



Mitos y Leyendas[®]

Reglas de juego Mitos y Leyendas

Reglas de Juego

Con estas reglas aprenderás todo lo necesario para iniciarte en el juego de cartas Mitos y Leyendas. Tu mazo de cartas incluye Aliados, Armas y Talismanes que usarás para vencer a tu rival en un épico combate estratégico.

Cuando domines los conceptos básicos podrás continuar explorando el fantástico mundo de Mitos y Leyendas, sus distintos formatos de juego y las distintas estrategias disponibles para construir tu propio mazo personalizado.

Conceptos Básicos:

En Mitos y Leyendas el objetivo es derribar las defensas del Castillo oponente. Para esto, nos valdremos de la fuerza de nuestros Aliados y otros recursos para hacer daño al Castillo rival.

Cuando un jugador se queda sin cartas en su Castillo, pierde la partida y su oponente es el vencedor.

Fuerza

Es el daño que inflige el Aliado al Castillo oponente.

Raza

Sólo los Aliados tienen Raza y hay algunas habilidades que interactúan con este atributo.



Coste

Indica la cantidad de Oros que cuesta jugar la carta.

Habilidad

Describe el efecto que tiene la carta.

Tipos de Carta



Cartas de Aliado

Este es uno de los tipos de carta más importantes del juego. Los utilizarás para atacar el Castillo oponente y defender el tuyo. Permanecen en juego hasta que son destruidos en combate o salen del juego por algún efecto.

Cartas de Talismán

Los Talismanes son poderosos hechizos o eventos que afectan el curso del juego. Una vez aplicados sus efectos son enviados al cementerio.



Tipos de Carta

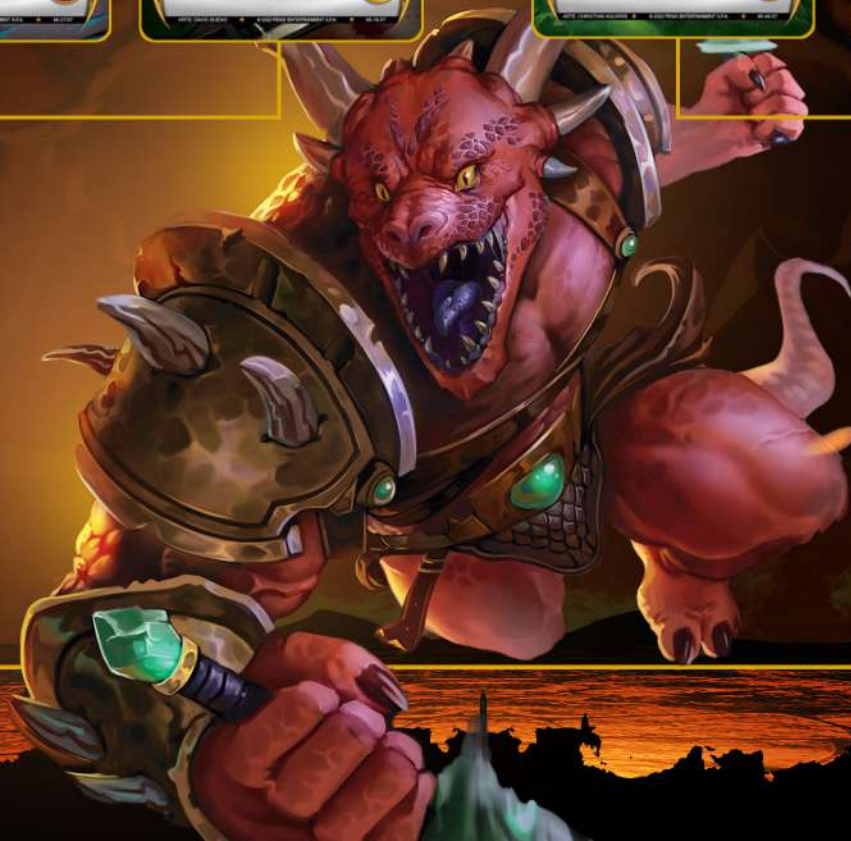


Cartas de Arma

Son equipos de guerra o herramientas que se anexan a un Aliado y le entregan bonos de fuerza o nuevas habilidades. Cuando su portador sale del juego, todas las armas anexadas a él son destruidas y enviadas al

Cartas de Tótem

Los Tótem son altares, monumentos o locaciones que modifican el juego mientras permanezcan en el campo de batalla. Pueden entregarte bonificadores o castigar la estrategia oponente y se mantienen en juego



Tipos de Carta



Cartas de Oro

Este tipo de carta es fundamental para poder desarrollar tu juego, representan los valiosos recursos necesarios para pagar el coste de las cartas de tu mazo.



