



Manual del Jugador

Tierras Antípodas – Juego de Cartas Rolero

Modo Aventura Vs – Edición Nivel 1 (140 cartas)

1. Introducción

Bienvenido al mundo de Antípodas, un universo de fantasía donde poderosas reliquias, antiguos reinos y criaturas legendarias chocan en un combate de cartas estratégico y/o narrativo.

En esta edición básica de modo aventura Vs, cada jugador construye un mazo con sus Dalmas (personajes) y se enfrenta a su oponente por el control de una reliquia mágica protegida por enemigos.

Este manual está diseñado para jugadores. Si deseas crear campañas, escenarios o aventuras cooperativas, consulta el Manual del Creador y descubre el modo aventura de Rol.

2. Componentes del Juego

Para jugar una partida estándar necesitas:

- **1 mazo personal para cada jugador (40 cartas mínimo) con Dalmas, armas, objetos, habilidades, etc. (Ver tipos de Carta)**
- **1 carta de reliquia y sus enemigos asociados.**
- **Marcadores o contador de monedas y acciones (virtuales o físicos).**
 - **Equivalencia: 1 oro = 10 plata.**
 - **Acciones principales: 4 + 1 por cada Dalma en juego**
- **1 dado de 6 caras (🎲 d6).**
- **Área de juego con espacio para:**
 - **Mazo y descarte (izquierda)**
 - **Zona de juego (centro)**
 - **Reliquia (derecha)**
 - **Zona de combate (entre zonas de juego)**



3. Preparación de la Partida

Paso 1 – Elige tu Dalma inicial

- Extraelo del mazo y colócalo boca abajo en el centro de tu zona de juego.
- Acompáñalo de sus dos cartas de habilidades especiales o hechizos, también boca abajo. Dichas habilidades o hechizos deben estar incluidas en el mazo.

Paso 2 – Selecciona una reliquia

- Colócala boca abajo en tu zona de reliquia (derecha).

Paso 3 – Añade los enemigos

- Selecciona y coloca los 6 enemigos asociados boca abajo delante de tu reliquia, según esta tabla:

Reliquia	Enemigos asignados

Elixir de Mísal	5 Hombres de las Montañas + 1 Tulkar Líder de los hombres de las montañas.
Luz de Rosa	5 Siervos de Amán + 1 Líder de Bastión
Santorum de Yabel	5 Dragols de las Montañas + 1 Bolg de las montañas
Gema de Órdor	2 Tigres, 2 Osos, 1 Guardián Guerrero Bahaluk, 1 Guardián Guerrero Elfo
Cetro de Árathan	3 piratas, 2 Bandidos + Altamir, Almirante pirata

Paso 4 – Prepara tu mazo

- Barájalo bien y entrégalo a tu rival para que lo corte.
- Colócalo a tu izquierda, dejando espacio para el descarte.

4. Construcción del Mazo

- Tamaño: 40 cartas mínimo, sin incluir reliquias y enemigos.
- Máximo 5 Dalmas distintos (sin repeticiones).

Repeticiones permitidas:

- Armas, armaduras, objetos, pociones, venenos, accesorios, emblemas, tesoros: hasta 4 copias.
- Hechizos: hasta 3 copias (Cada Dalma hechicero revelado que controlas puede lanzar un hechizo por turno).
- Habilidades especiales y trampas: hasta 2 copias.

5. Inicio del Juego

Cada jugador roba 5 cartas.

Reemplazo: Puedes poner cinco cartas en la parte inferior de tu mazo y robar otras 5 cartas. Si no lo usas al principio, utiliza el reemplazo una vez como máximo por partida en cualquier momento que tengas 5 o más cartas en la mano.

Ambos revelan:

- Su reliquia
- Un enemigo protector de su elección y lo adelanta a la zona de combate.
- Su Dalma inicial que se pone al frente dentro de la zona de juego.
- Las habilidades especiales o hechizos correspondientes

Cada jugador empieza con 5 monedas de oro.

El jugador que controle al Dalma con mayor Iniciativa (⚡) comienza desde su fase principal (en caso de más de dos jugadores, le seguirá el siguiente con más iniciativa hasta establecer el orden de juego). En caso de empate, decidir con  d6.

6. Dinámica del Juego

Cada turno tiene tres fases:

1. Fase de descanso

- Regresa los Dalmas que controlas de la zona de combate a la zona de juego.
- Puedes pagar 1 oro: El Dalma que controlas recupera toda la vida.
- Los enemigos solo recuperan vida con poción o curación.
- Se eliminan los efectos del turno anterior.
- No se podrán realizar acciones en esta fase.

