

Reglamento de Juego



LA FUERZA DE LA NATURALEZA

Juego de Cartas coleccionables



Objetivo del Juego

"SELVA" es un juego de cartas coleccionables basado en la flora y fauna del mundo, en el cual debes defender los puntos de vida de tu animal Alfa y atacar al Alfa oponente, usando diferentes tipos de cartas que te ayuden con tu estilo de juego. Además, "SELVA" no es sólo un juego de entretenimiento y estrategia, sino una manera innovadora de aprender acerca de la flora y fauna del planeta.





Modo de Juego

Se comienza barajando tu "Bosque" (mazo de cartas) y después tu oponente lo alza o corta. Luego, robas 7 cartas; puedes decidir conservar esa mano inicial o barajarla en tu bosque y robar nuevamente 7 cartas; si no deseas conservar esta segunda mano inicial, puedes volver a barajarla en tu bosque, pero en esta segunda ocasión solo puedes robar 6 cartas; si aun después de eso deseas cambiar tu mano, debes repetir el proceso sucesivamente, descontando una carta al robar cada vez que lo hagas. Una vez concluida esta fase de robo inicial, cada jugador busca en su bosque un recurso Hierba o un recurso Presa y lo pone en juego. Luego de decidir quién comienza (se acuerda el método entre los jugadores) y con la mano inicial lista, ambos jugadores revelan su carta de animal Alfa y la ponen en juego. El jugador que inicia la partida no puede robar en ese primer turno, sino que directamente puede bajar un recurso de su mano (una vez por turno) y luego jugar cartas desde su mano según pueda pagar su coste con los recursos que tenga en juego; a este momento se le llama "fase de preparación". Luego de esta fase, se puede decidir atacar con los animales en juego: primero, de día y luego, de noche (según el tipo de animal); también se pueden jugar cartas de tipo "fuerza natural" y el oponente puede bloquear los ataques con sus animales en juego. Una vez se juega todo lo deseado según se indica, viene la fase de "resolución de daño", en la que se descuentan los puntos de vida al Alfa oponente si es que aplica según los ataques; inmediatamente después finaliza el turno. El jugador que sigue sí roba una carta inicial, pues no comenzó la partida, y sigue los mismos pasos que el primer jugador. **IMPORTANTE:** Si luego de finalizado su turno, el jugador tiene más de 8 cartas en su mano, debe descartar cartas (enviarlas al cementerio animal) hasta tener 8 solamente. La partida termina cuando un Alfa llega a 0 puntos de vida.





Juego

En "SELVA" existen 7 tipos de cartas diferentes, todas con un diseño original e integradas al juego mediante pruebas y playtesting con jugadores de todas las edades. Estas cartas son:

- Alfa
- Animal
- Fuerza natural
- Elemento
- Sigilo
- Hierba
- Presa

Cada una de estas cartas poseen características y habilidades individuales.



Carta Alfa

ALFA:

