



## ¿CÓMO SE JUEGA AL DUELO DE BARDOS?

Para empezar, te recomendamos ver el [video tutorial](#).

## MAPA DEL CAMPO



## ETAPA INICIAL

Ambos jugadores deben:

- Armar una baraja de 18 cartas.
- Elegir un Bardo de nivel 1 y ubicarlo en el campo.
- Revolver la baraja.
- Hacer un sorteo para elegir quien inicia.
- Tomar 4 cartas.

## DINÁMICA POR TURNO

Cada turno se toman las cartas necesarias para completar las 4 cartas en la mano.

Si el jugador ya cuenta con 4 cartas tomará solamente 1. Y puede tener un máximo de 6 cartas en la mano.

De tener el máximo de cartas en la mano (6) el jugador, al inicio del turno, puede elegir descartar una carta para así tomar una nueva.

Cada turno, el jugador puede realizar rituales, invocaciones y ataques según los puntos de bardo disponibles.

## PODER DE BARDO

Cada jugador inicia con un poder de bardo (**5 puntos**), el cual puede usar para hacer invocaciones y/o ataques. Este poder puede aumentar al evolucionar el bardo.



Las únicas restricciones son:

1. Un máximo de 3 invocaciones en el campo.
2. Una invocación no puede atacar 2 veces en el mismo turno a menos que se indique lo contrario.

Cada invocación tiene un costo, definido por la cantidad de símbolos de Abäk en la parte superior izquierda.



Este número determina cuántos puntos de bardo son necesarios para invocar al personaje y, así mismo, cuántos puntos de bardo son necesarios para hacer un ataque con ese personaje. **Si se cuenta con suficientes puntos, un personaje puede ser invocado y atacar en el mismo turno.**

**Los puntos de bardo se restablecen en cada turno.**

## EVOLUCIÓN

Para evolucionar tu bardo solamente es necesario tener en la mano un bardo del nivel siguiente. Es decir, para evolucionar el bardo de nivel 1 necesitas tener en la mano un bardo de nivel 2. Y de igual manera para evolucionar el bardo de nivel 2 a nivel 3.



**No es posible**, por ejemplo, evolucionar el bardo de nivel 1 a nivel 3 directamente.

Para llevar a cabo la **evolución** solamente se debe poner la carta encima del bardo anterior al inicio de tu turno. Posterior a esto puedes continuar con tu turno utilizando tus puntos de bardo.

## COMBATE

El jugador elige con cual invocación desea atacar y a cual invocación contraria quiere hacerle el ataque.

Si los puntos de ataque de la invocación que ataca son **mayores** que los puntos de defensa de la invocación que defiende, esta última pierde el duelo y se va al **Surakaska**.

**Si los puntos de ataque y defensa son iguales**, el criterio de desempate se basa en el tipo de la invocación (símbolo en la parte superior derecha).

 Guerrero	gana a	 Luna
 Luna	gana a	 Sol
 Mitológico	gana a	 Magia
 Magia	gana a	 Guerrero
 Sol	gana a	 Mitológico

Si entre ambas invocaciones no aplica ninguna de estas relaciones, el duelo resulta en empate y ninguna invocación es derrotada.

