Manual Iniciático

Bloque Primera Era

Índice

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

Formato Primera Era…….……..15

Formato Primer Era Extendido...…….……....16

Mi primera partida..……..……17

Palabras de Cierre…….……25

Créditos……26

Desde el albor de los tiempos, que vieron nacer este magnifico juego, retornan a nuestras manos, las leyendas y cartas emblemáticas que tanto nos identificaron. Desde sus inicios en El Reto, hasta su proyección como formato hasta Espíritu de Dragon, Mitos y Leyendas se emplazó como una apuesta osada de juego de origen nacional. Encantando desde la infancia hasta la adultez, nos hemos consolidado como un pasatiempo, que ha seguido ganando personas hasta nuestros días.

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, y 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.

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.

Area 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 (Varia según la edicion, apareciendo con un brillo distintivo)

Texto de Habilidad:
Indica el poder que tiene la carta. Pueden activarse en determinadas situaciones dentro del juego.

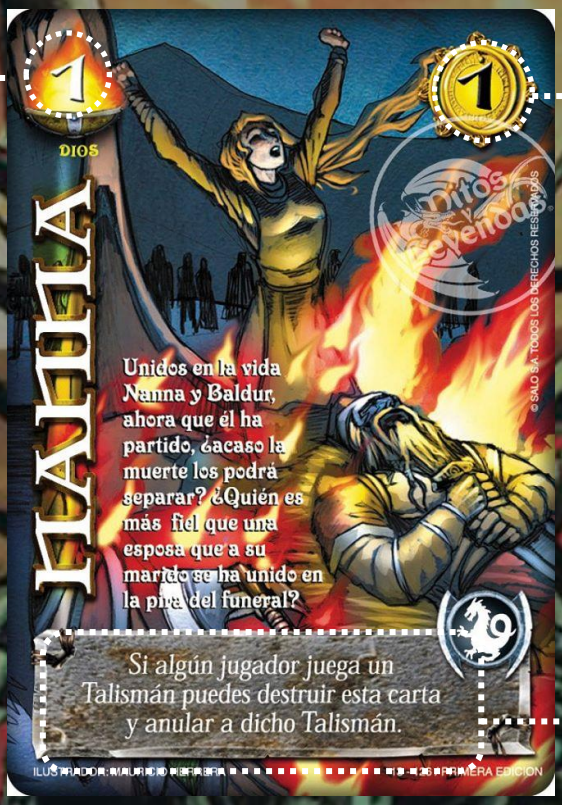
Habilidad Inicial:
Pensada para su uso por personas que dan sus primeros pasos en el juego.

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

Aliados

Son las criaturas y personajes de leyenda que te ayudarán a defender tu castillo, o bien, atacarán 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. 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.

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.

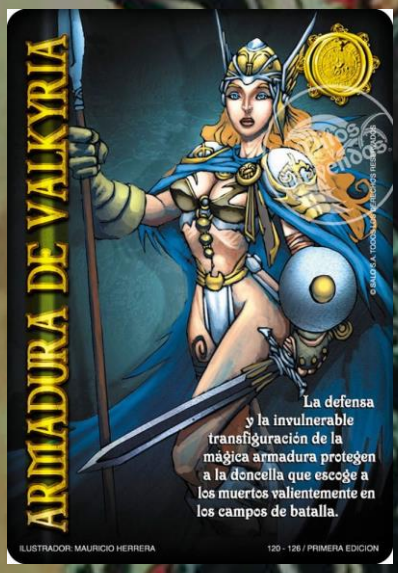
Coste:
A diferencia de los otros tipos de carta, al ser pagadas, las Armas son puestas sobre un Aliado.

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. Esto implica portar un Arma.

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 de habilidad 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.

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.

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.

Formato Primera Era

Es una modalidad de juego dentro del juego de Mitos y Leyendas. Contempla el uso de todas las cartas existentes entre las ediciones “El Reto”, y “Espíritu de Dragon”

Estas ediciones, pueden jugarse dentro del formato, usando las cartas que desees de cada una. Desde luego, dependiendo de las reglas que se designen en instancias de juego organizado u oficial, se pueden designar restricciones especiales, para entregar una experiencia de juego justa.

Formato Primera Era Extendido

Las legendarias historias que nos acompañaron desde la infancia, en el caso muchas personas, vuelven en gloria y majestad, con en formato primera era, con sus cartas más insignes, en respuesta a los comentarios al respecto , de nuestra amada comunidad. Las grandes razas, que en algunos casos fueron precursoras de las existentes en formatos posteriores, que incluso existen en los más contemporáneos, están de vuelta. Este regreso, se acompaña de nuevas cartas para sus respectivas razas, a fin de reforzar sus estrategias de juego.