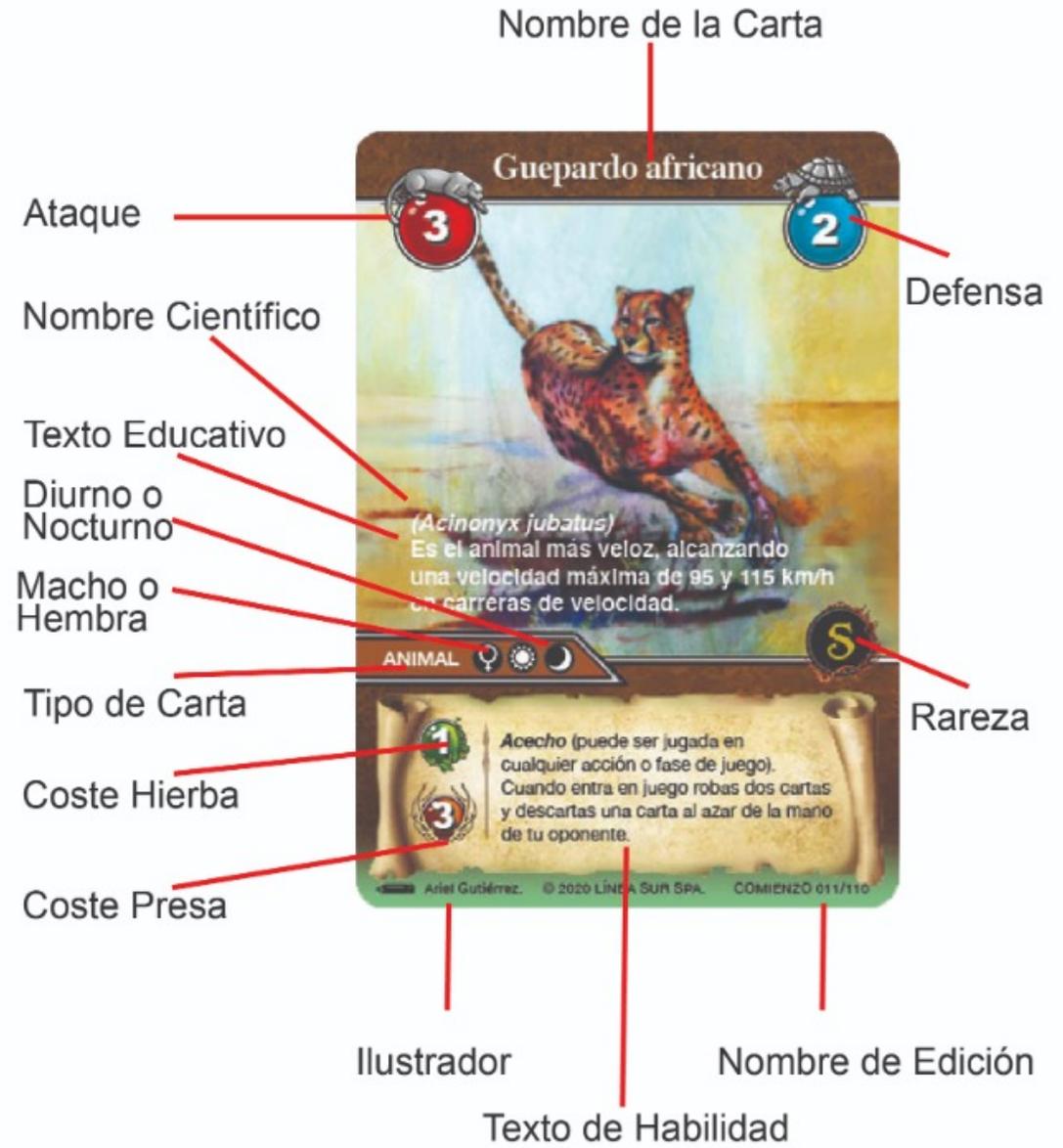
Se reconocen porque tienen habilidad y puntos de vida.



Carta Animal

ANIMAL:

Los animales se reconocen por tener habilidad, coste, ataque y defensa.



Carta Fuerza Natural

FUERZA NATURAL:

Se reconocen por tener coste y habilidad.

