



GUERRA E MITOS

www.guerrademitos.com

ÍNDICE

1. Introducción.
4. Modo de juego básico.
6. Reglas para dos jugadores.
8. Reglas multijugador.
11. Glosario.

CRÉDITOS

Diseño juego: Francisco Gallego.

Coordinación: María Pérez, Francisco Gallego.

Colaboración: María Pérez, Xavi Corro, Ramón Peña, Fernando J. Porcel, Clara Sáez, Jorge Pereira.

Diseño Gráfico: Robert martex.

Ilustradores: Héctor Herrera, Toni Micol, Laura Almagro, Carles Hernández, Asier Del Rosal, Jonathan Pérez, Jorge Matar, Dante Alarido, Marina Polo, Ramón Romero, Joan Carles Terricabras, Lore Muerda, Miguel Rosa, Esther Díaz, Irene Medina y Martí Capellas, Guillermo García.

Beta Testers: Xavi Corro, Albert Mialet, Ramón Peña, Salvador Alcalde, Francisco Lara, Borja Claveira, María Pérez y Francisco Gallego.

Relatos/Historia: Albert Mialet, María Pérez, Oriol Villanueva, Alberto Rodríguez, LaAnjanaBrenna, Marc Gomez, Toni Ranchal, Marcos Dacosta, Francisco Rodríguez, Remi Cavaille, Diego Amela, Eva Martínez.

GUERRA DE MITOS

INTRODUCCIÓN

Guerra de Mitos es un juego de estrategia para dos o más jugadores, que se enfrentan para decidir el destino de una mitología.

Cada jugador dispone de un mazo de Dioses (personajes, eventos y recursos) con los cuales defenderá y ostentará el poder para su Mitología y un mazo de Designios (acciones, invocaciones y equipos) con tácticas con las que sus Dioses podrán conquistar la victoria.

Los juegos de estrategia de cartas combinan estrategia y colección, podrás diseñar, armar y componer tu Mitología de una forma exclusiva. Empieza la colección y con cada expansión podrás mejorar tus mazos y/o hacer otros nuevos.

¿Te atreves a jugar?



AZTECA



GRIEGA



JAPONESA



EGIPCIA



NÓRDICA

MODO DE JUEGO BÁSICO

1. COMPONENTES

- ***Panteón:** Carta que indica que facción jugamos, nuestro poder inicial y nos da habilidades.
- ***Mazo de dioses:** Compuesto por un mínimo de 20 cartas y contiene personajes, recursos y eventos. (reverso marrón)
- ***Mazo de diseños:** Compuesto un mínimo de 30 cartas y contiene acciones, invocaciones y equipo. (reverso azul)
- ***Contadores, Monedas...** que nos servirán para llevar el control de la cantidad de POD que tiene cada jugador los que recomendamos unos 30 por jugador para llevar el control de poder

2. OBJETIVO DEL JUEGO

La partida termina cuando sólo queda un jugador. Se puede eliminar jugadores de la partida de dos formas:

DIOS DE DIOS: Si después de la Reorganización un jugador tiene 30 o más puntos de poder en su reserva (35 en modo multijugador) el resto de jugadores son eliminados de la partida. Si dos o más jugadores están a más de 30 (o 35), gana el que más puntos tenga. En caso de empate el “jugador inicial” es el que gana la partida.

OLVIDO: Si el contrario en cualquier momento tiene 0 puntos en su reserva, este es eliminado de la partida.

3. LAS CARTAS



Para poder jugar, lo primero que hay que hacer es preparar los mazos. Tenemos que elegir una carta de panteón. Después tenemos que seleccionar las cartas para nuestros mazos:

***Mazo de dioses:** Compuesto por un mínimo de 20 cartas y contiene personajes, recursos y eventos. (reverso marrón)

***Mazo de diseños:** Compuesto un mínimo de 30 cartas y contiene acciones, invocaciones y equipo. (reverso azul)



El número máximo de cartas iguales en un mazo es de 2 a no ser que ésta tenga la clave “Único/a” o “Dios/a”, en cuyo caso solo se puede tener una copia.