2. Fase de cobro

- Recibes 3 monedas de oro.

3. Fase principal – Realiza un total de 4 acciones principales durante tu turno además de una acción adicional por cada Dalma en juego, en cualquier orden (pueden repetirse) de la siguiente manera:

- Anuncia tu acción principal.
- Los oponentes podrán realizar una acción como respuesta.
- Realiza la acción y se añaden los efectos de la respuesta.

Acción principal	Coste	Descripción
------------------	-------	-------------

Robar carta	—	Toma la carta superior del mazo.
Colocar carta boca abajo	—	Desde tu mano a la zona de juego.
Revelar Dalma	5 oro	Voltea un Dalma boca abajo y ponlo en juego.
Revelar enemigo	3 oro	Voltea un enemigo y ponlo en juego en la zona de combate. Las habilidades de los enemigos tienen efecto permanente.
Usar tesoro	—	Juega un tesoro desde tu mano (máx. 1 por turno).
Revelar carta colocada boca abajo	—	Luego deberás pagar su coste para activarla o equiparla.
Equipar	Coste carta	Asigna un equipo (armadura, arma, accesorio, emblema u objeto) revelado a un personaje o enemigo.
Recargar el arco	Coste de la flecha	El Dalma equipado con arco lo prepara para disparar. El coste de la flecha es 0 si no se dispone de ninguna flecha especial.
Disparar con el arco	2 plata	El Dalma equipado con un arco, dispara una flecha a un Dalma o enemigo del oponente que se encuentre en la zona de combate. Si recargaste el arco este turno no podrás disparar hasta tu próximo turno. Se usa la regla de resolución del daño. Para poder disparar con un arco el Dalma no podrá tener equipado una armadura completa.

Explorar	—	Adelanta hasta la zona de combate a un Dalma activo e inicia una fase de combate contra un enemigo o contra un Dalma situado en la zona de combate del oponente. Se activa un único asalto. Cada Dalma podrá explorar una vez por turno (Si ha explorado en este turno no podrá ir a por la reliquia y viceversa)
Ir a por la reliquia	—	Elige cualquier cantidad de Dalmas que estén en tu zona de juego y adelántalos a la zona de combate. El jugador que controla la reliquia usará los enemigos activos para defenderla, podrá sumar cualquiera de sus Dalmas que estén en su zona de juego (es decir, que no estén en la zona de combate) Se activará una fase de combate a muerte (ver reglas de combate múltiple). Los Dalmas asignados para defender la reliquia se adelantan a la zona de combate.

7. Acciones Instantáneas

Estas acciones pueden realizarse en cualquier fase principal, tanto en el turno propio como en el del rival:

Acción	Condición / Requisito	Efecto
Activar habilidad revelada*	Controlar un Dalma no hechicero y pagar su coste en monedas	Elige uno de tus Dalmas no hechiceros para realizarla. Cada Dalma no hechicero podrá realizar una habilidad por turno. Si la habilidad es de combate se deberá usar durante la fase de combate.
Usar poción visible	Pagar su coste en monedas	Aplica el efecto inmediato de la poción (ver alcance del uso de los objetos ofensivos**)

Aplicar veneno visible a un arma	Disponer de un Dalma equipado con un arma. Pagar su coste en monedas	El arma equipada adquiere el efecto del veneno durante este turno (en caso de aplicarse a un arco, se aplica a la flecha que se equipa, luego solo adquiere el efecto en el primer ataque).
Lanzar un hechizo	Controlar un Dalma hechicero y pagar el coste del hechizo	Elige a uno de tus Dalmas Hechiceros. Cada Dalma puede lanzar un hechizo por turno. Se activa el efecto mágico correspondiente (Ver alcance de los hechizos**)
Activar trampa	Disponer de una trampa boca abajo y pagar su coste.	Cuando uno o más Dalmas entren en la zona de combate para explorar o ir a por la reliquia, puedes activar la trampa: Dale la vuelta y paga su coste, luego pon la trampa en el descarte. Aplica los efectos de la trampa a los Dalmas del jugador atacante.

 Tras usar una habilidad, poción, veneno, hechizo o trampa, pon la carta en la pila de descarte. Haz lo mismo con todos los equipos sustituidos o equipados a Dalmas muertos.

* Las habilidades de los enemigos tienen efecto permanente.