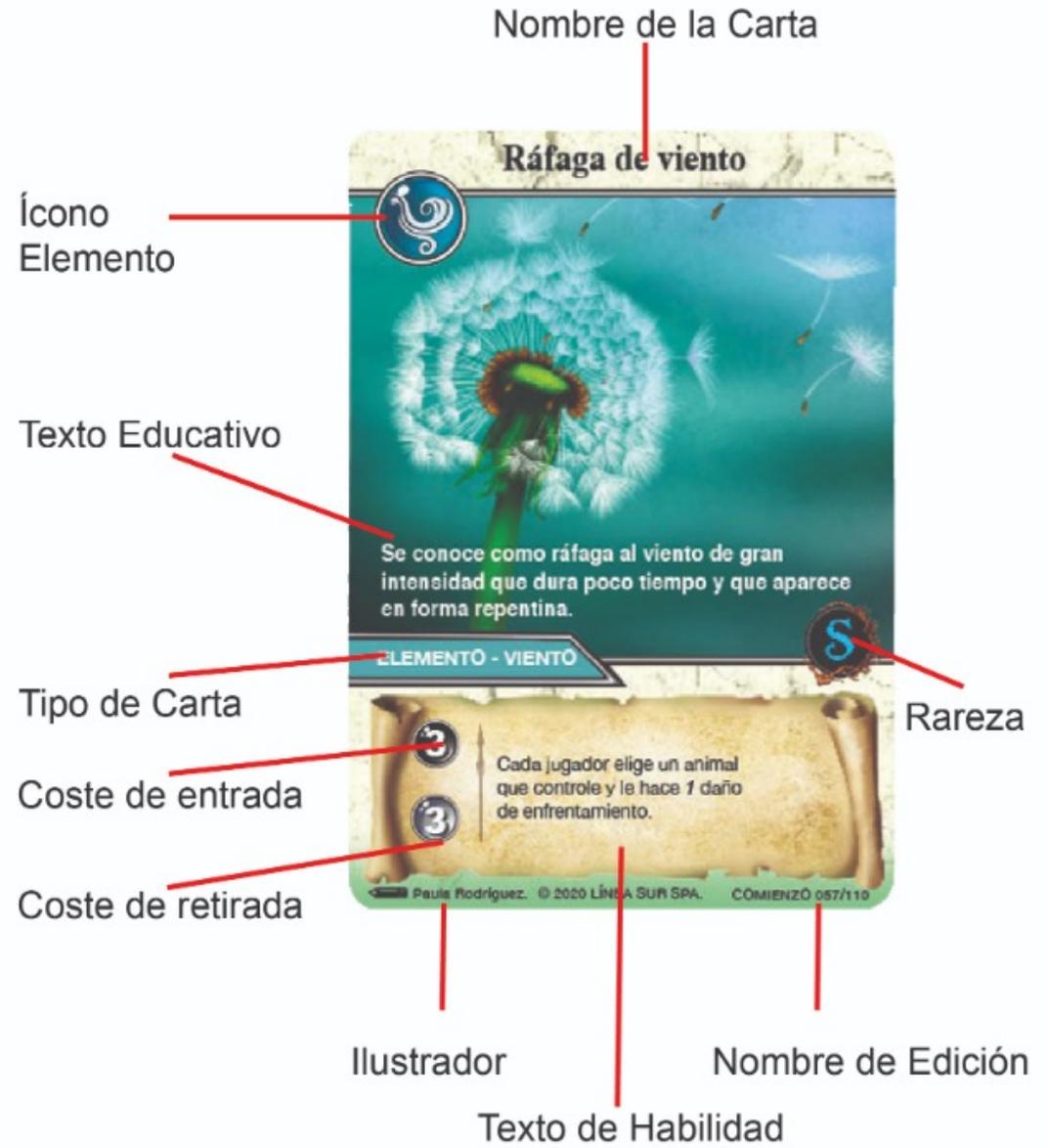
Tienen habilidades que pueden ser momentáneas o permanentes, pudiendo ser utilizadas en cualquier momento según lo que indique el texto de habilidad. Una vez utilizadas, se van directamente al cementerio animal.



ELEMENTO:

Se reconocen porque tienen coste de entrada y retirada.

