



# EXALIOS®

JUEGO DE PERSONAJES COLECCIONABLES



EDAD 9+



15 MINUTOS



2 JUGADORES

## REGLAMENTO DE JUEGO

VERSIÓN 1.0

### Introducción

Exalios es un mundo épico, regido por tres Fuerzas primordiales: Caos, Ley y Orden.



CAOS



LEY



ORDEN

En él, tres Facciones: Adelin, Belhia y Gauros, emergieron de este equilibrio inestable.

Pero el balance se ha quebrado.

La Disonancia corrompe la realidad. El destino del mundo pende de un hilo.

*¡Lucha con héroes legendarios de las distintas Facciones, unidos por una misma voluntad y bajo el estandarte de Fuerzas que buscan imponerse unas sobre otras!*



**Los Adelin** son humanos para quienes la existencia está dictaminada por el culto al Eterno. Difundir su palabra y hacer su voluntad es imperativo. El Orden y las Leyes son las Fuerzas que los guían.



**Los Belhia** son entidades semi demoníacas que asumen la vida como un momento de desenfreno total, antes de volver a su plano infernal gobernado por el Rey Caído. El Caos y las Leyes son las Fuerzas que los mueven.



**Los Gauros** son bestias antropomorfas. En su cosmovisión, el mundo es una entidad viva y palpitante, nacida del Alfa Primigenio, donde cada quien no es más que la parte de un todo salvaje. El Orden y el Caos son las Fuerzas en las que creen.

¿Seguirás el ritmo del mundo... o lo reescribirás?

*Iguala o supera el Valor de las cartas de tu oponente. ¡Encadena tus cartas y aprovecha los Dones de tu Personaje para dar bonos impresionantes! Si lo logras, causarás Heridas en el Personaje contrario. ¡Con tres Heridas, lo dejarás Fuera de Combate!*

### Componentes para jugar

Para una partida de Exalios cada jugador necesita:

- **1 mazo de Fuerzas** (15 cartas. Un mazo de Fuerzas está compuesto de: 5 cartas de Caos (rojas), 5 cartas de Ley (amarillas) y 5 cartas de Orden (azules). El Valor de ellas son números impares.

- **1 mazo de Facción** (10 cartas cada mazo. Hay 3 mazos de Facción distintos: Adelin (cartas verdes), Belhia (cartas naranjas) y Gauros (cartas violetas). El Valor en ellas son números pares.

- **3 Tarjetas de Personajes.** Hay personajes de cada Facción: Adelin, Belhia y Gauros. Al menos 1 de los Personajes que vaya a utilizar el jugador debe ser de la misma Facción que su mazo de Facción. Los 2 Personajes restantes pueden ser de cualquier Facción. Un jugador no puede utilizar Personajes repetidos.

### Objetivo del juego

Ganar la partida, dejando "Fuera de Combate" a la mayor cantidad de Personajes del oponente.



Cada partida consta de 1 COMBATE.

Un Combate consta de un máximo de 3 DUELOS. Quien gane la mayor cantidad de Duelos, gana el Combate.

Cada Duelo se realiza utilizando 1 Personaje diferente.

Cada Duelo consta de 4 ENFRENTAMIENTOS.

Cada Enfrentamiento intenta causar alguna Herida al Personaje del jugador oponente, procurando que con ello quede Fuera de Combate al acumular tres.

### Preparación de una partida

1) **Barajar los mazos de Fuerzas.** Cada jugador utiliza uno de estos mazos de manera individual. Cada jugador baraja bien su mazo y lo coloca boca abajo a su alcance.

Para parte de la mano inicial, cada jugador roba 3 cartas de la parte superior de su mazo de Fuerzas. La mano es secreta y no se le debe mostrar al oponente.

2) **Barajar los mazos de Facción.** Cada jugador utiliza uno de estos mazos de manera individual. Recordar que al menos 1 de los Personajes del jugador debe ser de la misma Facción que este mazo. Cada jugador baraja bien su mazo y lo coloca boca abajo a su alcance.

Para completar la mano inicial, cada jugador roba 3 cartas de la parte superior de su propio mazo de Facción.

