

FANTASY RIDERS

¿Cómo se juega?

¿QUÉ NECESITAS?

Para jugar a **Fantasy Riders** necesitas... ¡un rival!

Los dos debéis tener **un mazo de exactamente 30 cartas**. Organiza tu mazo siguiendo la composición que indica el cuadro.

¡Puedes escoger las cartas que quieras, pero los mazos son **más poderosos** cuando son de cartas de una misma tribu!

MAZO IDEAL

15 cartas

Héroes y criaturas

5-7 cartas

Riders

5-7

Hechizos/Objetos

3 cartas

Lugares

Puedes incluir como máximo dos copias de una misma carta en tu mazo.

¿CÓMO SE GANA?

El objetivo del juego es dejar al rival sin cartas con las que jugar. **Cuando el rival roba la última carta de su mazo, ha perdido.**

Si los dos jugadores se quedan sin cartas en el mazo a la vez, ganará quien tenga en ese momento más cartas en la mano.

PARA EMPEZAR...

Al principio de la partida, **cada jugador roba una mano de 5 cartas.**

Se decide quién empieza a piedra-papel-tijeras. ¡Y empieza el duelo!

A lo largo de la partida cada jugador irá realizando cuatro acciones en su turno, una tras otra: **Ataque, Refuerzo, Duelo y Robo.**

ORDEN DE TURNO

1. Ataque
2. Refuerzo
3. Duelo
4. Robo

FANTASY RIDERS

1. ATAQUE

En su turno, el jugador Atacante **juega una carta de héroe o criatura**. Será su **Carta de Ataque**.

No valen riders, hechizos, objetos o lugares. ¡Solo héroes y criaturas!

El Defensor juega otra carta de personaje o criatura para defenderse. Es su **Carta de Defensa**.



2. REFUERZO

El Atacante puede escoger **usar una Carta de Refuerzo**, jugando **un rider, un hechizo o un objeto**.

El Defensor puede entonces jugar una Carta de Refuerzo. Pero **NO PUEDE** hacerlo si el Atacante no lo ha hecho.



PREGUNTAS Y RESPUESTAS

¿Qué pasa si **el Atacante no puede jugar una Carta de Ataque** (porque no le ha salido ningún héroe o criatura al robar)? El Defensor escoge una carta de la mano del Atacante, al azar, que va a la pila de Descartes. Pasa el turno.

¿Qué pasa si **el Defensor no puede jugar una Carta de Defensa** (porque no le ha salido ningún héroe o criatura al robar)? Si el Atacante había jugado una Carta de Ataque, la recoge. Luego escoge una carta de la mano del Defensor, al azar, que va a la pila de Descartes. Pasa el turno.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

¿Cómo se juega un rider? Si la Carta de Ataque o de Defensa es del héroe o de la criatura que forman el rider, la carta del rider sustituye la Carta de Ataque

¿Cómo se juega un objeto? Un objeto aumenta el Ataque o la Defensa de una carta, y se pone debajo de la Carta de Ataque sobre la que se juega. **¡Ojo!** Algunos objetos tienen reglas específicas.

¿Cómo se juega un hechizo? Cada hechizo tiene un efecto. Algunos afectan a las Cartas de Ataque o Defensa, y otros no.

¡Ojo! Si el hechizo permite robar una carta, no se puede jugar nada más, cuenta como la Carta de Refuerzo.

3. DUELO

Listo: se suma el total de Ataque de la **Carta de Ataque + Carta de Refuerzo**, y se compara con el total de Defensa de la **Carta de Defensa + Carta de Refuerzo**

Quien tenga más puntos es el vencedor de ese turno.

Todas las cartas del vencedor vuelven a la parte inferior de su mazo.

Las cartas del perdedor se colocan en la pila de Descartes.



VUELVEN
AL
MAZO

A LA PILA
DE
DESCARTES

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

¿Y si hay un empate a puntos?

En caso de empate entre Ataque y Defensa, todas las cartas del Atacante y del Defensor van a la pila de Descartes.

4. ROBO

Una vez resuelto el ataque, Atacante y Defensor **roban cartas de su mazo hasta tener cinco en la mano**, y el turno pasa al siguiente jugador. Si alguno no puede robar cartas... ¡ha perdido la partida!

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

¿Y los lugares? A partir del primer Duelo, el Atacante puede jugar una carta de lugar. La carta se juega al principio del turno, pero no cuenta como Carta de Ataque, y solo suele afectar a las cartas de una tribu. Se mantienen en juego hasta que el rival juegue otro lugar (en su turno), momento en el cual se descarta.

¡Ojo! Algunos lugares tienen efectos adicionales que se pueden usar. El jugador que ha puesto la carta en juego puede activar ese efecto cuando quiera durante su turno, pero **NO DURANTE UN DUELO**.