El mazo de diseños sólo puede contener 2 cartas con la clave “Batalla” Hay cartas especiales designadas a cada mitología: Nórdica, Japonesa, Griega... que solo podrán ser usados por jugadores con un Panteón de dicha Mitología. Estas cartas se distinguen por tener una clave que hacer referencia a su mitología

4. TIPOS DE CARTAS

***Panteón:** Sólo se juega una carta de panteón por jugador. Indica la mitología, da habilidades y establece el poder inicial.



***Recursos:** Otorgan beneficios a quien las controla. Tienen un coste en poder y una habilidad. Cuando se pone un recurso en juego, el poder invertido en pagar su coste vuelve a la reserva central.



***Personajes:** Conforman el conjunto de dioses, criaturas, humanos, héroes, etc. Que defenderán la mitología que se juega.

Tienen un indicador de fuerza de combate, uno de poder máximo y otro de coste en poder. También pueden tener un texto escrito con habilidades. Cuando se pone un personaje en juego, el poder invertido se mantiene sobre la carta de personaje, formando así la reserva de poder de dicho personaje.



***Eventos:** Indican acontecimientos que ocurren en el transcurso del juego. Cuando aparecen en un oráculo se resuelve su texto de manera inmediata.





***Acciones:** Cartas de un solo uso, son descartadas tras ser utilizadas. Tienen un coste en poder y un texto con una acción, donde se indica en qué fase del turno se puede realizar dicha acción. Si la acción se desarrolla en la fase de influencia, el coste en poder de la acción se paga de la reserva del jugador que la juega. Si la acción se desarrolla en la fase de enfrentamiento, el coste de poder de la acción debe pagarse de la reserva de poder de cualquier personaje que se encuentre en la batalla. Si alguno de los personajes del jugador que realiza la acción interviene en la misma, dicho personaje debe pagar el coste en poder de su propia reserva. Las acciones jugadas en fase de enfrentamiento solo pueden ser jugadas si tienes algún personaje en el campo de batalla y no pueden afectar a personajes fuera de éste.



***Equipo:** Son cartas que se pueden añadir a un personaje si éste paga el coste del equipo de su reserva de poder. Los Equipos pueden otorgar al personaje que los lleva modificadores de fuerza, modificadores de poder máximo y habilidades. Los modificadores de fuerza y poder máximo se aplican incluso aunque la carta de equipo esté cansada.



***Invocaciones:** Equipos que solo se pueden añadir a personajes con la clave "Invocador/a", si el modificador de poder máximo de una invocación deja por debajo de 0 el poder máximo del invocador ésta no puede ser equipada.

LEYENDA DE CARTAS:	4 COSTE DE LA CARTA
0 TÍTULO DE LA CARTA	5 HABILIDAD
1 PODER INICIAL	6 FUERZA
2 FACCIÓN / MITOLOGÍA	7 PODER MÁXIMO
3 TIPO DE CARTA	8 CLAVES



5. ZONAS DE JUEGO

Campo de batalla



Panteón



Baraja de designios



Zona de oráculos

Descarte oráculos

Descarte designios

HABILIDADES, COSTES Y EFECTOS

1. LAS “GOLDEN RULE”

* Tus cartas nunca pasan a ser propiedad de otro jugador como resultado del juego. Al final de la partida todas las cartas con las que comenzaste la partida se te devuelven.

MULTIJUGADOR: En caso de ser eliminado durante la partida, las cartas que permanecen bajo el control de otro jugador seguirán en juego hasta que se destruyan o finalice la partida

* Si alguna carta contradice estas reglas, el texto de la carta prevalece sobre las mismas

2. QUÉ ES UNA HABILIDAD

Llamamos habilidad a las acciones impresas de las cartas en juego, las habilidades están compuestas por tres partes:

- 1. Fase:** En mayúsculas, determina en qué fase puede ser jugada
- 2. Costes:** Texto antes del “;” (puede que una habilidad no tenga costes) indica las condiciones para poder jugar la habilidad, si no los cumplimos, la habilidad no puede ser jugada.
- 3. Efectos:** Consecuencias de la habilidad, si no indican duración son eliminados en la fase de reorganización.