Por lo tanto, la mano inicial para cada jugador es de un total de 6 cartas: 3 cartas de su mazo de Fuerzas y 3 cartas de su mazo de Facción.

3) **Cada jugador elige 1 Personaje de entre los 3 que usará en el Duelo.** La elección debe ser simultánea entre ambos.

Cada jugador toma su Personaje elegido y lo coloca frente suyo. La posición inicial del Personaje es con su número de Heridas Restantes en 3.

Los demás Personajes se colocan a un lado, esperando a ser utilizados en los siguientes Duelos del Combate.

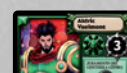
Una vez se haga esto, están listos para iniciar el primer Duelo.

### Desarrollo de una partida

Cada jugador elige 4 cartas de su mano y las coloca boca abajo frente suyo, formando una fila delante de su Personaje.



Una vez que ambos jugadores colocaron sus 4 cartas, avisan que están listos y proceden a ir revelando sus cartas de izquierda a derecha y una a la vez.



Cuando los jugadores revelan una de sus cartas, comparan el Valor (número) de ambas cartas que hayan sido reveladas. Esto se conoce como un **Enfrentamiento**. El jugador que tenga el Valor Final de carta más alto, gana el Enfrentamiento.



**MUY IMPORTANTE: VALOR DE LA CARTA** siempre refiere al **Valor impreso** físicamente en la carta. **VALOR FINAL DE LA CARTA** se refiere al **Valor de la carta más todos los bonos que se le añadan** durante el Enfrentamiento a causa de **ENCADENAMIENTO** (ver más adelante) y/o **DON** del Personaje (ver más adelante).

Cuando se gana un Enfrentamiento, se le causa tantas **Heridas** al Personaje del oponente como indique la carta en su esquina superior derecha.



El jugador que perdió el Enfrentamiento debe girar en 180° o voltear la cara de su Personaje (según corresponda) lo que irá disminuyendo sus **Heridas Restantes**.



Si tras aplicar todas las bonificaciones en un Enfrentamiento, el **Valor Final de ambas cartas es igual** (y no hay ningún texto especial que indique lo contrario), **ambos Personajes reciben las Heridas correspondientes**.

Cuando un Personaje llega a **0 Heridas Restantes** queda **Fuera de Combate** y el Duelo termina.

Una vez se han realizado los 4 Enfrentamientos, si ninguno de los Personajes ha quedado Fuera de Combate, el jugador cuyo Personaje tenga menos **Heridas Restantes**, pierde el Duelo (y se considera Fuera de Combate).

Si ambos Personajes tienen la misma cantidad de **Heridas Resatantes**, el Duelo resulta en un empate (y ambos Personajes se consideran Fuera de Combate).

Si ambos personajes quedan Fuera de Combate al mismo tiempo durante un Enfrentamiento, el Duelo también resulta en un empate.

## Cartas con Textos Especiales

Las cartas de Fuerzas de Valor 1 y 7 y las cartas de Facción de Valor 2 y 8 poseen un recuadro con textos especiales debajo de su Valor.



Las cartas de Valor 1 y 2 indican: “**SIEMPRE GANA**, si el **Valor (impreso)** de la carta del oponente es 9 o 10”.

Esto quiere decir que, en el caso de un Enfrentamiento donde la carta del oponente sea de Valor 9 o 10, aunque esta carta sea de un Valor Final menor, siempre ganará.

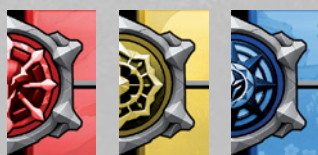
Las cartas de Valor 7 y 8 indican: “**Si se encuentra Encadenada**, la **HERIDA** que causa esta Carta es 1”.

Esto quiere decir que, en el caso de que la carta llegue a estar Encadenada (ver más adelante) la cantidad de **Heridas** que causa, indicada en la esquina superior derecha de la carta, pasa de ser de 0 a 1.

## Encadenamientos

Toda carta, en su mitad inferior, tiene 2 **íconos de Encadenamiento** a ambos lados: izquierda y derecha.