Zonas del Juego



Castillo

Es tu baraja de 50 cartas con la que jugarás la partida, desde donde robarás tus cartas y la que recibe el daño de los ataques oponentes. Cuando no quedan cartas en tu Castillo pierdes la partida.



Mano

Cada jugador roba 8 cartas al inicio de la partida. Las cartas que irás robando durante la partida se colocan aquí y normalmente se mantienen ocultas a tu oponente. Al finalizar tu turno, si tienes más de 8 cartas en tu mano deberás descartar hasta tener 8.



Cementerio

En esta zona son enviadas tus cartas destruidas, las que descartes desde tu mano y las cartas que botas desde tu Castillo cuando recibes daño.



Destierro

Cuando una carta es desterrada se envía a esta zona. Es prácticamente imposible recuperar cartas desde esta zona.

Línea de Defensa

Aquí entran en juego los Aliados y mientras están en esta zona podrán bloquear a los Aliados oponentes.

Línea de Ataque

Cuando uno de tus Aliados ataca, se mueve a esta línea y mientras están aquí no pueden bloquear.

Línea de Apoyo

En esta zona entrarán en juego los Tótem que juegues y permanecerán en este lugar hasta que algún efecto los quite del juego.

Reserva de Oro

Aquí es donde irás acumulando tus cartas de Oro. Mientras estén en esta zona estarán disponibles para generar el oro necesario para pagar tus cartas.

Oro Pagado

Cuando usas un Oro para pagar el coste de una de tus cartas se mueve desde tu Reserva de Oro a esta zona. Los Oros en tu zona de Oro Pagado no pueden ser utilizados para pagar costes mientras permanezcan aquí.

Zonas del Juego



Oro
Pagado

Línea de Ataque



Cementerio



Mazo
Castillo

Línea de Defensa



Destierro



Reserva
de Oro

Línea de Apoyo



Como Jugar



Preparativos para Jugar

- 1) Elijan de forma aleatoria que jugador comenzará jugando (puedes usar un dado o una moneda).
- 2) Pon un Oro sin habilidad de tu *Castillo* en tu *Reserva de Oro*.
- 3) Cada jugador baraja su *Castillo* y roba 8 cartas.
- 4) Cada jugador puede elegir cambiar su mano, barajándolas de regreso en su *Castillo* y robando una nueva mano. Cada vez que elija cambiar de mano ese jugador roba una carta menos.
- 5) Cuando ambos decidan mantener su mano inicial, ya están listos para iniciar la partida.

1) Fase de Agrupación

Mueve todos los Oros de tu *Oro Pagado* a tu *Reserva de Oro* y todos los Aliados en tu *Línea de Ataque* a tu *Línea de Defensa*. A este proceso se le conoce como *Agrupar*.

2) Fase de Vigilia

A - Lo primero que debes hacer es poner un Oro de tu mano en tu *Reserva de Oro*. Sólo puedes jugar un Oro en cada una de tus Vigilias y si no lo haces al comenzar la Fase, no podrás hacerlo posteriormente.

B - Juega cartas de tu mano. Puedes jugar tantas cartas como quieras, siempre que puedas pagar sus costes con los Oros de tu *Reserva de Oro*.

3) Batalla Mitológica

En esta Fase podrás atacar el *Castillo* oponente con tus Aliados.

A - Declarar Atacantes

Elige cuales de tus Aliados atacarán al oponente y muévelos desde tu *Línea de Defensa* a tu *Línea de Ataque*. Los Aliados que entraron en juego este turno no pueden atacar.

B - Declarar bloqueadores

Tu oponente elige cuales de sus Aliados bloquearán a tus atacantes. Cada aliado bloqueador se asigna a un atacante que no este siendo bloqueado. Los Aliados deben estar en la *Línea de Defensa* para poder bloquear.

C - Guerra de Talismanes

Empezando por tu oponente (el jugador que esta siendo atacado) y de manera alternada, ambos pueden jugar Talismanes o utilizar habilidades.

