

ATRUM ARENA

APRENDE A JUGAR - RESUMEN DE REGLAS - 1

El Atrum es el reino de los muertos, donde hechiceros y guerreros notables se alzan como Reptantes y luchan por el derecho a reencarnar. Cada jugador controla tres Reptantes que invocan Esbirros desde un mazo compartido para alimentar sus devastadores Poderes. **Elige tu equipo, supera a tu oponente y sé el último en pie.**

COMPONENTES

Tarjetas de Reptantes: cada jugador utiliza un equipo de 3 Reptantes únicos. Cada Reptante tiene 5 Poderes impresos en su tarjeta.



Cartas de Esbirros: conforman un mazo compartido de 60 cartas utilizado por todos los jugadores. Hay 10 cartas de cada uno de los 6 tipos: Bestias, Caídos, Esqueletos, Gólems, Zombis y Sombras.



Para partidas de 4 a 6 jugadores, se añade un segundo mazo de Esbirros. Para partidas de 7 a 9 jugadores, un tercero, y así sucesivamente.

Marcador de Resistencia: dados, papel o app oficial: nexusatrumarena.com
Cada jugador comienza con 10 puntos de Resistencia.

OBJETIVO

Elimina los 3 Reptantes de tu oponente y ganas.

Cuando la Resistencia de un jugador llega a 0, debe retirar inmediatamente uno de sus propios Reptantes del juego (máximo uno por turno).

La Resistencia se restablece a 10 al comienzo de su siguiente turno, siempre que todavía conserve Reptantes en juego.

Pierde tu último Reptante y quedas fuera de la partida.

PREPARACIÓN

- 1.Cada jugador coloca sus 3 Reptantes frente a si, uno al lado del otro y con el lado que muestra sus Poderes. Este estado se denomina Preparado.
- 2.Baraja el mazo de 60 cartas de Esbirros y colócalo boca abajo al alcance de todos los jugadores. Este mazo se denomina Fosa.
- 3.Se deja un espacio junto a la Fosa para una pila de descarte de Esbirros boca arriba, denominado Vertedero.
- 4.Cada jugador deja un espacio vacío debajo de sus Reptantes para colocar los Esbirros que jugará durante la partida. Este espacio se denomina Altar.
- 5.Cada jugador establece su Resistencia en 10.
- 6.Determinen al azar quién juega primero.

ESTRUCTURA DEL TURNO

Los jugadores se alternan los turnos. Cada turno tiene cuatro fases, que el jugador activo debe realizar en orden.

Los Poderes pueden lanzarse durante estas fases por cualquiera de los dos jugadores, **siguiendo las reglas de lanzamiento de la siguiente sección.**

1. Preparar

Pon boca arriba todos tus Reptantes y Esbirros (en tu Altar) que estén Agotados para devolverlos al estado de Preparados.

2. Robar

Roba 3 Esbirros de la Fosa y ponlos en tu mano.

Excepción: el jugador que comienza la partida roba solamente 2 cartas durante su primer turno.

Si la Fosa se queda sin cartas, baraja el Vertedero para formar una nueva Fosa.

3. Principal

En cualquier orden, puedes:

- Colocar un Esbirro de tu mano en tu Altar en estado Preparado.
- Anunciar y lanzar Poderes de Ataque. Este es el único momento en el que pueden lanzarse Ataques.

4. Descarte

Si tienes más de 5 Esbirros en tu mano, descarta hasta quedarte con 5.

PODERES: EL CORAZÓN DEL JUEGO

Cada Reptante tiene 5 Poderes. Existen 3 tipos de Poderes, cada uno con sus propias ventanas de lanzamiento.

TIPO	EFEECTO	DURANTE TU TURNO	DURANTE EL TURNO DEL Oponente
Ataque 	Inflige daño (reduce la Resistencia de un oponente).	Solo en la fase Principal.	Nunca.
Defensa 	Previene el daño de un Ataque (máximo 1 Defensa por Ataque).	Nunca.	Solo como respuesta a un Ataque o dentro de una cadena iniciada por un Ataque.
Táctico 	Efectos versátiles: robar Esbirros adicionales, manipular Altares, curar Resistencia, cancelar Poderes y mucho más.	Cualquier fase, en cualquier momento.	Solo al inicio de una fase o como respuesta dentro de una cadena en curso.