No se puede jugar ninguna acción si no se pueden pagar los costes o la carta está cansada.
(Carta cansada: Posición horizontal)

REGLAS PARA 2 JUGADORES

0. INICIO DE LA PARTIDA

Como su propio nombre indica, sólo se lleva a cabo cuando se inicia una partida nueva.

Se prepara la denominada “reserva central”, que contiene contadores de poder. (recomendamos unos 30 contadores por jugador)

Cada jugador revela su carta de panteón y la pone en juego cogiendo de la reserva central tantos contadores como puntos de poder indica su panteón creando así su reserva de poder.

Cada jugador baraja su mazo de dioses y se reparte en 4 montones, poniendo las cartas de izquierda a derecha de una en una, formando así los oráculos.

Cada jugador baraja su mazo de designios y se coloca boca abajo, se roban 5 cartas formando así la mano inicial.

¿Quién empieza?

Para determinar el jugador inicial ambos jugadores cogen 4 contadores de poder de la reserva central y separan en su mano de 1 a 4, sin mostrarlos al contrario.

Los dos jugadores revelan cuánto poder tienen a la vez, y lo añaden a la reserva del jugador contrario, devolviendo el resto a la reserva central.

El jugador que más poder regale decide quién es el jugador inicial en el primer turno. En caso de empate, el jugador con más puntos de poder en su panteón decide. Si aún así sigue habiendo empate, se resuelve al azar (lanzando un dado, moneda...)

El jugador inicial debe estar representado en cada turno por un contador diferente a los contadores de poder.

1. TRANSFERENCIA

El jugador inicial realiza en orden todas las acciones detalladas a continuación, y cuando acaba su fase de transferencia, comienza la fase de transferencia del otro jugador.

A) Se revela la primera carta de cada oráculo si esta boca abajo.

B) Se resuelven los eventos que aparezcan.

C) Se puede descartar una carta de uno de sus oráculos. Si esta carta contiene contadores de poder, éstos se devuelven a la reserva central.

D) Se pueden mover contadores de poder de diferentes formas:

- *De tu reserva a tus oráculos.
- *De tus oráculos a tu reserva.
- *Entre tus oráculos.



La primera vez que un jugador juega una fase de transferencia, dicho jugador tiene un solo movimiento. La siguiente vez que un jugador está en fase de transferencia, el jugador tendrá dos movimientos. Y así sucesivamente, hasta llegar a un máximo de cinco movimientos. Si una o más cartas de los oráculos contienen un número de puntos de poder igual o superior a su coste, dichas cartas se pueden poner en juego. (Solo se pueden poner en juego cartas del mazo de Dioses en esta fase del juego)

Si la carta es un personaje, los puntos de poder se mantienen encima de su carta, formando así su reserva de poder. Si el personaje no pertenece a tu mitología, debe eliminarse uno de los puntos de reserva como coste adicional.

Si la carta es un recurso, los puntos de poder para pagar su coste se eliminan (devuélvelos a la reserva central)

2. INFLUENCIA

En esta fase ambos jugadores realizan alternativamente acciones de influencia, empezando por el jugador inicial. Hasta que ambos jugadores pasan.

Estas acciones pueden estar escritas en tu panteón, cartas de personaje, cartas de recurso o acciones de la mano, aunque también hay dos tipos especiales de acciones que se pueden realizar en esta fase:

***Equipar:** Se puede añadir un equipo a un personaje en juego, pagando el coste del equipo de la reserva del personaje. Un personaje puede llevar tantas cartas de equipo como se desee, con la restricción de que no puede llevar más de un arma, ni más de una armadura.

***Meditar:** Se cansa a un personaje, el cual gana (ganar poder: los puntos se cogen de la reserva central) dos puntos de poder.

Equipar



Meditar



3. ENFRENTAMIENTO

Esta fase se divide en tres partes diferentes: Asignación, batalla y resolución.

