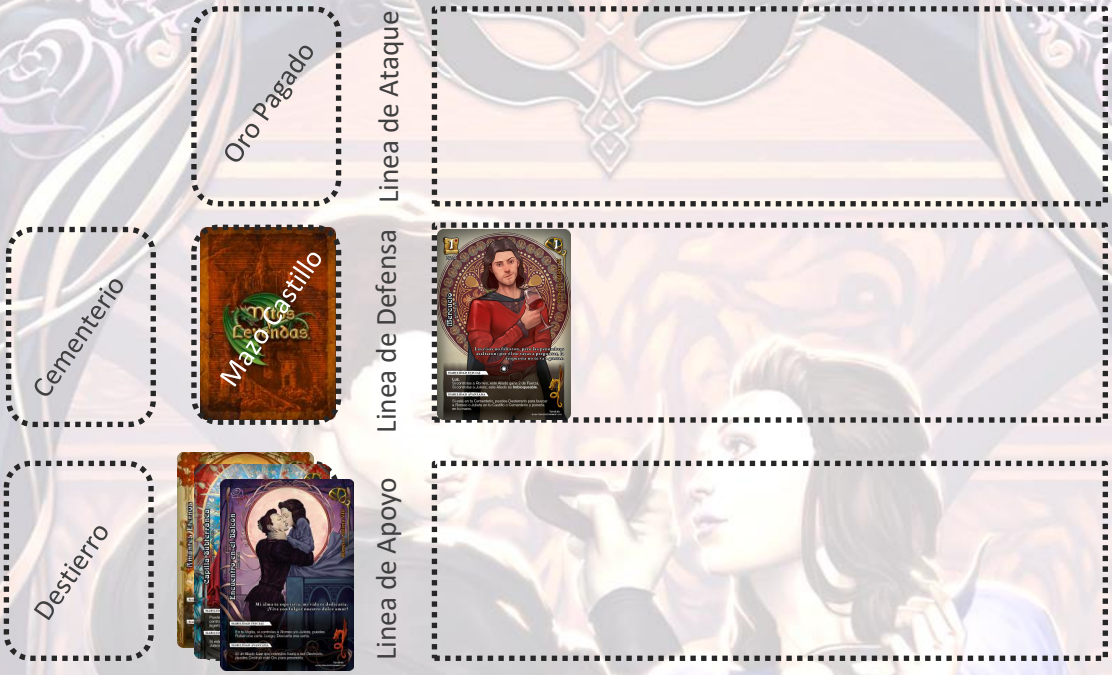
Quien empieza el juego, empieza en su Fase de Vigilia, instancia que puede aprovechar para poner su segundo oro en juego. En nuestro caso, pondremos un oro de nuestra mano como primer movimiento.

Una buena opción, será preparar nuestras defensas para proteger nuestro Mazo Castillo. Vamos a jugar un aliado que nos ayudara bastante. Mercucio 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 Mercucio no ha pasado por una Fase de Agrupación, no puede atacar ahora.

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

Ahora 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 roba esta carta en su primer turno.

Ahora es turno de tu oponente. Por lo visto, desea jugar a la defensiva, y ha jugado a Julieta, de coste 1, y fuerza 2. 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 tu oro que usamos para pagar a Mercucio en el turno anterior. Ahora que Mercucio 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. Ahora que podemos atacar, debemos prepararnos. Por suerte, contamos con un Talismán que nos servirá bastante para ello.

Estocada letal es un Talismán de coste 1, que tiene un efecto muy útil para nuestra estrategia. Podremos atacar, contando con el elemento sorpresa, cuando estemos en guerra de talismanes. Es momento de atacar.

Ahora que tenemos una estrategia para romper la defensa oponente, es hora de pasar al combate. Vamos a empezar una Batalla Mitológica.

Lo primero es designar a los Aliados que atacaran. En este caso, Mercucio será quien encabece de nuestra ofensiva. Del otro lado del campo, esta Julieta esperando defender con éxito a tu rival.

Al atacar, quien defiende puede bloquear a los atacantes, si así lo desea. Considerando la fuerza que tiene Julieta, sería bueno mantener a raya los esfuerzos oponentes para elaborar una estrategia. En el caso de Mercucio, nos da la oportunidad de atacar en base al elemento sorpresa, además de poder servirse de una bonificación, cuando nuestro Romeo este en juego. Sin embargo, como sabemos que al salir Julieta del juego, implica la destrucción de Romeo, no conviene jugarlo ahora. En este caso, tu oponente ha escogido bloquear nuestro ataque con su aliado que tiene fuerza 2, al nuestro que tiene fuerza 1.

Habiendo pasado la Declaración de Ataque y de Bloqueo, es momento de la Guerra de Talismanes. En este caso se da la siguiente situación:

- Como es tu oponente quien se está defendiendo, tiene la preferencia para usar sus habilidades o talismanes primero. En este caso, escoge no hacerlo.
- Ahora que nos toca emplear talismanes, usaremos “Estocada Letal”, para destruir a Julieta. Esto nos permitirá imponernos a la fuerza del aliado bloqueador, acabando con su defensa sin riesgos.

Habiendo concluido la Guerra de Talismanes, pasamos a la Asignación de Daño. Como Principe Bondadoso tiene fuerza 4, su daño al Mazo Castillo se cobra en la fuerza que tiene, restando la fuerza del aliado que lo ha bloqueado. Este caso, como Mercucio tiene 1 de fuerza, se cobra en una carta de la parte superior de su Mazo Castillo, que botará a su Cementerio.

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 visitar nuestros recursos digitales, así como 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

Gianina Villagrán – Heraldo Ortega – JP Aguirre – Mauricio Carrasco – Nitrox – Pepeyo – Seba Gutierrez

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