Carta Elemento

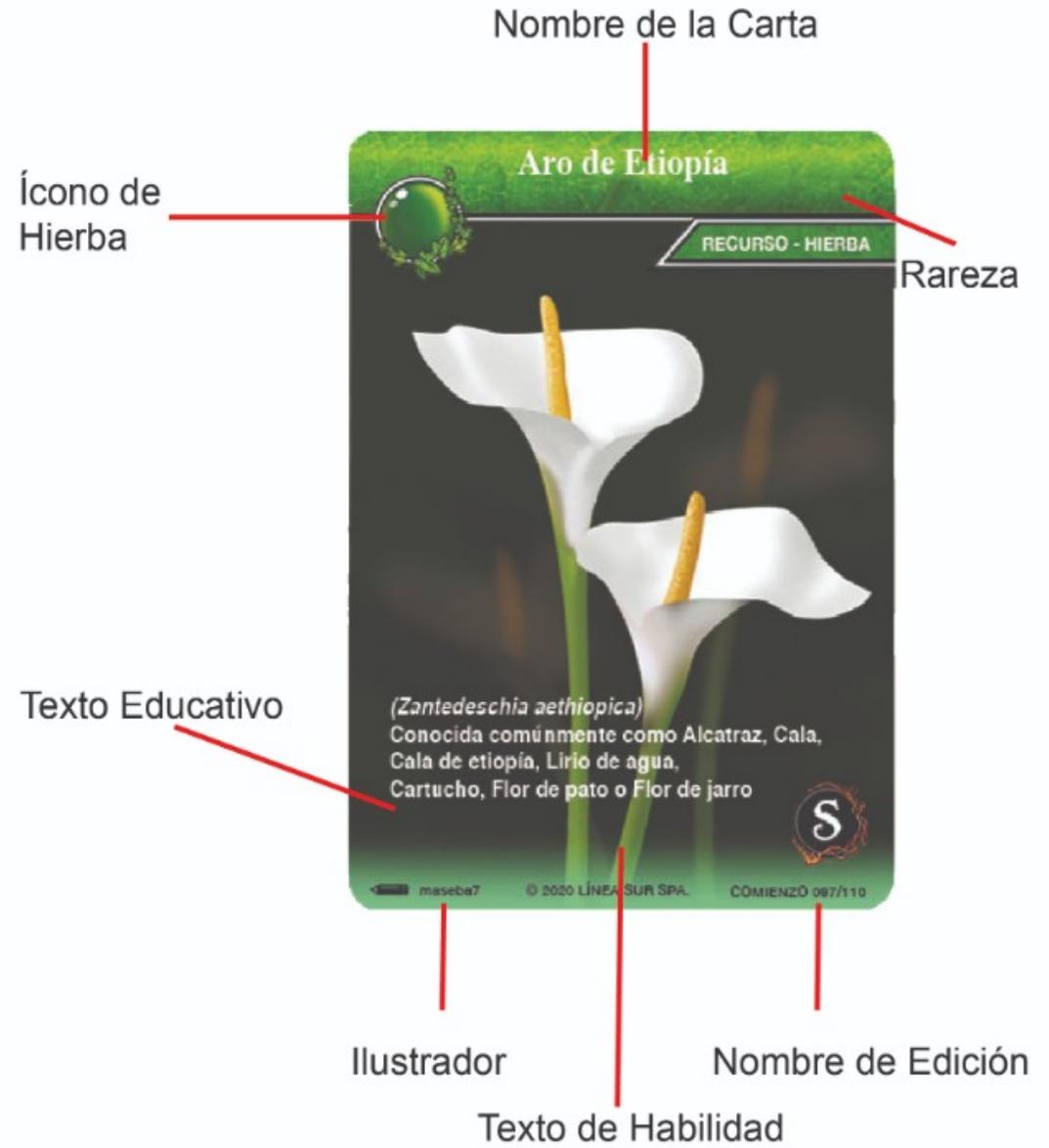




Hierba:

Por ahora, existen dos tipos de recursos, los cuales sirven para pagar el coste de las cartas que se quieran jugar. Dichos recursos son las cartas de "Hierba" y de "Presa".

Carta Hierba



Carta Presa

Presa:

Por ahora, existen dos tipos de recursos, los cuales sirven para pagar el coste de las cartas que se quieran jugar. Dichos recursos son las cartas de "Hierba" y de "Presa".