*Asignación:

El jugador inicial elige uno de sus personajes preparados (posición vertical) en juego y lo asigna al campo de batalla. A continuación, el otro jugador decide si asigna alguno de sus personajes, y así se repite el proceso alternativamente. Una vez un jugador decide no asignar se acaba la asignación para el, el otro jugador puede seguir asignando hasta que pase. Todos los personajes asignados al campo de batalla deben eliminar un punto de poder de su reserva (un personaje sin poder no puede ser asignado). Mueve todos los personajes asignados al campo de batalla.

*Batalla:

Cada uno de los jugadores, empezando por el jugador inicial, realiza acciones de enfrentamiento alternativamente hasta que los dos jugadores pasen. Para poder realizar una acción de enfrentamiento, debe haber al menos un personaje del jugador que efectúe la acción en el campo de batalla (a menos que la acción mueva a uno o más de sus personajes al campo de batalla). Las acciones de enfrentamiento no pueden tener como objetivo a personajes fuera del campo de batalla

*Resolución:

Se cuenta el diferencial de batalla (diferencia de fuerza entre los dos ejércitos) Los personajes preparados cuentan su fuerza total, los cansados cuentan la mitad redondeando hacia abajo y los agotados cuentan fuerza 0. Los personajes con fuerza negativa se considera que tienen fuerza 0.

Si no hay ninguna carta con la clave Batalla en juego: Elimina de la reserva del perdedor poder igual la diferencial de batalla.



4. REORGANIZACIÓN

Todos los personajes vuelven a sus respectivas zonas de panteón.

Se eliminan todos los posibles efectos activos que no especifiquen duración.

Los personajes que tienen más poder en sus reservas que el número indicado en su carta como poder máximo, eliminan el excedente de poder.

Cada jugador roba una carta del mazo de designios y la pone en su mano.

Se preparan (posición vertical) todas las cartas en juego.

El contador de jugador inicial pasa al jugador de tu izquierda.

5. FIN DEL TURNO

REGLAS MULTIJUGADOR

Recomendamos que las mesas sean de 3 a 6 jugadores, siendo 5 el número más indicado para este tipo de partidas.

Objetivos del juego

En el modo multijugador hay un sistema de puntuación que determinará quién es el ganador. Cada vez que un jugador es eliminado (relegado al olvido) de la partida el jugador de su derecha obtiene un punto de victoria.

Si un jugador consigue empezar su turno con 35 contadores (dios de dioses) de poder en su reserva éste gana tantos puntos de victoria como jugadores quedan en la mesa y se acaba la partida.

El último jugador en la mesa gana un punto adicional de victoria.

0. INICIO DE LA PARTIDA

Como su propio nombre indica, sólo se lleva a cabo cuando se inicia una partida nueva.

Se prepara la denominada “reserva central”, que contiene contadores de poder. (Recomendamos unos 30 contadores por jugador)

Cada jugador revela su carta de panteón y la pone en juego cogiendo de la reserva central tantos contadores como puntos de poder indica su panteón formando así su reserva de poder.

Para determinar el jugador inicial cada jugador coloca en el centro de la mesa una carta diferente (con el mismo dorso) boca abajo, se barajan y se coloca una en cada zona de juego se revelan por orden en sentido de las agujas del reloj, siendo la primera la que determina el jugador inicial.

El jugador inicial coge de la reserva central tantos contadores como indique su panteón y uno más por cada jugador en la partida, el siguiente coge tantos contadores como indica su panteón y uno más por cada jugador menos 1, y así sucesivamente

Ejemplo: Mesa 3 jugadores

Jugador inicial: 18 + 3

Segundo jugador: 21 + 2

Tercer jugador: 20 + 1

Cada jugador baraja su mazo de dioses y se reparte en 4 montones, poniendo las cartas de izquierda a derecha de una en una, formando así los oráculos.

Cada jugador baraja su mazo de diseños y se coloca boca abajo, se roban 5 cartas formando así la mano inicial.

1. TRANSFERENCIA

El jugador inicial realiza en orden todas las acciones detalladas a continuación, y cuando acaba su fase de transferencia, comienza la fase de transferencia del siguiente jugador.

A) Se revela la primera carta de cada oráculo si esta boca abajo.

B) Se resuelven los eventos que aparezcan.