** El alcance de los hechizos y objetos ofensivos (que provocan daño) es limitado a Dalmas u enemigos que se encuentren en la zona de combate

8. Límite de Cartas en Mano

- Máximo: 10 cartas en mano.
- Al finalizar tu turno, si tienes más, descarta hasta tener 10.

9. Fase de Combate

Durante cada asalto, los efectos y ataques se resuelven en este orden:

1. Hechizos – Primero el jugador atacante, luego el defensor (uno por uno, sin pila).
2. Habilidades activas – Mismo orden que los hechizos.
3. Armas arrojadizas – Desequipa el arma arrojadiza y haz un ataque previo a tu oponente. El ataque cuerpo a cuerpo se desarrolla con normalidad (sin los efectos del arma arrojadiza desequipada). Puede ser usada en cada asalto. Si el ataque causa la muerte del enemigo, recupera el arma, tendrás que gastar una acción para equiparla de nuevo (no será necesario pagar el coste del arma).
4. Cuerpo a cuerpo, según Iniciativa ().

Arcos y cuerpo a cuerpo: Un Dalma equipado con un arco podrá usarlo en el combate cuerpo a cuerpo y recibirá la bonificación del arma. Si en el momento del combate el arco está equipado, podrá usarlo como arrojadiza en el primer asalto del combate sin necesidad de desequipar el arco. Si además el arco tiene cargada una flecha especial, los efectos de la misma solo tendrán efecto en el primer ataque.

Resolución del Daño

Daño infligido =  1d6 (tirada de dado de 6 caras) + Fuerza total del atacante  – Resistencia total del defensor .

- Si el resultado final es mayor que 0, el defensor pierde esa cantidad de  Vida.
- Si el resultado es 0 o negativo, el ataque es bloqueado y no causa daño.

/ Regla de Ataque y Defensa

- Cuando un **Dalma** se encuentre en la zona de combate, no podrá usarse para defender la reliquia.

Regla Especial – Tirada 666

Cuando un Dalma o enemigo saque un 6 en su tirada de ataque, puede volver a lanzar el dado para realizar una tirada de mejora:

- Si no saca otro 6 en la segunda tirada → No hay mejora, el resultado final de la tirada es 6.
- Si vuelve a sacar un 6 en la segunda tirada → Hay mejora y lanza una tercera vez:
 - Si la tercera tirada también es 6, se activa la Tirada 666: Muerte del contrincante.
 - Si la tercera tirada no es 6, ese número se suma al primer 6, generando una tirada de ataque mejorada.

Ejemplos:

- 6, 2 → resultado = 6
- 6, 6, 2 → ataque total de 8
- 6, 6, 5 → ataque total de 11

Pifia:

Cuando en la tirada de ataque de un enemigo o Dalma se saque un 1, deberá tirar de nuevo, si es otro 1 el ataque no tendrá efecto.

Combate múltiple (por la Reliquia)

- Los Dalmas que van a por la reliquia lucharán contra los enemigos y los Dalmas en la zona de juego, elegidos por el jugador contrario.
- Combate a muerte, secuencia de asaltos hasta que un bando quede sin combatientes.
- **Emparejamiento inicial:** lo elige el atacante, siempre 1 vs 1 si hay el mismo número de atacantes que defensores.
- **Regla de asignación de refuerzos:** Más defensores o atacantes: El jugador atacante elige los emparejamientos 1 vs 1 posibles. El jugador con excedentes los asigna a los emparejamientos ya creados, como **refuerzos**, pero de forma equilibrada generando situaciones de 2 vs 1 (no se pueden poner dos refuerzos en el mismo emparejamiento si hay otros sin reforzar, se generará 3 vs 1 cuando todos los emparejamientos sean 2 vs 1, y lo mismo sucede con 4 vs 1...).
- **Muerte y conversión en refuerzo:** cuando un combatiente muere, el vencedor o vencedores quedan libres y, en el siguiente asalto, se asignan como refuerzo a otro enfrentamiento siguiendo las reglas anteriores. Si al entrar iguala las fuerzas, se aplica inmediatamente la Regla de equilibrio por refuerzo.
- **Regla de equilibrio por refuerzo tras muerte:** si un refuerzo generado tras una fase iguala las fuerzas en otro emparejamiento (1 vs 2), se dividen en dos duelos 1 vs 1 elegidos por el propietario del refuerzo.
- **Refuerzos simultáneos** (ambos bandos generan refuerzos tras una fase del combate): se forman nuevos grupos de combate entre ellos, el jugador atacante asigna los emparejamientos; los refuerzos sobrantes siguen la **regla asignación de refuerzos**.