Carta Promocional

La primera edición de SELVA TCG cuenta con 10 cartas especiales: 5 promocionales y 5 promocionales "peligro de extinción" (se distinguen estas últimas por tener un punto rojo a la izquierda del nombre).





Rarezas de las Cartas

RAREZAS:

En SELVA TCG existen, por el momento, 5 tipos de rareza entre las cartas, cada uno diferenciado por un color particular. Los nombres de las rarezas y su color distintivo pueden apreciarse en los símbolos que aparecen a continuación:



Común



Infrecuente



Rara



Ultra Rara



Promocional



Área de Juego

DESCRIPCIÓN DEL ÁREA DE JUEGO





Descripción del Área de Juego

DESCRIPCIÓN DEL ÁREA DE JUEGO

ALFA: Es el lugar donde se juega la carta Alfa al inicio del juego.

BOSQUE: Es el lugar donde se sitúa la baraja para empezar a jugar.

CEMENTERIO ANIMAL: En este lugar se ubican las cartas que salgan del juego y que no entren en él.

AISLAMIENTO: Es el sitio donde se pueden enviar los animales que salgan del juego debido a un enfrentamiento cuando su defensa llega a 0.

SECTOR HIERBA/PRESA: Aquí se ubican las cartas de Hierba o de Presa que se pongan en juego.

SECTOR SIGILO: En este sector se ubican las cartas de Sigilo que se bajen.

SECTOR DE PREPARACIÓN: En este lugar van los animales que se preparan para el ataque o la defensa.

SECTOR DE ATAQUE O DEFENSA: En este lugar van los animales que se designen para atacar o defender.

SECTOR DE ELEMENTOS: Aquí se ubican las cartas de elementos que se pongan en juego.





Glosario

GLOSARIO

ACECHO: Se puede jugar en cualquier momento ante una acción del oponente.

INDOMABLE: No puede ser bloqueado.

RAPIDEZ: Puede atacar en el mismo turno en que entra en juego.

PROTECCIÓN: Solo puede ser arrasado por habilidades indirectas.

BARAJAR: Llevar cartas de cualquier sector al Bosque (baraja).

DESCARTAR: Sacar una de la mano y enviarla al cementerio animal correspondiente.

ARRASAR: Sacar una carta en juego y enviarla directamente al cementerio animal.

BOTAR: Enviar cartas de la parte superior del Bosque directamente al cementerio animal.

VIGÍA: Solo puede bloquear.

NEUTRALIZAR: Impedir que se juegue una carta, enviándola directamente al cementerio animal sin que se cumpla ninguna de sus habilidades.

DEFENDER: Cuando bloquea a un animal, le hace daño de enfrentamiento.





Notas Importantes

- *Solo pueden ir a la zona de aislamiento los animales que salgan del juego después de un bloqueo, al reducirse su defensa a 0 como resultado del enfrentamiento.
- *No hay límite en la cantidad de animales que pueden enviarse a la zona de aislamiento. No obstante, solo se pueden subir a la mano hasta dos animales en la fase de preparación, siempre y cuando se pague el coste del animal.
- *Solo pueden tenerse hasta 3 cartas de Sigilo en juego.
- *Las cartas de Sigilo con un ícono de huella permanecen en juego. Las cartas de Sigilo con un ícono de ala, van al cementerio animal una vez utilizadas.
- *Las cartas de Sigilo solo se pueden neutralizar cuando se bajan boca abajo al juego. Cuando se paga el coste de activación de estas cartas, no se pueden neutralizar.
- *El jugador defensor tiene la prioridad en cuanto al uso de cartas de Fuerza Natural y habilidades de las cartas en juego, pudiendo responder el atacante siempre en este orden de juego de las cartas: jugador defensor, jugador atacante, jugador defensor, jugador atacante, y así sucesivamente.
- *El jugador defensor solo puede usar habilidades de cartas en juego cuando asigne por lo menos un animal que defienda.
- *Las fases de ataque deben seguirse en orden: primero de día (animales diurnos), luego de noche (animales nocturnos).
- *Si un animal que ataca de día es bloqueado por un animal nocturno, este último recibe una penalización de -1 de defensa. Lo mismo sucede cuando un animal nocturno es bloqueado por un animal diurno: este último recibe una penalización de -1 de defensa.



