

Juego de Garmas Coleccionadles

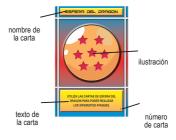




REGLAS DE JUEGO

CARTAS DE ESFERAS DEL DRAGON

Son necesarias para utilizar ataques y modificadoras.



CARTAS DE ATAQUE

Son necesarias para debilitar a tu adversario.



CARTAS MODIFICACORAS

Modifican los valores de las cartas de ataque.



CARTAS INSTANTANEAS

Son necesarias para debilitar a tu adversario.



LO PRINCIPAL

Cada jugador debe tener un mazo, el cual no puede tener menos de 40 cartas.

Si bien se pueden tener cartas repetidas en un mazo, no se puede usar una misma carta dos veces (o más) en un mismo turno. Solo las esferas pueden repetirse en el mismo turno. También necesitás papel y lápiz para llevar la cuenta de los puntos de energía de cada jugador. Cada jugador comienza con 200, 500 o 1000 puntos, (eso depende del tiempo que quieras que dure la partida).

Gana el jugador que logra quitarle todos sus puntos de energía a su adversario.

EMPEZANDO A JUGAR

Cada jugador tiene que levantar 7 cartas de su mazo, el mismo debe estar a su izquierda, boca abajo. A su derecha irá descartando las cartas usadas, también boca abajo. Este segundo mazo será llamado: pila de descarte.

CHANDO SE ACABA EL MAZO

Si durante el juego se acaban las cartas de tu mazo no te preocupes, simplemente toma la pila de descarte, mézclala bien y cambiala de lugar para que se transforme nuevamente en tu mazo.

ATACANDO

Para realizar cada ataque es necesario bajar 2 cartas, una seria el ataque en sí, la otra seria la carta de esfera que figura en la carta de ataque (debajo de la ilustración). Por ejemplo, si en la carta de ataque hay una esfera 5, para poder realizar el ataque debes bajarla junto a una carta de esfera 5.

El daño que causa cada ataque está definido en la carta por los puntos de ataque (a la derecha). Si tu adversario no se defiende con otra carta, esos puntos se descuentan de su energía.



DEFENDIENDO

Para defenderte de un ataque debes hacer lo mismo que para atacar pero esta vez deberás descontar los puntos de ataque de tu adversario de los puntos de defensa de tu carta, la diferencia será el daño que te cause el ataque. Por ejemplo, si tu adversario baja una carta de 70 ptos. de ataque y vos bajás una de 40 ptos. de defensa, debes descontar de tu energía 30 ptos. (70-40=30).

ATAQUE DE LAS ESFERAS DEL DRAGON

Si lográs reunir en tu mano las **7 esferas** del Dragón, al bajarlas generas automaticamente en tu adversario **100 puntos de daño.**



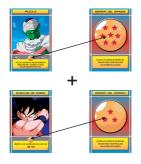
PASO A PASO

En su turno el jugador debe:

- Levantar la cantidad necesaria de cartas para tener 7 en la mano.
- Realizar ataques. Tantos como quiera o pueda.
- Si el jugador no bajó ninguna carta en su turno, debe descartar 2 cartas quedándose con 5 en la mano
- 4°. Pasar el turno al otro jugador.

El jugador que se defiende no levanta cartas hasta que sea su turno y solo puede bajar cartas de ataque para defenderse. Si al defender los ptos. de defensa son mayores que los de ataque del adversario, la diferencia no se descuenta de la energía del oponente. También puede usar instantáneas.

CARTAS MODIFICADORAS, como usarlas Supongamos que bajás una carta 30/50 junto a su respectiva esfera (por ejemplo esfera 3), si querés que tu ataque sea más poderoso, entonces podés bajar una carta modificadora +0+30 junto a su respectiva esfera (por ejemplo esfera 5) realizando así un ataque 30/80 y habiendo bajado en total 4 cartas (1 ataque, 1 modificador v 2 esferas)



INSTANTANEAS

Puedes utilizar estas cartas durante el turno de tu adversario para distintas cosas, dependiendo del texto de la carta.

REGLA DE ORO

Ocasionalmente el texto de una carta contradice las reglas de juego. Cuando esto pasa, siempre es válido lo que dice la carta.



FLASHGONDOR