Modificadores

Hechizos, habilidades, pociónes o venenos pueden modificar los atributos, alterar la fórmula o causar daño directo independientemente del resultado del dado.

Pociónes y venenos solo podrán aplicarse antes de la fase de combate.

10. Condiciones de Victoria

-  Victoria inmediata: Capturas la reliquia del rival tras superar a todos los enemigos y Dalmas que la protegen.
 -  Derrota automática: Pierdes todos tus Dalmas activos en juego.
-

11. Tipos de Cartas

Tipo de Carta	Función principal
Dalmas	Personajes principales del jugador. Tienen atributos y usan las habilidades o hechizos.
Enemigos	Protegen las reliquias de cada jugador. Sus habilidades están siempre activas.
Armas (Equipo)	Aumentan la Fuerza, además pueden tener otros efectos descritos en la carta.
Armaduras (Equipo)	Aumentan la Resistencia, además pueden tener otros efectos descritos en la carta.
Objetos, emblemas y accesorios (Equipo)	Apoyo mágico especial o herramientas que mejoran los atributos de tus Dalmas o enemigos.
Habilidades/Hechizos	Acciones especiales, alteran el juego.
Pociones/Venenos	Apoyos curativos o dañinos, temporales o directos.
Reliquias	Objetivo central de cada partida.
Trampas	Causan efectos sobre los Dalmas del oponente que entren en la zona de combate.
Tesoros	Otorgan monedas.

12. Atributos y equipo

- ♦ **Atributos de personajes y enemigos**
 -  **F = Fuerza** – Poder de ataque.

-  **R = Resistencia** – Capacidad de defensa.
-  **I = Iniciativa** – Determina el orden de acción.
-  **V = Vida** – Puntos de vida antes de ser eliminado.

Límite de Equipamiento

Cada Dalma o enemigo puede llevar como máximo:

- **Dos armas, o un arma a dos manos** (ocupa ambos espacios de arma), o un arco. Los hechiceros precisan de una mano libre para poder realizar hechizos.
- **Dos objetos mágicos los no hechiceros y cuatro los hechiceros.**
- **Un emblema**
- **Dos accesorios.** (Los hechiceros no podrán llevar yelmo)
- **Una armadura.** (Los hechiceros no podrán usar armaduras metálicas)

13. Submodos de juego:

- **Aventura rápida** – Se puede ir a por la reliquia desde el segundo turno.
- **Aventura pensada** – No se puede ir a por la reliquia hasta pasado el turno 5 de cada jugador.
- **Aventura estratégica** – No se puede ir a por la reliquia hasta pasado el turno 10 de cada jugador.
- **Vs puro** – Se determina una cantidad de coste en oro total (por ejemplo 25 mo y cada jugador pone en juego su grupo de Dalmas activos y equipados, y su reliquia con todos los enemigos activos y equipados, además de objetos para uso en el combate y las habilidades. Se hace una sola ronda de ir a por la reliquia pero usando todos los Dalmas y enemigos. En este submodo la elección de emparejamientos iniciales será alternado, empezando aquel que tenga el Dalma de mayor iniciativa, o lanzando el dado en caso de empate.
- **Multijugador** – Todos contra todos. Se asigna la iniciativa inicial según el Dalma y se mantiene el orden toda la partida. Si robas la reliquia de un oponente recibes 20 monedas de oro.

14. Glosario de Términos

- **Dalma** – Personaje principal del jugador.

- **Enemigo** – Personaje que defiende la reliquia, solo ataca cuando es atacado.
- **Reliquia** – Objetivo a proteger o conquistar.
- **Mazo** – Conjunto de cartas del jugador.
- **Monedas** – Recurso para activar cartas o efectos.
- **Revelar** – Voltear una carta boca abajo.
- **Equipar** – Asignar una carta de arma/armadura/objeto/accesorio a un personaje.
- **Descarte** – Zona donde van las cartas usadas o destruidas.
- **Habilidad especial** – Acción única de cada Dalma no hechicero.
- **d6** – Dado de seis caras, usado para desempates u otros efectos.
- **Turno** – Momento de la partida asignado a un jugador.
- **Fase** – Subdivisión de un Turno.
- **Fase de Combate** – Momento de la partida donde los Dalmas y/o enemigos se enfrentan en la zona de combate.
- **Asalto** – Subdivisión de una fase de combate que establece un orden de resolución, que incluyen hechizos, uso habilidades, ataque con armas arrojadizas y un enfrentamiento cuerpo a cuerpo.