C) Se puede descartar una carta de uno de sus oráculos. Si esta carta contiene contadores de poder, éstos se devuelven a la reserva central.

D) Se pueden mover contadores de poder de diferentes formas:

*De tu reserva a tus oráculos.

*De tus oráculos a tu reserva.

*Entre tus oráculos.

La primera vez que un jugador juega una fase de transferencia, dicho jugador tiene un solo movimiento. La siguiente vez que un jugador está en fase de transferencia, el jugador tendrá 2 movimientos. Y así sucesivamente, hasta llegar a un máximo de 5 movimientos.

Si una o más cartas de los oráculos contienen un número de puntos de poder igual o superior a su coste, dichas cartas se pueden poner en juego. (Solo se pueden poner en juego cartas del mazo de Dioses en esta fase del juego)

Si la carta es un personaje, los puntos de poder se mantienen encima de su carta, formando así su reserva de poder. Si el personaje no pertenece a tu mitología, debe eliminarse uno de los puntos de reserva como coste adicional.

Si la carta es un recurso, los puntos de poder para pagar su coste se eliminan (devuélvelos a la reserva central)

2. INFLUENCIA

En esta fase todos jugadores realizan por orden de turno acciones de influencia, empezando por el jugador inicial. Hasta que todos jugadores pasan consecutivamente Las acciones de influencia pueden afectar a cualquier jugador de la mesa.

Estas acciones pueden estar escritas en tu panteón, cartas de personaje, cartas de recurso o acciones de la mano, aunque también hay dos tipos especiales de acciones que se pueden realizar en esta fase:

***Equipar:** Se puede añadir un equipo a un personaje en juego, pagando el coste del equipo de la reserva del personaje. Un personaje puede llevar tantas cartas de equipo como se desee, con la restricción de que no puede llevar más de un arma, ni más de una armadura.

***Meditar:** Se cansa a un personaje, el cual gana (ganar poder: los puntos se cogen de la reserva central) dos puntos de poder.

3. ENFRENTAMIENTOS

En esta fase tienen lugar varios enfrentamientos dependiendo del número de jugadores. En primer lugar el jugador inicial elige a otro jugador y comienza un enfrentamiento con él. Y así sucesivamente por orden de turno hasta que se hayan producido todos los enfrentamientos posibles.

Una vez un jugador ha participado en un enfrentamiento, aunque no haya asignado a nadie, no puede volver a participar en otro este turno.

En las mesas de 5 jugadores solo hay 2 enfrentamientos, de esta manera deberemos idear estrategias para saber en qué turnos nos tocará pelar y posiblemente negociar alguna alianza.

Cada enfrentamiento se divide en tres partes diferentes: Asignación, batalla y resolución.

***Asignación:**

El jugador inicial elige uno de sus personajes preparados (posición vertical) en juego y lo asigna al campo de batalla. A continuación, el otro jugador decide si asigna alguno de sus personajes, y así se repite el proceso alternativamente. Una vez un jugador decide no asignar se acaba la asignación para él, el otro jugador puede seguir asignando hasta que pase.

Todos los personajes asignados al campo de batalla deben eliminar un punto de poder de su reserva (un personaje sin poder no puede ser asignado). Mueve todos los personajes asignados al campo de batalla.

***Batalla:**

Cada uno de los jugadores, empezando por el jugador inicial, realiza acciones de enfrentamiento alternativamente hasta que los dos jugadores pasen.

Para poder realizar una acción de enfrentamiento, debe haber al menos un personaje del jugador que efectúe la acción en el campo de batalla (a menos que la acción mueva a uno o más de sus personajes al campo de batalla). Las acciones de enfrentamiento no pueden tener como objetivo a personajes fuera del campo de batalla.

***Resolución:**

Se cuenta el diferencial de batalla (diferencia de fuerza entre los dos ejércitos) Los personajes preparados cuentan su fuerza total, los cansados cuentan la mitad redondeando hacia abajo y los agotados cuentan fuerza 0. Los personajes con fuerza negativa se considera que tienen fuerza 0.

Si no hay ninguna carta con la clave "Batalla" en juego: Elimina de la reserva del perdedor poder igual la diferencial de batalla.

