2 JUGADORES | 15-20 MINUTOS | +10 AÑOS

CONTENIDO

- 20 cartas de criaturas/entornos
- 2 cartas de referencia.

OBJETIVO DEL JUEGO

Consigue la pirámide de criaturas más potente y serás el dios más aclamado.

PREPARACIÓN

- Saca al azar 4 cartas entorno.
- Reparte 3 cartas a cada jugador.
- Forma dos mazos equitativos con las cartas restantes, con las criaturas boca arriba.

PASOS DEL TURNO

- JUGAR UNA CRIATURA
- CAPTURAR UNA CRIATURA
- RECLAMAR UN ENTORNO

JUGAR UNA CRIATURA

A la vez jugaremos una carta de criatura de nuestra mano en nuestra zona de juego boca abajo y ambos jugadores la giraremos a la vez.

Ambas criaturas se comparan y ganará el jugador que haya jugado una criatura del tipo más fuerte según la jerarquía (carta de referencia), si el tipo coincide, ganará la fuerza base más alta.

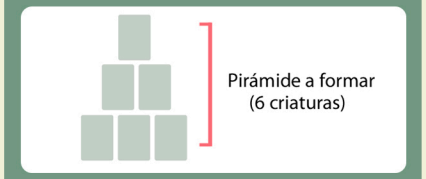
En la carta de referencia podemos ver el poder que tendremos al jugar una criatura.

Tenemos en cuenta el poder de las cartas y vemos que poderes se activan. El ganador de la baza será el primero en **CAPTURAR UNA CRIATURA** eligiendo una de las dos criaturas visibles de los mazos, el otro jugador estará obligado a coger la criatura del otro mazo, excepto si ha jugado una criatura de planta que veremos posteriormente su poder.

Si la criatura jugada en nuestra pirámide cumple una carta de entorno (objetivo), podremos **RECLAMAR UN ENTORNO** inmediatamente, en caso de empate, se lo llevará el ganador de la baza. Hay cartas de entorno con objetivos a final de partida.

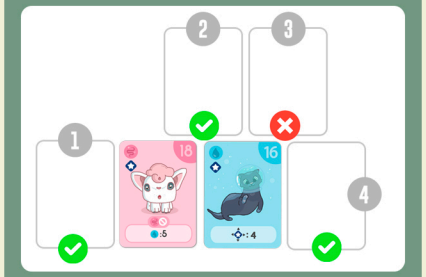
REGLAS DE COLOCACIÓN

Cuando jugamos una criatura en nuestra zona de juego además de enfrentarse a la carta activa del oponente, la criatura que juguemos formará nuestra pirámide, que debemos potenciar para ganar.
Cuando jugamos una carta debe ser de manera adyacente empezando por la base. En el caso de querer jugarla en la linea superior, la carta debe tener una base de dos cartas.



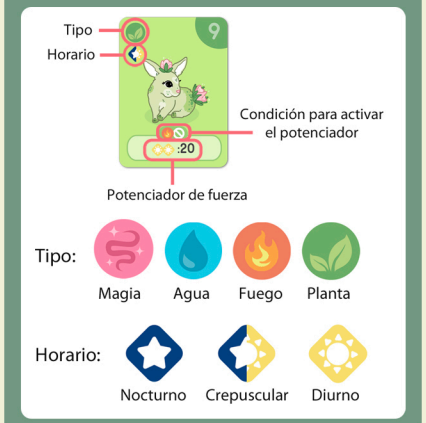
La pirámide se conforma con 6 cartas de criatura. Una base de 3 cartas, una linea intermedia de 2 cartas y en la parte superior 1 carta coronando la pirámide.

Mientras cumplas las reglas de colocación, el orden de colocación es libre. En este ejemplo, la tercera criatura tiene tres ubicaciones posibles.



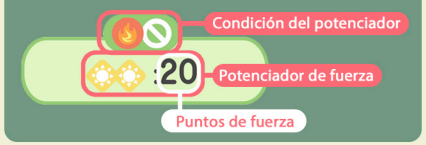
La opción 1 o 4 son correctas porque formarían el máximo de 3 cartas de la base de la pirámide. La opción 2 es correcta porque tiene dos cartas como base, sin embargo la opción 3 no es posible porque faltaría una segunda carta como base.

Además de las reglas de colocación, tendremos que tener en cuenta la condición del potenciador de nuestras criaturas y su potenciador, para así aumentar la fuerza de nuestra pirámide.



CONDICIONES Y POTENCIADORES

Hay que cumplir la condición para poder activar el potenciador y en el caso de cumplir el potenciador se sumará tantos puntos de fuerza como indique.



En el ejemplo, para poder potenciar nuestra criatura con 20 pf, deberemos jugar al menos dos criaturas diurnas. Sin embargo si jugamos una criatura de fuego no cumpliríamos la condición y se anularía el potenciador.

ICONOGRAFÍA

Cada carta se compone de diferentes condiciones y potenciadores representados con diferente iconografía.
A continuación vemos algunos ejemplos:

CONDICIONES

- 2 — Requiere 2 criaturas de planta adyacentes
- No admite criaturas de agua en la pirámide
- No admite criaturas nocturnas adyacentes

POTENCIADORES

Cada potenciador lleva indicados los puntos de fuerza que otorga y los otorgan por cada tipo en nuestra pirámide, por adyacencia, habilidad especial o penalizaciones que restarán fuerza.

- Por cada criatura de agua
- Por cada criatura de fuego adyacente
- :-5 — Resta 5 puntos de fuerza por cada criatura nocturna.
- Suma la fuerza base de las criaturas adyacentes.
- Copia la fuerza base, tipo y potenciador de una de tus criaturas.
- La carta debe ocupar la cima para obtener los puntos de fuerza que indique

:10 :20

10 puntos de fuerza con la criatura de fuego que se indica, 20 pf por la criatura de agua y 30 pf por ambas.

ENTORNOS

- Tener tantas criaturas de agua en nuestra pirámide como el entorno reclame
- Tener tantas criaturas diurnas en nuestra pirámide como el entorno reclame
- Tener una criatura de cada tipo, magia, fuego, agua y planta

Hay cartas de entorno que se tendrán en cuenta al final de la partida, son aquellas coronadas con este simbolo:

- Obtiene este entorno el que más criaturas de magia tenga en su pirámide
- Obtiene este entorno el que más criaturas crepusculares tenga en su pirámide
- Obtiene este entorno el que más criaturas con cola tenga en su pirámide
- Obtiene este entorno el que más criaturas con cuernos tenga en su pirámide

PODERES

En la carta de referencia podemos ver el poder de cada tipo.
Aclaración: Las cartas de planta solo se queman si el oponente juega una carta de fuego y su número de criaturas de fuego es mayor al número de criaturas de agua como defensa. Cuando una criatura de planta es quemada se le da la vuelta y solo volverá al juego si se juega una carta de agua posteriormente.

La partida termina cuando se juega la sexta criatura y se reclamarán los entornos de final de partida.

PUNTUACIÓN

Suma la fuerza base de las criaturas.
Suma los potenciadores que se cumplan.
Suma los entornos cumplidos.
Resta las penalizaciones.