Notas Importantes

- *En SELVA existen dos tipos de daño, siendo estos el daño a la defensa y el daño de enfrentamiento:
DAÑO A LA DEFENSA: Cuando un animal queda con 0 de vida por daño de defensa, no muere.
DAÑO DE ENFRENTAMIENTO: Cuando un animal queda con 0 de vida por daño de enfrentamiento, es arrasado y va directamente al cementerio animal, sin la posibilidad de ir a la zona de aislamiento. Pero ante un bloqueo, si el animal defensor queda en 0 de vida, es arrasado y puede ir a la zona de aislamiento.
- *Solo los animales que salen del juego por un enfrentamiento (bloqueo) pueden ir a la zona de aislamiento.
- *Las cartas con ACECHO tienen prioridad de resolverse antes que una carta jugada. EJEMPLO:
Si un animal jugado tuviera como habilidad "Cuando entra en juego, robas una carta", y el oponente jugara una carta con ACECHO que dijera en su habilidad "Arrasa con una carta en juego", podría optar por arrasar al animal mencionado e impedir que se cumpliera su habilidad de robar una carta.
- *Se utilizan tres Alfa distintos, uno por cada partida. Se gana una partida cuando la vida del Alfa oponente llega a 0.
- *Se puede usar un alfa en las tres partidas, siempre y cuando sean alfas normales o infrecuentes.
- *Se pueden usar hasta 10 cartas de reserva adicionales a las que hay en la baraja, las cuales se pueden cambiar por otras del Bosque entre cada partida.
- *Cada Bosque debe contar con un mínimo de 7 cartas de Hierba y 7 cartas de Presa.
- *Las cantidades de copias de cada carta que se pueden tener en el Bosque, según su rareza, es:
1 ultra rara, hasta 3 raras, hasta 3 infrecuentes, hasta 3 comunes, 1 especial y hasta 2 promocionales.
- *Solo se pueden tener hasta 10 cartas promocionales en el Bosque.
- *No puedes neutralizar tus propias cartas.
- *Puedes tener hasta 4 cartas de ELEMENTO en juego, es decir, un elemento de cada uno. No obstante, solo puedes usar la habilidad de uno de tus elementos por turno.



Notas Importantes

- *Cuando juegues un ELEMENTO, puedes usar su habilidad; si juegas otro, también puedes usar su habilidad. Después de eso, solo puedes usar la habilidad de uno de tus elementos en juego al comienzo de tu turno después de enderezar tus cartas y antes de robar.
- *Los ELEMENTOS tienen un coste de retirada, el cual puede ser pagado por ti solamente durante tu fase de preparación y así subirlo a tu mano. Sin embargo, tu oponente puede pagar el coste de retirada de tus elementos en su propia fase de preparación y así subirlos a tu mano.
- *Si tuvieras un elemento fuego y quisieras jugar otro elemento fuego, primero tienes que retirar el elemento fuego que tuvieras en juego (pagando su coste de retirada).
- *Puedes subir uno de tus ELEMENTOS en juego a tu mano, pagando su coste de retirada. No obstante, no puedes bajar el mismo elemento con el mismo nombre hasta tu siguiente turno.
- *Si por alguna razón al final del turno oponente te quedaras con más de 8 cartas en tu mano, debes descartarte hasta quedar con 8 al final de tu turno.
- *Los Alfa no pueden tener más puntos de vida de los que tienen asignados en la carta.
- *Las cartas de recurso pueden ser jugadas en cualquier momento en tu fase de preparación.
- *La cantidad mínima de cartas en cada Bosque debe ser de 50, llegando hasta un máximo de 60.