

# 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**.