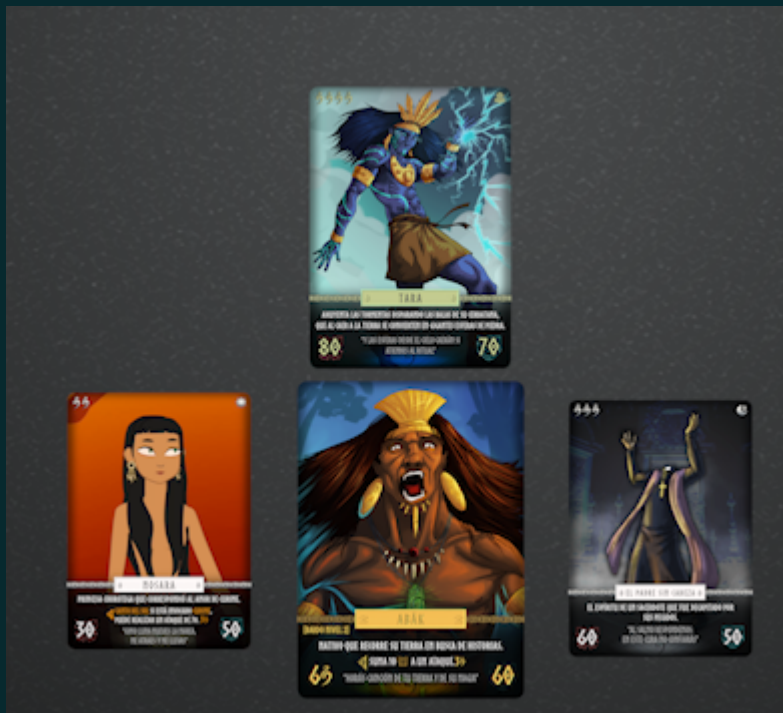
## RITUALES

El Bardo puede realizar dos Rituales:

- **Ritual de Invocación**
- **Ritual de Poder**

### Ritual de Invocación

El Ritual de Invocación se utiliza para invocar personajes de niveles 4 y 5. Para esto se disponen dos personajes **ya invocados** en el área de ritual junto al bardo. Estas dos invocaciones juntarán su poder con el bardo para así hacer el ritual de invocación.



Los Rituales de invocación tienen el siguiente costo:

- Ritual de Invocación para Nivel 4: 5 Puntos de Bardo.
- Ritual de Invocación para Nivel 5: 6 Puntos de Bardo.

Al finalizar el ritual, los puntos de bardo disponibles para el resto del turno corresponden a la suma del nivel de las dos invocaciones sacrificadas.

¿Sacrificadas? Pues sí, porque al finalizar el ritual estas 2 invocaciones se irán al Surakaska.

## Ritual de Poder

Este es un ritual que el bardo puede realizar para ganar más poder. Para esto tiene 2 opciones.

La primera es jugando las cartas especiales **“Inspiraciones del bardo”**. Estas son cartas que se utilizan en el área de ritual junto al bardo y lo proveen de puntos adicionales durante ese turno. Al finalizar el turno la carta debe retirarse.



Presta atención pues algunas **inspiraciones** cuentan además con **poderes adicionales**.

La segunda manera de ganar poder es mediante el sacrificio de invocaciones. Para esto se toma **una** invocación (de nivel 1, 2 o 3) de la mano, y se ubica en el área de ritual. El bardo ganará puntos de bardo según el nivel de la invocación, es decir si se sacrifica una carta de nivel 1, el bardo ganará 1 punto de bardo y así correspondientemente. Sin embargo al finalizar el turno la carta se irá al **Surakaska**. **Solo se puede realizar una vez por turno.**

**Ten cuidado con este ritual pues si te quedas sin invocaciones perderás el duelo.**

## HABILIDADES ESPECIALES

Algunas cartas tienen habilidades especiales. Hay habilidades que tienen un costo de poder y otras que no consumen poder al bardo. Esto se determina en el área de la descripción de la carta, si la habilidad cuenta con un número y el símbolo de Abäk, significa que tiene un costo determinado por ese número.



Las habilidades con costo solo se pueden utilizar una vez por partida. Las que no, se pueden utilizar cada turno.

Las habilidades de bloqueo (ej. Lapa y Caballero de Viq) pueden bloquear un ataque que vaya dirigido a otra invocación aliada, no pueden bloquear un ataque dirigido a ellas mismas. Una vez realizan el bloqueo, estas cartas se van al Surakaska,

Similarmente, las habilidades que suman ataque (ej. Pirata del Coco) no pueden sumar este puntaje a sí mismas.

Los bardos también tienen habilidades especiales.

## ¿CÓMO SE GANA?

Ganará el bardo que logre hacer un ataque directo al bardo rival y el poder de dicho ataque sea mayor que el poder de defensa del bardo rival.

Este ataque directo no se puede realizar mientras haya otras invocaciones rivales en el campo (a menos que una habilidad especial indique lo contrario).



Tampoco es permitido hacer un ataque directo en el primer turno de la partida.