

BATTLE SPIRITS SAGA

Consulta el sitio web oficial para más información.

<https://battlespirits-saga.com/>

* Las tarifas de uso de datos para acceder al sitio son responsabilidad del jugador.



Lo que necesitas para jugar

Una baraja por persona.

Hay tres tipos de cartas en Battle Spirits Saga.

Espíritus



Nexos



Magia



Tu baraja está compuesta por 50 o más cartas de tu elección. Puedes tener hasta cuatro copias de una carta con el mismo nombre.

Núcleos

Necesitarás alrededor de 30 fichas o cartas por persona para usar como núcleos. Si te quedas sin núcleos durante el juego, utiliza cualquier objeto a mano como núcleos adicionales. Cada jugador también tiene un núcleo de alma, que es fácil de distinguir de los otros núcleos normales.

Preparándose para Jugar

Sigue los pasos enumerados a continuación para preparar el juego.

1 Prepara un lugar al lado del tablero para que sirva de Vacío, donde colocarás tus núcleos.

2 Baraja tu mazo y luego baraja el mazo de tu oponente. Coloca tu mazo boca abajo en el área designada en el tablero.

3 Toma cinco núcleos del Vacío y colócalos en el espacio de Vida del tablero.

4 Toma tres núcleos y tu núcleo del alma del Vacío y colócalos en el área de reserva de tu tablero.

5 Roba cuatro cartas de tu baraja. Estas cartas serán tu mano inicial.

6 Usa algún método, como piedra, papel o tijera, para echar a suertes quién será el jugador uno y quién el jugador dos.

7 Comenzando por el jugador uno, cada jugador declara si hará un mulligan (robar cartas de nuevo). Los jugadores que elijan hacer un mulligan devuelven su mano actual al fondo de su mazo y roban cuatro cartas nuevas de arriba del mazo. Luego, barajan ese mazo de la misma manera que se describe en el paso dos. Los jugadores que elijan no hacer un mulligan roban una carta adicional, contando con un total de cinco cartas en su mano inicial.



Condiciones de victoria

El primer jugador en lograr una de las siguientes condiciones de victoria es el que gana el juego.

● La vida de tu oponente se reduce a cero

● A tu oponente no le quedan cartas restantes en su baraja en su Paso Inicial.

*Este producto no incluye las cartas mostradas.

Pasos del Juego

Comenzando por el jugador uno, se siguen los pasos indicados a continuación.

1 Paso Inicial

2 Paso de Núcleo

3 Paso de Robo

4 Paso de Refrescar

5 Paso Principal

6 Paso de Ataque

7 Paso Final

Cada turno está compuesto por los pasos del 1 al 7. Cuando el jugador uno completa su turno, es el turno del jugador dos. Luego se repite.

Paso 1-4: Inicia por Refrescar

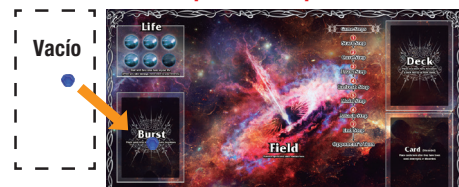
1 Paso Inicial

Comienza tu turno.

2 Paso de Núcleo

Toma un núcleo del Vacío y colócalo en tu reserva.

El jugador uno DEBE OMITIR este paso en su primer turno.



3 Paso de Robo

Roba una carta de tu baraja y agrégala a tu mano.

4 Paso de Refrescar

Refresca las cartas agotadas (cartas giradas horizontalmente) girándolas verticalmente. Mueve los núcleos de tu Cementerio a tu reserva.



Paso 5 Paso Principal

● Coloca, utiliza o invoca las cartas de tu mano

● Mueve núcleos ● Coloca cartas de burst

En este paso, puedes realizar diversas acciones como invocar espíritus o reorganizar núcleos. Puedes hacerlo en cualquier orden y tantas veces como desees.

Coloca, utiliza o invoca las cartas de tu mano

Puedes usar núcleos para pagar las cartas en tu mano para invocarlas al campo o usarlas como magia. La forma de pagar el coste de una carta es la misma para todas las cartas en el juego. No hay límite en la cantidad de espíritus o nexos que puedes tener en el campo.