Estas cartas, pueden ser incluidas en este formato, así como también ser utilizadas en instancias de juego casual, o de modalidad competitiva.

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 algunas de las cartas de la edicion Ragnarok.

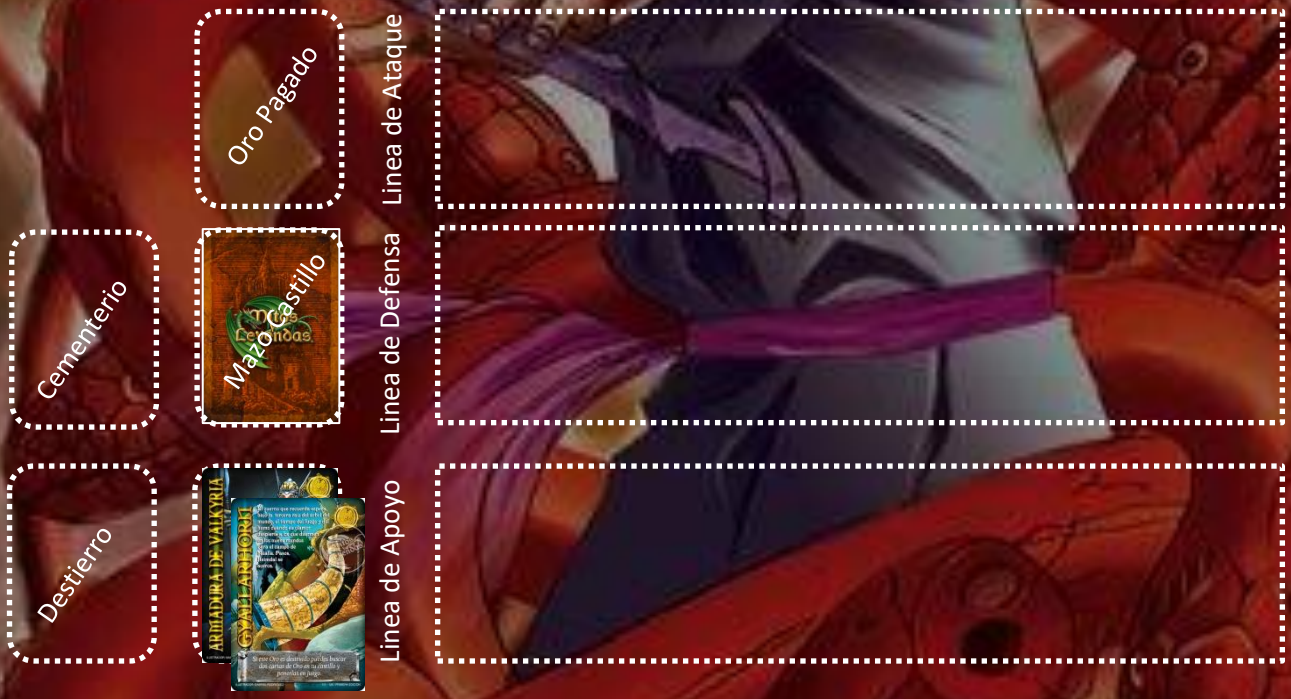
Las habilidades que veremos en este ejemplo son relativamente sencillas, por lo que serán perfectas para mostrarte lo esencial de una partida común. Usaremos las habilidades iniciales, a fin de que podamos entender lo esencial.

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.