Los **íconos** son alguno de estos 3 colores: azul, amarillo o rojo y corresponden a cada una de las Fuerzas: **Caos**, **Ley** y **Orden**.



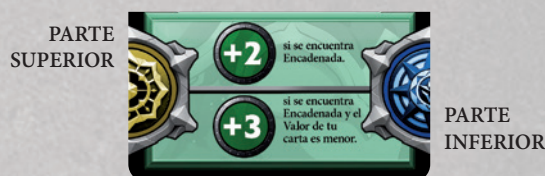
En las cartas de Fuerzas, los **íconos** a ambos lados son del mismo color. En las de Facción, cada uno es de un color distinto.

Cuando se revela una carta para un Enfrentamiento si su **ícono/color** de Encadenamiento izquierdo coincide con el **ícono/color** de Encadenamiento derecho de la carta revelada anteriormente, ocasiona que la carta esté **ENCADENADA**.



Cuando esto ocurre, el **bonificador (+)** ubicado en la parte superior de la **Caja de Encadenamiento** de dicha carta se le suma a su **Valor**.

Si una carta está Encadenada y, **adicionalmente**, cumple con la condición que se indica en el texto de la parte inferior de su **Caja de Encadenamiento**, se le sumará el **bonificador (+)** correspondiente de la parte inferior, en vez del ubicado en la parte superior.



## Dones de Personajes

Cada **Personaje** tiene 3 “**Dones**” capaces de proporcionar **bonificadores (+)** a las cartas del jugador.

Cada **Don** corresponde a alguna de sus **Heridas Restantes**. Mientras el Personaje esté con dicha cantidad de **Heridas Restantes** y se cumpla con la condición que indique el texto (si lo hay) sumará el **bonificador (+)** que indique a las cartas del jugador cartas durante los Enfrentamientos.

Cuando el Personaje se tenga que girar o voltear de cara al recibir **Heridas**, sus **Dones** cambiarán, aplicándose a las siguientes cartas y Enfrentamientos del jugador.



## Segundo y tercer duelo

Una vez terminado un Duelo, los jugadores se preparan para el siguiente de la siguiente manera:

- Retiran del juego todas las cartas utilizadas en el Duelo previo, así como los Personajes que utilizaron durante el mismo.
- Roban 2 cartas de la parte superior de su mazo de Fuerzas.
- Roban 2 cartas de la parte superior de su mazo de Facción. (Vuelven así a tener 6 cartas en la mano)
- Cada jugador elige 1 Personaje de entre sus restantes. La elección debe ser simultánea entre ambos.

Inicia así el siguiente Duelo.

La mecánica para los Duelos siguientes es igual a lo ya descrito.

El jugador que logre ganar la mayoría de los 3 Duelos, gana el Combate. Si al finalizar el tercer Duelo no hay un ganador definido, se realiza un **cuarto Duelo de desempate**.



## Duelo de desempate

Los jugadores se preparan para el mismo de la siguiente manera:

- Retiran del juego todas las cartas utilizadas en el Duelo previo.
- Roban 2 cartas de la parte superior de su mazo de Fuerzas.
- Roban 2 cartas de la parte superior de su mazo de Facción.
- (Vuelven así a tener 6 cartas en la mano)
- Cada jugador debe elegir totalmente al azar 1 de sus 3 Personajes retirados del juego (Ganadores y Fuera de Combate). La elección debe ser simultánea entre ambos.

Inicia así el Duelo de desempate.

La mecánica para los Duelos siguientes es igual a lo ya descrito.

En el caso de que éste Duelo también resulte en un Empate, ambos jugadores revelarán la última carta que queda en su mazo de Facción. La carta de mayor Valor impreso entre ambas será la que otorgue la victoria. En esta carta no aplicarán Textos Especiales, Encadenamientos ni Dones de Personaje.