D - Asignación de Daño

Tus Aliados atacantes y los bloqueadores de tu rival comparan sus fuerzas:

- Si el Aliado bloqueador tiene más fuerza que el atacante al que bloquea, el Aliado atacante es destruido.
- Si el bloqueador tiene la misma fuerza que el Aliado atacante al que bloquea, ambos son destruidos.
- Si el Aliado bloqueador tiene menos fuerza que el atacante al que bloquea, el bloqueador es Destruído y la diferencia de fuerzas se asigna como daño al *Castillo* defensor.
- Si un atacante no es bloqueado, su fuerza se asigna como daño al *Castillo* defensor.

Por cada punto de daño asignado al *Castillo* defensor, se pone la primera carta de ese *Castillo* en el *Cementerio* de su dueño. Este proceso es conocido como Botar cartas. Todos los Aliados y cartas Destruídas son puestas en los *Cementerios* de sus dueños.

Como Jugar



4 Fase Final

A - Todos los efectos "por el turno" terminan.

B - Si existen efectos que se disparen "en la fase final" deben resolverse en este momento.

C - Roba una carta de tu Castillo y comprueba la cantidad de cartas en tu mano. Si tienes más de 8 cartas, debes descartar hasta tener 8.

Luego de esta secuencia, finaliza tu turno y puede iniciar el turno oponente.



Como jugar una carta

Normalmente las cartas se juegan desde tu mano, aunque existen habilidades que te pueden permitir jugarlas desde otras zonas fuera del juego.

- 1 Muestra la carta que quieres jugar
- 2 De ser necesario, elige los objetivos de la carta, por ejemplo; un Aliado para ser Destruído con un Talismán o el portador para un Arma.
- 3 Paga el coste de la carta moviendo una cantidad de Oros de tu Reserva a tu Oro Pagado iguales al coste de esa carta.
- 4 Tu oponente puede responder a tu carta con alguna habilidad o Talismán de Anulación. Una carta Anulada no se resuelve y es puesta en el Cementerio sin efecto.
- 5 Si la carta no es Anulada, se resuelve. Si es un Aliado, entra en juego en tu Línea de Defensa, si es un Arma se anexa a su Aliado portador, si es un Tótem entra en juego en tu Línea de Apoyo y si es un Talismán, se aplica su efecto y se envía al Cementerio.

Como Jugar

Como utilizar una habilidad

Las habilidades se utilizan de una manera similar a jugar una carta.

- 1▶ Declara la habilidad que quieres utilizar.
- 2▶ De ser necesario, elige los objetivos de la habilidad.
- 3▶ Paga los posibles costos asociados a utilizar la habilidad
- 4▶ Tu oponente puede responder a tu carta con alguna habilidad o Talismán de Cancelación.
- 5▶ Si la habilidad no es Cancelada, se resuelve y aplica su efecto.

Existen algunas habilidades que se disparan ante eventos específicos y sólo puedes usarlas cuando dicho evento ocurre, por ejemplo; "Cuando entra en juego," "Cuando hace daño," etc.

También existen habilidades continuas que siempre están ejerciendo su efecto mientras están en juego, por ejemplo; "Tus Aliados ganan 1 de Fuerza," "Jugar cartas cuesta un Oro adicional," etc.

Cuando entra en juego, busca un Arma en tu Castillo y ponla en tu mano.



ARTE: MAURICIO HERRERA

© 2022 FENIX ENTERTAINMENT S.P.A.

MI-06-57



Dudas Frecuentes



¿Cuándo puedo jugar una carta o utilizar una habilidad?

Normalmente, los Aliados, Armas y Tótems sólo pueden ser jugados durante tu Vigilia. Los Talismanes pueden ser jugados durante tu Vigilia y en las Guerras de Talismanes. Las habilidades pueden utilizarse en tu Vigilia y en las Guerras de Talismanes. Las habilidades y cartas que Anulan cartas oponentes pueden ser utilizados y jugados en respuesta a las cartas oponentes que puedan Anular.



¿Cuántos Oros puedo jugar en mi Vigilia?

Sólo puedes jugar un Oro en cada una de tus Vigilias y debe ser la primera carta que juegues. Algunas habilidades o Talismanes te permiten buscar Oros en tu Castillo (u otras zonas) y ponerlos en juego. Estos efectos son adicionales al Oro normal de cada turno.



¿Qué pasa si varias habilidades se disparan al mismo tiempo?

Hay ocasiones en las que un evento del juego hace que muchas habilidades se “disparen” al mismo tiempo (varias cartas entrando al juego al mismo tiempo, varios efectos “en la fase final”, etc.) En estos casos, el jugador activo (cuyo turno esta en curso) ordena sus habilidades en el orden que quiera y las resuelve. Luego, el oponente ordena sus habilidades y las resuelve.