LANZAR UN PODER, PASO A PASO

1. Anunciar el Poder

Anuncia el Poder de uno de tus Reptantes Preparados, indicando el objetivo del efecto.

Si el Poder inflige daño, asegúrate de que el oponente tenga al menos 1 punto de Resistencia.

2. Responder

El oponente puede responder con un Poder de uno de sus Reptantes Preparados.

Tú puedes responder nuevamente.

Este intercambio de respuestas forma una cadena.

3. Finalizar la cadena

La cadena termina cuando ambos jugadores pasan.

4. Resolver la cadena

La cadena se resuelve en orden inverso: el último Poder anunciado es el primero en resolverse.

Para cada Poder, en orden:

-Paga el coste. Agota Esbirros de tu Altar en una cantidad igual al coste del Poder (0 a 4).

Como alternativa, puedes Explotar Esbirros Preparados de tu Altar en lugar de Agotarlos. Los Esbirros Explotados se envían al Vertedero.

-Descarta 1 Esbirro de tu mano que sea del tipo requerido por el Poder, indicado mediante su icono y color. Los Poderes Neutrales aceptan cualquier tipo de Esbirro.

-Agota el Reptante si el coste del Poder era 1 o superior. Ese Reptante no podrá volver a lanzar Poderes hasta su siguiente fase de Preparar.

Excepciones: los Poderes de coste 0 y los Poderes pagados mediante el Explotado de Esbirros nunca Agotan al Reptante, por lo que éste puede volver a lanzar Poderes durante el mismo turno.

-Aplica el efecto del Poder.

PALABRAS CLAVE DE LOS PODERES

Algunos Poderes utilizan palabras clave abreviadas para representar efectos que aparecen en múltiples Poderes.

-Anular: cancela el efecto de otro Poder. El coste del Poder cancelado se paga igualmente; solamente se pierde su efecto.

-Explotar: tomar Esbirros que haya en un Altar (Agotados o Preparados) y colocarlos en el Vertedero.

-Reforzar: aumenta el daño infligido por un Ataque o el daño prevenido por una Defensa dentro de una cadena en curso.

-Revelar: revela cartas de Esbirros desde la parte superior del Foso para comprobar si se cumple una condición. Los Esbirros revelados se devuelven posteriormente al Foso y el Foso se baraja.

-Copiar: replica el tipo y el efecto de otro Poder. La copia no paga el coste del Poder copiado, pero solo puede lanzarse cuando podría lanzarse el tipo de Poder original.

SOMBRAS: LOS COMODINES

Las Sombras son el sexto tipo de Esbirros y funcionan como comodines.

Una Sombra en tu Altar cuenta simultáneamente como todos los otros tipos de Esbirros que también estén presentes en tu Altar, dejando de ser Sombra. Si sólo tienes Sombras en tu Altar, su tipo sí se mantiene como Sombra.

Las Sombras que tengas en tu mano también pueden combinarse con cualquier otro Esbirro para descartarlas como si fueran del tipo exacto requerido por un Poder.

EJEMPLO DE JUEGO

Alex anuncia Carga Heroica (Coste 2, Caído, Ataque) con su Reptante "Jackser". Agota 2 Esbirros de su Altar y selecciona a José como objetivo de 3 de daño.

José anuncia Muro de Cadáveres (Coste 1, Zombie, Defensa) con su Reptante "Merlok" para prevenir 2 de daño.

Alex responde anunciando Potenciar Impacto (Coste 3, Neutro, Táctico) con su Reptante "Ragadask" para aumentar el daño en 3.

Ninguno de los dos jugadores tiene nada más que añadir.

La cadena se resuelve en orden inverso (pagando los Costes Agotando Esbirros de los Altares, haciendo los descartes requeridos y Agotando Reptantes):

Primero se resuelve Potenciar Impacto, por lo que Carga Heroica hará 6 de daño; después se resuelve Muro de Cadáveres previniendo 2 de daño y, finalmente, Carga Heroica se resuelve, haciendo 4 de daño a José (tras aplicar los 3 de refuerzo y los 2 prevenidos a su cantidad de daño original -3-) reduciendo su Resistencia.

ESCANEA EL CÓDIGO Y ACCEDER AL REGLAMENTO COMPLETO



ADQUIERE ATRUM ARENA EN: WWW.FEDORIAN.COM/TIENDAS

SÍGUENOS EN NUESTRAS REDES @estudiofedorian

www.atrumarena.com