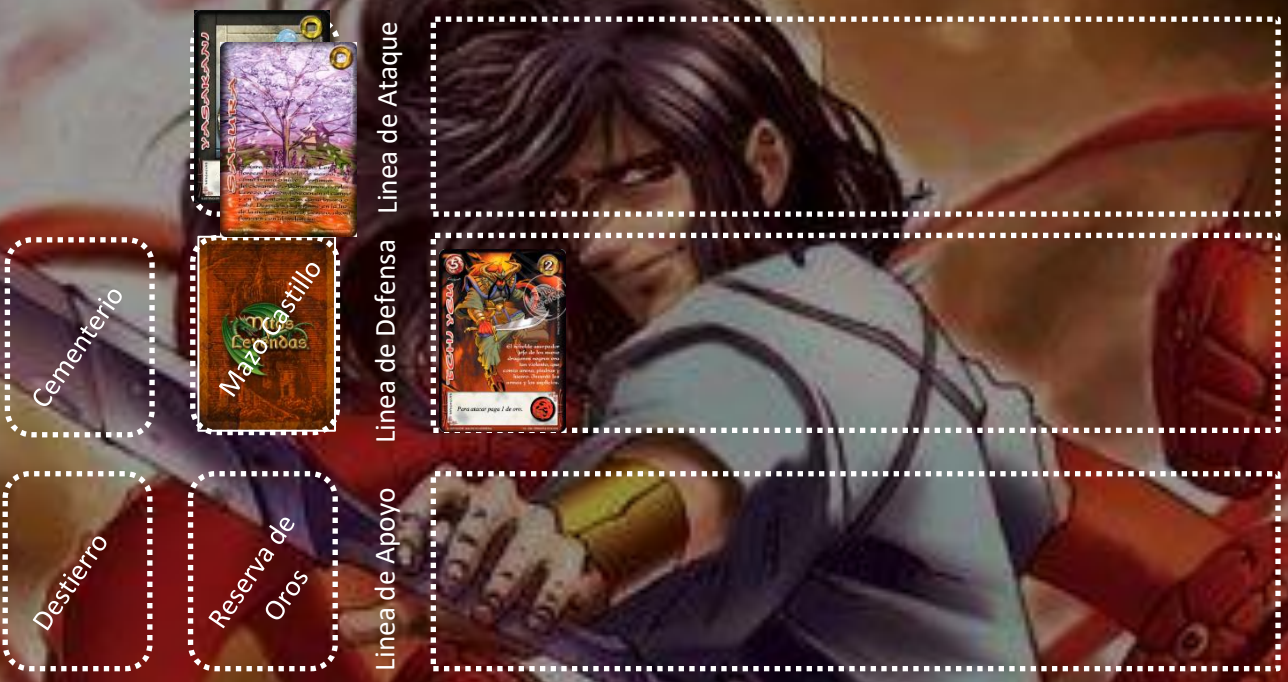


Quien empieza el juego, empieza en su Fase de Vigilia, instancia que puede aprovechar para poner su segundo oro en juego. En nuestro caso, pondremos un oro de nuestra mano como primer movimiento.

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

Por ahora, nos limitaremos a jugar un solo aliado. Sin embargo, cuando vuelva a ser nuestro turno, podremos agrupar el Oro que pagamos para jugar a Nanna, y usarlo 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.



Ahora es turno de tu oponente. Por lo visto, desea defenderse lo mejor posible, y ha jugado a Tchi Yeu, de coste 2, con fuerza 5. Si bien no atacará ahora, tu oponente de seguro planea hacerlo pronto, y a gran escala, especialmente si se mantienen en juego sus Aliados, por un buen tiempo. Debemos eliminarlos rápidamente. 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 el oro que usamos para pagar a Nanna en el turno anterior. Ahora que Nanna 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.

Esposas de los furibundos es un Talismán de coste 2, 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, Nanna será quien encabece de nuestra ofensiva. Del otro lado del campo, está Tchi Yeu, esperando defender con éxito a tu rival.

Al atacar, quien defiende puede bloquear a los atacantes, si así lo desea. Considerando la fuerza que tienen los aliados oponentes, sería bueno mantener a raya los esfuerzos oponentes para elaborar una estrategia. En el caso de Nanna nos da la oportunidad de atacar en base al elemento sorpresa, considerando que puede ser superado en el bloqueo. En este caso, tu oponente ha escogido bloquear nuestro ataque con su aliado que tiene fuerza 5, 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 “Esposas de los furibundos”, para destruir su aliado que tiene fuerza mayor a 3.

Habiendo concluido la Guerra de Talismanes, pasamos a la Asignación de Daño. Como Nanna tiene fuerza 1, ese número es el daño que nos cobraremos en cartas de la parte superior de su Mazo Castillo, que tu oponente 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.

Mitos y Leyendas®

Staff Mitos y Leyendas

Edición de contenido

David Osben

Victor Cortez

Artistas

Mauricio Herrera – Waldo Retamales – David Bueno – Christian Aguirre – Juan Vásquez – Gabriel Rodriguez – Andrés Blanco – Dreg – Rodrigo Elgueta – Alan Robinson – Alejandro Romero – Luis Castillo – Pablo Ferrer – Gonzalo Manterola – Pablo Santander – Demetrio Babul – Daniel Olmedo – Carlos Rojas – Andrés Silva – Cristian González – Snoop – Nitrox – Gonzalo Lotito – Juan del Pino -

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