Coloca cartas de burst

Una vez por turno, puedes colocar una carta de burst tomando una carta de tu mano que tenga efecto burst y colocándola boca abajo en el área de burst. Si ya hay una carta burst colocada, puedes descartarla y colocar una nueva carta burst. Cuando se cumplen las condiciones de burst de una carta colocada, puedes usar la carta burst y activar su efecto sin pagar el coste.

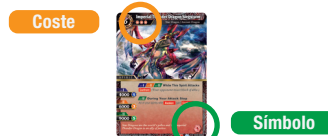
Mueve núcleos

Puedes tomar libremente los núcleos que están en las cartas en tu campo o en tu reserva y reorganizarlos como desees sobre tus espíritus y nexos.

Paso 5 Paso Principal

Cómo pagar el coste de una carta

1 Revela la carta y comprueba el coste escrito en la esquina superior izquierda.



2 Comprueba el número de símbolos de reducción.

Ejemplo de Espíritu:



3 Comprueba el número de símbolos que actualmente tienes en tu campo.



4 Calcula el coste neto: coste de la carta - símbolos de reducción utilizables.

Solo puedes reducir el coste según la cantidad de símbolos de reducción que hay en la carta, incluso si resulta un número superior de símbolos coincidentes en el Campo.

Este espíritu tiene 3 símbolos de reducción rojos y hay 3 símbolos rojos en el campo. Puedes restar los 3 símbolos del coste: 6-3 = 3 coste neto.



5 Mueve una cantidad de núcleos igual al coste neto a tu Cementerio.

Puedes pagar utilizando cualquier combinación de núcleos en tu reserva y núcleos de cartas que ya están en el Campo.



6 Termina de invocar o usar la carta.

Para terminar de invocar un espíritu o colocar un nexa, toma núcleos de la reserva o del Campo y colócalos en la nueva carta. Debes colocar al menos tantos núcleos como indica el nivel más bajo de la carta (LV). Las cartas sin el número necesario de núcleos se destruyen y se colocan en tu Cementerio. Para cartas magia, activa el efecto de la carta. Después de que se resuelva el efecto, coloca la carta en tu Cementerio.



Paso 6 Paso de Ataque

1 Declaración de Ataque

2 Flash

3 Declaración de Bloqueo

4 Flash

5 Resolución de la Batalla

6 Destrucción de Espíritus

7 Fin de la Batalla

Paso 6 Paso de Ataque

Ataque y Batalla

El jugador uno DEBE OMITIR este paso en su primer turno.

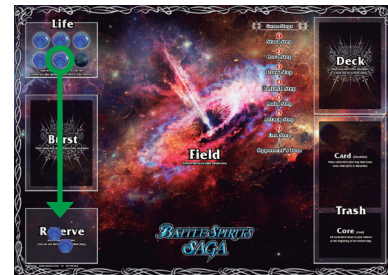
En tu turno, puedes atacar con un espíritu refrescado que esté en tu Campo agotándolo. Tu oponente puede bloquear con un espíritu refrescado. Puedes seguir atacando tantas veces como quieras, siempre que tengas un espíritu refrescado disponible.

Si tu espíritu no es bloqueado

Si tu espíritu no es bloqueado, reduce la vida de tu oponente en una cantidad igual a los símbolos del espíritu atacante. Coloca los núcleos de vida perdidos en la reserva de tu oponente.



Un espíritu con un símbolo



Si tu espíritu es bloqueado

Si tu espíritu es bloqueado, compara el BP (Battle Power). El espíritu con el BP más bajo es destruido. Si los espíritus tienen el mismo BP, ambos espíritus son destruidos.



BP: 4000 GANA

4000 1

BP: 1000 DESTRUIDO

1000 1



Coloca todos los núcleos de un espíritu destruido en la reserva.

Refrescado y Agotado

Las cartas verticales están refrescadas. Las cartas horizontales están agotadas. Los ataques y los bloqueos son realizados por espíritus refrescados.



Refrescar



Agotado

Periodo de oportunidad Flash

Los periodos de oportunidad flash ocurren dos veces: antes y después de los bloqueos. En cada periodo, cada jugador declara si está utilizando un Flash, en este orden: defensor -> atacante -> defensor... y así sucesivamente. Esto continúa hasta que ambos jugadores pasan.

Puedes usar los efectos de cartas etiquetadas como "flash" en estos periodos. Paga el coste de la carta de la misma manera que se describe en el Paso Principal.



Paso 7 Paso Final

Todos los efectos temporales activados durante este turno finalizan.



Turno del Oponente