## Aclaraciones adicionales

- Ambos jugadores pueden utilizar mazos de la misma Facción.
- Ambos jugadores pueden utilizar tarjetas de un mismo Personaje.
- Las indicaciones en los Textos Especiales, Encadenamiento o Dones de Personajes, cuando mencionan “cartas”, hacen referencia a las cartas de Fuerzas o Facción involucradas en un Enfrentamiento, no a las tarjetas de Personajes. En el caso de que algún texto hiciera referencia a las tarjetas de Personajes lo indicaría diciendo específicamente “Personaje”.
- Jerarquía de efectos: si resulta necesario determinar cuál efecto tiene mayor prioridad sobre otro, el orden es:
  - Dones de los Personajes tienen prioridad sobre los Encadenamientos
  - Textos Especiales de cartas tienen prioridad sobre Encadenamientos y Dones de los Personajes.

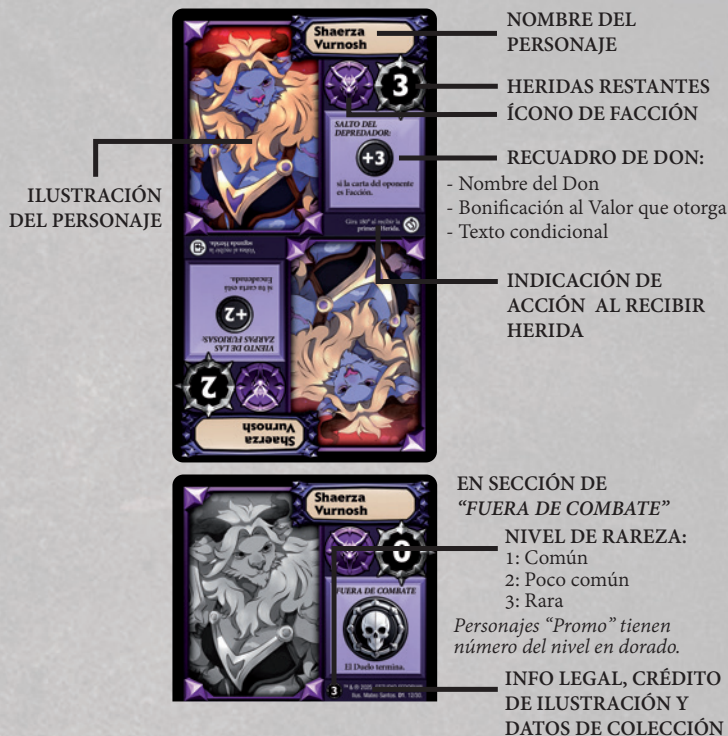
## Partes de una carta de Fuerza



## Partes de una carta de Facción



## Partes de una carta de Personaje



## LOS CONSEJOS DE ADELINA, BELI Y GARU



ADELINA

“El Eterno confía en la autodeterminación y en las capacidades propias, brindándole su luz y gloria. Cuando juegues con Personajes Adelin o su mazo de Facción, ten en cuenta que la mayoría de los Dones y condicionales dependen de tus decisiones y el armado de tus jugadas. Capaz los bonificadores que te otorga el Eterno no sean los más altos pero tú eres quien los controla. Eres dueño de tu destino y en tus manos radica el poder aplastar a cualquier impi.

“El arte de los Belhia está en buscar que sean los oponentes quienes cavén su propia perdición y se lancen de cabeza al abismo. Cuando juegues con Personajes Belhia o su mazo de Facción, ten en cuenta que la mayoría de sus Dones o condicionales se basan en las jugadas o decisiones de tu oponente. Ciertamente, dependes de lo que haga el otro, pero si sabes leer bien sus intenciones en base a la situación, los bonificadores que obtendrás serán de una magnitud que lo enviarás a contemplar al Rey Caído”.



BELI



GARU

El mundo puede ser un lugar impredecible y violento, pero también armónico y pacífico. Un Gauro sabe que mantener el balance, aunque no sea fácil, es clave para ser uno con el entorno. Cuando juegues con Personajes Gauros o su mazo de Facción, tendrás que estar muy pendiente de si los Dones o condicionales dependen de ti o del oponente. Buscamos un punto medio. Capaz los bonificadores que ganes no sean tan altos como los de un Belhia, pero tienden a ser mayores a los de cualquier Adelin. Entrena duro en el equilibrio y aprende a ser un Alfa.