4. REORGANIZACION

Todos los personajes vuelven a sus respectivas zonas de panteón.

Se eliminan todos los posibles efectos activos que no especifiquen duración.

Los personajes que tienen más poder en sus reservas que el número indicado en su carta como poder máximo, eliminan el excedente de poder.

Cada jugador roba una carta del mazo de designios y la pone en su mano.
Se preparan (posición vertical) todas las cartas en juego.
El contador de jugador inicial pasa al jugador de tu izquierda.

GLOSARIO

Aire: Clave elemental que poseen algunas cartas.

Agua: Clave elemental que poseen algunas cartas.

Arma: Equipo. Cada personaje solo puede llevar 1 arma.

Armadura: Equipo. Cada personaje puede llevar 1 armadura.

Batalla: Acción de influencia que cambia el tipo de resolución del enfrentamiento durante un turno. Cambian el premio de la batalla que la resolución básica de ganar poder, (una carta de batalla anula a otra).

Campo de batalla: lugar en el centro de la mesa, entre los dos panteones, donde ocurren los enfrentamientos.

Carta agotada (Sólo personajes): Esto ocurre cuando un personaje se queda sin puntos de poder en su reserva. En la resolución de la fase de enfrentamiento no aporta fuerza a su mitología.

Carta cansada: Posición horizontal, la carta no puede usar sus habilidades, si es un personaje no puede asignarse al campo de batalla en fase de enfrentamiento. Un personaje cansado en el campo de batalla solo cuenta la mitad (redondeando hacia abajo) de su fuerza en la resolución del enfrentamiento.

Carta preparada: Posición vertical, la carta puede realizar cualquier tipo de acción

Criatura: Personaje mortal que no es humano.

Costes: Primera parte del texto de las cartas, separadas por “;” de los efectos.

No se puede usar una habilidad si no se pueden pagar los costes.

Diferencial de batalla: Diferencia de fuerza entre los dos ejércitos)

Dios: Solo se permite una copia por mazo, es el único tipo de personaje que no es mortal.

Efectos: Parte del texto de la carta después del “;” si éste no aparece, todo el texto de la carta se consideran efectos.

Eliminar poder: Los puntos de poder se devuelven a la reserva central.

En juego: Carta que se encuentra en la zona de panteón o campo de batalla.

Entorno: Acción de enfrentamiento que afecta a varios personajes simultáneamente.

Espíritu: Tipo de invocación.

Fuego: trazo elemental que poseen algunas cartas.

Ganar poder: Los puntos de poder se cogen de la reserva central.

Guerrero: Clave de algunos personajes que permite usar ciertas cartas especiales.

Héroe: Personaje humano famoso por sus hazañas.

Invocador: Clave de algunos personajes que permite equipar y usar invocaciones.

Japonés: Clave que restringe el uso de la carta a jugadores con un panteón de dicha mitología.

Mazo de designios: Se ha de colocar boca abajo en el centro de los

oráculos.

Mortales: todos los personajes que no son dioses.

Nórdico: Clave que restringe el uso de la carta a jugadores con un panteón de dicha mitología.

Oráculos: Fuente de poder de los panteones, contienen las cartas del mazo de dioses.

Reserva central: Contadores de poder que se colocan en el centro de la mesa.

Reserva de poder jugador: Se sitúa en la esquina inferior derecha de la zona de juego, contiene contadores que indican los puntos de poder del jugador.

Reserva de poder personaje: Contadores de poder que contiene un personaje en juego.

Runa: Tipo de invocación.

Templo: Clave que poseen algunos recursos.

Trueno: Clave elemental que poseen algunas cartas.

Único/a: Solo se permite una copia por mazo

Vidente: Clave que poseen algunas cartas.

Zonas de descarte: Se sitúan en la esquina inferior izquierda de la zona de juego. Hay un descarte para cartas de dioses y otro para cartas de designios. Inicialmente ambos descartes están vacíos.

Zona de panteón: Inicialmente esta zona empieza con la carta de panteón y se irán añadiendo los personajes y recursos que se pongan en juego.



www.guerrademitos.com